



KORFBOL OYUN KURALLARI

2026

ÇEVİRİ
UĞURTAN AKBULUT
EDA ÖZ
HİLAL KARAŞ

1 Eylül 2026 tarihinden itibaren geçerlidir
Uluslararası Korfbol Federasyonu (IKF) tarafından kabul edilmiştir

Bu belgenin içeriđi,
Resmî Korfbol Kurallarıdır
Ve

IKF | Oyun Kuralları Komitesi

Tarafından hazırlanmıştır.

IKF | Uluslararası Korfbol Federasyonu

Orteliuslaan 1041

3528 BE Utrecht,

Hollanda

office@ikf.org

Her türlü çođaltmada yazar ve hak sahipliđi belirtilmelidir.

Haziran 2026

Tüm Hakları Saklıdır

İÇİNDEKİLER

Sözlük

Tanım ve giriş

- 1 SAHA
 - 1.1 Oyun alanı
 - 1.2 Oyun sahası
 - 1.3 Sınır çizgileri
 - 1.4 Penaltı noktası
 - 1.5 Penaltı alanı
 - 1.6 Serbest pas alanı
 - 1.7 Sınır alanı
 - 1.8 Takım sırası alanı
 - 1.9 Oyuncu değişikliği noktası

2 MALZEME

- 2.1 Direkler
- 2.2 Korflar
- 2.3 Top

3 EKİPMAN

- 3.1 Jüri masası
- 3.2 Oyun saati
- 3.3 Şut saati
- 3.4 Skor tabelası

4 KİŞİLER

- 4.1 Oyuncular
- 4.2 Yedek oyuncular
- 4.3 Kaptan
- 4.4 Antrenör
- 4.5 Yardımcı antrenör
- 4.6 Takıma bağlı diğer kişiler
- 4.7 Hakem ikilisi
- 4.8 Jüri
- 4.9 Zaman tutucu
- 4.10 Şut saati operatörü
- 4.11 Sayı tutucu

5 OYUN

- 5.1 Takımlar
- 5.2 Oyun süresi
- 5.3 Altın gol
- 5.4 Oyunun başlangıcı
- 5.5 Sayılar
- 5.6 Alan değişimi ve saha değişimi
- 5.7 Santra
- 5.8 Mola
- 5.9 Oyuncu değişikliği
- 5.10 Sakatlanan oyuncuların tedavisi

6 KURAL İHLALLERİ

- 6.1 Topla koşmak
- 6.2 Bireysel oynamak
- 6.3 Defans yapılırken şut atmak
- 6.4 Başka bir hücum oyuncusunun kesmesi sonrası şut atmak
- 6.5 Kendi takım arkadaşına elden ele pas vermek
- 6.6 Karşı cinsiyetten bir rakibin top atmasını engellemek
- 6.7 Bacak ve ayakla topla oynamak
- 6.8 Direğe dokunmak veya direği tutmak
- 6.9 Pasif oyun
- 6.10 Hücum takımının defans bölgesinden veya santradan, saha dışı toptan, oyuna yeniden başlarken veya serbest pastan direk olarak sayı yapmak
- 6.11 Rakibi aşırı şekilde engellemek
- 6.12 Rakibi itmek, tutunmak veya vücutla uzak tutmak
- 6.13 Tehlikeli şekilde oynamak
- 6.14 Kendi bölgesinin dışında oynamak
- 6.15 Saha dışı top
- 6.16 Hücum bölgesindeki zaman limitini aşmak

7 YAPTIRIMLAR VE DİSİPLİN

- 7.1 Yaptırım türleri
- 7.2 Oyuna devam etme
- 7.3 Yeniden başlama
- 7.4 Serbest pas
- 7.5 Penaltı
- 7.6 Disiplin

8 HAKEM İŞARETLERİ

- 8.1 Oyunla ilgili işaretler
- 8.2 Kural ihlalleriyle ilgili işaretler
- 8.3 Yaptırım ve disiplinle ilgili işaretler

SÖZLÜK

Topu gerçekten bloklamaya çalışmak	Bir topun fırlatılmasını veya şut atılmasını önlemek için kolların ve/veya ellerin kabul edilebilir biçimde bilinçli kullanımı.
Kol mesafesi	Savunma oyuncusunun kolunun, rakibine göre her pozisyondaki (dikey, bükülü, yerde, ayakta dururken veya sıçradığındaki) uzunluğudur. Bu mesafe, savunmanın bulunduğu pozisyondan hücum oyuncusunun gövdesine kadar ölçülür ve bir şutun savunulmuş sayılıp sayılmayacağına karar vermede kullanılan dört koşuldan biridir.
Topa vurma	Kolun topa doğru hızlı hareket ettirilmesi ve top rakibin elinden çıkmadan önce topa temas edilmesi.
Temas (kontrollü)	Oyuncular arasında, hiçbir oyuncunun diğerine karşı avantaj elde etmesine yol açmayan izin verilebilir temas biçimi.
Temas (kontROLSÜZ)	Oyuncular arasında, bir oyuncunun diğeri karşısında haksız avantaj elde etmesine yol açan izin verilmeyen temas biçimi.
YY	“YY” kısaltması kullanıldığında bunun “yarışma yönetmeliği” veya “müsabaka talimatı” olarak kabul edilmelidir.
Kadın veya erkek oyuncu (kadın veya erkek)	Kadın oyuncu veya erkek oyuncu tanımı için IKF Cinsiyet Politikasına bakınız.
Engelleme	Bir rakibin topu atmasını veya tutmasını engellemenin kabul edilebilir yolu.
Vücutla uzak tutma	Bir pozisyonu korurken veya işgal ederken, rakibin çarpışmayı önleyebileceği şekilde vücudu kullanmanın izin verilen biçimi.
Korf	Pota
Engelsiz bölge	Oyun alanına ait “sınır bölgesi” olarak adlandırılan ve hiçbir engelin (engelleyen, yolu kapatan, geri tutan veya sorun yaratan herhangi bir şeyin) bulunmasına izin verilmeyen bölge.
Pasif engelleme	Rakibin, topu kullanacak oyuncunun önünde bir kol mesafesi içinde durarak topun hızla oyuna sokulmasını engellemesi, ancak atışı kol veya vücut hareketiyle engellememesidir.
Pivot ayağı	Oyuncunun diğeri ayağını hareket ettirirken veya olduğu yerde dönerken, yerde sabit haldeki ayağı
Tehlikeli oynamak	Başka bir oyuncu için tehlikeli olan oyun biçimi.
Top kontrolünü sağlama	Oyuncu makul bir şekilde tek veya iki eliyle topu tuttuğunda veya topun avuç içinde ya da parmakları üstünde durmasını sağladığında, rakip oyuncu topu alamaz.
Sayı şansı	Makul bir şekilde sayı yapma şansı varken şut atma olasılığı.
Şut şansı	Serbest pozisyondayken şut atma şansı.

TANIM VE GİRİŞ

Korfbol, dikdörtgen biçimindeki bir oyun sahasında elle oynanan ve iki karma takımın topu rakip takımın korfuna (potasına) atmaya çalıştığı bir spordur. Sporun temel özellikleri; çok yönlü beceriler, iş birliğine dayalı oyun, kontrollü fiziksel temas, cinsiyet eşitliği, oyuncuların korunan top hakimiyeti hakkı ve korfun çevresindeki 360° alandan sayı yapabilmeyi kapsar.

Burada yayımlanan kurallar, resmi Korfbol kurallarıdır. Bu kurallar; tüm büyükler ulusal üst liglerinde, ulusal şampiyonalarda veya kupalarda, Dostluk Uluslararası Maçlarında ve IKF'nin resmi, himaye ettiği ve tanıdığı etkinliklerde herhangi bir "istisna" uygulanmaksızın bütünüyle kullanılmalıdır.

Bu kurallardan sapmalar; lig sezonu, maç veya maç serisi ya da etkinlik başlamadan önce Uluslararası Korfbol Federasyonuna resmi olarak bildirilmelidir. IKF'e resmi olarak bildirilmeyen her sapma IKF Düzenlemelerinin ihlali sayılır. Sapma resmi bir deney niteliğindeyse IKF Oyun Kuralları Komitesinden önceden izin alınmalıdır.

Alt seviye ve gençlik müsabakalarında bazı kurallar, "Korfbol Kuralları - Müsabaka Düzenlemeleri için İstisnalar ve Tavsiyeler" doğrultusunda farklı müsabakalara ve yerel koşullara uyarlanabilir.

Müsabaka Düzenlemelerinin ("YY") ana korfbol kurallarındaki gereklilikleri değiştirebildiği veya uyarlayabildiği istisna ve tavsiyeler, "Korfbol Kuralları - Müsabaka Düzenlemeleri için İstisnalar ve Tavsiyeler" belgesinde açıklanmıştır.

Korfbol Kuralları içinde, kuralların ayrılmaz parçası olan çeşitli kelime ve ifadeler kullanılır. Bu kelime ve ifadelerin tanımları sözlükte verilmiştir.

Bu belge aşağıdaki yapıda düzenlenmiştir:

- (i) kural veya düzenlemenin açıklaması;
- (ii) kuralın uygulanma koşulları;
- (iii) gerektiğinde kuralın uygulanmasına ilişkin örnekler.

