



PLAJ KORFBOLU OYUN KURALLARI

2026

1 Temmuz 2026 itibarıyla geçerlidir
Uluslararası Korfbol Federasyonu (IKF)
tarafından kabul edilmiştir.

ÇEVİRİ

HİLAL KARAŞ

IKF HAKEMİ

Bu belgenin içeriği
IKF | Oyun Kuralları Komitesi
tarafından oluşturulan
Resmî Plaj Korfbolu Kurallarıdır.
IKF | Uluslararası Korfbol Federasyonu
Orteliuslaan 1041
3528 BE Utrecht
Hollanda
office@ikf.org
Telefon +31 30 307 7899

Her türlü çoğaltmada yazar ve mülkiyet hakkı belirtilmelidir.
Mayıs 2026
Tüm Hakları Saklıdır.

İÇİNDEKİLER

SÖZLÜK

TANIM VE GİRİŞ

1 SAHA

1.1 Oyun alanı

1.2 Oyun sahası

1.3 Sınır çizgileri

1.4 2 sayılık sanal çizgi

1.5 Serbest atış çizgileri

1.6 2 sayılık köşeler

1.7 Sınır alanı

1.8 Takım alanı

1.9 Oyuncu değişikliği alanı

2 MALZEME

2.1 Direkler

2.2 Korflar

2.3 Top

3 EKİPMAN

3.1 Jüri masası

3.2 Zaman saati

3.3 Skor tabelası

3.4 Hücum süresi

4 KİŞİLER

4.1 Oyuncular

4.2 Yedek oyuncular

4.3 Kaptan

4.4 Antrenör

4.5 Hakem ikilisi

4.6 Üçüncü Hakem

4.7 Jüri

4.8 Zaman tutucu

4.9 Sayı tutucu

4.10 Şut saati operatörü

5 OYUN

5.1 Takımlar

5.2 Oyun süresi

5.3 Altın gol

5.4 Shoot-out

5.5 Oyunun başlaması

5.6 Sayılar

5.7 Saha değişimi

5.8 Santra

5.9 Oyuncu değişiklikleri

5.10 Sakatlanan oyuncuların tedavisi

6 KURAL İHLALLERİ

6.1 Topla koşmak

6.2 Şahsi oynamak

6.3 Defans yapılırken şut atmak

6.4 Kesme sonrası şut atmak

6.5 Kendi takım arkadaşına elden ele pas vermek

6.6 Karşı cinsiyetten oyuncuyu top fırlatırken engellemek

6.7 Bacak veya ayakla topla oynamak

6.8 Direğe dokunmak veya tutunmak

6.9 Pasif oyun

6.10 Başlama atışı, saha dışı toptan veya oyuna yeniden başlamada doğrudan sayı yapmak

6.11 Rakibi aşırı şekilde engellemek

6.12 Rakibi itmek, tutmak veya sarılmak

6.13 Tehlikeli şekilde oynamak

6.14 Oyun sahası dışında oynamak

6.15 Saha dışı top

6.16 Topa sahipken izin verilen süreyi aşmak

7 YAPTIRIMLAR VE DİSİPLİN

7.1 Yaptırım türleri

7.2 Oyuna devam etme

7.3 Oyuna yeniden başlama

7.4 Serbest atış

7.5 Disiplin

8 HAKEM İŞARETLERİ

SÖZLÜK

Terim	Tanım
Gerçekten topu bloklamaya çalışmak	Bir topun fırlatılmasını veya şut atılmasını önlemek için kolların ve/veya ellerin kabul edilebilir bir şekilde bilinçli olarak kullanımı.
Kol uzunluğu	Savunma oyuncusunun her türlü pozisyonda (dikey, bükülmüş, yerde dururken veya zıplarken) rakibine göre ölçülen kol uzunluğu mesafesi Bu mesafe tabiri (defans oyuncusunun bulunduğu yerden atak oyuncusunun göğsüne doğru ölçülür) şutun defans yapılarak engellenmesi için gerekli olan dört koşuldan biri olarak kullanılır
Topa vurma	Bir kolun, top rakibin ellerini terk etmeden önce topla temas olacak şekilde hızla topa doğru hareketi.
Temas (kontrollü)	Oyuncular arasında birinin diğerine göre bir avantaj sağlamadığı, Kabul edilebilir temas şekli
Temas (kontROLSÜZ)	Oyuncular arasında birinin diğerine göre haksız bir avantaj elde etmesine yol açan kabul edilemez bir temas şekli.
YY	YY kısaltması kullanıldığında bu müsabaka talimatı ya da yarışma yönetmeliği olarak kabul edilmelidir.
Kadın veya erkek oyuncu	Kadın veya erkek oyuncunun tanımı için IKF Cinsiyet Politikası'na bakınız.
Engelleme	Bir rakibin topu atmasını veya tutmasını engellemenin kabul edilebilir yolu.
Vücutla engelleme	Bir pozisyonu korurken veya işgal ederken vücudun, rakibin çarpışmayı önleyebileceği şekilde kurallara uygun kullanılması.
Korf	Pota
Engelsiz bölge	Oyun alanına ait "sınır bölge" olarak adlandırılan ve hiçbir engele izin verilmeyen bölge.
Pasif engelleme	Pasif engelleme, oyuncunun topu hızlıca oyuna sokmak isteyen rakibini kollar veya vücutla değil de, kol mesafesi uzunluğunda durarak engellemesidir.
Pivot ayağı	Oyuncunun diğer ayağını hareket ettirirken veya olduğu yerde dönerken, yerde sabit haldeki ayağı
Tehlikeli oynamak	Başka bir oyuncu için tehlikeli olabilecek şekilde oynamak.
Top kontrolünü sağlama	Oyuncu makul bir şekilde tek veya iki eliyle topu tuttuğunda veya topun avuç içinde ya da parmakları üstünde durmasını sağladığında, rakip oyuncu topu alamaz
Sayı şansı	Makul bir şekilde sayı yapma şansı varken şut atma olasılığı
Şut şansı	Serbest pozisyondayken şut atma fırsatı.

TANIM VE GİRİŞ

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

Plaj korfbolu; plajda veya açık ya da kapalı olabilen başka bir yumuşak kumlu zeminde oynamak üzere tasarlanmış, çekici, yüksek efor gerektiren ve rekabetçi bir korfbol çeşididir.

Saha iki yarıya ayrılmadığından, bu kurallar bakımından topa sahip olan takımın oyuncusu hücum oyuncusu olarak kabul edilir.

Burada yayınlanan kurallar, özellikle IKF Turnuvaları ve Dostluk Uluslararası Maçları olmak üzere yetişkin maçlarında kullanılan normal kurallardır. Bununla birlikte bazı kurallar farklı müsabakalara ve yerel koşullara uyarlanabilir.

Müsabaka Düzenlemelerinin (“YY”) plaj korfbolunun ana kurallarındaki gereklilikleri değiştirebileceği veya uyarlayabileceği istisna ya da tavsiyeler, “Plaj Korfbolu Oyun Kuralları – Yarışma Yönetmeliği için İstisnalar ve Tavsiyeler” belgesinde açıklanır.

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

Bu belge şu yapıda düzenlenmiştir:

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

Her kuralın altındaki mavi metin, oyunun yönetimine yardımcı olan kılavuz nottur. Burada gerektiğinde kuralın uygulanamayacağı örnekler açıklanır ve daha ayrıntılı açıklamalar verilir.

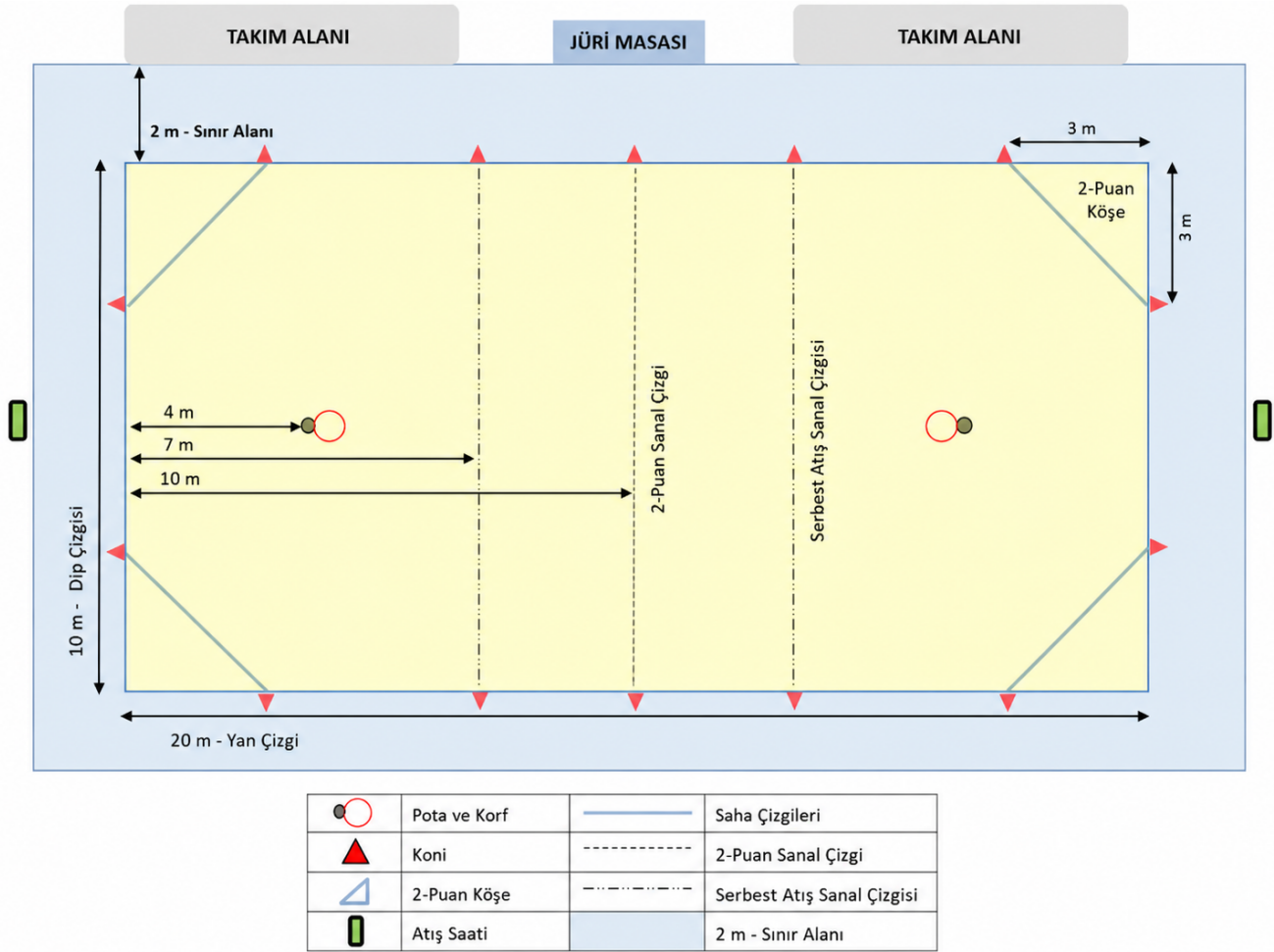
- (i) Kuralın uygulanamayacağı örnekler açıklanmıştır (gerekirse);
- (ii) Daha ayrıntılı açıklamalar verilmiştir.

