



PLAJ KORFBOLU OYUN KURALLARI

2024

ÇEVİRİ
UĞURTAN AKBULUT
IKF HAKEM EĞİTMENİ
IKF HAKEMİ
AYBERK MESUT TURA
GOSBF HAKEMİ

22 Haziran 2024 tarihinde yayınlanmıştır
22 Ağustos 2024 tarihinden itibaren geçerlidir
Uluslararası Korfbol Federasyonu tarafından
yayınlanmıştır
Utrecht, Hollanda

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

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

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



İÇİNDEKİLER

SÖZLÜK	HATA! YER İŞARETİ TANIMLANMAMIŞ.
TANIM VE GİRİŞ	HATA! YER İŞARETİ TANIMLANMAMIŞ.
1 SAHA	4
1.1 Oyun Alanı	4
1.2 Oyun Sahası	4
1.3 Sınır Çizgileri	4
1.4 2 Sayılık Sanal Çizgi	4
1.5 Serbest Atış Çizgileri	5
1.6 2 Sayı Köşeleri	5
1.7 Sınır Alanı	5
1.8 Takım Alanı	5
1.9 Oyuncu Değişikliği Alanı	5
2 MALZEME	5
2.1 Direkler	5
2.2 Korflar	5
2.3 Top	6
3 EKİPMAN	6
3.1 Jüri Masası	6
3.2 Zaman Saati	6
3.3 Skorbord	6
4 KİŞİLER	6
4.1 Oyuncular	6
4.2 Yedek Oyuncular	7
4.3 Kaptan	7
4.4 Antrenör	7
4.5 Hakem İkili	7
4.6 Jüri	9
4.7 Zaman Tutucusu	9
4.8 Sayı Tutucusu	9
5 OYUN	9
5.1 Takımlar	9
5.2 Oyun Süresi	9
5.3 Altın Goll	10
5.4 Oyuna Başlama	10

5.5	Sayılar	10
5.6	Alan Değişimi.....	11
5.7	Santra	11
5.8	Oyuncu Değişikliği	11
5.9	Sakatlanan Oyuncunun Tedavisi	12
6	KURAL İHLALLERİ.....	12
6.1	Topla Koşma.....	12
6.2	Şahsi Oynamak.....	13
6.3	Defans Yapılırken Şut Atmak.....	13
6.4	Kesme Sonrası Atış Yapmak	14
6.5	Kendi Takım Arkadaşına Elden Ele Pas Vermek	15
6.6	Karşı Cinsiyetten Bir Oyuncuyu Topu Fırlatırken Engellemek.....	15
6.7	Bacak veya Ayakla Topu Oynamak.....	15
6.8	Direğe Temas Etmek veya Tutunmak	15
6.9	Pasif Oynamak.....	15
6.10	Santradan, Oyun Dışı Toptan veya Oyuna Yeniden Başlamadan direk olarak sayı	16
6.11	Rakibini Aşırı Şekilde Engellemek.....	16
6.12	Rakibi İtmek , Tutmak veya Sarılmak	17
6.13	Tehlikeli Şekilde Oynamak	17
6.14	Oyun Alanının Dışında Oynamak.....	18
6.15	Saha Dışı Top	18
7	YAPTIRIMLAR VE DISİPLİN.....	19
7.1	Yaptırım Türleri	19
7.2	Oyuna Devam Etme	20
7.3	Oyuna Yeniden Başlama	20
7.4	Serbest Atış	21
7.5	Disiplin.....	22

SÖZLÜK

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

TANIM VE GİRİŞ

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

Plaj korfbolu ise plajda veya yumuşak kum zeminde, açık hava da veya kapalı alanlarda (plaj harici yerlerde, açık alanda veya kapalı salonlarda, yumuşak kum zemin olmak şartıyla) oynanabilen çok çaba gerektiren rekabetçi bir korfbol çeşididir.

Plaj korfbolunda saha klasik korfbol da olduğu gibi ikiye bölünmez. Bundan dolayı topa sahip olan takımın oyuncusu hücum oyuncusu olarak kabul edilir.

Burada yayınlanan kurallar, yetişkin maçlarında özellikle IKF (Uluslararası Korfbol Federasyonu) turnuvalarında ve uluslararası dostluk maçlarında kullanılan normal kurallardır. Ancak, bazı kurallar farklı turnuvalara veya yerel koşullara uyacak şekilde uyarlanabilir.

Plaj korfbolunun ana kurallarında uyarlamalar gerektiğinde hangi kuralların değiştirilebileceği “Plaj Korfbolu Kuralları – Müsabaka Düzenlemeleri için Tavsiyeler” adlı dökümanda yer almaktadır.

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

Bu döküman aşağıdaki yapıya göre düzenlenmiştir:

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

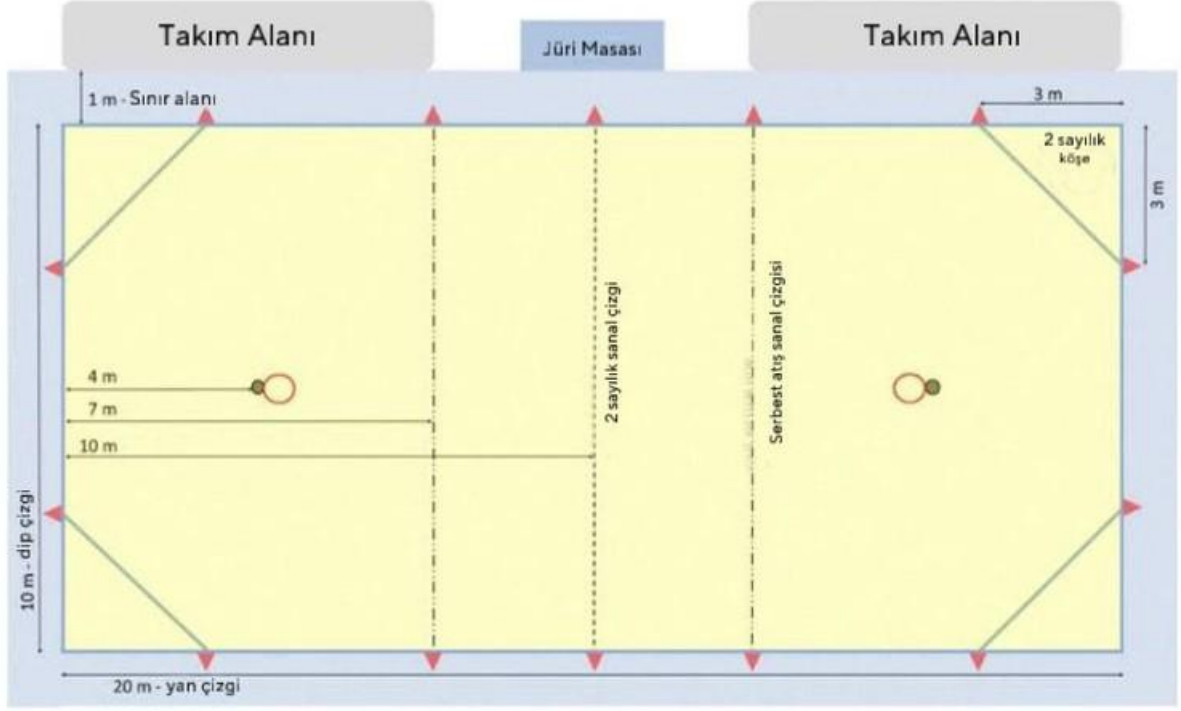
Her kuralın altındaki mavi metin, oyunun kontrolüne yardımcı olmak için bir kılavuz nottur:

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

1 SAHA

1.1 Oyun Alanı

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



Şekil 1 – Oyun alanı

1.2 Oyun sahası

Oyun sahası boyutları tek bir bölgeden oluşan 20 x 10 metredir.

Salon müsabakaları için tavan yüksekliği en az 7 m. olmalıdır.

1.3 Sınır Çizgileri

Oyun sahası, bitiş çizgileri ve yan çizgilerden oluşan sınır çizgileriyle sınırlanır; bu çizgiler net bir şekilde görülebilir olan 3.0 – 5.0 cm aralığında çizgilerle veya özel işaretlerle belirtilir ve oyunculara zarar vermeyecek şekilde yere sabitlenmiş olmalıdır (Bkz. Şema 1)

1.4 2-puanlık sanal çizgi

2 puanlık sanal çizgi, yan çizgilerin dışında ve uç çizgilerin tam ortasına yerleştirilen iki koni arasındaki hayali bir çizgiyle belirlenir

1.5 Serbest Atış Çizgileri

Serbest atış çizgileri, yan çizgilerin dışında ve uç çizgilerden 7 metre uzaklığa yerleştirilen iki koni arasındaki sanal bir çizgiyle belirlenir.

1.6 2-Puan köşeleri

2 puanlık köşe bölgeleri, köşeden itibaren yan çizgi boyunca 3 metre ve uç çizgi boyunca 3 metre uzaklıktaki noktalar arasında köşeyi çapraz şekilde geçen, 3–5 cm genişliğinde bir çizgiyle işaretlenir (Bkz. Şema 1)."

1.7 Sınır Alanı

Sınır alanı en az 2 metre genişliğindedir ve oyun sahasını çevreler. Bu alan engellerden arındırılmış olmalıdır (Bkz. Şema 1).

Eğer stadyum formatı kullanılıyorsa, sınır alanını belirlemek için yan duvarlar kullanılabilir. Bu duvarlar, oyuncular için tehlikeli olmayacak kadar yeterince yüksek olmalıdır

1.8 Takım alanı

Takım alanı, oyun sahasının bitiş çizgisinden serbest atış sanal çizgisine kadar uzanır ve yan çizgiden en az 2 metre uzaklıkta olmalıdır (Bkz. Şema 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, sahanın her iki ucunda, yan çizgilerin tam ortasında ve dip çizgiden 4 metre içeride kalan bir noktaya yere dik olarak sabitlenir (Bkz. Şema 1).

Direkler, yeterince ağır ve büyük bir metal plakaya sabitlenebilir; bu plaka tamamen düz olmalı ve oyuncuların sakatlanmaması için en az 10 cm kumla kaplanmalıdır.

2.2 Korflar

Her direğe, IKF onaylı sentetik bir korf takılır. Korflar şu koşullara uygun olmalıdır:

- ✓ Altı olmayan silindir bir şekilde olmalıdır;
- ✓ Üst kenarı yerden 3.2 m ile 3.5 m arasında yüksekte olmalı ve yere paralel olmalıdır
- ✓ Canlı kırmızı ya da zıtlık oluşturan başka bir renkte olmalı ve benzer görünümde olmalıdır
- ✓ Sahanın merkezine doğru bakmalıdır

Korfun boyutları şu şekildedir:

- ✓ Yüksekliği 23.5 ile 25.0 cm arasındadır
- ✓ Üst kenarda iç çapı 39.0 ile 41.0 cm arasındadır.
- ✓ Alt kenarda iç çapı 40.0 ile 42.0 cm arasındadır.
- ✓ Üst kenar çerçevesinin genişliği 2.0 ile 3.0 cm arasındadır.

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 tipte, yuvarlak ve 5 numara bir topa oynanır. Topun çevresi 68.0 ile 70.5 cm arasında olmalı ve ağırlığı 445 gram ile 475 gram arasında olmalıdır.

Top, üzerinde belirtilen önerilen basınca kadar şişirilmelidir.

Top, en az iki renkten oluşan basılı bir desene sahip olmalıdır. Bu desen, top dönerken yuvarlak görünüm etkisini kaybetmeyecek kadar simetrik olmalıdır.

Daha fazla detay için IKF Top Yönetmeliğine bakınız.

3 EKIPMAN

3.1 Juri masası

Sınır alanının dışında, takım alanlarıyla aynı yan çizgiye yakın ve 2 sayı sanal çizgisinin önüne yerleştirilir (bkz. şekil 1).

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

3.2 Zaman Saati

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

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

3.3 Skorbord

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

Salonda elektronik bir skor cihazı olsa bile, jüri masasının üzerinde **manuel** (elle kullanılan) bir skor kaydedici bulunmalıdır.

4 KİŞİLER

4.1 Oyuncular

Her iki takımın oyuncuları da:

- ✓ Diğer takımın giydiği spor kıyafetinden tamamen farklı olarak ve numaralandırılmış spor kıyafeti giymelidir;
- ✓ Oyuncular, normal (kumaştan yapılmış) spor çorapları veya destek bandajları giymelerine izin verilir. Diğer tüm ayakkabı türlerine veya tehlikeli sayılabilecek nesnelere (örneğin sentetik, kauçuk vb.) izin verilmez.
- ✓ Kısa kesilmiş ve pürüzsüz tırnaklara sahip olmalıdır.