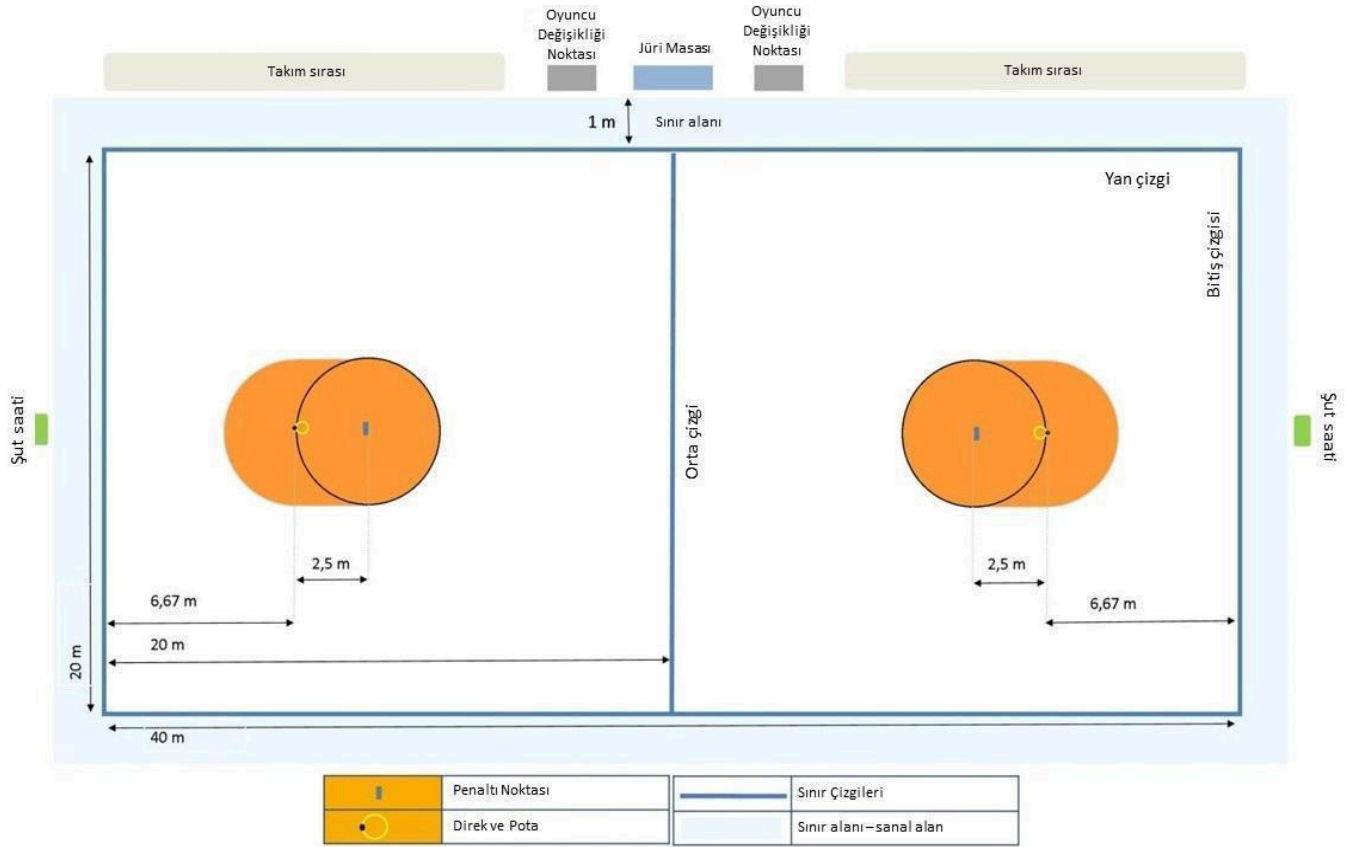
Her kuralın altında yer alan mavi metin, oyunun yönetilmesine yardımcı olan yönlendirme notudur ve burada:

- (i) gerektiğinde kuralın uygulanamayacağı durumlara ilişkin örnekler açıklanır;
- (ii) daha ayrıntılı açıklamalar verilir.

1 SAHA

1.1 Oyun alanı

Oyun alanı; oyun sahasıyla birlikte sınır bölgesini, yedek kulübesi alanlarını, oyuncu değişikliği noktalarını ve jüri masasını kapsar (bkz. Şekil 1).



Şekil 1 – Oyun alanı

1.2 Oyun sahası

Oyun sahasının ölçüleri 40 x 20 m'dir ve saha, Bitiş çizgilerine paralel olan bir orta çizgi tarafından iki eşit bölgeye ayrılır. (bkz. Şekil 1).

Serbest yükseklik en az 7 m olmalı; zemin düz, tozsuz ve kaygan olmayan yapıda olmalıdır.

1.3 Sınır çizgileri

Oyun sahası; bitiş çizgileri, yan çizgiler ve orta çizgiden oluşan, 3,0-5,0 cm genişliğinde ve açıkça görülebilen çizgilerle sınırlandırılmalıdır (bkz. Şekil 1).

Oyun sahası, zemine yapıştırılan 3,0-5,0 cm genişliğindeki bantla da işaretlenebilir.

1.4 Penaltı noktası

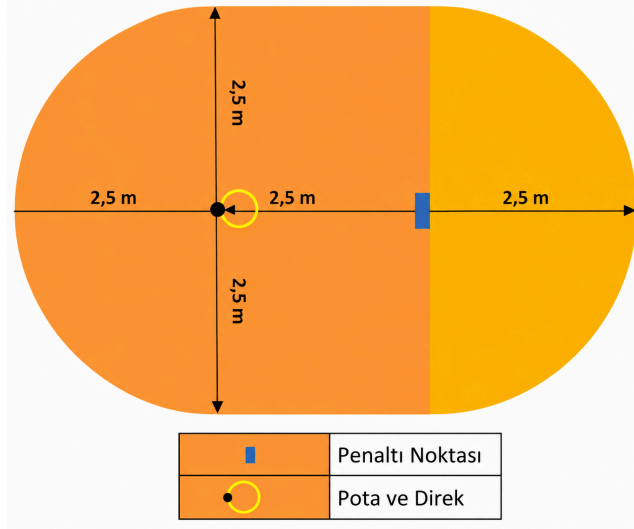
15 cm uzunluğunda 5 cm genişliğinde her iki direğin önüne, sahanın ortasından görülebilen bir çizgi çizilir. (bkz. Şekil 1,2 ve 3)

Çizginin dış tarafı, direğin ön tarafından 2,50 m uzakta olmalıdır.

1.5 Penaltı alanı

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

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

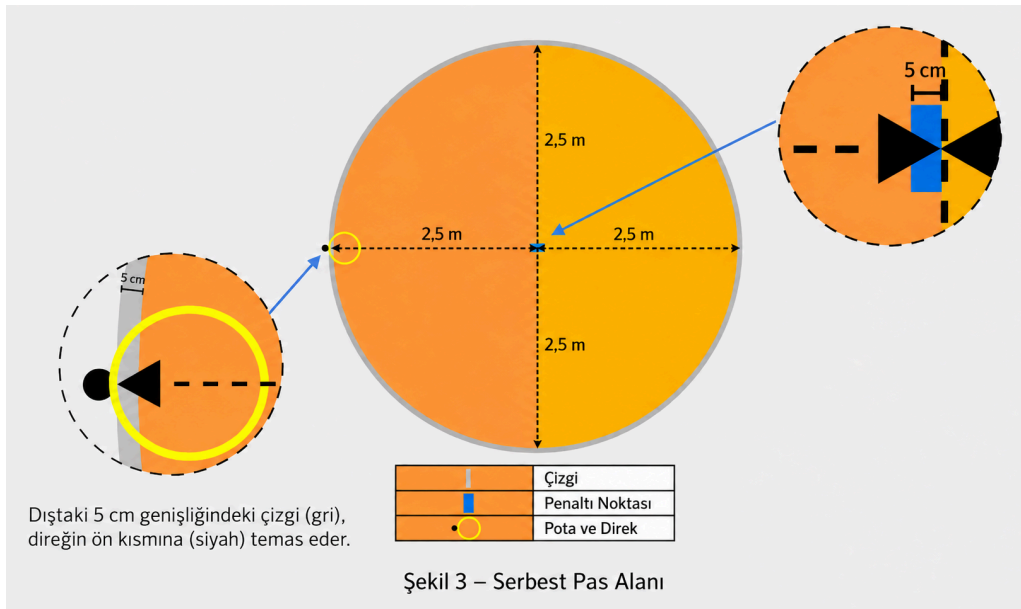


Şekil 2 - Penaltı Alanı

1.6 Serbest pas alanı

Penaltı noktasının merkezinden ve penaltı noktasının direğe en uzak kenarından ölçülen 2,50 m yarıçaplı bir dairedir (bkz. Şekil 1 ve 3).

Bu alan, sahanın diğer çizgileri ve yüzeyiyle kontrast oluşturan tek renk bir zeminle veya alan sınırlarını gösteren zemine sabitlenmiş çizgilerle işaretlenebilir.



Şekil 3 – Serbest Pas Alanı

Şekil 3 - Serbest Pas Alanı

1.7 Sınır alanı

Sınır alanı en az 1 m genişliğindedir ve oyun sahasını çevreler. Bu alan engellerden arındırılmış olmalıdır (bkz. Şekil 1).

1.8 Takım sırası alanı

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

1.9 Oyuncu değişikliği noktası

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

2 MALZEME

2.1 Direkler

Dış çapı 4,5-8,0 cm olan direkler, her iki bölgede yan çizgilerin tam ortasındaki ve oyun sahası uzunluğunun altında biri kadar uç çizgiden içeri olan noktaya zemine dik olarak sabitlenir (bkz. Şekil 1).