1 SAHA

1.1 Oyun alanı

Oyun alanı; oyun sahası ile birlikte sınır alanı, takım alanı ve jüri masasından oluşur (bkz.Şekil 1).

Şekilde oyun sahası 20 m × 10 m; sınır alanı 2 m; direklerin dip çizgisinden uzaklığı 4 m; serbest atış sanal çizgilerinin dip çizgilerinden uzaklığı 7 m; 2 sayılık sanal çizgi orta hatta; 2 sayılık köşeler ise köşeden yan çizgi ve dip çizgi boyunca 3'er metre olarak gösterilmiştir.



Şekil 1 – Oyun alanı

1.2 Oyun sahası

Oyun sahasının ölçüleri 20 m × 10 m'dir.

Kapalı salon maçlarında serbest yükseklik en az 7 m olmalıdır.

1.3 Sınır çizgileri

Oyun sahası, dip çizgileri ve yan çizgilerden oluşan sınır çizgileriyle çevrilir. Bunlar açıkça görülebilen 3,0–5,0 cm genişliğinde çizgiler veya özel işaretleyicilerle belirlenmeli ve zemine sabitleme yöntemi hiçbir oyuncunun yaralanmasına neden olmamalıdır (bkz. Şekil 1).

1.4 2 sayılık sanal çizgi

2 sayılık sanal çizgi, yan çizgilerin dışında ve dip çizgilerin tam ortasında bulunan iki koni arasındaki sanal çizgidir.

1.5 Serbest atış çizgileri

Serbest atış çizgileri, yan çizgilerin dışında bulunan ve dip çizgilerden 7 m uzaklıktaki iki koni arasındaki sanal çizgilerle belirlenir.

1.6 2 sayılı köşeler

2 sayılı köşe bölgeleri, köşeden yan çizgi boyunca 3 m ilerideki nokta ile dip çizgi boyunca 3 m ilerideki noktayı birleştiren 3–5 cm genişliğinde bir çizgiyle belirlenir (bkz. Şekil 1).

1.7 Sınır alanı

Sınır alanı en az 2 m genişliğindedir, oyun sahasını çevreler ve engellerden arındırılmış olmalıdır (bkz. Şekil1).

Stadyum formatı kullanılıyorsa sınır alanını tanımlamak için yan duvarlar kullanılabilir. Duvarlar oyuncular için tehlikeli olmayacak kadar yüksek olmalıdır.

1.8 Takım alanı

Takım alanı, oyun sahasının arkasından serbest atış sanal çizgisine kadar uzanır ve yan çizgiden en az 2 m uzaktadır (bkz. Şekil 1).

Takımlar devre arasında takım alanlarını değiştirmelidir.

1.9 Oyuncu değişikliği alanı

Tüm oyuncu değişiklikleri belirlenmiş takım alanının önünde yapılmalıdır.

2 MALZEME

2.1 Direkler

Dış çapı 4,5–8,0 cm olan direkler, her iki uçta iki yan çizginin ortasındaki ve dip çizgiden 4 m uzaklıktaki noktaya zemine dik olarak sabitlenir (bkz. Şekil 1).

Direkler, tamamen düz, yeterince ağır ve büyük bir metal plakaya sabitlenebilir. Oyuncuların yaralanmaması için plaka en az 10 cm kumla örtülmelidir.

2.2 Korflar

Her direğe IKF onaylı sentetik bir korf takılır.

Korf şu özelliklerde olmalıdır:

- ✓ tabanı olmayan silindirik yapıda olmalıdır;
- ✓ üst kenarı yerden 3,2 m ile 3,5 m arasında ve zemine paralel olmalıdır;
- ✓ belirgin kırmızı veya başka bir kontrast renkte olmalıdır;
- ✓ sahanın merkezine bakmalıdır.

Korfun ölçüleri:

- ✓ yükseklik 23,5–25,0 cm;
- ✓ üst kenarda iç çap 39,0–41,0 cm;
- ✓ alt tarafta iç çap 40,0–42,0 cm;
- ✓ üst kenar çember genişliği 2,0–3,0 cm.

Korfun direğe sabitlenme yöntemi şu koşulları sağlamalıdır:

- ✓ korfun direğe göre hareket etmesine izin verilmez;
- ✓ direk korfun üstünden dışarı taşmamalıdır.

Daha fazla ayrıntı için IKF Korf Düzenlemelerine bakınız.

2.3 Top

Korfbol, IKF tarafından onaylanmış tipte, yuvarlak 5 numara topla oynanır. Çevresi 68,0–70,5 cm, ağırlığı ise 445–475 g arasında olmalıdır.

Top, üzerinde belirtilen öngörülen basınca kadar şişirilmelidir.

Top üzerinde en az iki renkli baskılı bir desen bulunmalıdır. Desen, top dönerken yuvarlak görünümünü kaybetmeyecek kadar simetrik olmalıdır.

Daha fazla ayrıntı için IKF Top Düzenlemelerine bakınız.

3 EKİPMAN

3.1 Jüri masası

Sınır alanının dışında, takım alanlarıyla aynı yan çizgiye yakın ve 2 sayılı sanal çizginin önünde bulunur (bkz. Şekil 1).

Zaman göstergesi ve skor göstergelerinin kontrol panelleri jüri masasının üzerinde bulunur.

3.2 Zaman saati

Zaman saati bir zaman göstergesi ve sesli sinyal zilinden oluşur. Sınır alanının dışında veya oyun alanının üzerinde; jüri masasından, takım alanlarından ve seyircilerden açıkça görülebilecek bir noktaya yerleştirilmelidir.

Sesli sinyal, en olumsuz veya gürültülü koşullarda dahi kolayca duyulabilecek kadar güçlü olmalıdır.

3.3 Skor tabelası

Skor tabelası bir skor göstergesinden oluşur. Sınır alanının dışında veya oyun alanının üzerinde; jüri masasından, takım alanlarından ve seyircilerden açıkça görülebilecek bir noktaya yerleştirilmelidir.

Tesiste elektronik skor tabelası bulunsa dahi jüri masasında manuel skor kaydı tutulmalıdır.

3.4 Hücum süresi

Hücum süresi göstergeleri, sınır alanının dışında, en az 0,90 m yükseklikte ve her iki dip çizginin ortasına yakın, açıkça görülebilen bir yere yerleştirilmelidir (bkz. Şekil 1).

Sesli sinyal en olumsuz veya gürültülü koşullarda dahi kolayca duyulabilecek kadar güçlü olmalıdır.

4 KİŞİLER

4.1 Oyuncular

Oyuncular:

- ✓ numaralı, birbiriyle uyumlu ve diğer takımın kıyafetlerinden yeterince farklı spor kıyafetleri giymelidir;

- ✓ çıplak ayakla oynamalıdır; normal kumaş spor çorabı veya destek bandajı kullanmalarına izin verilir. Diğer tüm ayakkabı türlerine (sentetik, kauçuk vb.) izin verilmez;
- ✓ yaralanmayı önlemek amacıyla yumuşak siperlikli veya sert siperliği arkaya çevrilmiş şapka/kep, saç bandı veya bandana; sabitleme bantlı plastik güneş gözlüğü; diz/dirsek/ayak için terapötik destekler veya bandajlar kullanabilir;
- ✓ diğer oyuncular için tehlikeli olabilecek nesneler takamaz. Buna baş koruması, yüz maskesi, bileklik, saat, yüzük, kolye veya zincir, küpe, sabitleme bantsız ya da sert çerçeveli gözlük, sert plastik veya metal parçalı ortopedik yardımcıları ve tehlikeli olabilecek diğer nesneler dahildir;
- ✓ tırnakları kısa kesilmiş ve düzgün olmalıdır.

Karma bir spor olması nedeniyle aynı takım kıyafetlerinde kadın ve erkek kıyafetleri arasında, benzer görünmeleri ve aynı renklerde olmaları şartıyla küçük farklılıklara izin verilir.

Yukarıdaki şartları karşılamayan oyuncular sorun giderilene kadar oyuna katılamaz.

4.2 Yedek oyuncular

Azami yedek oyuncu sayısı dördür (iki erkek ve iki kadın). Maç boyunca takım alanında oturarak veya diz çökerek kalmalıdır. Oyundan çıkan oyuncu da diğer yedeklerle aynı koşullarda kalmalıdır.