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

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

Oyuncuların güneş şapkası ve spor güneş gözlüğü takmalarına izin verilir.

4.2 Yedek oyuncular

Yedek oyuncu sayısı en fazla dört olabilir (iki erkek ve iki kadın). Maç boyunca takım alanında oturur ya da diz çöker pozisyonunda kalmaları gerekir. Oyundan çıkan bir oyuncuda diğer yedeklerle aynı şekilde takım alanında kalmalıdır.

Tüm yedek oyuncular, takım alanındayken yalnızca oyuncu değişikliği yapılmadan hemen önce ayağa kalkabilir. Bu kurala uyulmaması sportmenliğe aykırı davranış (disiplin suçu) olarak değerlendirilebilir.

4.3 Kaptan

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

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

Kaptan, maçın iyi yönde gidişatı için hakemin dikkatini arzu ettiği her hangi bir şeye çekme hakkına sahiptir. Hakeme her hangi bir yaklaşım, iyi niyetle ve çok sık olmamak üzere makul ve doğru bir şekilde yapılmalıdır. Bunun kötüye kullanılması ve/veya hakemin eleştirilmesi uygunsuz davranış olarak kabul edilmelidir. (bkz 7.5).

4.4 Antrenör

Her takımın yanında bir antrenör bulunmasına izin verilir. Antrenör, takımına ayrılmış olan takım alanında kalmak zorundadır.

Hakemin izni olmadan takım alanını terk etmek veya oyun alanına girmek, uygunsuz davranış olarak değerlendirilmelidir (bkz. 7.5).

4.5 Hakem ikilisi

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

Hakemler esas olarak oyun alanının dışındaki yan çizgiler boyunca konumlanmalıdır.

Görevleri şunlardır:

a) **Oyun alanının, malzemenin ve ekipmanın uygunluğuna karar vermek ve hava koşullarını değerlendirmek.**

Maçtan önce, hakem (1, 2 ve 3. maddelere göre) tüm koşulların kurallara uygun olduğunu kontrol eder ve bu koşulların maç boyunca korunmasını sağlar. Bu konudaki kurallara uyulmamasına kesinlikle izin vermemelidir. Eğer koşullar artık oyun için uygun değilse, maç iptal edilmelidir.

Maçın iptal edilmesinin başlıca nedeni açık hava koşulları olabilir, özellikle gök gürültülü fırtınalar.

Şimşek ile gök gürültüsü arasında 30 saniyeden kısa bir zaman farkı olması, plajda/açık hava koşullarında tehlikeli kabul edilir

Hakem, oyun alanındaki elverişsiz koşullar nedeniyle oyuncuların maruz kalabileceği sakatlanma ve hastalıklara karşı sorumluluğunun farkında olmalıdır.

b) Oyunun başlatılmasını, durdurulmasını ve yeniden başlatılmasını belirtmek.

Oyunu başlatmak, durdurmak veya yeniden başlatmak için hakem düdük çalar, ancak bu şu durumlar sonrası için geçerli değildir:

- ✓ Yeniden başlama;
- ✓ Serbest Atış;
- ✓ Bir sayı sonrasında yapılan santra;
- ✓ Topun oyun dışına çıkması.

Hakem ikilisi, aşağıdaki durumlar olursa oyunu durdurmalıdır:

- ✓ Hava durumu, malzeme veya ekipman gibi (1, 2 ve 3. maddelere göre) değişen koşullar nedeniyle bir önlem alınması gerektiğinde.
- ✓ Bir gol atıldığında;
- ✓ Bir kural ihlali cezalandırılmak zorunda olduğunda;
- ✓ Haksız bir avantaj oluştuğunda (4.5 e maddesine göre);
- ✓ Oyuncuda kanama olursa
- ✓ Seyirciden uygunsuz davranış ya da müdahale olduğunda;
- ✓ Her iki takım da sırayla kasten pasif oynadığında (bkz. 6.9);
- ✓ Oyuncu kadrosundaki değişiklikler nedeniyle maça devam etmek mümkün olmadığında (bkz. 5.1).

c) Kuralları uygulamak

Hakem ikilisi, 7.2 maddesine göre oyunu devam ettirmeyi seçmedikleri sürece, kural ihlallerini cezalandırır.

Oyunun durmuş olduğu anlar da dahil olmak üzere, maç sırasında herhangi bir zamanda hakemler kural ihlallerini cezalandırabilir.

Takım alanlarının yanındaki yan çizgi boyunca koşan hakem, oyuncu değişikliklerinin düzgün bir şekilde yapılmasını sağlar

d) Kararlarını açıklamak için resmi işaretleri ve seslerini kullanmak.

Hakem işaretleri bölümünde açıklandığı gibi

Bir kural ihlali için düdüğünü çaldıktan sonra, hakem genellikle önce serbest atış mı yoksa yeniden başlama mı olduğunu ve kuralı ihlal etmeyen takımı yön işaretiyle gösterir. Bunun ardından, hangi tür kural ihlalinin gerçekleştiğini belirten işareti yapmalıdır.

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

Oyunu durdurmak için düdüğünü çaldıktan sonra, hakem oyuncuların yerlerine geri dönmelerine izin verir ve topa sahip olması gereken takıma topu verir.

Haksız avantaja örnekler şunlardır:

- ✓ Hakem, bir savunma oyuncusunu engelleyerek hücum oyuncusunun gol şansı elde etmesine neden olursa;

- ✓ Savunma oyuncusu, hücum oyuncusu ile aralarında faul olmayan kazara bir çarpışma sonucu yere düşerse; bu durumda hakem oyunu durdurur ve savunma oyuncusunun tekrar yerine geçmesine izin verir.
- ✓ Bir oyuncunun topu yakalaması, seyircinin sınır çizgisini geçmesi nedeniyle engellenirse ve hakemin görüşüne göre oyuncu normalde topu yakalayacak olsaydı, hakem ikilisi topu ilgili oyuncuya verir.

f) Uygunsuz davranışlar karşısında harekete geçmek

(7.5 maddesine göre)

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

g) Seyirci müdahalesine karşı harekete geçmek

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

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

h) Tehlikeli objeler için oyuncuları kontrol etmek

(4.1 maddesine göre)

4.6 Jüri

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

Jüri, maç sırasında zaman tutucuyu ve sayı hakemini yönlendirir ve denetler. Protokol, kurallar ve yönetmeliklerde yer almayan bir durum oluştuğunda, jüri hakeme tavsiyede bulunabilir; karar ise hakem tarafından verilir.