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

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

- ✓ Tamamen düzgün;
- ✓ Kalınlığı maksimum 1,0 cm;
- ✓ Direğin bağlantısı, oyuncuların direğin yanından geçmelerine izin verecek şekilde ve geçerken veya direğin yanında düşüklerinde zarar vermeyecek bir yapıda olmalıdır.
- ✓ Plakaya çapraz destek bağlantısı yapılmasına izin verilmez;
- ✓ Direğin stabilitesini korumak için bir girişimde bulunulmalıdır. Plakayı çift taraflı bant kullanarak zemine yapıştırmak gibi

2.2 Korflar

IKF onaylı korflar her bir direğe monte edilir.

Korflar şu koşullara uygun olmalıdır:

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

Korfun boyutları şu şekildedir:

- ✓ 23.5 - 25.0 cm yüksekliğinde;
- ✓ 39.0 - 41.0 cm üst tarafının iç kısım çapı;
- ✓ 40.0 - 42.0 cm alt tarafının iç kısım çapı;
- ✓ 2.0 - 3.0 cm üst kısmının çember kalınlığı.

Korfları direğe sabitleme yöntemi aşağıdaki koşullara uygun olmalıdır:

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

Daha fazla detay için IKF Korf Yönetmeliğine bakınız.

2.3 Top

Korfbol, IKF tarafından onaylanmış türde, yuvarlak 5 numara topla oynanır. Topun çevresi 68,0-70,5 cm olmalı ve ağırlığı 445 g ile 475 g arasında olmalıdır (sınırlar dahil).

Top, üzerinde belirtilen öngörölmüş basınca kadar şişirilmelidir; böylece topun altından ölçölmek üzere yaklaşık 1,80 m yükseklikten oyun yüzeyine bırakıldığında, topun üstünden ölçölmek üzere 1,10 m ile 1,30 m arasında bir yüksekliğe sıçramalıdır.

Topun üzerinde en az iki renkten oluşan baskılı bir desen bulunmalıdır. Desen, top dönerken yuvarlak görünme etkisini kaybetmeyecek kadar simetrik olmalıdır.

Daha fazla ayrıntı için IKF Top Düzenlemelerine bakınız.

3 EKİPMAN

3.1 Jüri masası

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

Şut saati, süre göstergesi ve skor göstergelerinin kontrol panelleri jüri masasına yerleştirilir.

3.2 Oyun saati

Oyun saati, süre göstergesi ve sesli uyarı cihazından oluşur. Sınır bölgesinin dışında veya oyun alanının üstünde; jüri masasından, takım sıralarından ve seyirciler tarafından açıkça görölebilecek bir noktaya yerleştirilmelidir.

Sesli sinyal, en elverişsiz veya güröltölü koşullarda bile kolayca duyulacak kadar güçlü olmalıdır.

3.3 Şut saati

Şut saatleri, sınır bölgesinin dışında, her iki uç çizginin merkezine yakın ve en az 0,90 m yükseklikte, açıkça görölebilen bir noktaya yerleştirilmelidir (bkz. Şekil 1).

Sesli sinyal, en elverişsiz veya güröltölü koşullarda bile kolayca duyulacak kadar güçlü olmalıdır.

3.4 Skor tabelası

Skor tabelası bir skor göstergesinden oluşur. Sınır bölgesinin dışında veya oyun alanının üstünde; jüri masasından, takım sıraları alanından ve seyirciler tarafından açıkça görölebilecek bir noktaya yerleştirilmelidir.

4 KİŞİLER

4.1 Oyuncular

Her iki takımın oyuncuları da:

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

Tehlikeli nesnelere örnek olarak çerçevesiz gözlükler, bileklikler, kolyeler, küpeler, kol saatleri ve yüzükler verilebilir. Karma bir spor olması nedeniyle, aynı takımın kadın ve erkek kıyafetlerinde; benzer görönmeleri ve aynı renkleri taşımaları koşuluyla küçük farklılıklara izin verilir.

4.2 Yedek oyuncular

En fazla altı yedek oyuncu bulunabilir (üç erkek ve üç kadın). Oyuncu değışikliğı öncesinde ısınmak dışında maç boyunca takım sırasında oturmalıdırlar.

4.3 Kaptan

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

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

Kaptan, maçın iyi yönde gidişatı için hakemin dikkatini arzu ettiğı herhangi bir şeye çekme hakkına sahiptir.

Hakeme herhangi bir yaklaşım, iyi niyetle ve çok sık olmamak üzere makul ve doğru bir şekilde yapılmalıdır. Bunun kötüye kullanılması ve/veya hakemin eleştirilmesi uygunsuz davranış olarak kabul edilmelidir (bkz. 7.6).

Takım antrenörünün olmadığı durumlarda antrenörün ek görevlerini de üstlenir.

4.4 Antrenör

Her takıma, kendisine ayrılan takım sırasında oturması gereken bir antrenör eşlik etmelidir. Antrenör, başkalarını rahatsız etmeyecek şekilde, takımların takım sıralarının bulunduğu yan çizgi boyunca ve oyun sahasının dışında kalmak koşuluyla, aşağıdaki amaçlarla takım sırasını terk edebilir:

- ✓ Takım oyuncularına talimat vermek;
- ✓ Mola talep etmek ve/veya kullanmak (bkz. 5.8);
- ✓ Oyuncu değişikliği talep etmek ve gerçekleştirmek (bkz. 5.9).

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

Antrenörün maç başlamadan önce kendisini hakem ikilisine tanıtması beklenir.

Hakemlerin izni olmadan oyun sahasına girmek veya takım sırasındaki yerinden ayrılma hakkını kötüye kullanmak uygunsuz davranış olarak değerlendirilmelidir (bkz. 7.6).

Antrenör maça oyuncu olarak katılırsa artık antrenör sayılmaz ve antrenörlük hakları sona erer.

Herhangi bir anda antrenör veya yardımcı antrenör bulunmuyorsa yukarıda belirtilen ek görevler kaptana geçer (bkz. 4.3).

4.5 Yardımcı antrenör

Her takıma, kendisine ayrılan takım sırasında oturması gereken bir yardımcı antrenör de eşlik edebilir. Antrenör takım sırasında oturduğu sürece yardımcı antrenör; başkalarını rahatsız etmeyecek şekilde, takımların takım sıralarının bulunduğu yan çizgi boyunca ve oyun sahasının dışında kalmak koşuluyla aşağıdaki amaçla yerinden ayrılabilir:

- ✓ Takım oyuncularına talimat vermek.

Yardımcı antrenörün maç başlamadan önce kendisini hakem ikilisine tanıtması beklenir.

Hakemlerin izni olmadan oyun sahasına girmek veya takım sırasındaki yerinden ayrılma hakkını kötüye kullanmak uygunsuz davranış olarak değerlendirilmelidir (bkz. 7.6).

Yardımcı antrenör maça oyuncu olarak katılırsa artık yardımcı antrenör sayılmaz ve yardımcı antrenörlük hakları sona erer.

Yardımcı antrenör, yalnızca antrenör artık mevcut değilse antrenörün görevlerini üstlenir.

4.6 Takıma bağlı diğer kişiler

Antrenör ve yardımcı antrenöre ek olarak takım sırasında oturmasına izin verilen takıma bağlı diğer kişi sayısı en fazla üçtür (3) (yardımcı antrenör yoksa dört (4)). Takımın sağlık görevlisi dışında hepsi maç boyunca takım sırasında oturmalıdır. Sağlık görevlisi sakatlanan bir oyuncuyu değerlendirmek/tedavi etmek için takım sırasından ayrılabilir ve yalnızca hakemlerin izniyle oyun sahasına girebilir.

4.7 Hakem ikilisi

Oyunun kontrolü yalnızca hakem ikilisinin görevidir. Her iki hakem de bu görevi yerine getirme konusunda eşit yetkiye sahiptir. Rakip takımların kıyafetlerinden yeterince farklı bir kıyafet giymelidirler. Görevleri şunlardır:

a) Salonun, oyun sahasının, malzemenin ve ekipmanın uygunluğuna karar vermek

Maçtan önce iki hakem, tüm koşulların (1, 2 ve 3'e göre) gereklilikleri karşıladığını ve bu koşulların oyun boyunca korunduğunu kontrol eder. Bu konuda uygunsuzluğa tolerans göstermemelidirler.

Salondaki tehlikeli engeller veya çok kaygan bir zemin, maçın iptal edilmesi için gerekçedir.

Hakemler, oyun alanının elverişsiz koşulları sonucunda oyuncuların yaşayabileceği yaralanma ve hastalıklar açısından sorumluluklarının bilincinde olmalıdır. Oyuncuların sağlıklı olduğunu varsaymalıdır.

b) Oyunun başladığını, durduğunu ve yeniden başladığını belirtmek

Oyunu başlatmak, durdurmak veya yeniden başlatmak için hakemlerden biri düdüğünü çalar.

Atışı kullanacak oyuncu hazır olur olmaz ve tüm gereklilikler (7.3 d), 7.4 b) veya 7.5 d)'ye göre) karşılanır karşılanmaz oyunu başlatmalı veya yeniden başlatmalıdır.