Takım alanındaki tüm yedek oyuncular oturmalı veya dizlerinin üzerinde durmalı ve yalnızca oyuncu değişikliği öncesinde ayağa kalkmalıdır. Buna uyulmaması sportmenlik dışı davranış sayılabilir.

4.3 Kaptan

Her takımın bir oyuncusu kaptandır. Kaptan maça başlayan bir oyuncu olmalı ve maç boyunca takım kaptanı olarak kalmalıdır. Bu görevi yalnızca sakatlık veya kırmızı kart nedeniyle maça artık yer alamıyorsa bırakabilir. Bu durumda diğer oyunculardan biri kaptan olarak belirlenir.

Kaptan, kolunun üst kısmında formasına zıt renkte açıkça görülebilen bir bant veya şerit taşır; kolsuz formalarda bir omuzun üstünde olabilir. Takımı temsil eder ve oyuncularının uygun davranışından sorumludur.

Kaptan, maçın iyi ilerlemesi açısından gerekli gördüğü konularda hakemin dikkatini çekme hakkına sahiptir. Her yaklaşım makul, doğru, iyi niyetli ve çok sık olmayacak biçimde yapılmalıdır. Bu hakkın kötüye kullanılması ve/veya hakemin eleştirilmesi kötü davranış sayılır (bkz. 7.5).

4.4 Antrenör

Her takıma bir antrenör eşlik edebilir. Antrenör, takımına ayrılan takım alanında kalmalıdır.

Hakemin izni olmadan takım alanını terk etmek veya oyun sahasına girmek kötü davranış sayılır (bkz. 7.5).

4.5 Hakem ikilisi

Oyunun kontrolü yalnızca hakem ikilisinin görevidir. Her iki hakem de bu görevi yerine getirmek için eşit yetkiye sahiptir. Yarışan takımlardan yeterince farklı bir kıyafet giymelidirler.

Esas olarak oyun sahasının dışında, yan çizgiler boyunca konumlanırlar.

Görevleri şunlardır:

a) Oyun sahasının, malzeme ve ekipmanın uygunluğuna karar vermek ve hava koşullarını değerlendirmek

Maçtan önce hakemler 1, 2 ve 3. bölümlerdeki tüm koşulların gereklilikleri karşıladığını ve oyun boyunca korunduğunu kontrol eder. Bu konudaki uygunsuzluklara tolerans gösteremezler. Koşullar oyun için artık uygun değilse maç iptal edilmelidir.

İptalin başlıca nedeni açık hava koşulları, özellikle gök gürültülü fırtınalar olabilir. Şimşek ile gök gürültüsü arasındaki sürenin 30 saniyeden az olması plaj/açık hava koşulları için tehlikeli kabul edilir.

Hakemler, oyun alanındaki olumsuz koşullar nedeniyle oyuncuların yaşayabileceği yaralanma ve hastalıklar konusunda sorumluluklarının bilincinde olmalıdır. Oyuncuların sağlıklı olduğunu varsayabilirler.

b) Oyunun başlamasını, durmasını ve yeniden başlamasını belirtmek

Hakemler, oyunu başlatmak, durdurmak veya yeniden başlatmak için aşağıdaki durumlar hariç düdük çalarlar;

- ✓ re start sonrasında;
- ✓ serbest şut sonrasında;
- ✓ sayı sonrası oyunun başlamasında;
- ✓ oyun dışı top sonrasında.

Hakem ikilisi şu durumlarda oyunu durdurmalıdır:

- ✓ hava, malzeme veya ekipman gibi değişen koşullar nedeniyle işlem yapılması gerektiğinde (1, 2 ve 3'e göre);
- ✓ sayı olduğunda;
- ✓ bir ihlal cezalandırılacağında;
- ✓ haksız avantaj oluştuğunda (4.5 e);
- ✓ bir oyuncunun kanaması olduğunda;
- ✓ kötü davranış veya seyirci müdahalesi olduğunda;
- ✓ iki takım sırayla kasıtlı olarak pasif oynadığında (6.9);
- ✓ dizilişteki değişiklikler nedeniyle maça devam etmek mümkün olmadığında (5.1).

c) Kuralları uygulamak

Hakem ikilisi, avantaj uygulamayı seçmedikçe kural ihlallerini cezalandırır (7.2).

Oyun durmuş olsa dahi maçın herhangi bir anında kural ihlallerini cezalandırabilir.

d) Kararları açıklamak için resmi işaretleri ve seslerini kullanmak

“Hakem işaretleri” bölümünde açıklandığı gibidir.

Bir ihlal için düdük çaldıktan sonra hakem normalde önce kararın serbest atış mı yoksa oyuna yeniden başlama mı olduğunu ve yön işaretiyle ihlal etmeyen takımın hücum yönünü gösterir. Ardından ihlal türünün işareti gösterilir.

e) Oyun dışı koşullar nedeniyle bir taraf haksız avantaj elde ettiğinde müdahale etmek

Oyunu durdurmak için düdük çaldıktan sonra hakemler oyuncuların pozisyonlarına dönmesine izin verir ve topu, topa sahip olması gereken takıma verir.

Haksız avantaj örnekleri:

- ✓ hakemin bir savunma oyuncusunu engellemesi ve hücum oyuncusunun sayı şansı elde etmesi;
- ✓ hücum ve savunma oyuncusunun hiçbirinin faul yapmadığı kazara çarpışma sonucu savunma oyuncusunun düşmesi; bu durumda hakemler oyunu durdurur ve savunma oyuncusunun pozisyonunu almasına izin verir;
- ✓ seyircinin sınır çizgisini geçmesi nedeniyle bir oyuncunun topu yakalayamaması; hakemlerin görüşüne göre oyuncu normalde topu yakalayacak idiyse top ilgili oyuncuya verilir.

f) Uygunsuz davranışa karşı işlem yapmak

(7.5'e göre).

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

g) Seyirci müdahalesine karşı işlem yapmak

İki hakem gerekli görürse seyircilerin uyarılmasını sağlayabilir veya maçı iptal ya da sona erdirebilir.

Seyirci müdahalesinde hakem ikilisi kaptandan bunun durdurulmasını ister. Tekrarı hâlinde koşullara göre maçı erteleyebilir veya sona erdirebilir.

h) Oyuncuları tehlikeli nesneler açısından kontrol etmek

(4.1'e göre).

4.6 Üçüncü Hakem

Jüri masasının önünde oturan üçüncü hakem, oyuncu değişikliklerinin doğru yapılmasını ve yedek oyuncuların oyun kurallarına uymasını sağlar.

Takım alanlarında meydana gelen herhangi bir olay veya oyuncu değişiklikleri sırasındaki ihlal için oyunu durdurabilir ve hakem ikilisinden işlem yapmasını isteyebilir.

4.7 Jüri

Jüri, maç protokolünün, kuralların ve düzenlemelerin kontrolünde hakeme yardımcı olur.

Jüri maç sırasında zaman hakemi ve skor hakemini yönlendirir ve denetler.

Protokol, kurallar ve düzenlemelerde yer almayan bir durumda jüri hakeme tavsiyede bulunabilir; kararı hakem verir.

4.8 Zaman tutucu

Zaman tutucu oyun süresinden sorumludur ve 5.2'ye göre zaman saatini işletir. Oyunun her periyodu zaman tutucunun sinyaliyle sona erer.

4.9 Skor tutucu

Skor tutucu maç skorundan sorumludur ve 5.6'ya göre skor tabelasını işletir.

4.10 Şut saati operatörü

Şut saati operatörü hücumdaki 18 saniyelik süre sınırını kontrol etmekten sorumludur ve 6.16'ya göre hücum süresini işletir.

5 OYUN

5.1 Takımlar

Her takımdan iki (2) erkek ve iki (2) kadın başlangıç takımı olarak bildirilir. Diğer oyuncular yedek olarak listelenir.

Bir maç ancak her iki takımın da başlangıç 'takımı' mevcutsa başlayabilir.

Takımlardan biri veya her ikisi geçici olarak eksik ve 2'den az oyuncuya sahipse oyun sona erer.

5.2 Oyun süresi

Maç, arada iki dakikalık devre arası bulunan 6'şar dakikalık iki (2) set halinde oynanır.

Normal oyunun parçası olmayan kesintiler oyun süresine dahil edilmemelidir; sakatlık, sarı veya kırmızı kart ya da topun oyun alanını terk etmesi bunlara dahildir ancak bunlarla sınırlı değildir.

Her iki setin de bir kazananı olmalıdır. İki seti kazanan takım maçı kazanır.

5.3 Altın gol

Bir set beraberlikle biterse aşağıda açıklanan şekilde iki dakikalık altın gol periyodu oynanarak karar verilir:

- ✓ set 1 dakikalık aradan sonra yeniden başlamalıdır;
- ✓ set, o setin normal oyun süresi sonunda topa sahip olan takımın başlama atışıyla başlar;
- ✓ iki takım da normal sürenin sonunda hücum ettikleri aynı korfa hücum etmeye devam eder.

Takımlardan biri ilk golü attığı anda set sona erer ve golü atan takım setin galibi ilan edilir.

Normal oyun süresinin sonunda korna çaldığında top havadaysa veya hiçbir oyuncu top üzerinde makul kontrol sağlamıyorsa, topa sahip olma hakkı top kontrolünü en son sağlamış takıma verilir.

Normal oyun süresinin bitiş kornasından hemen önce meydana gelen ihlaller dikkate alınır ve topa sahip olma hakkı ihlal etmeyen takıma verilmelidir.

5.4 Shoot-out

Bir setin altın gol periyodu sonunda kazanan yoksa veya iki takım da birer set kazanmışsa aşağıdaki şekilde shoot-out serisi yapılır.