4.7 Zaman tutucu

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

Her periyot zaman tutucunun sesli işaretiyle sona erer.

4.8 Sayı tutucu

Sayı tutucu, oyun skorundan sorumludur ve skorbordu kontrol eder. 5.5 e göre.

5 OYUN

5.1 Takımlar

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

Her takım, hangi oyuncularının başlangıç takımı olacağını jüriye / hakeme bildirecektir.

Bir maç ancak her iki takımın da başlangıç 'takımları' olduğunda başlayabilir.

Bir veya her iki takım geçici olarak eksikse ve 2'den az oyuncusu varsa, oyun iptal edilir.

5.2 Oyun süresi

Bir maç, 6 dakikalık iki devre halinde oynanır ve devre arası 1 dakikadır.

Normal oyunun bir parçası olmayan kesintiler, oyun süresine dahil edilmemelidir; buna sakatlık, sarı veya kırmızı kart gösterilmesi ya da topun oyun alanının dışına çıkması gibi durumlar da dahildir ancak bunlarla sınırlı değildir.

5.3 Altın gol

Oyun berabere bittiğinde, aşağıda açıklanan şekilde iki dakikalık bir altın gol süresi oynanarak sonuca gidilir.

- ✓ Oyun, 1 dakikalık bir moladan sonra yeniden başlamalıdır.
- ✓ Oyun, normal oyun süresinin sonunda topa sahip olan takımın santra yapmasıyla yeniden başlar;
- ✓ Her iki takım da, normal oyun süresinin sonunda hücum ettikleri korfa hücum etmeye devam etmelidir.

Takımlardan biri ilk golü attıktan sonra maç hemen sona erer ve golü atan takım galip ilan edilir.

Normal oyun süresinin sona erdiğini belirten sesli işaret duyulduğunda, eğer top havadaysa ya da hiç bir oyuncu top üzerinde makul bir kontrol sağlamamışsa, topun kontrolü en son topa sahip olan takıma verilir.

Normal oyun süresinin sona erdiğini belirten sesli işaretten hemen önce meydana gelen kural ihlalleri dikkate alınır ve topun kontrolü, kuralı ihlal etmeyen takıma verilir.

Altın gol süresinin sonunda kazanan bir takım yoksa, aşağıda açıklanan şekilde serbest atış çizgisinden serbest atış serisi yapılır.

- ✓ Altın gol süresinin bitiminden hemen sonra yazı-tura atışı yapılır.
- ✓ Yazı-turayı kazanan takım, ilk serbest atışı yapıp yapmayacağını ve serbest atışların hangi korfa yapılacağını seçer.
- ✓ Oyuncu değişikliğine izin verilmez.
- ✓ Altın gol süresinin sonunda sahada olan oyuncular, 'ani ölüm' sistemiyle serbest atış serisi yaparlar; bu sistemde serbest atışlar aynı sırayla yapılır ve bir takım, aynı sayıda atıştan diğer takımdan bir gol fazla attığında maç sona erer.

Daha fazla serbest atış isabeti sağlayan takım galip ilan edilir.

Antrenör, oyuncuların sırasını jüriye verdikten sonra, oyuncular serbest atışları belirlenen sırayla yapmak zorundadır. Herhangi bir nedenle bir oyuncu atışı yapmazsa, bu atış kaçırılmış sayılır.

Serbest atışlar sırasında, sadece uygun oyuncular ve maç görevlileri oyun alanında kalabilir ve serbest atışı yapan oyuncu dışında tüm oyuncular, 2 sayılık sanal çizginin (bkz. Şekil 1) arkasında kalmalıdır.

5.4 Oyunun başlangıcı

Ev sahibi takım, ilk yarıda (bkz. 5.7) başlama atışıyla oyuna başlar ve hangi korfa hücum edeceğini seçer. Devre arasından sonra ise deplasman takımı top ile oyuna başlar.

Hangi takımın ev sahibi olacağını belirlemek için yazı-tura atışı yapılır.

5.5 Sayılar

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

Topun tamamen korfun içinden geçeceği kesin olduğu hâlde, bir savunma oyuncusu topu alttan vurarak bunu engellemişse, bu durumda da gol geçerli sayılır.

Bir gol, iki sayılık bölgeden atılmadığı sürece bir puan olarak kaydedilir; iki sayılık bölgeden atıldığında ise iki puan sayılır.

Top, kendi korfuna atılırsa, bu rakip takım için bir puanlık gol olarak sayılır.

Aşağıdaki durumlarda gol geçerli sayılmaz:

- ✓ Top korfun içinden geçmeden önce, hücum yapan takım tarafından bir kural ihlali yapılmışsa, gol geçerli sayılmaz.
- ✓ Top, bir başlama atışı (santra) veya oyunun yeniden başlatılmasından (re-start) sonra doğrudan atılarak korftan geçerse, gol geçerli sayılmaz.
- ✓ Top, herhangi bir oyun periyodunun sona erdiğini belirten düdük veya sinyalden sonra hücum yapan oyuncunun elinden çıkmışsa, gol geçerli sayılmaz.

2 sayılık bölge içinde bir şut atan oyuncuya yapılan kural ihlali sonucunda kazanılan serbest atıştan atılan gol, serbest atış 2 sayılık bölgeden kullanılmadığı sürece 1 puan olarak kaydedilir.

Hakem, bir golün iki puan olarak kaydedildiğini, elini kaldırıp iki parmağını açarak ve ardından parmaklarını aşağıya doğru işaret ederek belirtir.

En fazla golü atan takım maçı kazanır.

Normal oyun süresi sonunda her iki takımın skoru eşitse, kazananı belirlemek için altın gol süresi oynanmalıdır.

5.6 Saha değişimi

Devre arasından sonra saha değişimi yapılır ve her iki takım da hücum ettikleri korfu değiştirir.