Hakem ikilisi aşağıdaki durumlarda oyunu durdurmalıdır:

- ✓ Zemin, malzeme veya ekipmandaki değişen koşullar nedeniyle işlem yapılması gerektiğinde (1, 2 ve 3'e göre);
- ✓ Sayı yapıldığında;
- ✓ Bir ihlalin cezalandırılması gerektiğinde;
- ✓ Her periyot sona erdiğinde;
- ✓ Haksız bir avantaj oluştuğunda (4.7'e)'ye göre);

- ✓ Oyuncuda kanama olursa;
- ✓ Temassız şekilde düşen ve/veya sakatlanan bir oyuncu hemen ayağa kalkamayıp kendisi ve/veya başkaları açısından yaralanma riski oluşturan bir pozisyonda kaldığında;
- ✓ Uygunsuz davranış veya seyirci müdahalesi olduğunda;
- ✓ Her iki takım sırayla kasıtlı olarak pasif oynadığında (bkz. 6.9);
- ✓ Dizilişteki değişiklikler nedeniyle maça devam etmek mümkün olmadığında (5.1'e göre).

c) Kuralları uygulamak

Hakem ikilisi avantaj uygulaması dışında ihlalleri cezalandırır (7.2 ye göre).
Hakem ikilisi oyunun herhangi bir bölümünde, oyun durmuş olsa dahi her türlü ihlali cezalandırabilir.

d) Kararlarını açıklamak için resmî işaretleri kullanmak

“Hakem işaretleri” kısmında belirtildiği gibi (8'e göre).

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

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

Hakemler oyunu durdurmak için düdük çaldıktan sonra oyuncuların pozisyonlarına dönmesine izin verir ve topu topa sahip olması gereken takıma verir.
Haksız avantaja örnekler şunlardır:

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

f) Uygunsuz davranışlar karşısında harekete geçmek

(7.6'ya göre).

Bu; oyuncular, antrenörleri, yedekleri ve takıma bağlı diğer kişileri kapsar.

g) Seyirci müdahalesine karşı harekete geçmek

Hakem ikilisi gerekli gördüğünde seyircilerin uyarılmasını sağlayabilir veya maçı iptal edebilir ya da sonlandırabilir. Seyircilerin müdahalesi durumunda hakem ikilisi, kaptandan bunun durdurulmasını ister. Tekrarı halinde koşullara göre maçı erteleyebilir veya sonlandırabilir.

h) Oyuncuları tehlikeli nesneler açısından kontrol etmek

(4.1'e göre).

4.8 Jüri

Jüri, maç protokolünün, kuralların ve düzenlemelerin kontrolünde hakem ikilisine yardımcı olur.

Jüri; maç sırasında şut saati görevlisini, süre görevlisini ve skor görevlisini yönlendirir ve denetler.

Bir mola talebinden sonra, oyun durduğunda veya molayı isteyen takım topa sahip olduğunda jüri, hakem ikilisini bilgilendirmek için sesli bir sinyal vermeli ve hangi takımın mola talep ettiğini gösteren bir işaret kullanmalıdır.

Bir oyuncu değişikliği talebinden sonra oyun durduğunda jüri, hakem ikilisini bilgilendirmek için sesli bir sinyal vermeli ve hangi takımın değişiklik talep ettiğini gösteren bir işaret kullanmalıdır.

Sinyal, hakem düdüğünün sesiyle karıştırılabilecek bir ses olmamalıdır.

Protokol, kurallar ve düzenlemelerde yer almayan bir durumda jüri hakemlere görüş bildirebilir; bu durumla ilgili kararı hakemler verir.

4.9 Zaman tutucu

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

4.10 Şut saati operatörü

Şut saati operatörü, hücum bölgesindeki 25 saniyelik süre sınırını kontrol etmekten sorumludur ve 6.16'ya göre şut saatini kullanır.

4.11 Sayı tutucu

Sayı tutucu, maç skorundan sorumludur ve 5.5'e göre skor tabelasını kullanır.

5 OYUN

5.1 Takımlar

Her takımdan dört (4) erkek ve dört (4) kadın başlangıç kadrosu olarak bildirilir; her bölgede her cinsiyetten iki (2) oyuncu yer alır. Diğer oyuncular yedek olarak listelenir.

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

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

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

Eğer bir takım eksik oyuncuyla sahaya çıkmışsa veya uygun bir mazeret nedeniyle oyuncu sahada yer almıyorsa (örn. Sakatlık veya rakip takımın sahada tam sayı ile yer almaması), her zaman bu oyuncuyu geri alma hakkına sahiptir ancak bu maksimum oyuncu değişikliği sayısından biri olarak kabul edilir. Her iki takımda eksik oyuncu ile sahada yer aldığında deplasman takımının kaptanı, takımının oyuncularını doğrudan rakibi olmayan oyuncu sayısı en az olacak şekilde yerleştirmelidir.

5.2 Oyun süresi

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

Oyun süresi her seferinde başlar:

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

Oyun süresi her seferinde durur:

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

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

5.3 Altın gol

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

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

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

Oyuncu değişikliklerine her zaman 5.9. kuralına göre izin verilir.

Normal oyun süresinin bittiğini belirten sesli işaret duyulduğunda, eğer:

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

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

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

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

Penaltı atışlarında daha fazla sayı yapan takım kazanmış ilan edilir.

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

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

5.4 Oyunun başlangıcı

İlk devrede ev sahibi takım başlama atışıyla (bkz. 5.7) topa sahip olarak başlar ve hangi korfa hücum edeceğini seçer. Devre arasından sonra iki takım, aynı dizilişi koruyarak hücum ettikleri saha yönlerini değiştirir ve deplasman takımı topa sahip olarak başlar.

Periyotlar arasındaki teknik moladan sonra oyun, önceki periyodun sonunda topa sahip olan takımın başlama atışıyla ve Altın Gol periyodunun başlangıcındaki kurallarla aynı şekilde yeniden başlar (bkz. 5.3).

5.5 Sayılar

Top, yukarıdan korfun içinden tamamen geçtiğinde sayı olur; ancak top önce alttan atılıp korfun içinden geçtikten sonra yeniden korfun içinden aşağı düşmüşse sayı verilmez.

Topun korftan tamamen geçeceği kesin olduğu halde bir savunmacı alttan dokunarak bunu engellerse de sayı verilir.

Her sayı skora bir puan ekler ve topun girdiği korfun bulunduğu bölgede hücum eden takımın hanesine yazılır.

Aşağıdaki durumlarda sayı geçerli sayılmaz:

- ✓ Top korftan geçmeden önce hücum eden takım bir ihlal yapmışsa;
- ✓ Top, hücum eden takımın savunma bölgesinden yapılan bir atışın veya doğrudan başlama atışının, serbest pasın ya da yeniden başlamanın ardından korftan geçmişse;
- ✓ Top, oyunun herhangi bir periyodunun bittiğini belirten düdük veya sinyalden sonra şut atan hücum oyuncusunun elinden çıkmışsa.

En fazla sayı atan takım maçı kazanır.

Normal oyun süresinin sonunda iki takımın skoru eşitse kazananı belirlemek için altın gol periyodu oynanmalıdır.

5.6 Alan değişimi ve saha değişimi

Her iki sayı atıldıktan sonra oyuncular bölgelerini değiştirir; bununla birlikte oyuncuların rolleri de değişir. Hücum oyuncuları defans, defans oyuncuları ise hücum oyuncusuna dönüşürler.

Devre arasında rol değişikliği yapılmaz; yalnızca saha değişimi yapılır.

5.7 Santra

Santra (başlama atışı), kendi bölgesinde sahanın merkezinden en fazla 2 m uzaklıktaki bir noktadan bir hücum oyuncusu tarafından ve yeniden başlama için geçerli koşullarla yapılır (bkz. 7.3).

Santra şu durumlarda yapılır:

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

5.8 Mola

Mola, bir takımın antrenörü tarafından talep edilen bir dakikalık oyun arasıdır.

Her takım maç başına iki mola talep etme hakkına sahiptir.

Prosedür

1. Antrenör herhangi bir anda jüriden mola ister.
2. Hakemlerin oyunu bir sonraki durdurduğu anda veya o takım topa sahip olduğunda, zaman tutucu hakemlere mola talep edildiğini bildirmek için sesli sinyal verir.
3. Hakemler mola işaretini yaparak molayı onaylar (bkz. hakem işaretleri).
- 4.50 saniye sonra hakemler iki takımın da pozisyonlarına dönmesi gerektiğini belirtmek için düdük çalar. Oyun, molanın başlamasından itibaren 60 saniye içinde yeniden başlamalıdır.
5. Moladan sonra maç, mola verilmemiş olsaydı nereden ve nasıl yeniden başlayacaksa aynı yer ve şekilde yeniden başlatılır.

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

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

Mola oyun durdurulmadan verilecekse, zaman tutucu hakemleri yalnızca molayı talep eden takımın bir oyuncusu topu elinde tutarken bilgilendirebilir.

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

Yeni bir mola verilebilmesi için oyunun yeniden başlamasıyla mola tamamlanmalıdır.

Mola sırasında antrenörler ve takımlar kendilerine ayrılan takım sıralarında veya hemen yakınında kalmalıdır.

5.9 Oyuncu değişikliği

Oyuncu değişikliklerine yalnızca oyun durduğu zaman izin verilir.

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

Prosedür

1. Oyuna girecek olan oyuncu, oyuncu değişikliği noktasında hazır olmalıdır (bkz. 1.9).
2. Antrenör, oyuncu değişikliğini jüriden talep eder;
3. Hakemin oyunu bir sonraki durduruşunda zaman tutucu sesli bir sinyal vererek hakeme oyuncu değişikliği talebi olduğunu bildirir.
4. Hakemler oyuncu değişikliği işaretini yaparak değişikliğe izin verir (bkz. hakem işaretleri).
5. Değişiklikten sonra maç, değişiklik yapılmamış olsaydı nereden ve nasıl yeniden başlayacaksa aynı yer ve şekilde yeniden başlatılır.