Hazırlık:

- ✓ altın gol periyodu veya ikinci set biter bitmez kura çekilir;
- ✓ kura galibi ilk shoot-out'u kullanıp kullanmayacağını ve oyuncuların hangi korfa atış yapacağını seçer;
- ✓ Altın gol veya ikinci set sonunda sahada bulunan oyuncular "ani ölüm" sistemiyle shoot-out serisi kullanır; aynı sayıda shoot-out sonunda bir takım diğerinden daha fazla sayı elde edene kadar atışlar aynı sırayla sürer;
- ✓ antrenör, shoot-out atıcılarının ve pasörün atışları hangi sırayla kullanacağını hakemlere bildirir;
- ✓ shoot-out atıcısının ve pasörün cinsiyeti sırayla değişmelidir;
- ✓ shoot-out atıcısı ile pasör karşı cinsiyetten olmalıdır;

- ✓ antrenörün verdiği sıra ve liste hiçbir koşulda değiştirilemez. Herhangi bir nedenle oyuncu pası veya shoot-out'u kullanmazsa atış kaçırılmış sayılır.

Shoot-out'lar:

- ✓ shoot-out atıcısı 2 sayılık sanal çizgiden başlar;
- ✓ karşı cinsiyetteki pas verecek olan oyuncu, shoot-out için kullanılmayan korfa en yakın 2 sayılık köşeden başlar;
- ✓ hakem düdüğü çaldığında shoot-out atıcısı oyun sahasının herhangi bir yerine hareket edebilir;
- ✓ pas verecek olan oyuncu 2 sayılık köşede kalır ve topu shoot-out atıcısına vermek için 4 saniyeye sahiptir;
- ✓ shoot-out atıcısı topu oyun sahasının herhangi bir yerinde hareket hâlindeyken almalı ve hareket hâlinde şut atmaya veya durup şut atmaya karar vermelidir;
- ✓ yalnızca bir kez şut atabilir;
- ✓ pas yakalanmaz ve top kuma düşerse shoot-out kaçırılmış sayılır;
- ✓ hakemler 6.1 'topla koşturmak' kuralını uygulamalıdır;
- ✓ şut 2 sayılık bölgeden atılırsa 2 sayı değerindedir.

Aynı sayıda shoot-out sonunda daha fazla sayı atan takım setin veya maçın galibi ilan edilir.

Shoot-out sırasında yalnızca shoot-out'a katılan iki oyuncu ve hakem ikilisi oyun sahasında bulunabilir (bkz. Şekil 1).

Bir oyuncu set sonunda disiplin yaptırımı (sarı veya kırmızı kart) nedeniyle oynama hakkına sahip değilse sonraki shoot-out'a katılamaz. İkinci set sonunda oynama hakkına sahip değilse karar shoot-out'una da katılamaz.

5.5 Oyunun başlaması

Ev sahibi takım ilk yarıda başlama atışıyla (bkz. 5.8) oyuna başlar ve hangi korfa hücum edeceğini seçer. Devre arasından sonra deplasman takımı topla başlar.

Hangi takımın ev sahibi olacağını belirlemek için kura çekilir.

5.6 Sayılar

Top yukarıdan korfun içinden tamamen geçtiğinde sayı olur; ancak top önce alttan atılıp korftan geçtikten sonra tekrar korfun içinden aşağı düşmüşse sayı sayılmaz.

Topun korftan tamamen geçeceği kesin olduğu hâlde bir savunma oyuncusu alttan dokunarak bunu engellerse de sayı geçerli sayılır.

2 sayılık bölgeden atılmadıkça bir atış 1 sayı olarak kaydedilir; 2 sayılık bölgeden atılırsa iki sayı sayılır.

Bir oyuncunun topu kendi korfundan geçirmesi rakip takım adına bir sayı sayılır.

Şu durumlarda gol geçerli sayılmaz:

- ✓ top korftan geçmeden önce hücum takımı bir ihlal yapmışsa;
- ✓ top, başlama atışından veya oyuna yeniden başlamadan doğrudan atılarak korftan geçmişse;

- ✓ oyunun herhangi bir periyodunun bitiş düdüğü veya sinyalinden sonra şut atan hücum oyuncusunun elinden çıkmışsa.

2 sayılık bölgede şut atan oyuncuya yapılan ihlal sonucunda verilen serbest atıştan atılan sayı, serbest atış 2 sayılık bölgeden kullanılmadıkça bir sayı olarak kaydedilir.

Hakem ikilisi iki puanlık sayıyı, iki parmağı açık şekilde elini kaldırıp ardından parmaklarını aşağı doğru yönelterek gösterir.

En fazla sayı atan takım maçı kazanır. Normal oyun süresi sonunda skor eşitse kazananı belirlemek için altın gol periyodu oynanır.

5.7 Saha değişimi

Devre arasından sonra saha tarafları değiştirilir ve iki takım da hücum ettikleri korfu değiştirir.

5.8 Santra

Santra, takımının savunduğu korfun hemen önündeki bir noktadan bir hücum oyuncusu tarafından, oyuna yeniden başlama ile aynı şartlarda kullanılır (bkz. 7.3).

Başlama atışı şu durumlarda yapılır:

- ✓ maçın her periyodunun başlangıcında;
- ✓ her sayıdan sonra, sayı yiyen takım tarafından.

5.9 Oyuncu değişiklikleri

Oyuncu değişiklikleri herhangi bir zamanda şu şekilde yapılabilir:

- ✓ değişiklik Takım Alanının önünde yapılmalıdır (bkz. Şekil 1);
- ✓ çıkan oyuncu, yerine girecek oyuncu sahaya girmeden önce sahayı terk etmelidir;
- ✓ çıkan ve giren oyuncular aynı cinsiyetten olmalıdır.

Oyuncu değişikliği sırasında ihlal:

- ✓ yukarıdaki koşulların tümü sağlanmadan değişiklik yapılırsa giren oyuncu, rakip takımın hemen sonraki hücumu tamamlanıp kendi takımı topa yeniden sahip olana kadar oyuna giremez.

Sarı veya kırmızı kart durumları (bkz. 7.5) dışında erkek ve kadın oyuncu sayısı korunmalıdır; kart durumunda sahada daha az oyuncu bulunabilir.

5.10 Sakatlanan oyuncuların tedavisi

Sakatlık oyuncunun güvenli taşınmasına izin veriyorsa oyuncu tedavi edilmek ve değiştirilmek üzere derhal sahadan çıkarılmalıdır.

Kanaması olan oyuncu oyun sahasını derhal terk etmeli; kanama durmadan, yara kapatılmadan ve kan temizlenmeden geri dönmemelidir.

6 KURAL İHLALLERİ

Oyun sırasında aşağıdakiler yasaktır:

6.1 Topla kořmak

Topa sahip bir oyuncunun pozisyonunu deęiřtirmesi.

Bu kuralın ihlali, ařaęıdaki üç durumda açıklandığı üzere oyuncunun başlangıç pozisyonuna ve hareketine baęlıdır.

a) Oyuncu topu sabit dururken alır.

Özellikle sayı girişimi sırasında, top elinden çıkmadan önce bir ayağını hareket ettirip ardından dięer ayağını kaldıramaz.

řunlara izin verilir:

- ✓ dięer ayak pivot ayağı olarak yerinde kaldığı sürece bir ayağı istediğı gibi hareket ettirmek;
- ✓ başlangıç pozisyonunu koruyarak iki ayağını da hareket ettirip kendi etrafında dönmek;
- ✓ başlangıç pozisyonu deęiřmediğı sürece pivotu deęiřtirip ayağını hareket ettirmek;
- ✓ sıçramadan hemen önce pivot ayağı olan bacağı kalkış için kullanmak řartıyla sıçramak;
- ✓ sıçrama sonrasında top hâlâ ellerindeyken, sıçradığı başlangıç noktasına hemen hemen aynı yere inmek.

Tamamlanmadan vazgeçilen bir atış sırasında oyuncunun sahada biraz hareket etmesi cezalandırılmamalıdır.

b) Oyuncu topu kořarken veya sıçrarken alır ve topu atmadan ya da řut atmadan önce durur.

Topu aldıktan sonra mümkün olan en kısa mesafede derhal durmaya çalışmalıdır.

Hakem, oyuncunun durmak için gereken her řeyi yapıp yapmadığına karar verirken saha kořullarını, oyuncunun hızını ve teknik kapasitesini dikkate almalıdır. Durduktan sonra 6.1 a)'daki kurallar uygulanır.

c) Oyuncu topu kořarken veya sıçrarken alır ve tamamen durmadan topu atar veya řut atar.

Topu aldıktan sonra ayağını üçüncü kez yere bastığı anda top hâlâ elinde olamaz. Topu aldığı anda açıkça yerle temas hâlindeyse bu temas birinci temas sayılır.

6.2 řahsi oynamak

Bir oyuncu takım arkadaşıyla iş birliğinden kaçınarak topu kasıtlı biçimde oynadığında ve řu iki kořul gerçekteřtiğinde:

- ✓ oyuncu pozisyonunu önemli ölçüde deęiřtirir;
- ✓ işbirliğinden kaçınma kasıtlıdır.

řahsi oynama örnekleri:

- ✓ oyuncunun topu başka bir yerde tekrar almak amacıyla uzağı atması. Topu başka bir oyuncuya veya direęe çarptırma bile buna izin verilmez;

- ✓ top daha önce alınabilecek durumdayken oyuncunun yanında koşarak topa dokunup iletmesi; daha sonra topu almayı kolaylaştırdığı için cezalandırılır.