5.7 Santra

Başlama atışı, hücum yapan oyuncu tarafından, kendi takımının savunduğu korfun hemen önündeki bir noktadan yapılır ve yeniden başlatma (bkz. 7.3) için geçerli olan kurallar burada da uygulanır.

Santra şu durumlarda yapılır:

- ✓ Maçın her periyodunun başında.
- ✓ Her golden sonra, golü yiyen takım tarafından.

5.8 Oyuncu değişikliği

Oyuncu değişiklikleri, aşağıda açıklandığı şekilde herhangi bir zamanda yapılabilir.

- ✓ Oyuncu değişikliği, Takım Alanı'nın önünde yapılmalıdır (Bkz. Şekil 1).
- ✓ Oyundan çıkan oyuncu, yerine girecek oyuncu sahaya girmeden önce sahayı terk etmek zorundadır.
- ✓ Oyundan çıkan ve oyuna giren oyuncular aynı cinsiyetten olmalıdır.

Oyuncu değişiklikleri sırasında yapılan kural ihlalleri:

- ✓ Eğer oyuncu değişikliği yukarıdaki tüm şartlar yerine getirilmeden yapılırsa, oyuna girecek oyuncu, rakip takımın bir sonraki hücumu tamamlanıp kendi takımı topu tekrar kazanana kadar oyuna giremez.

Oyundan çıkan bir oyuncunun maça geri dönmesine izin verilir. Sarı veya kırmızı kart durumları (bkz. 7.5) hariç olmak üzere, sahadaki erkek ve kadın oyuncu sayısı korunmalıdır; bu durumlarda sahada daha az oyuncu bulunabilir.

5.9 Sakatlanan oyuncuların tedavisi

Eğer sakatlık oyuncunun hareket ettirilmesine izin verecek türdensen, oyuncu hemen sahadan çıkarılmalı, tedavi edilmeli ve yerine oyuncu değişikliği yapılmalıdır.

Kanaması olan bir oyuncu, derhal oyun alanını terk etmelidir ve ancak kanama durduktan, yara kapatıldıktan ve kan temizlendikten sonra oyuna geri dönebilir.

6 KURAL IHLALLERİ

Oyun sırasında aşağıdakiler yasaklanmıştır:

6.1 Topla koşma

Topa sahip olan bir oyuncu pozisyonunu değiştirdiğinde

Bu kuralın ihlali, aşağıdaki üç durumda açıklandığı gibi. oyuncunun başlangıç pozisyonuna ve hareketine bağlıdır;

i) Oyuncu hareketsiz bir durumda dururken topu alır.

Top ellerinden çıkmadan önce, özellikle sayı atışı sırasında, bir ayağını hareket ettirip ardından diğer ayağını kaldırmasına izin verilmez.

Şunları yapmasına izin verilir:

- ✓ Diğer ayağı sabit pivot ayağı olarak yerinde kaldığı sürece, bir ayağını istediği gibi hareket ettirmesine,
- ✓ Aynı başlangıç pozisyonunu koruyarak, her iki ayağını da hareket ettirerek kendi etrafında dönmesine,
- ✓ Başlangıç pozisyonu değişmediği sürece, pivot ayağını değiştirmesine ve ayağını hareket ettirmesine,
- ✓ Zıplama sırasında kullanılan ayağın kalkıştan hemen önceki pivot ayak olması halinde zıplamasına,
- ✓ Zıpladıktan sonra top hala ellerindeyken, zıpladığı pozisyonla hemen hemen aynı yere inmesine,

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

j) Oyuncu, koşarken veya zıplarken topu alır ve topu pas vermeden ya da şut atmadan önce durur

Topu aldıktan sonra, en kısa mesafe içinde hemen 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.

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

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

Topu açıkça yere temas hâlindeyken yakaladığında, bu temas birinci adım olarak kabul edilmelidir.

6.2 Şahsi oynamak

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

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

Şahsi oynamaya örnekler:

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

Şahsi oynamanın cezalandırılmaması gereken durumlar:

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

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

6.3 Defans yapılırken şut atmak

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

- a) Topu engellemeye aktif olarak çalışıyorsa;
- b) Hücum oyuncusuna bir kol mesafesi kadar yakınsa;
- c) Direğe (korfa) hücum oyuncusundan daha yakın bir konumdaysa;
- d) Yüzü hücum oyuncusuna dönükse;

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

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

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

Durum a) sayılmadığı zaman:

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

Durum b) sayılmadığı zaman:

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

Durum c) sayılmadığı zaman:

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

Atılan şut defans yapılmış olarak kabul edilmez, eğer:

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

6.4 Başka bir atak oyuncusunun kesmesi sonrası şut atmak

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

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

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

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

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

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

6.5 Kendi takım arkadaşına elden ele pas vermek

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

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

6.6 Karşı cinsten oyuncuyu topu fırlatırken engellemek

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

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

6.7 Bacak veya ayakla topla oynamak

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

İhlal sadece bilinçli şekilde oynandığında meydana gelir.

6.8 Direğe dokunmak veya tutunmak

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

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

Hücum oyuncusu şut sırasında direği hareket ettirdiğinde:

- ✓ Eğer hareket kasıtlıysa, oyun savunma takımı lehine yeniden başlatılır.
- ✓ Eğer bilinçli olarak yapılmamışsa ve sayı olmazsa hakem oyunu devam ettirmelidir.

Defans oyuncusu şut sırasında direği hareket ettirdiğinde:

- ✓ Top korftan (potadan) geçerse, hakem bu ihlal için düdük çalmış olsa bile gol geçerli sayılır.
- ✓ Eğer direğin hareketi bir golü engellemiş olabileceyse, hücum takımına serbest atış verilir.
- ✓ Eğer hareket kasıtlıysa ancak olası bir gol kaybı yoksa, hücum takımına serbest atış verilir.
- ✓ Eğer hareket kasıtsızsa ve olası bir gol kaybı yoksa, oyun devam eder.

6.9 Pasif oyun

Bir oyuncu veya takım, maçın herhangi bir anında yalnızca topa sahip olmaya odaklanan bir şekilde oynadığında. Skor şansı yaratmaya ve bunları kullanmaya yönelik hareketler her zaman belirgin olmalıdır.