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

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

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

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

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

Hakem tarafından kırmızı kart ile cezalandırılan oyuncu bir yedek oyuncu ile değişmelidir. Bu değişiklik izin verilen maksimum oyuncu değişikliği sayısından biri olarak kabul edilir. Ayrıca, ihraç edilen oyuncu hemen değiştirilmezse takım yine de izin verilen maksimum oyuncu değişikliği hakkında birini kullanmış olarak kabul edilir ve ek olarak bu değişiklik yapıldığı kadar takım başka bir oyuncu değişikliği yapamaz. Eğer izin verilen maksimum oyuncu değişikliği sayısına daha önceden ulaşılmışsa, kırmızı kart gören oyuncu veya sakatlık nedeniyle bir daha maçta yer alamayacak olan bir oyuncu hakemin izni ile değiştirilebilir.

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

Oyundan çıkan oyuncu takım sırasında oturmalıdır.

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

5.10 Sakatlanan oyuncuların tedavisi

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

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

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

6 KURAL İHLALLERİ

Oyun sırasında aşağıdakiler yasaktır:

6.1 Topla koşturmak

Topa sahip bir oyuncunun konumunu değiştirmesi.

Bu kuralın ihlali, aşağıdaki üç durumda açıklandığı üzere oyuncunun başlangıç pozisyonuna ve eylemine bağlıdır:

a) Bir oyuncu topu sabit bir pozisyonda dururken alır.

Top ellerinden çıkmadan önce bir ayağını hareket ettirip ardından diğer ayağını yerden kaldıramaz; özellikle sayı girişimi sırasında bu yasaktır.

Yapmasına izin verilir:

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

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

b) Bir oyuncu topu koşarken veya sıçrarken alır ve topu atmadan ya da şut atmadan önce durur.

Topu aldıktan sonra mümkün olan en kısa mesafe içinde durmaya çalışmalıdır.

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

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

c) Bir oyuncu topu koşarken veya sıçrarken alır ve tamamen durmadan önce topu atar ya da şut çeker.

Topu aldıktan sonra üçüncü kez ayağını yere bastığı anda top hala elinde olmamalıdır.

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

6.2 Şahsi oynamak

Bir oyuncu takım arkadaşıyla iş birliğinden kaçınarak topu kasıtlı şekilde oynadığında ve aşağıdaki iki koşul birden karşılandığında:

- ✓ Oyuncu konumunu önemli ölçüde değiştirir;
- ✓ İş birliğinden kaçınma kasıtlıdır.

Şahsi oynamaya örnekler:

- ✓ Oyuncu topu başka bir yerde yakalamak amacıyla uzağa atarsa. Oyuncu topu direğe yada başka bir oyuncuya doğru atmış dahi olsa buna izin verilmez

- ✓ Oyuncu topun yanında koşarken topu daha erken alabileceksen topu uzağa tipler. Bu gerçekleştiğinde cezalandırılmadır çünkü topun kolayca daha geç ele geçirilmesini sağlar.

Şahsi oynamanın cezalandırılmaması gereken örnekler:

- ✓ Bir oyuncu topu başka bir oyuncuya pas vermeye çalışır ancak diğer oyuncu topu yakalayamazsa ilk oyuncu topu tekrar alabilir;
- ✓ Oyuncu konumunu değiştirmiyorsa; örneğin sabit dururken topu bir elinden diğerine atar veya yere sektirip tekrar alırsa;
- ✓ Top doğrudan yakalayamadığında topa hafifçe dokunmak;
- ✓ İki rakip oyuncu topu yakalamak için zıplayarak veya uzanarak uğraştığında ya da birbirlerinin yanında eğilerek koşarlarken; eğer bir oyuncu belirgin şekilde önde değilse daha sonra yakalamak üzere topa uygun bir yöne doğru vurmasına izin verilir. Bu şekilde elde edilen bir pozisyondan atış yapmasına izin verilir. Bu şekilde bir düelloda topun oyunculardan biri tarafından tamamen yakalanmasından önce birkaç kez dokunulmasına ihtiyaç duyulabilir. Aynı şey oyuncu topu kendi alanının sınır çizgileri içerisinde tutmaya çalışırken de olabilir

Hakemler oyuncuların teknik kapasitelerini dikkate almalıdır. Oyuncu ne kadar iyiye iş birliğinden kasıtlı olarak kaçınıldığı o kadar erken varsayılabilir.

6.3 Defans yapılırken şut atmak

Bir savunma oyuncusu aşağıdaki koşulların tamamını sağlıyorsa:

- a) Topu aktif olarak bloklamaya çalışıyorsa;
- b) Hücum oyuncusuna göre bir (1) kol mesafesi içindeyse;
- c) Direğe hücum oyuncusundan daha yakınsa;
- d) Yüzü hücum oyuncusuna dönükse.

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

Hücum oyuncusu ile savunma oyuncusu arasındaki bir kol mesafesi değerlendirilirken hakemler iki oyuncunun dikey konumunu göz önünde bulundurmalıdır.

Belirli koşullar, dört (4) şarttan birinin yerine getirilmesine olanak tanımadığında, bir şut yine de savunulmuş sayılmalıdır:

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

a) koşulunun sağlanamadığı durumlar:

- ✓ Hücum oyuncusu savunma oyuncusundan çok daha uzundur ve bu nedenle savunma oyuncusu topu fiilen bloklamaz;
- ✓ Hücum oyuncusu sıçrayarak topu savunma oyuncusunun engelleyen kollarının üzerinden korfa doğru atar veya dokunur;
- ✓ Hücum oyuncusu topu sırtı korfa dönükken almıştır ve savunma oyuncusu arkasındadır.

b) koşulunun sağlanamadığı durum:

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

c) koşulunun sağlanamadığı durum:

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

Aşağıdaki durumlarda bir şut savunulmuş sayılmaz:

- ✓ Savunma oyuncusu şutu gerçekten bloklamaya çalışmıyorsa (yalnızca kolu kaldırmak yeterli değildir);
- ✓ Savunma oyuncusunun gövdesi direğe hücum oyuncusundan daha uzaksa. Savunma oyuncusunun elinin veya kolunun direğe daha yakın olması yeterli değildir; ölçüt gövdenin (üst vücudun) büyük bölümünün direğe daha yakın olmasıdır;
- ✓ Savunma oyuncusu hücum oyuncusunun topa sahip olduğunun farkında değilse (çok hızlı şut, dokunarak şut);

- ✓ Uzun bir savunma oyuncusuna karşı şut atılırken veya savunma oyuncusu bir kol mesafesi yakınlıkta olmadığı halde şut atılırken zıplayıp topa dokunduğunda.

6.4 Başka bir hücum oyuncusunun kesmesi sonrası şut atmak

Hücum oyuncusu, kendisini savunan savunma oyuncusunun savunma veya engelleme pozisyonundan kesme nedeniyle vazgeçmeye zorlanmasından sonra korfa atış yaptığı anda aşağıda tarif edildiği gibi gerçekleşir. Kendi hücum oyuncusunu bir kol mesafesi uzaklığında savunmakta veya engellemekte olan bir defans oyuncusu, savunduğu hücum oyuncusunun kendi takım arkadaşına çok yakın geçmesi nedeniyle artık onu takip edemez ve diğer atak oyuncusuyla çarpışır veya çarpışmak üzere kalır. Bu ikinci hücum oyuncusu, savunma oyuncusunu savunma veya engelleme pozisyonunu kaybetmesi için zorlamıştır. Kesme bir ihlal değildir. Sadece kesme sonrası şut atmak ihlaldir.

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

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

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

6.5 Kendi takım arkadaşına elden ele pas vermek

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

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

6.6 Karşı cinsiyetten bir rakibin top atmasını engellemek

Bir oyuncu karşı cinsiyetten bir rakibin top atmasını engellemek için herhangi bir hareket yaptığında ve aşağıdaki iki koşul birden karşılaşıldığında:

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

6.7 Bacak veya ayak ile topla oynamak

Oyuncu, dizinin alt tarafı veya ayağı ile topla oynadığında gerçekleşir. İhlal yalnızca hareket kasıtlı olduğunda oluşur.

6.8 Direğe dokunmak veya direği tutmak

Bir oyuncu vücudunun herhangi bir bölümüyle direğe dokunduğunda veya direği tuttuğunda ve:

- ✓ Bu durum bir şutun sonucunu etkiliyorsa (kasıtlı veya kasıtsız);
- ✓ Daha yükseğe sıçramak, koşmak, yön değiştirmek veya hızla uzaklaşmak için direği kullanıyorsa.

Bir hücum oyuncusu şut sırasında direği hareket ettirirse:

- ✓ Hareket kasıtlıysa savunma lehine yeniden başlama verilir;
- ✓ Hareket kasıtsızsa ve sayı olmazsa hakemler oyuna devam etmelidir.

Bir savunma oyuncusu şut sırasında direği hareket ettirirse:

- ✓ Top korftan geçerse, hakemler bu ihlal için daha önce düdüğü çalmış olsa bile sayı geçerlidir;
- ✓ Direğin hareketi bir sayı engellemiş olabilir hücum lehine penaltı verilir;
- ✓ Hareket kasıtlıysa ancak olası bir sayı kaybı yoksa hücum lehine serbest pas verilir;
- ✓ Hareket kasıtsızsa ve olası bir sayı kaybı yoksa oyuna devam edilir.

6.9 Pasif oyun

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

Pasif oyuna örnekler şu şekildedir:

- ✓ Pas vermeden önce çok beklemek;
- ✓ Topun hücum alanına gitmesini geciktirmeyi amaçlayan aşırı pas yapmak;

- ✓ Bir hücum organizasyonu sonucu olmadıkça, topu hücum bölgesinden savunma bölgesine geri göndermek;
- ✓ Şut atma şansları yaratmadan aşırı şekilde pas yapmak;
- ✓ Bilinçli şekilde açık şut şanslarını görmezden gelmek;
- ✓ Her iki takım da sırayla pasif oynuyor veya skoru olduğu gibi kabul ediyorsa ve değiştirmek için bir girişimde bulunmuyorsa.