Şahsi oynamanın cezalandırılmaması gereken örnekler:

- ✓ bir oyuncu takım arkadaşına pas vermeye çalışır ancak takım arkadaşı topu yakalayamazsa ilk oyuncu topu tekrar alabilir;
- ✓ oyuncu pozisyonunu değiştirmiyorsa; örneğin sabit dururken topu bir elinden diğerine atması veya yere sektirip tekrar alması;
- ✓ top doğrudan alınamıyorsa topa dokunarak iletme;
- ✓ iki rakip sabit pozisyondan sıçrayarak veya yan yana koşarken uzanarak top için mücadele ediyorsa; oyuncuların biri yeterli avantaja sahip değilse topu daha sonra almak için uygun yöne vurabilir. Bu şekilde elde edilen pozisyondan şut atabilir. Böyle bir mücadelede top bir oyuncu tarafından alınmadan önce birkaç kez dokunulabilir. Aynı durum bir oyuncu topu kendi bölgesi sınırları içinde tutmaya çalışırken de oluşabilir.

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

6.3 Defans yapılırken şut atmak

Bir hücum oyuncusu korfa doğru şut atarken bir savunma oyuncusu aşağıdaki koşulların tümünü sağlıyorsa:

- ✓ topu aktif olarak bloklamaya çalışıyorsa;
- ✓ hücum oyuncusuna göre bir (1) kol mesafesi içindeyse;
- ✓ direğe hücum oyuncusundan daha yakınsa;
- ✓ yüzü hücum oyuncusuna dönükse.

Bu kural, oyuncuları şut atabilecekleri serbest pozisyonlara ulaşmak için birlikte oynamaya teşvik etmek ve hızlı/el çabukluğuna dayalı el-kol hareketlerinin sayıyla ödüllendirilmesini önlemek amacıyla vardır.

Hücum ve savunma oyuncusu arasındaki kol uzunluğu mesafesi değerlendirilirken hakemler her iki oyuncunun da dikey pozisyonunu göz önünde bulundurmalı (zihinde canlandırmalıdır).

Özel koşullar dört (4) şarttan birinin sağlanmasına izin vermese bile şut aşağıdaki durumlarda savunulmuş sayılmalıdır.

koşul a) sağlanamadığı durum:

- ✓ hücum oyuncusu savunma oyuncusundan çok daha uzunsa ve bu nedenle savunma oyuncusu topu fiilen bloklayamıyorsa;
- ✓ hücum oyuncusu sıçradıktan sonra savunma oyuncusunun engelleyen kollarının üzerinden korfa doğru şut atıyor veya topu tipliyorsa;
- ✓ hücum oyuncusu topu sırtı korfa dönükken almış ve savunma oyuncusu arkasındaysa.

koşul b) sağlanamadığı durum:

- ✓ savunulmuş pozisyonda duran hücum oyuncusu 6.1'i (topla koşmak) ihlal etmeden geriye adım atar veya geriye sıçrar ve şut atarsa. Savunma oyuncusu hareketi hemen takip etmeye ve şutu gerçekten

bloklamaya çalışıyorsa, hücum oyuncusu bir kol uzunluğunun dışına çıkmış olsa bile şut savunulmuş kabul edilir.

koşul c) sağlanamadığı durum:

- ✓ hücum oyuncusu direğe çok yakınsa ve onu savunan savunma oyuncusu direğe daha yakın duramıyorsa ve savunma ile hücum oyuncusu direğin karşı taraflarındaysa.

Şut şu durumlarda savunulmuş sayılmaz:

- ✓ savunma oyuncusu şutu gerçekten bloklamaya çalışmıyorsa; yalnızca kolunu kaldırmak yeterli değildir;
- ✓ savunma oyuncusunun gövdesi direğe hücum oyuncusunun gövdesinden daha uzaktaysa. Savunma oyuncusunun eli veya kolunun direğe daha yakın olması yeterli değildir; esas alınan gövdenin (üst vücutun) büyük bölümünün direğe daha yakın olmasıdır;
- ✓ savunma oyuncusu hücum oyuncusunun topa sahip olduğunun farkında değilse (çok hızlı şut, dokunuş);
- ✓ uzun bir savunma oyuncusuna karşı alttan atılan şutta veya savunma oyuncusu sıçradığında topa dokunulsa bile, şut anında savunma oyuncusu bir kol uzunluğu içinde değilse.

6.4 Başka bir hücum oyuncusunun kesmesi sonrası şut atmak

Bir hücum oyuncusu, aşağıda açıklanan kesme nedeniyle savunma oyuncusunun savunma veya engelleme pozisyonunu bırakmak zorunda kalmasının ardından korfa şut atarsa ihlal oluşur.

Hücum oyuncusuna bir kol mesafesi içinde savunma veya engelleme pozisyonunda olan savunma oyuncusu, hücum oyuncusunun başka bir hücum oyuncusunun çok yakınından geçmesi nedeniyle bu ikinci oyuncuyla çarpışacağı veya çarpışma olasılığı bulunduğu için takip edemiyor ve savunma/engelleme pozisyonunu bırakmak zorunda kalıyorsa kesme oluşur.

Kesmenin kendisi ihlal değildir; yalnızca kesmeden sonra şut atmak cezalandırılır.

Kesme yapan hücum oyuncusu pozisyonunu geliştirmek için önce takım arkadaşına pas verip dönüş pasından sonra şut atarsa da kesme cezalandırılır.

Hücum oyuncusu takım arkadaşının yakınından geçerken savunma oyuncusu bir kol mesafesi içinde değilse 'kesme' uygulanmaz ve şuta izin verilir.

Kesme nedeniyle savunma/engelleme pozisyonunu bırakmak zorunda kalan savunma oyuncusu başlangıç pozisyonunu hemen geri kazanmaya çalışmazsa şuta izin verilir ve kesme sayılmaz.

6.5 Kendi takım arkadaşına elden ele pas vermek

Bir oyuncu, top önce havada serbestçe hareket etmeden veya yerde serbest kalmadan, topu aynı takımdan başka bir oyuncuya elden verdiğinde ihlal oluşur.

Aynı takımın iki oyuncusu topu hemen hemen aynı anda tutar ve ardından biri ellerini topun üzerinden çekerse bu hiçbir zaman bu kuralın ihlali sayılmaz.

6.6 Karşı cinsiyetten bir rakibin top atmasını engellemek

Bir oyuncu karşı cinsiyetten rakibinin top atmasını engellemek için herhangi bir hareket yaptığında ve şu iki koşul sağlandığında ihlal oluşur:

- ✓ topa sahip oyuncu gerçekten topu atmaya çalışıyorsa;
- ✓ iki oyuncu arasındaki mesafe, kol uzunluklarının toplamından azsa.

6.7 Topu bacak veya ayakla oynamak

Bir oyuncu topa dizden aşağı bacak bölümü veya ayağıyla oynadığında ihlal oluşur. İhlal yalnızca hareket kasıtlıysa oluşur.

6.8 Direğe dokunmak veya direği tutmak

Bir oyuncu vücudunun herhangi bir kısmıyla direğe dokunur veya direği tutar ve:

- ✓ bu hareket şütün sonucunu etkilerse (kasıtlı veya kasıtsız);
- ✓ daha yükseğe sıçramak, koşmak, yön değiştirmek veya hızla uzaklaşmak için direği kullanırsa.

Hücum oyuncusu şut sırasında direği hareket ettirirse:

- ✓ hareket kasıtlıysa savunmaya oyuna yeniden başlama verilir;
- ✓ hareket kasıtsızsa ve sayı olmazsa hakemler avantaj uygular.

Savunma oyuncusu şut sırasında direği hareket ettirirse:

- ✓ top korftan geçerse, hakemler bu ihlal için düdük çalmış olsa bile gol geçerlidir;
- ✓ direğin hareketi golü engellemiş olabileceksen hücum serbest atış verilir;
- ✓ hareket kasıtlıysa ancak olası bir sayı kaybı yoksa hücum serbest atış verilir;
- ✓ hareket kasıtsızsa ve olası sayı kaybı yoksa oyun devam eder.

6.9 Pasif oyun

Bir oyuncu veya takım maçın herhangi bir anında yalnızca topa sahip olmayı sürdürmeye odaklanarak oynadığında ihlal oluşur. Sayı şansı yaratmaya ve kullanmaya yönelik hareketler görünür olmaya devam etmelidir.

Pasif oyun örnekleri:

- ✓ pas vermeden önce çok uzun beklemek;
- ✓ şut fırsatı yaratmayı amaçlamayan aşırı paslaşma;
- ✓ açık şut fırsatlarını kasıtlı olarak görmezden gelmek;
- ✓ oyuna yeniden başlamada topu mümkün olan en kısa sürede oyuna sokmamak;
- ✓ serbest atışta şut atmamak;
- ✓ serbest atışı sanal noktadan kullanmayı seçtiyse zamanında o noktaya hareket etmemek;
- ✓ iki takımın sırayla pasif oynaması veya skoru değiştirme isteği göstermeden mevcut skoru kabul etmiş görünmesi;
- ✓ oyun durmuşken topu sahanın çok dışına atmak veya topa tekme vurmak.

Hakemler şu durumlarda oyunu hemen durdurmak için düdük çalmamalıdır:

- ✓ yakın skorlu maçın son bölümlerinde önde olan takımın daha temkinli oynamaya ve yüksek risklerden kaçınmaya karar vermesi;

- ✓ savunma takımının, rakiplerini şut fırsatlarını kullanmaya zorlamak amacıyla engellemede daha az aktif hâle gelerek strateji değiştirmesi; sayı riskini kabul edip başarısız bir şutun top kontrolünü kazanmak için daha iyi fırsat sağlayacağını umması.

Ancak her iki durumda da oyun yalnızca topa sahip olmayı korumaya odaklanarak sürdürülemez. Hücum takımının oyununda sayı şansı yaratmaya ve kullanmaya yönelik hareketler görünür olmalıdır.

Hakemler pasif oyun olup olmadığına karar verirken oyuncuların teknik kapasitesini, rakibin sayı şanslarını önlemek veya topa sahip olmak için ne ölçüde elinden geleni yaptığını ve maçın skorunu/aşamasını dikkate almalıdır.