Pasif oyuna örnekler şu şekildedir:

- ✓ pas vermeden önce çok beklemek;
- ✓ Şut pozisyonu yaratma amacı olmadan yapılan aşırı paslaşma.
- ✓ Açık şut fırsatlarını bilerek görmezden gelmek.

- ✓ Oyun yeniden başlarken topu mümkün olan en kısa sürede oyuna sokmamak.
- ✓ Serbest atışta şut atmamak.
- ✓ Eğer serbest atışı sanal noktadan kullanmayı seçmişse, o noktaya zamanında hareket etmemek.
- ✓ Her iki takım da sırayla pasif oynuyor veya skoru olduğu gibi kabul ediyorsa ve değiştirmek için bir girişimde bulunmuyorsa.
- ✓ Oyun durduğunda topu saha dışına uzağa fırlatmak ya da topa tekme atmak.

Hakem şu durumlarda düdüğünü oyunu durdurmak için hemen çalmamalıdır:

- ✓ Yakın skorlu bir müsabakanın son bölümlerinde kazanan takım daha dikkatli bir şekilde ve yüksek risk almaktan kaçınarak oynuyorsa;
- ✓ Defans takımı stratejisini değiştirerek, daha az engelleme yapıyor, sayı riskini göze alıyor, rakibi şanslarını kullanmaya zorlamaya çalışıyor ve ardından başarısız bir sayı girişimi sonrasında topu almaya çalışıyorsa.
- ✓ Her iki durumda da, oyun sadece topa sahip olmak üzerine konsantre bir şekilde devam edemeyebilir. Hücum takımının oyununda yaptığı hareketler şut şansı yaratmak ve kullanmak için tanımlanabilir olmalıdır.

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

- ✓ Oyuncuların teknik kapasitesi;
- ✓ Rakip takımın sayı şansını engellemek veya topun kontrolünü ele almak için elinden gelen her şeyi yapma derecesi.
- ✓ Maçın skoru ve evresi

6.10 Santradan veya yeniden başlama durumundan doğrudan sayı atmak

Bir oyuncu, başlama atışı, saha dışı top veya yeniden başlatma durumundan doğrudan gol attığında.

Yeniden başlatmanın, kuralların ihlalden kaynaklanmayan bir duraksamadan kaynaklanması durumu hariç.

Örnekler

- ✓ Sakatlanan oyuncuların tedavisi
- ✓ Haksız avantaj durumu;
- ✓ Kanaması olan bir oyuncu durumu

6.11 Rakibi aşırı şekilde engellemek

Oyuncu rakibini savunuyorken ve:

- ✓ Rakibin elindeki topa vurur, alır veya elinden uzaklaştırırsa;
- ✓ Top yerine rakibin kolunu bloke ederek vücudun serbestçe kullanımını kısıtlarsa;

- ✓ Topu fırlatan kola veya atılan topa vurursa, örneğin engelleyen kol veya el, top rakibin elinden çıkmadan önce hızlı bir şekilde hareket ederek topa temas etmemelidir.

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

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

Aşağıdaki durumlarda ihlal kabul edilmez:

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

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

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

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

6.12 Rakibi itmek tutmak veya sarılmak

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

Kural dışı engelleme örnekleri:

- ✓ itmek;
- ✓ çarparak düşürmek;
- ✓ Zıpladıktan sonra sabit duran rakibinin üstüne düşmek;
- ✓ Zıplamış olan rakibinin ineceği yerde bilinçli olarak pozisyon almak;
- ✓ Rakibin ayağa kalkmasını veya zıplamasını önlemek;
- ✓ Zıplayan rakibin ineceği yere doğru eğilmek;
- ✓ Yaklaşan veya geçmekte olan bir rakibe doğru kolunu veya bacağına uzatmak ve böylelikle onu ilk oyuncunun etrafından daha uzun bir yol almaya zorlamak;
- ✓ Defans yapan bir oyuncunun yoluna doğru kasten çıkarak onu rakibini takip etmekten alıkoymak.

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

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

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

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

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

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

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

6.13 Tehlikeli bir şekilde oynamak

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

Tehlikeli oyun örnekleri:

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

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

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

6.14 Oyun alanının dışında oynamak

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

- ✓ Sınır çizgisine, (kullanılıyorsa) yan duvara veya oyun alanı dışındaki zemine dokunuyorken;
- ✓ Daha önce bir sınır çizgisinden ya da oyun alanı dışındaki zeminden zıplamışsa.

6.15 Saha dışı top

Top aşağıda belirtilenlere dokunduğunda gerçekleşir:

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

Topa son dokunan takım aleyhine oyuna yeniden başlama verilir.

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

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

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

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

7 YATIRIMLAR & DISIPLİN

7.1 Yaptırım çeşitleri

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

a) Oyunu devam ettirme

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

b) Oyuna yeniden başlama için düdük çalma

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

c) Serbest atış için düdük çalma

Herhangi bir kural ihlalden sonra

- ✓ Kasıtlı olarak ya da kontrolsüz temasla yapılmışsa, topa hangi takımın sahip olduğuna bakılmaksızın.
- ✓ Bu durum, bir skor şansının kaybıyla sonuçlanırsa ya da hücumu haksız şekilde tekrar tekrar engelliyorsa.
- ✓ Açıkça hızlı hücumu durdurmayı amaçlıyorsa.

Serbest atış verilmesi gereken durumlara örnekler:

- ✓ Bir oyuncu, serbest pozisyonundaki bir rakibin şut atmasını engellerse örneğin iterek ya da üstüne koşarak (bkz. 6.12);
- ✓ Hatalı veya aşırı engelleme (bkz. 6.11) ya da topa hücum oyuncusunun elindeyken vurarak, topu serbest sayı pozisyonundaki başka bir hücum oyuncusuna pas vermesini engellemek.

- ✓ Bir hücum oyuncusunun serbest pozisyona koşmasını engellemek amacıyla onu tutmak, yapışmak ya da üstüne koşmak (bkz. 6.12);
- ✓ Bir savunma oyuncusu, direği hareket ettirerek şutu olumsuz şekilde etkilerse (bkz. 6.8);
- ✓ Bir oyuncu, sayı atma şansı olan karşı cinsten bir rakibi engellerse (bkz. 6.6);

Kural ihlali yapmayan takım hemen bir gol şansı elde ederse ve hakem, oyuncunun elinden çıkan top korfa doğru giderken düdük çalarsa, eğer 5.4 (goller) maddesindeki şartlar sağlanıyorsa, gol geçerli sayılır ve serbest atış verilmez.