Hakemler aşağıdaki durumlarda oyunu durdurmak için hemen düdük çalmamalıdır:

- ✓ Skorun yakın olduğu bir maçın son bölümünde öndeki takım daha temkinli oynamaya ve yüksek risklerden kaçınmaya karar verdiğinde;
- ✓ Savunma yapan takımın stratejisi, daha az aktif engelleme yaparak rakiplerini şut şanslarını kullanmaya zorlayacak şekilde değiştiğinde; bu durumda gol yeme riskini kabul ederek başarısız bir şutun topu kazanmak için daha iyi bir fırsat sağlayacağını umar.

Ancak her iki durumda da oyun yalnızca topa sahip olmayı sürdürmeye odaklanamaz. Hücum takımının oyununda sayı şansı yaratmaya ve kullanmaya yönelik eylemler açıkça görülmelidir.

Hakemler oyuncuların pasif oynayıp oynamadığına karar verirken aşağıdaki noktaları dikkate almalıdır:

- ✓ Oyuncuların teknik kapasitesi;
- ✓ Rakip takımın sayı şanslarını önlemek veya topu kazanmak için elinden gelen her şeyi ne ölçüde yaptığı.

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

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

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

Örnekler:

- ✓ Sakatlanan oyuncunun tedavisi;
- ✓ Bir haksız avantaj durumu;
- ✓ Bir kanamalı oyuncu durumu.

6.11 Rakibi aşırı şekilde engellemek

Bir oyuncu rakibini engellediğinde ve şu durumlar gerçekleştiğinde:

- ✓ Topu rakibinin elinden düşürür, alır veya elinden çıkmasına neden olacak şekilde hamle yaparsa;
- ✓ Top yerine rakibin kolunu bloke ederek vücudun serbestçe kullanımını kısıtlarsa;
- ✓ Topu atacak olan kola vurur veya topa müdahale ederse (yani engelleme yapan kol veya el, top rakibin elinden çıkmadan önce topa temas edecek şekilde topa doğru hızla hareket etmemelidir);

Bu kuralın ihlal edilmiş sayılması için, rakibin topu bir veya iki eliyle tutarak ya da avuç içlerinde veya parmakları arasında durmasını sağlayarak top üzerinde makul bir kontrole sahip olması gerekir.

Topun rakibin eline veya koluna çarpmasına yol açacak hareketler kullanarak, rakibin topu istenen yöne atmasını engellemeye izin verilir.

Aşağıdaki durumlarda ihlal kabul edilmez:

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

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

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

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

6.12 Rakibi itmek, tutunmak veya vücutla uzak tutmak

Bir oyuncu, kasıtlı olsun ya da olmasın, rakibin serbest hareketini engellediğinde; rakip topa sahip olsun veya olmasın ve top diğer bölgede bulunsun bile.

Kural dışı engellemeye örnekler:

- ✓ İtmek;
- ✓ Rakibi çarparak düşürmek;
- ✓ Sıçradıktan sonra sabit duran bir rakibin üzerine düşmek;
- ✓ Sıçrayan bir oyuncunun ineceği yere kasıtlı olarak yerleşmek;
- ✓ Rakibin ayağa kalkmasını veya sıçramasını engellemek;
- ✓ Sıçrayan bir rakibin yoluna eğilmek;
- ✓ Yaklaşan veya yanından geçen bir rakibe kolunu veya bacağına uzatarak onun daha uzun bir yol izlemesine neden olmak;
- ✓ Savunma yapan bir oyuncunun yoluna doğru kasten çıkarak onu rakibini takip etmekten alıkoymak.

Bu kural, hareket halindeki bir rakibin yoluna, çarpışmayı kaçınılmaz kılacak kadar ani bir şekilde girmedikleri sürece, bir oyuncuyu başka bir oyuncuya yol vermeye veya belirli bir konumda durmaya zorlamaz.

Öte yandan, hücum oyuncusu savunma oyuncularıyla çarpışmaktan kaçınmaya çalışmalıdır. Savunma oyuncusunun dengesini bozmak amacıyla onlara çarptıklarında veya vücutlarıyla onları savunma pozisyonundan dışarı ittiklerinde, hücum oyuncusu cezalandırılır.

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

Kolları veya bacakları açarak rakibi engellemeye çalışmak, her zaman rakibin hareketini fiilen durdurmak anlamına gelmez. Rakip, ihlali yapan oyuncunun kol veya bacaklarından kaçınmak için onun etrafından daha uzun bir yol izlemek zorunda kaldığında da bir ihlal gerçekleşmiş olur.

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

"Çizgide sıçrama" olarak adlandırılan hareket, yalnızca rakibin vücudunu serbestçe kullanması engellendiği takdirde cezalandırılmalıdır. Savunma oyuncusunun, top henüz hücum oyuncusunun erişim alanına girmeden topa dokunması bir ihlal teşkil etmez. Öte yandan, savunma oyuncusunun hücum oyuncusunun yanında veya arkasında durup onun üzerine doğru eğilerek topu yakalamasını zorlaştırması ve ardından topa dokunması bir ihlaldir.

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

6.13 Tehlikeli şekilde oynamak

Bir oyuncu başka bir oyuncuyu tehlikeye sokacak biçimde oynadığında.

Tehlikeli oyuna örnekler:

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

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

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

6.14 Kendi bölgesinin dışında oynamak

Bir oyuncu topa dokunduğunda veya bir rakibi engellediğinde ve aşağıdaki iki koşuldan biri gerçekleştiğinde:

- ✓ Sınır çizgisine, orta çizgiye veya kendi bölgesinin dışındaki zemine temas ediyorsa;
- ✓ Oyuncu topa dokunmanın öncesinde sınır çizgilerinden, merkez çizgiden veya alanı dışındaki zeminden sıçradıysa.

6.15 Saha dışı top

Top aşağıdakilerden herhangi birine temas ettiğinde gerçekleşir:

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

Topa son dokunan takım aleyhine oyuna yeniden başlama verilir.

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

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

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

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

6.16 Hücum bölgesinde zaman limitini aşmak

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

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

Zaman limitinin aşılması şut saatinin sesli işareti ile belirtilir.

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

Prosedür

a) Şut saati 25 saniyeden geri saymaya başlar:

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

b) Şut saati 25 saniyeye sıfırlanır ve geri saymaya başlar:

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

c) Şut saati durdurulur ve 25 saniyeye sıfırlanır:

- ✓ Defans oyuncusu topun kontrolünü sağladığında;
- ✓ Hakem tarafından sayı verildiğinde;

- ✓ Müsabakanın bir periyodu sonra erdiğinde;
 - ✓ Hakem oyuna yeniden başlama, serbest atış veya penaltı için düdüğünü çaldığında.
- Yukarıda belirtilen durumlardan biri gerçekleştiğinde, şut saati 25 saniyeden başlar (a'ya göre).

d) Hakemler aşağıdaki durumlar için düdük çaldığında şut saati durdurulur:

- ✓ Top oyun dışı olduğunda;
- ✓ Bir hücum oyuncusunun sakatlanması veya düşmesi nedeniyle oyunu durduğunda;
- ✓ Haksız avantaj durumu oluştuğunda;
- ✓ Yukarıda belirtilenler dışındaki herhangi bir nedenle oyun kesildiğinde.

7 YAPTIRIMLAR VE DİSİPLİN

7.1 Yaptırım türleri

Bir oyuncu oyun kurallarından birini her ihlal ettiğinde hakemler, aşağıdaki ölçütlere göre şu işlemlerden birini uygulamalıdır:

a) Oyunu devam ettirme

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

b) Yeniden başlama için düdük çalma

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

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

c) Serbest pas için düdük çalma

Topun hangi takımda olduğuna bakılmaksızın, bir savunma oyuncusunun (kendi savunma bölgesindeki bir oyuncunun) kasıtlı olarak veya kontrolsüz temasla yaptığı herhangi bir kural ihlalinin ardından.

Bir hücum oyuncusunun (kendi hücum bölgesindeki bir oyuncunun) yaptığı ihlal serbest pasla cezalandırılmaz.

d) Penaltı için düdük çalma

Sayı şansının kaybedilmesine yol açan herhangi bir ihlalden veya hücumu tekrarlı biçimde haksız şekilde engelleyen ihlallerden sonra.

Penaltı verilmesi gereken durumlara örnekler:

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

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

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

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

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

Maç herhangi bir nedenle durduğunda yalnızca hakemlerin düdüğünden sonra yeniden başlayabilir.

7.2 Oyuna devam etme

Yeniden başlama ile cezalandırılacak bir ihlalden sonra ihlal yapmayan taraf topa sahipse hakemler oyunu durdurmaz; oyuna devam işaretini göstererek oyunun sürmesine izin verir (bkz. hakem işaretleri).

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

7.3 Yeniden başlama

a) Yeniden başlamanın yeri

Yeniden başlama, ihlalin yapıldığı yerden kullanılır.

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

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

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

b) Yeniden başlamayı kullanma koşulları

Yeniden başlamayı kullanan oyuncunun aktif veya pasif olarak engellenmesine izin verilmez.