6.10 Başlama atışı, saha dışı toptan veya oyuna yeniden başlamadan doğrudan sayı yapmak

Bir oyuncu başlama atışından, saha dışı toptan veya oyuna yeniden başlamadan doğrudan sayı yaptığında ihlal oluşur.

Ancak oyuna yeniden başlama, kural ihlali dışındaki bir nedenle oyunun durmasından kaynaklanıyorsa istisnadır.

Örnekler:

- ✓ sakat oyuncunun tedavisi,
- ✓ haksız avantaj durumu,
- ✓ kanayan oyuncu durumu.

6.11 Rakibi aşırı şekilde engellemek

Bir oyuncu rakibini engeller ve:

- ✓ topu rakibin ellerinden vurur, alır veya çekip çıkarırsa;
- ✓ top yerine rakibin kolunu bloke ederek vücudunu serbestçe kullanmasını sınırlarsa;
- ✓ atış koluna vurur veya topa vurursa; yani engelleyen kol veya el topa doğru hızla hareket edip top atıcının elinden çıkmadan önce temas etmemelidir.

Bu kuralın ihlal edilebilmesi için rakibin topu bir veya iki eliyle tutarak ya da topu avuçlarında veya parmaklarında bulundurarak makul kontrol sağlamış olması gerekir.

Rakibin topu istediği yöne atmasını, topun engelleyen oyuncunun eline veya koluna çarpmasına yol açacak hareketlerle engellemek serbesttir.

Şu durumlarda ihlal yoktur:

- ✓ engelleyen kol ve el, topu kesmek amacıyla atış kolunun yoluna getirilir ve top atıcının elinden çıktıktan sonra temas edilirse;
- ✓ top hala atıcının elindeyken temas gerçekleşir ancak engelleyen kol veya el hareketsizse.

Rakibin beklenmedik hareketleri çoğu zaman oyuncunun hareket özgürlüğünü kısıtlayabilir. Rakip oyuncunun hareket özgürlüğünü geri vermek için derhal hareket etmesi şartıyla bu durumlar cezalandırılmaz.

Yalnızca hafif temas varsa ve pas olumsuz etkilenmemişse hakemler avantaj uygulamalıdır.

Engelleme 'vurmaya dönüştüğünde, atış başarısız olmasa bile güçlü şekilde müdahale edilmelidir; ancak atıştan sayı şansı doğarsa hakemler sonucu bekler ve ihlal eden oyuncuyu daha sonra uyarır.

6.12 Rakibi itmek, tutmak veya vücutla engellemek

Bir oyuncu, rakibin topa sahip olup olmamasına ve topun başka bölgede bulunmasına bakılmaksızın, kasıtlı olsun veya olmasın rakibinin serbest hareketlerini engellediğinde ihlal oluşur.

Kurallara aykırı vücutla engelleme örnekleri:

- ✓ itmek;
- ✓ üzerine koşarak devirmek;
- ✓ sıçradıktan sonra sabit duran rakibin üzerine inmek;
- ✓ bir oyuncunun kasıtlı olarak sıçrayan oyuncunun ineceği yere konumlanması;
- ✓ rakibin ayağa kalkmasını veya sıçramasını önlemek;
- ✓ sıçrayan rakibin yoluna doğru eğilmek;
- ✓ yaklaşan veya geçen rakibe kol ya da bacak uzatarak onu daha uzun bir yol izlemeye zorlamak;
- ✓ savunma oyuncusunun yoluna kasıtlı olarak girip rakibini takip etmesini engellemek.

Bu kural, hareket eden rakibin yoluna çarpışmayı kaçınılmaz kılacak kadar ani girilmediği sürece, bir oyuncuyu diğerine yol vermeye veya diğer oyuncunun istediği yere konumlanmaya zorlamaz.

Öte yandan hücum oyuncusu savunma oyuncusuyla çarpışmaktan kaçınmaya çalışmalıdır. Savunma oyuncusunun dengesini bozmak için ona koşarsa veya vücuduyla savunma pozisyonundan iterse hücum oyuncusu cezalandırılır.

Vücutla engelleme yasağı, korfbolun güç değil beceri oyunu olmasından doğar.

Kolları veya bacakları açarak vücutla engellemek, rakibin hareketini gerçekten durdurmak zorunda değildir. Rakip, kollar veya bacaklardan kaçınmak için ihlal eden oyuncunun etrafından daha uzun bir yol izlemeye zorlandığında ihlal oluşur.

İki oyuncunun topu almak için temas etmesi sık görülür. Bu temas yalnızca dikkatsizlik veya vücutla engellenmenin sonucuysa cezalandırılır. Hakemler kimin sorumlu olduğuna karar vermelidir; bu, topun paslandığı oyuncu veya topu kesmeye çalışan rakibi olabilir.

“Çizgide sıçrama” olarak adlandırılan durum yalnızca rakibin vücudunu serbestçe kullanması engellenmişse cezalandırılır. Savunma oyuncusu top hücum oyuncusunun erişim alanına girmeden önce topa dokunursa ihlal yoktur. Buna karşılık savunma oyuncusu hücum oyuncusunun yanında veya arkasında durup üzerine doğru sarkarak topu yakalamasını zorlaştırır ve ardından topa dokunursa ihlal oluşur.

Sıçrarken topa dokunma yalnızca fiziksel temasın rakibi devirme veya üzerine düşme hâline dönüşmesi durumunda cezalandırılabilir.

6.13 Tehlikeli biçimde oynamak

Bir oyuncu başka bir oyuncuyu tehlikeye sokacak şekilde oynadığında ihlal oluşur.

Tehlikeli oyun örnekleri:

- ✓ hücum oyuncusunun yolunu, kendisine bir kol mesafesindeki savunma oyuncusunu başka bir hücum oyuncusuyla hızla çarpışmaya zorlayacak şekilde seçmesi;

- ✓ yukarıdaki durumda savunma oyuncusu yolundaki hücum oyuncusunun farkındaysa veya çarpışmayı önleyebileceği bir zamanda farkına varmasına rağmen kasıtlı olarak çarpışmaya neden olursa savunma oyuncusunun cezalandırılması;
- ✓ bir oyuncunun topu kasıtlı olarak rakibin vücuduna atması;
- ✓ bir oyuncunun topa tehlikeli biçimde, örneğin rakibin yüzüne doğru vurması;
- ✓ bir oyuncunun sıçradıktan sonra sabit duran rakibin üzerine inmesi;
- ✓ bir oyuncunun kasıtlı olarak sıçrayan oyuncunun ineceği yere konumlanması.

Hakemler, hangi durumun söz konusu olduğuna karar verirken, oyuncuların teknik ve taktik seviyelerini ve hücum oyuncusunun diğer hücum oyuncusuna doğru veya onu geçerek hareket etme hızını dikkate almalıdır.

Oyunun devamını etkilemeyen hafif ve kasıtsız bir çarpışma olduğunda hakemler avantaj uygulayabilir.

6.14 Oyun sahası dışında oynamak

Bir oyuncu topa dokunur veya rakibini engeller ve aşağıdaki iki koşuldan biri gerçekleşirse ihlal oluşur:

- ✓ sınır çizgisine, kullanılıyorsa yan duvara veya saha dışındaki zemine temas ediyorsa;
- ✓ daha önce sınır çizgisinden veya oyun sahası dışındaki zeminden sıçramışsa.

6.15 Saha dışı top

Top aşağıdakilerden herhangi birine temas ettiğinde gerçekleşir:

- ✓ oyun sahasının bir sınır çizgisine;
- ✓ oyun sahası dışındaki zemine, kişiye veya nesneye;
- ✓ tavana veya oyun sahasının üzerindeki bir nesneye.

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 Topa sahipken izin verilen süreyi aşmak

Topa sahip takım, bir oyuncunun şutundan sayı atmadan veya topu korfa değdirmeden 18 saniyelik hücum süresini aşarsa ihlal oluşur.

Bu süre sınırı aşağıdaki prosedürlere göre hücum süresi göstergesiyle belirtilir. Sürenin aşılması hücum süresi zilin çalmasıyla belirtilir.

Süre aşıldığında hakemler oyunu durdurur ve savunma takımına oyuna yeniden başlama verir; ancak ihlal etmeyen takım topa sahipse avantaj uygulayabilirler.

Prosedür

a. Hücum süresi şu durumlarda 18 saniyeden geriye saymaya başlar:

- ✓ bir savunma oyuncusu top kontrolünü sağladığında ve takımı hücum takımı olduğunda;
- ✓ başlama atışı, oyuna yeniden başlama veya serbest atışı kullanan oyuncu topu oyuna soktukten sonra bir oyuncu topu aldığı anda;
- ✓ hakemler bir savunma oyuncusunun sakatlanması veya düşmesi nedeniyle oyunu durdurduktan sonra oyunun yeniden başlaması için düdük çaldığında.

b. Hücum süresi 18 saniyeye sıfırlanır ve şu durumda geriye saymaya başlar:

- ✓ bir hücum oyuncusunun şutundan sonra top hücum edilen korfa temas ettiğinde.

c. Hakem şu durumlarda düdük çaldığında hücum süresi durdurulur:

- ✓ dışarı topu için;
- ✓ bir hücum oyuncusunun sakatlanması veya düşmesi nedeniyle oyunu durdurmak için;
- ✓ haksız avantaj durumlarında;
- ✓ yukarıda belirtilenler dışındaki nedenlerle oyunun herhangi bir şekilde kesilmesinde.

c)'deki durumlardan sonra hücum süresi durduğu zamandan itibaren saymaya devam eder. Top oyuna sokulduktan sonra ilk oyuncu topu aldığı anda geriye sayım başlar.

Dışarı topunu kullanan oyuncunun atışından top doğrudan korfa temas ederse hücum süresi 18 saniyeye sıfırlanmaz.

Topun korfa temas edip etmediği açık değilse hakemler resmi işareti kullanarak topun korfa temas ettiğini gördüklerini belirtmelidir.