Kontrollü temaslı bir spor olmak, oyun sırasında her iki takımdan oyuncular arasında temasın izin verildiği anlamına gelir; ancak hakem, oyuncular arasındaki kontrollü veya kontrolsüz temas bir oyuncuya haksız bir avantaj sağladığında müdahale etmelidir. Bu durumda, hakem teması yapan oyuncuyu ihlal edilen oyun kuralına göre cezalandırmalıdır.

7.2 Oyuna devam etme

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

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

7.3 Oyuna yeniden başlama

Hakem yeniden başlama (re-start) için düdük çaldığında, eğer kural ihlali yapan takım topa sahipse, topu derhal yere bırakmak zorundadır. Eğer bu yapılmazsa, sarı kart gösterilir ve 7.5 a) maddesinde belirtilen sonuçlar uygulanır.

a) Oyuna yeniden başlamanın yeri

Oyuna yeniden başlama ihlalin olduğu noktadan kullanılır

Eğer 6.14 (kendi bölgesi dışında oynamak) kuralı ihlal edilirse, yeniden başlatma (re-start), oyun alanı dışında, kural ihlali yapan oyuncunun yere temas ettiği veya rakip oyuncuyu engellediği noktaya yakın bir yerden yapılır.

Eğer 6.15 (topun oyun alanı dışına çıkması) kuralı ihlal edilirse, yeniden başlatma (re-start), oyun alanı dışında, topun veya kural ihlali yapan oyuncunun çizgiyi geçtiği sınıra yakın bir yerden yapılır.

b) Top oyuna ne zaman girer

Yeniden başlatma (re-start) yapıldıktan sonra başka bir oyuncu topa dokunduğunda, top oyuna sokulmuş olur.

c) Oyuna yeniden başlama nasıl kullanılır

Yeniden başlatmayı yapacak oyuncu topu eline aldığı anda ya da alabilecek durumda olduğunda, gecikmeden topu en kısa sürede oyuna sokmalıdır. **Bu, hakemin düdüğü olmadan yapılmalıdır.**

Yeniden başlatmayı yapan oyuncuyu aktif ya da pasif şekilde engellemek yasaktır.

Pasif engelleme, rakibin yeniden başlatmayı yapan oyuncunun topu hızlıca oyuna sokmasını engellemesi durumudur. Bu, yeniden başlatmayı yapan oyuncunun önünde kol mesafesi içinde durmakla gerçekleşir (oyuncu kollarını ya da vücudunu hareket ettirmese bile).

d) Oyuna yeniden başlama sırasında yapılan ihlaller

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

Diğer takım için yeni bir oyuna yeniden başlama:

- ✓ Yeniden başlatmayı yapan oyuncu, topu gecikmeden oyuna sokmamıştır.
- ✓ Yeniden başlatmayı yapan oyuncu, 'dışarı çıkan top' (madde 6.15) ve 'oyun alanı dışında oynama' (madde 6.14) durumlarında, top ellerinden çıkmadan önce, sınır çizgilerine ya da sınır çizgisinin diğer tarafındaki oyun alanına temas ederse.

Aynı takım lehine bir serbest atış için düdük çalma, rakip oyuncu şunları yaptığında;

- ✓ Top oyuna sokulmadan önce topa dokunur.
- ✓ Yeniden başlatmayı yapan oyuncuyu aktif ya da pasif şekilde engellemeye çalışır.

7.4 Serbest atış

Hakem serbest atış için düdük çaldığında, eğer kural ihlali yapan takımın bir oyuncusu topa sahipse, topu derhal yere bırakmalıdır. Eğer bunu yapmazsa, sarı kart gösterilir ve 7.5 a) maddesinde belirtilen sonuçlar uygulanır.

Eğer serbest atış, hızlı hücumu durdurmayı açıkça amaçlayan bir kural ihlali sonucu verilmişse, bu ihlali yapan oyuncuya sarı kart gösterilmeli ve 7.5 a) maddesinde belirtilen sonuçlar uygulanmalıdır.

a) Serbest atışın yapılacağı yer

Serbest atış, ya serbest atış çizgisinden (bkz. Şekil 1) ya da kural ihlalinin gerçekleştiği yerden kullanılmalıdır.

b) Top ne zaman oyuna girer

Top, serbest atış yapıldığında oyuna girmiş sayılır.

c) Serbest atış nasıl kullanılır

Faul yapılan oyuncu topu eline aldığı ya da alabilecek durumdayken, serbest atışı faulün olduğu yerden mi yoksa serbest atış çizgisinden mi kullanmak istediğini hakeme bildirmelidir. Eğer serbest atış çizgisinden kullanmak istiyorsa, en kısa sürede bu çizgiye gitmeli ve oraya vardığında, en fazla dört saniye içinde atışı yapmalıdır.

Serbest atışı kullanan oyuncuyu aktif ya da pasif şekilde engellemek yasaktır.

Pasif engelleme, rakibin, serbest atışı kullanacak oyuncunun atışı yapmasını engellemesidir; bu, atış yapacak oyuncunun önünde kol mesafesi kadar yakın durarak, onun serbest atış çizgisine hızlıca gitmesini ya da atışı yapmasını engellemesiyle olur hatta kollarını veya vücudunu hareket ettirmese bile.

Eğer serbest atışı geciktirmek ya da engellemek amacıyla kolların veya vücudun herhangi bir hareketi olursa, bu durumda engelleme artık pasif değil, aktif sayılır.

d) Serbest atış sırasında yapılan kural ihlalleri

Hakem, serbest atışı vermek için düdüğü çaldıktan sonra şunları yapmalıdır:

Aşağıdaki durumlarda, hakem oyunu rakip takım lehine yeniden başlatmak için düdük çalmalıdır:

- ✓ Serbest atışı kullanacak oyuncu, serbest atış çizgisine mümkün olan en kısa sürede hareket etmezse ya da faulün yapıldığı yerden veya serbest atış çizgisinden olsun fark etmeksizin, atışı en fazla dört saniye içinde yapmazsa.

Aşağıdaki durumlarda, aynı takım için yeni bir serbest atış verilerek düdük çalınmalı ve sarı kart gösterilmelidir:

- ✓ Bir savunma oyuncusu, serbest atışı kullanan oyuncuyu pasif ya da aktif şekilde engeller.