Pasif engelleme, rakibin yeniden başlamayı kullanacak oyuncunun önünde bir kol mesafesi içinde durarak topun hızla oyuna sokulmasını engellemesi ancak atışı kol veya vücut hareketiyle engellememesidir. Atışı geciktirmek veya engellemek amacıyla kol veya vücut hareketi yapılırsa engelleme artık pasif değil aktiftir.

c) Top oyuna ne zaman girer

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

d) Yeniden başlama nasıl kullanılır

Yeniden başlamayı kullanacak oyuncu topu eline aldığı veya alabilecek durumda olduğu anda hakemler düdük çalar.

Yeniden başlamayı kullanan oyuncunun bu andan itibaren topu oyuna sokmak için dört (4) saniyesi vardır.

e) Yeniden başlama sırasında yapılan ihlaller

Hakemler yeniden başlamanın kullanılması için düdük çaldıktan sonra aşağıdaki kararları verebilir:

Aşağıdaki durumlarda diğer takım lehine yeni bir yeniden başlama verilir:

- ✓ Yeniden başlamayı kullanan oyuncu topu dört (4) saniye içinde oyuna sokmamışsa;
- ✓ “Oyun dışı top” (bkz. 6.15) ve “kendi bölgesinin dışında oynamak” (bkz. 6.14) durumlarında, top elinden çıkmadan önce yeniden başlamayı kullanan oyuncu sınır çizgilerine veya sınır çizgisinin diğer tarafındaki oyun alanına temas ederse;
- ✓ Yeniden başlamayı kullanan oyuncunun takımından bir oyuncu, top oyuna girmeden önce topa dokunursa.

Aşağıdaki durumda aynı takım lehine yeni bir yeniden başlama verilir:

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

Aşağıdaki durumda aynı takım lehine serbest pas:

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

7.4 Serbest pas

a) Serbest pasın yeri

Serbest pas, hücum bölgesinden bir oyuncu tarafından serbest pas alanı içinde (bkz. Şekil 3), bir ayağı penaltı noktasının hemen arkasında olacak şekilde kullanılır.

b) Serbest pasın kullanılışı

Hakemler serbest pas işaretini yaptıktan sonra (bkz. hakem işaretleri) hücum oyuncularının pozisyonlarını almalarına izin verir.

Serbest pası kullanacak oyuncu topu elinde tuttuğunda veya alabilecek durumda olduğunda ve diğer hücum oyuncuları yerlerini aldığında hakemler dört saniye işaretini verir (bkz. hakem işaretleri).

Bu, savunma oyuncularına pozisyonlarını almaları için en fazla dört (4) saniye veren hazırlık süresini başlatır. Hakemler serbest pasın kullanılması için düdük çalmadan önce tüm oyuncular aşağıda açıklanan beş koşulun tamamını sağlamalıdır.

Hakemlerin dört (4) saniyenin tamamını beklemesi gerekmez. Tüm koşullar daha önce sağlanırsa hemen düdük çalmalıdır.

c) Serbest pas kullanma koşulları

Hakemlerin serbest pas kullanılması için düdük çalmasından önce (hazırlık süresi):

1. Serbest pası kullanacak oyuncu, bir ayağı penaltı noktasının hemen arkasında; diğer ayağı ise Şekil 3'te (serbest pas alanı) gösterilen noktanın arkasındaki daha açık renkli alanın herhangi bir yerinde olacak şekilde durmalıdır.
2. Diğer üç (3) hücum oyuncusu serbest pas alanının dışında durmalı ve birbirlerinden en az 2,50 m uzakta olmalıdır.
3. Savunma oyuncuları serbest pas alanının dışında durmalıdır.
4. Hiçbir oyuncu, bir ayağı direğin bir tarafında diğer ayağı diğer tarafında olacak şekilde direği iki ayağının arasına alamaz. Direğin bir tarafında durmayı seçmelidir.
5. Serbest pas alanının hemen yakınında, oyuncuların ayaklarını rakibin bacakları ve ayakları arasına yerleştirmesine izin verilmez.

Hakemlerin serbest pas kullanılması için düdük çalmasından sonra:

6. Serbest pası kullanan oyuncu topu en fazla dört (4) saniye içinde atmalıdır ve top elinden/ellerinden çıkmadan önce penaltı noktasına veya Şekil 3'te (serbest pas alanı) gösterilen daha koyu renkli bölgenin herhangi bir yerine ayağıyla ya da vücudunun herhangi bir bölümüyle temas etmemelidir.
7. Yukarıdaki 2, 4 ve 5 numaralı koşullar, top oyuna girene kadar sağlanmaya devam etmelidir.
8. Yukarıdaki 3 numaralı koşul, serbest pası kullanan oyuncu top, kol veya bacakla açıkça görülebilen bir hareket yapana kadar sağlanmalıdır. Bu hareketin gerçekten bir atışla sonuçlanması veya aldatma amaçlı olması önemli değildir.

d) Top oyuna ne zaman girer

Hakemler serbest pasın kullanılmasına izin veren düdüğü çaldıktan sonra serbest pası kullanan oyuncu topu attığında ve aşağıdaki üç durumdan biri gerçekleştiğinde top oyuna girmiş sayılır:

- ✓ Savunma takımından bir oyuncu topa dokunursa;
- ✓ Bir başka hücum oyuncusu serbest pas alanı dışındaki zemine her iki ayağıyla temas halindeyken ve top açık bir şekilde havada en az 1 metre (zemin boyunca ölçülen) yol kat ettikten sonra topa dokunduğunda;
- ✓ Top serbest pas alanının tamamen dışına çıkmışsa.

e) Serbest pas kullanılırken yapılan ihlaller

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

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

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

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

Hazırlık süresinde oluşabilecek ihlaller:

- ✓ Herhangi bir oyuncu dört (4) saniyelik hazırlık süresinin sonunda yukarıdaki 1-5 numaralı koşullardan bir veya daha fazlasını sağlamıyorsa;
- ✓ Dört (4) saniyelik hazırlık süresinin sonunda her iki takımdan oyuncular serbest pas alanının içindeyse hakemler penaltı noktasına en yakın oyuncuyu cezalandırır;
- ✓ Hakemler dört (4) saniyelik hazırlık süresinin sonunda her iki takımdan oyuncuların da aynı derecede yanlış mesafede olduğunu düşünüyorsa hücum takımı cezalandırılır;
- ✓ Eğer dört (4) saniyelik hazırlık süresinin sonunda defans oyuncusu penaltı noktasına 2,50 metreden daha yakınsa ve iki hücum oyuncusu birbirlerine 2,50 metreden daha yakın ancak bu durumdan bir avantaj elde etmeye çalışmıyorlarsa, bu durumda hakem defans oyuncusunu cezalandıracaktır.

Hakem serbest pasın kullanılması için düdüğünü çaldıktan sonra meydana gelebilecek ihlaller

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

Hakem belirlenen süre ve mesafe koşullarına sıkı sıkıya bağlı kalmalıdır.

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

7.5 Penaltı

a) Penaltının yeri

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

b) Penaltı kullanma koşulları

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

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

Veya

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

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

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

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

Hakem penaltı atışının kullanılması için düdüğünü çalmadan önce

1) Penaltıyı kullanacak olan oyuncu penaltı noktasının hemen önünde durmalı ve diğer ayağı diyagram 2 de (penaltı alanı) gösterilen açık renkli bölgenin herhangi bir yerinde olmalıdır.

2) Diğer tüm oyuncular penaltı alanı dışında olmalıdırlar.

3) Rakip takımın, takım sırasında yer alan tüm oyuncuları ve takım görevlileri penaltı atışını kullanan oyuncuyu rahatsız edebilecek her türlü aksiyondan uzak durmalıdırlar.

Hakem penaltı atışının kullanılması için düdüğünü çaldıktan sonra

4) Hakem penaltı atışının kullanılması için düdüğünü çaldıktan ve top oyuncunun ellerini terk ettikten sonra korfa doğru gitmelidir.

5) Atışı kullanan oyuncu top ellerinden çıkmadan önce penaltı noktasına veya diyagram 2 de (penaltı alanı) koyu renkle gösterilen bölgedeki herhangi bir yere ayaklarıyla veya vücudunun herhangi bir kısmıyla dokunmamalıdır.

6) Yukarıda belirtilen 2 ve 3 numaralı koşullar top oyuna girene kadar sağlanmış olmalıdır.

c) Top ne zaman oyuna girer

Top atışı kullanan oyuncunun ellerini terk ettiğinde oyuna girer.

d) Penaltı nasıl kullanılır

Penaltıya hazırlanmak ve atışı kullanmak için bir zaman sınırlaması yoktur.

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

e) Penaltı atışı kullanılırken gerçekleşen ihlaller

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

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

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

Eğer gerekiyorsa penaltı atışı oyun süresinin bitiminden sonra da yapılabilir.

7.6 Disiplin

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

Bu yanlış davranış durumlarında hakem şunları yapabilir:

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

Sarı kart gören kişi:

- ✓ Eğer sahada olan bir oyuncu ise bir yedek oyuncuyla değiştirilmeli ve 4 dakikalık gerçek oyun süresi boyunca takım sırasında oturmalıdır. Isınmak için takım sırasından ayrılmak veya yeniden sahaya dönebilmek için bu sürenin tamamlanması gerekmektedir.
- ✓ Eğer bir oyuncu yedek oyuncu ise, maça ancak 4 dakikalık gerçek oyun süresinden sonra oyuna katılabilir;
- ✓ Eğer takıma bağlı başka herhangi bir kişi ise, sarı kart aşağıda açıklanan sonuçlarla antrenöre atfedilecektir.
- ✓ Eğer Antrenör veya yardımcı antrenör ise, her ikisi de 4 dakikalık gerçek oyun süresi boyunca takım sırasında oturmalıdır. Bu süre boyunca aşağıda yer alan hakları dahil olmak üzere herhangi bir nedenle takım sırasını terk etme hakkını kaybederler:
 - Takımının oyuncularına talimat vermek;
 - Mola talep etmek ve/veya kullanmak için (bkz. 5.8);
 - Bir oyuncu değişikliği talep etmek veya gerçekleştirmek (bkz. 5.9)

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

- ✓ Eğer bir oyuncuysa, yerine bir yedek konmalıdır;
- ✓ Eğer takıma bağlı başka herhangi bir kişi ise, kart antrenöre atfedilecektir ve her ikisi de sahayı terk etmelidir. Bu durumda yardımcı antrenör tüm antrenörlük haklarını kaybeder ve maçın geri kalanında

takım sırasında oturmalıdır. 4 dakika sonra kaptan, mola talebinde bulunurken ve oyuncu değişikliği talep edip gerçekleştirirken antrenörün yerini alabilir.