Hakemler saatin kurallara uygun şekilde doğru durdurulup başlatıldığını kontrol etmekten sorumludur.

Zil çaldığında top şut atan hücum oyuncusunun elinden çıkmış, korfa doğru gidiyor ve korftan geçiyorsa hakemler golü geçerli sayar.

7 YAPTIRIMLAR VE DİSİPLİN

7.1 Yaptırım türleri

Bir oyuncu oyun kurallarından birini her ihlal ettiğinde hakemler aşağıdaki kriterlere göre şu işlemlerden birini yapmalıdır:

a) Oyuna devam ettirme

Oyuna yeniden başlama ile sonuçlanacak bir ihlalden sonra ihlal etmeyen takım topa sahipse, oyunun hızını korumak amacıyla kullanılır; yani ihlal kasıtsız ve kontrolsüz temas olmadan yapılmıştır.

b) Oyuna yeniden başlama için düdük çalma

Kasıtsız ve kontrolsüz temas olmadan yapılan herhangi bir kural ihlalden sonra, ihlal eden takım topa sahipse.

c) Serbest atış için düdük çalma

Aşağıdaki kural ihlallerinden sonra:

- ✓ topa hangi takımın sahip olduğuna bakılmaksızın kasıtlı veya kontrolsüz temasla yapılan ihlaller;
- ✓ bir sayı şansının kaybedilmesine yol açan veya hücumu tekrar tekrar haksız biçimde engelleyen ihlaller;
- ✓ hızlı hücumu durdurmayı açıkça amaçlayan ihlaller.

Serbest atış verilmesi gereken örnekler:

- ✓ bir oyuncunun serbest pozisyonundaki rakibin şut atmasını, örneğin iterek veya üzerine koşup devirerek önlemesi (6.12);
- ✓ hatalı veya aşırı engelleme (6.11) ya da topu hücum oyuncusunun elinden vurarak serbest sayı şansı bulunan başka bir hücum oyuncusuna pas vermesini engellemek;
- ✓ bir hücum oyuncusunun serbest pozisyona koşmasını vücutla engelleyerek, tutunarak veya üzerine koşarak önlemek (6.12);
- ✓ savunma oyuncusunun direği hareket ettirerek şutu olumsuz etkilemesi (6.8);
- ✓ bir oyuncunun serbest sayı şansı bulunan karşı cinsiyetten rakibini engellemesi (6.6).

Hücum etmeyen takım hemen bir gol atma şansı elde ederse ve hakemler, top oyuncunun ellerinden çıktıktan ve korfa doğru giderken düdüklerini çalarsa, 5.6 (goller) maddesindeki koşulların yerine getirilmiş olması şartıyla, gol geçerli sayılır ve serbest atış verilmez.

Kontrollü temas sporu olması, oyun sırasında iki takım oyuncuları arasında temasa izin verildiği anlamına gelir. Ancak kontrollü veya kontrolsüz temas bir oyuncunun haksız avantaj elde etmesine yol açarsa hakemler müdahale etmelidir. Hakem ikilisi teması yapan oyuncuyu ihlal edilen oyun kuralına göre cezalandırmalıdır.

7.2 Oyuna devam etme

Oyuna yeniden başlama ile cezalandırılacak bir ihlalden sonra ihlal etmeyen taraf topa sahipse hakemler oyunu durdurmaz ve avantaj işaretini göstererek oyunun devam etmesine izin verir.

Bir dışarı topu (bkz. 6.15) verilmesi gerektiğinde, ihlali yapmayan taraf topa sahip olsa bile hakemler oyunu devam ettirmemelidir.

7.3 Oyuna yeniden başlama

Hakemler oyuna yeniden başlama için düdük çaldığında top ihlal eden takımın oyuncusundaysa top derhal yere bırakılmalıdır. Bırakılmazsa sarı kart gösterilir ve 7.5 a)'daki sonuçlar uygulanır.

a) Oyuna yeniden başlamanın yeri

Oyuna yeniden başlama, ihlalin yapıldığı yerden kullanılır.

6.14 (oyun sahası dışında oynamak) ihlal edilirse, oyuna yeniden başlama oyun sahasının dışında, ihlal eden oyuncunun yere temas ettiği veya rakibi engellediği noktaya yakın yerden kullanılır.

6.15 (dışarı topu) ihlal edilirse, oyuna yeniden başlama saha dışından, topun veya ihlal eden oyuncunun çizgiyi geçtiği sınır çizgisine yakın yerden kullanılır.

b) Topun oyuna girdiği an

Oyuna yeniden başlama kullanıldıktan sonra başka bir oyuncu topa dokunduğunda top oyuna girmiş sayılır.

c) Oyuna yeniden başlama nasıl kullanılır

Oyuna yeniden başlamayı kullanacak oyuncu topu eline aldığı veya alabilecek durumda olduğu anda gecikmeden, mümkün olan en kısa sürede topu oyuna sokmalıdır. Bu işlem hakem ikilisinin düdüğü olmadan yapılır.

Oyuna yeniden başlamayı kullanan oyuncuyu aktif veya pasif biçimde engellemek yasaktır.

Pasif engelleme, rakibin oyuna yeniden başlamayı kullanan oyuncunun önünde bir kol mesafesinde durarak, kolları veya vücuduyla atışı engelleyen bir hareket yapmasa bile topun hızlı şekilde oyuna sokulmasını önlemesidir. Atışı geciktirmek veya önlemek amacıyla kol veya vücut hareketi varsa engelleme artık pasif değil aktiftir.

d) Oyuna yeniden başlama sırasında ihlaller

Hakemler oyuna yeniden başlama kararı için düdük çaldıktan sonra şu durumlarda karşı takım lehine yeniden oyuna başlama için düdük çalmalıdır:

- ✓ oyuna yeniden başlamayı kullanan oyuncu topu gecikmeden oyuna sokmazsa;
- ✓ “Saha dışı top” (6.15) ve “oyun sahası dışında oynamak” (6.14) durumunda, top elinden çıkmadan önce sınır çizgilerine veya sınır çizgisinin diğer tarafındaki oyun alanına temas ederse.

Aşağıdaki durumda aynı takım lehine serbest atış için düdük çalmalıdır:

- ✓ Rakip takımdan bir oyuncu, oyuna yeniden başlama atışını kullanan oyuncuyu aktif veya pasif olarak engellemeye çalışırsa.

7.4 Serbest atış

Hakemler serbest atış için düdük çaldığında top ihlal eden takımın oyuncusundaysa top derhal yere bırakılmalıdır. Bırakılmazsa sarı kart gösterilir ve 7.5 a)'daki sonuçlar uygulanır.

Serbest atış, hızlı hücumu durdurmayı açıkça amaçlayan bir ihlal sonucunda verilmişse ihlali yapan oyuncuya sarı kart gösterilmeli ve 7.5 a)'daki sonuçlar uygulanmalıdır.

a) Serbest atışın yeri

Serbest atış, serbest atış çizgisinden (bkz. Şekil 1) veya ihlalin meydana geldiği yerden kullanılmalıdır.

b) Topun oyuna girdiği an

Serbest atış kullanıldığında top oyuna girmiş sayılır.

c) Serbest atış nasıl kullanılır

Faul yapılan oyuncu topu eline aldığı veya alabilecek durumda olduğu anda, serbest atışı faulün olduğu yerden mi yoksa serbest atış çizgisinden mi kullanmak istediğini hakemlere bildirmelidir. Serbest atış çizgisini seçerse mümkün olan en kısa sürede çizgiye hareket etmeli ve bu pozisyona geldiğinde en fazla dört saniye içinde şut atmalıdır.

Serbest atışı kullanan oyuncuyu aktif veya pasif biçimde engellemek yasaktır.

Pasif engelleme, rakibin serbest atışı kullanan oyuncunun önünde bir kol mesafesinde durarak, kolları veya vücuduyla engelleme hareketi yapmasa bile oyuncunun serbest atış çizgisine hızlı hareket etmesini veya atışı yapmasını önlemesidir.

Atışı veya serbest atış çizgisine hareketi geciktirmek ya da önlemek amacıyla kol veya vücut hareketi yapılırsa engelleme artık pasif değil aktiftir.

d) Serbest atışın kullanılması sırasında ihlaller

Hakemler serbest atış kararı için düdük çaldıktan sonra şu durumda karşı takım lehine oyuna yeniden başlama için düdük çalmalıdır:

- ✓ serbest atışı kullanan oyuncu mümkün olan en kısa sürede serbest atış çizgisine hareket etmez veya faul yerinden ya da serbest atış çizgisinden olmasına bakılmaksızın en fazla dört saniye içinde şut atmazsa.

Şu durumda aynı takım lehine yeni bir serbest atış için düdük çalınır ve sarı kart gösterilir:

- ✓ bir savunma oyuncusu serbest atışı kullanan oyuncuyu pasif veya aktif biçimde engellerse.

Rakip takım, antrenör ve takım üyeleri serbest atışı kullanan kişiyi rahatsız edebilecek her türlü hareket veya yorumdan kaçınmalıdır.

Faul yapılan oyuncu serbest atış kullanılmadan önce değiştirilirse serbest atışı yerine giren oyuncu kullanılmalıdır.

Gerekirse serbest atış oyun süresi bittikten sonra da kullanılabilir.

7.5 Disiplin

Hakemler bir oyuncunun, antrenörün, yedek oyuncunun veya takıma bağlı başka bir kişinin sportmenlik dışı herhangi bir hareketini kötü davranış olarak değerlendirebilir; örneğin kabul edilemez itiraz biçimleri, her türlü ayrımcı yorum veya hareket ya da hakemlere, maçın diğer katılımcılarına (bkz. 4.1–4.9) veya seyircilere karşı gösterişli/protesto niteliğinde hareketler.