Rakip takım, antrenör ve o takıma ait diğer kişiler, serbest atışı kullanan oyuncuyu rahatsız edebilecek herhangi bir hareket veya yorumdan kaçınmalıdır.

Eğer faul yapılan oyuncu, serbest atış kullanılmadan önce oyundan çıkarılırsa, yerine giren oyuncu serbest atışı kullanmak zorundadır.

Oyuncu değişikliği sırasında yapılan bir kural ihlali nedeniyle verilen serbest atış, herhangi bir oyuncu tarafından kullanılabilir.

Gerekirse, oyun süresi bittikten sonra serbest atış kullanılabilir.

7.5 Disiplin

Hakem, bir oyuncu, antrenör, yedek oyuncu ya da takımla bağlantılı herhangi bir kişinin sportmenliğe aykırı davranışını uygunsuz davranış olarak değerlendirebilir. Örneğin: kabul edilemez itiraz biçimleri, her türlü ayrımcı yorum veya davranış, hakeme ya da maçtaki diğer katılımcılara (bkz. 4.1–4.9) ve seyircilere yönelik gösterişli (provokatif) jestler gibi.

Uygunsuz davranış durumunda, hakem şunları yapabilir:

- ✓ Kişiyi, oynama şeklini ya da davranışını değiştirmesi gerektiği konusunda gayriresmî (resmî olmayan) şekilde uyarmak;
 - ✓ Kişiyi sarı kart göstererek resmî olarak uyarmak;
 - ✓ Aynı kişiyi ikinci kez sarı kart göstererek resmî olarak uyarmak ve ardından kırmızı kart göstermek;
 - ✓ Ciddi bir uygunsuz davranış durumunda, kişiyi derhal kırmızı kart göstererek oyundan ihraç etmek.
- a. Sarı kart gören bir oyuncu oyun alanını terk etmelidir. Bu oyuncu, iki (2) dakikalık oyun süresi geçtikten sonra ya da takımı bir gol yedikten sonra (hangisi önce olursa) oyuna geri dönebilir veya yerine başka bir oyuncu girebilir.
 - b. Kırmızı kart gören bir oyuncu oyun alanını terk etmeli ve seyirciler için ayrılmış alanda kalmalıdır. Bu oyuncunun yerine bir başkası ancak iki (2) dakikalık oyun süresi geçtikten sonra oyuna girebilir.
 - c. Saha içinde olmayan bir kişi (örneğin yedek oyuncu, antrenör vb.) sarı veya kırmızı kart alırsa, takım sahadaki oyuncularından birini oyundan çıkarmalıdır ve bu, sarı veya kırmızı kart gören bir oyuncuya uygulanan aynı kurallara göre yapılmalıdır.

Sarı kart verilmesinin ardından kullanılan bir serbest atıştan atılan sayı, sarı kart görüp saha dışına çıkan bir oyuncunun geri dönmesine veya yerine oyuncu alınmasına izin veren (takımın yediği) sayı olarak sayılmaz. Oyuncu, normal koşullarda, ya iki (2) dakikalık oyun süresi dolana kadar ya da takımı bir gol yiyene kadar saha dışında kalmalıdır (hangisi önce olursa).

Geri dönen veya oyuna girecek yedek oyuncular, sahaya değişimlerin yapıldığı aynı yerden girmelidir.

Uygunsuz davranış olarak değerlendirilebilecek eylemlere örnekler:

- ✓ Yeniden başlatma ya da serbest atış kullanan oyuncuyu engellemek;
- ✓ Yeniden başlatma veya serbest atışın hazırlanmasını ya da kullanılmasını engellemek.
- ✓ Yeniden başlatma veya serbest atışı kullanan kişiyi rahatsız etmek.
- ✓ Topu sahanın çok dışına atmak.
- ✓ Oyun durduğunda topa vurmak.
- ✓ Maçtaki diğer katılımcılara veya seyircilere yönelik, kabul edilemez itiraz şekilleri ya da gösterişli / alaycı jestler gibi her türlü sportmenlik dışı davranış.
- ✓ Kime yönelik olursa olsun hakaret içeren sözler söylemek.
- ✓ Hakemin kural bilgisi hakkında yorumda bulunmak.
- ✓ Hakemi bilgilendirmeden oyun alanını terk etmek.
- ✓ Özellikle uyarı aldıktan sonra kuralları tekrar tekrar ihlal etmek.
- ✓ Bir rakibe vurmak, yumruk atmak, tekme atmak ya da kasıtlı olarak çarparak yere sermek.
- ✓ Şut sırasında kasıtlı olarak direği hareket ettirmek.
- ✓ Topu kasıtlı olarak bir rakibin vücuduna fırlatmak.
- ✓ Her iki takım da oyunu sırayla isteyerek pasif şekilde oynuyor ya da mevcut skoru kabul etmiş gibi davranıp değiştirmeye yönelik herhangi bir çaba göstermiyorsa, hakem her iki kaptanı birlikte uyarır. Bu oyun tarzı sportmenlik dışı davranış olarak kabul edilir ve devam ederse resmi uyarıya veya oyunun durdurulmasına yol açabilir.
- ✓ Bir antrenörün, hakemin izni olmadan oyun alanına girmesi.
- ✓ Bir kaptanın, maçın sağlıklı ilerlemesi adına hakemin dikkatini çekme hakkını kötüye kullanması ve/veya hakemi eleştirmesi (bkz. 4.3).

Hakemin kart gösterebileceği ve bu olayı maç formuna kaydedebileceği disiplin yetkisi, takım listesi teslim edildikten (hangi oyuncuların başlayacağı ve hangilerinin yedek olacağı açıklandıktan) itibaren başlar ve maç formu kaptanlar ve hakem tarafından imzalanana kadar devam eder.

Eğer sportmenlik dışı bir davranış maçtan önce ya da devre arasında gerçekleşirse, sarı veya kırmızı kart ilgili kişiye o anda gösterilir ve her iki takımın kaptanı ile antrenörü, bir sonraki devre başlamadan önce bilgilendirilir.

Kırmızı kart gösterilen bir antrenör veya yedek oyuncu, daha sonra maça oyuncu olarak katılamaz ve takım alanında kalamaz.