Yanlış davranış olarak değerlendirilebilecek eylem örnekleri:

- ✓ Kabul edilemez itiraz biçimleri, müsabakanın diğer tüm katılımcılarına ve seyircilere karşı her türlü ayrımcı yorumlar veya hareketler gibi herhangi bir sportmenlik dışı eylem;
- ✓ Kime olursa olsun hakaret etmek;
- ✓ Hakeme kural bilgisi hakkında eleştiride bulunmak;
- ✓ Hakeme bilgi vermeden oyun sahasını terk etmek;
- ✓ Özellikle bir uyarıdan sonra kuralları tekrar tekrar ihlal etmek;
- ✓ Rakibe vurmak, yumruk atmak, tekmelemek veya kasti olarak çarparak düşürmek;
- ✓ Atış sırasında direği kasti olarak hareket ettirmek;
- ✓ Topu kasten rakibinin vücuduna doğru fırlatmak;
- ✓ Oyuna yeniden başlama kullanan oyuncuyu engellemek;
- ✓ Serbest pas hazırlığını önlemek veya önlemeye çalışmak;
- ✓ Penaltı atışını kullanan oyuncuyu rahatsız etmek;
- ✓ Her iki takımın da sırayla kasten pasif oyun oynayarak skoru kabul etmesi ve değiştirmek için çaba göstermemesi. Hakem, her iki kaptanı da birlikte uyarmalı ve bu oyun biçiminin uygunsuz davranış olarak değerlendirileceğini ve eğer devam ederse resmi bir uyarı yapılarak maçın durdurulacağını belirtmelidir;
- ✓ Mola sonrasında pozisyonlara geri dönmeyi geciktirmek (kaptan uyarılmalıdır);
- ✓ Oyuncu değişikliği için hakemi bilgilendirmemek (antrenör uyarılmalıdır);
- ✓ Antrenörün veya yardımcı antrenörün hakemden izin almadan oyun alanına girmesi;
- ✓ Antrenör veya yardımcı antrenörün, takım sırasını terk etme hakkını kötüye kullanması (bkz. 4.4);
- ✓ Kaptanın, maçın iyi ilerlemesi ve/veya hakemin eleştirisi için hakemin dikkatini arzu ettiği herhangi bir şeye çekme hakkını kötüye kullanması (bkz. 4.3);
- ✓ Topu oyun sahasının uzağına fırlatmak;
- ✓ Oyun durduğunda topu tekmelemek;
- ✓ Alan değişikliği sırasında zaman geçirmek.

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

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

8 HAKEM İŞARETLERİ

Hakemler, 4.7 (d)'ye uygun olarak kararlarını açıkça iletmek için resmî hakem işaretlerini kullanmalıdır. Bir ihlal için düdüğü çaldıktan sonra hakem; kararın yeniden başlama, serbest pas veya penaltı olduğunu ve ardından ihlalin türünü resmî hakem işaretleriyle bildirir.

Bir hakem işareti görseline tıklayarak karşılık gelen oyun kuralı metni görüntülenebilir.

8.1 Oyunla ilgili işaretler

5.2 Oyun süresi

Oyun süresini başlat / durdur

Kronometreyi başlatma/durdurma hareketi taklit edilir.



5.5 Goller

2 sayı

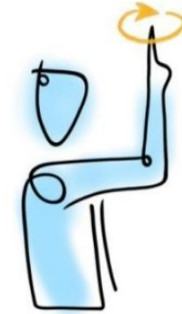
İşaret ve orta parmaklar uzatılır; yukarı ve aşağı yöneltilir. Yalnızca Plaj Korfbolu ve Urban Korfbol'da kullanılır.



5.6 Bölge ve saha yönü değişiklikleri

Bölgeleri değiştir

İşaret parmağı uzatılmış elle dairesel hareket yapılır.



5.8 Mola

Açık avuçlar "T" şekli oluşturur.



5.9 Oyuncu değişiklikleri

İşaret parmakları zıt yönleri gösterir.



5.10 Sakatlanan oyuncuların tedavisi

Açık avuçlar sırayla yüze doğru ve yüzden uzağa hareket ettirilir.

**6.16 Şut Saatini Sıfırlama****Şut Saati**

Kol kapalı yumrukla kaldırılır.

**8.2 Kural ihlalleriyle ilgili işaretler****6.1 Topla koşmak**

Avuçlar aşağı bakacak şekilde vücudun önünde döndürülür.

**6.2 Bireysel oynamak**

Top sektirme hareketi taklit edilir.

**6.3 Savunulan pozisyondan şut atmak**

Kol yukarı kaldırılmışken açık avuç zemine bakar.

**6.4 Başka bir hücumcunun yanından keserek geçtikten sonra şut atmak**

Ön kollar çaprazlanır.

**6.5 Topu aynı takımdan başka bir oyuncunun eline vermek**

Kollar, topu başka birine verme hareketini taklit edecek şekilde hareket ettirilir.



6.7 Topu bacak veya ayakla oynamak

Ayakla oynama

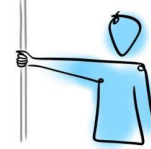
Dizin altındaki bacağa dokunulur.



6.8 Direğe dokunmak veya direği tutmak

Direği kullanmak

Kol uzatılır; yarı açık el direği tutma hareketini taklit eder.



6.9 Pasif oynamak

Kronometre işaret edilir.



6.10 Hücum eden takımın savunma bölgesinden veya doğrudan başlama atışı, oyun dışı top, yeniden başlama ya da serbest pastan sayı yapmak

Ön kollar göğüs hizasında yatay tutularak makas benzeri hareket yapılır.



6.11 Rakibi aşırı derecede engellemek-

a) Rakibin vücuduna temas

Açık avuç ile göğse dokunulur.



6.11 Rakibi aşırı derecede engellemek-

b) Kolu bloke etmek

Kol uzatılır; diğer el bileği kavrar ve aşağı doğru hareket ettirilir.



6.11 Rakibi aşırı engellemek –

c) Rakibin alanını kullanmak

İki kol, bir kişiye sarılma hareketini taklit edecek şekilde kullanılır.



6.11 Rakibi aşırı engellemek –

d) Ellerden çıkarma

Bir kol uzatılıp avuç açık tutulur; diğer el vücuttan uzağa süpürme hareketi yapar.



6.12 Rakibi itmek, tutunmak veya vücutla uzak tutmak –

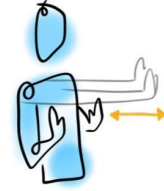
a) Vücutla uzak tutma

Kollar yanlarda kaldırılır ve avuçlar geriye bakar.



6.12 Rakibi itmek, tutunmak veya vücutla uzak tutmak-**b) İtme**

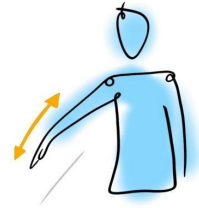
Açık avuçlar itme hareketini taklit eder.

**6.13 Tehlikeli şekilde oynamak****Tehlikeli oyun**

Kapalı yumruk açık avuç içine vurur.

**6.14 Kendi bölgesinin dışında oynamak / 6.15 Oyun dışı top**

Açık avuçlar hayali çizgi boyunca ileri ve geri hareket ettirilir.

**6.16 Hücum bölgesindeki izin verilen süre sınırını aşmak****Sut Saati**

Kronometre işaret edilir.

**8.3 Yaptırım ve disiplinle ilgili işaretler****7.2 Oyuna devam**

Açık avuç hücum eden takımın korfuna doğru kaldırılır.

**7.3 Yeniden başlama**

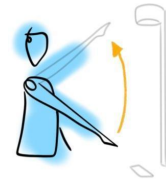
Dikey avuç ihlal yapan takımın korfuna doğru yöneltilir.

**7.4 Serbest pas**

Kol açık avuçla kaldırılır.

**7.5 Penaltı**

İşaret parmağı önce penaltının meydana geldiği yeri, ardından korfu gösterir.



7.5 Tekrarlanan ihlal nedeniyle penaltı

Kol iki parmak uzatılmış şekilde kaldırılır.

**7.4 Serbest pas**

4 saniye

Kol dört parmak uzatılmış şekilde kaldırılır.

**7.6 Disiplin- a)**

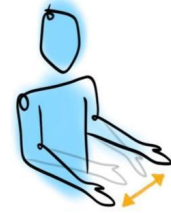
Sarı kart

Bir el kartı gösterirken diğer el oyuncuyu işaret eder.

**7.4 Serbest pas ve 7.5 Penaltı**

Mesafe

Avuçlar birbirine bakarken kollar yatay olarak birbirine doğru hareket ettirilir.

**7.6 Disiplin- b)**

Kırmızı kart

Bir el kartı gösterirken diğer el oyuncuyu işaret eder.