Kötü davranış halinde hakemler:

- ✓ kişiyi oyun biçimini veya davranışını değiştirmesi gerektiği konusunda gayriresmi olarak uyarabilir;
- ✓ sarı kart göstererek kişiyi resmi olarak uyarabilir;
- ✓ aynı kişiyi ikinci kez resmi olarak uyarıp ikinci sarı kartı ve ardından kırmızı kartı gösterebilir;
- ✓ ciddi kötü davranış halinde doğrudan kırmızı kart göstererek kişiyi oyundan çıkarabilir.

a) Sarı kart gören oyuncu oyun sahasını terk etmelidir. İki (2) dakikalık oyun süresi geçtikten veya takımı bir gol yedikten sonra, hangisi önce gerçekleşirse, geri dönebilir veya yerine oyuncu alınabilir.

b) Kırmızı kart gören oyuncu oyun alanını terk etmeli ve seyircilere ayrılmış alanda kalmalıdır. Yerine ancak iki (2) dakikalık oyun süresi geçtikten sonra oyuncu alınabilir.

c) Sahada oyuncu olmayan bir kişi sarı veya kırmızı kart görürse takım, sahadaki bir oyuncuyu sarı veya kırmızı kart gören oyuncuyla aynı koşullara tabi olacak şekilde sahadan çekmelidir.

Sarı kart verilmesinin ardından kullanılan serbest atıştan atılan gol, sarı kart nedeniyle sahadan çıkan oyuncunun geri dönmesine veya değiştirilmesine izin veren 'yenilen gol' sayılmaz. Oyuncu, iki (2) dakikalık oyun süresi dolana veya takımı normal oyun koşullarında bir gol yiyene kadar, hangisi önce gerçekleşirse, saha dışında kalmalıdır.

Geri dönen veya yerine giren oyuncular, oyuncu değişikliklerinin yapıldığı aynı yerden sahaya girmelidir.

Kötü davranış sayılabilecek hareket örnekleri:

- ✓ oyuna yeniden başlamayı veya serbest atışı kullanan oyuncuyu engellemek;
- ✓ oyuna yeniden başlamanın veya serbest atışın hazırlanmasını ya da kullanılmasını önlemek;

- ✓ oyuna yeniden başlamayı veya serbest atışı kullanan kişiyi rahatsız etmek;
- ✓ topu sahanın çok dışına atmak;
- ✓ oyun durmuşken topa tekme vurmak;
- ✓ kabul edilemez itiraz biçimleri veya maçtaki herhangi bir katılımcıya ya da seyircilere yönelik gösterişli/protesto niteliğinde hareketler gibi sportmenlik dışı davranışlar;
- ✓ kime yöneltilmiş olursa olsun hakaret etmek;
- ✓ hakemlere kuralları bilip bilmedikleri konusunda yorum yapmak;
- ✓ hakeme bilgi vermeden oyun sahasını terk etmek;
- ✓ özellikle uyarıdan sonra kuralları tekrar tekrar ihlal etmek;
- ✓ rakibe vurmak, yumruk atmak, tekme atmak veya kasıtlı olarak üzerine koşup devirmek;
- ✓ şut sırasında direği kasıtlı olarak hareket ettirmek;
- ✓ topu kasıtlı olarak rakibin vücuduna atmak;
- ✓ iki takımın sırayla kasıtlı pasif oynaması veya skoru değiştirme isteği göstermeden mevcut skoru kabul etmiş görünmesi. Hakemler iki kaptanı birlikte uyararak bu oyun biçiminin kötü davranış sayıldığını ve sürmesi hâlinde resmî uyarıya ve oyunun durdurulmasına yol açabileceğini bildirir;
- ✓ antrenörün hakemlerin izni olmadan oyun sahasına girmesi;
- ✓ kaptanın maçın iyi ilerlemesi için gerekli gördüğü konularda hakemin dikkatini çekme hakkını kötüye kullanması ve/veya hakemi eleştirmesi (bkz. 4.3).

Kart gösterilebilecek ve olayın maç formuna kaydedilebileceği kötü davranışlar bakımından hakemlerin yetkisi, takım listesinin teslim edildiği andan (başlayacak oyuncular ve yedeklerin bildirildiği an) maç formunun kaptanlar ve hakem ikilisi tarafından imzalanmasına kadar sürer.

Kötü davranış maçıdan önce veya devre arasında meydana gelirse ilgili kişiye o anda sarı veya kırmızı kart gösterilir ve bir sonraki yarı başlamadan önce her iki takımın kaptanı ve antrenörü bilgilendirilir.

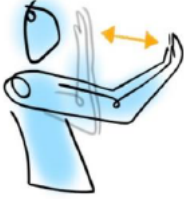
Kırmızı kart gören antrenör veya yedek oyuncu daha sonra maça oyuncu olarak katılamaz veya takım alanında kalamaz.

8 HAKEM İŞARETLERİ

Hakemler, 4.5 (d) uyarınca kararlarını açıkça iletmek için resmî hakem işaretlerini kullanmalıdır. Bir ihlal için düdüğü çaldıktan sonra hakem, kararın oyuna yeniden başlama mı yoksa serbest atış mı olduğunu ve ardından ihlal türünü resmî hakem işaretleriyle belirtir.

Orijinal elektronik belgede bir hakem işareti görseline tıklanarak ilgili oyun kuralı metnine; benzer şekilde oyun kuralı başlığının yanındaki “hakem işaretleri” bağlantısına tıklanarak ilgili hakem işaretine gidilebilir.

8.1 Oyunla ilgili işaretler



8.2 Kural ihlalleriyle ilgili işaretler



5.2 Oyun süresi

Oyun süresini başlat/durdur

Kronometreyi başlatma/durdurma hareketi taklit edilir.

5.6 Sayılar

2 sayı

İşaret ve orta parmak yukarı uzatılır ve ardından aşağı yönlendirilir. Yalnızca Plaj Korfbolu ve Urban Korfbol'da kullanılır.

5.10 Sakatlanan oyuncuların tedavisi

Açık avuçlar sırayla yüze doğru ve yüzden uzağa hareket ettirilir.

6.16 Hücum süresini sıfırlama – Hücum süresi

Kol, yumruk kapalı şekilde kaldırılır.

6.1 Topla koşmak

Avuçlar aşağı bakacak şekilde vücudun önünde döndürülür.



6.2 Tek başına oynamak

Top sektirme hareketi taklit edilir.



6.3 Savunulmuş pozisyondan şut atmak

Kol kaldırılır, açık avuç yere bakar.



6.4 Başka bir hücum oyuncusunun önünden kesme yaptıktan sonra şut atmak

Ön kollar çapraz şekilde yapılır.



6.5 Topu aynı takımdan başka bir oyuncuya elden vermek

Kollar topu elden verme hareketini taklit edecek şekilde hareket ettirilir.



6.7 Topa bacak veya ayakla oynamak

Ayaktopu

Dizin altındaki bacağa dokunulur.



6.8 Direğe dokunmak veya direği tutmak

Direği kullanmak

Kol uzatılır ve yarı açık el direği tutmayı taklit eder.



6.9 Pasif oynamak

Kronometre işaret edilir.



6.10 Dışarı topundan, oyuna yeniden başlamadan sayı yapmak

Ön kollar göğüs hizasında yatayken makas benzeri hareket yapılır.



6.11 Rakibi aşırı şekilde engellemek

a) Rakibin vücuduna temas

Açık avuç göğse dokunur.



6.11 b) Rakibi aşırı şekilde engellemek

Kolu bloke etmek

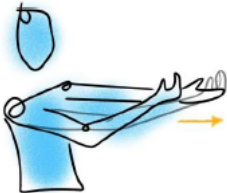
Kol uzatılır; bilek tutulup aşağı doğru hareket ettirilir.



6.11 c) Rakibi aşırı şekilde engellemek

Rakibin alanını kullanmak

İki kol bir kişiye sarılmayı taklit edecek şekilde kullanılır.



6.11 d) Rakibi aşırı şekilde engellemek

Ellerden çıkarmak

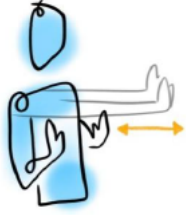
Bir kol uzatılıp avuç açık tutulurken diğer el vücuttan uzağa doğru süpürme hareketi yapar.



6.12 a) Rakibi itmek, tutunmak veya vücutla engellemek

Vücutla engelleme

Kollar yanlarda kaldırılır ve avuçlar geriye bakar.



6.12 b) İtmek

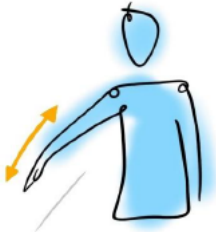
Açık avuçlar itme hareketini taklit eder.



6.13 Tehlikeli biçimde oynamak

Tehlikeli oyun

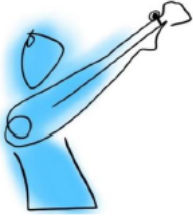
Kapalı yumruk açık avuca vurur.



6.14 Oyun sahası dışında oynamak /

6.15 Dışarı topu

Açık avuçlar hayali bir çizgi boyunca ileri ve geri hareket ettirilir.



6.16 Hücumda izin verilen süreyi aşmak

Hücum süresi

Kronometre işaret edilir.

8.3 Yaptırımlar ve disiplinle ilgili işaretler



7.2 Avantaj

Açık avuç hücum takımının korfuna doğru kaldırılır.



7.3 Oyuna yeniden başlama

Dikey avuç ihlal eden takımın korfuna doğru yöneltilir.



7.4 Serbest atış

Kol açık avuçla kaldırılır.



7.4 Serbest atış

4 saniye

Kol dört parmak açık şekilde kaldırılır.



7.5 Disiplin

a) Sarı kart

Bir el kartı gösterirken diğer el oyuncuyu işaret eder.



7.5 Disiplin

b) Kırmızı kart

Bir el kartı gösterirken diğer el oyuncuyu işaret eder.