

Przepisy gry w piłkę ręczną

Obowiązujące od 1 lipca 2024 r.

Opracował: Marek Góralczyk

Na podstawie: IHF Rules of the Game a) Indoor Handball Edition: 1 July 2024

Spis treści

I. PRZEDMOWA

PRZEPIS 1	BOISKO DO GRY	4
PRZEPIS 2	CZAS GRY, SYGNAŁ KOŃCOWY, ZATRZYMANIE CZASU GRY	7
PRZEPIS 3	PIŁKA	9
PRZEPIS 4	DRUŻYNA, ZMIANY, WYPOSAŻENIE, KONTUZJE ZAWODNIKA	12
PRZEPIS 5	BRAMKARZ	16
PRZEPIS 6	POLE BRAMKOWE	17
PRZEPIS 7	GRA PIŁKĄ, GRA PASYWNA	18
PRZEPIS 8	FAULE I NIESPORTOWE ZACHOWANIE	20
PRZEPIS 9	ZDOBYCIE BRAMKI	25
PRZEPIS 10	RZUT ROZPOCZYNAJĄCY GRĘ	27
PRZEPIS 11	RZUT Z LINII BOCZNEJ	28
PRZEPIS 12	RZUT OD BRAMKI	29
PRZEPIS 13	RZUT WOLNY	30
PRZEPIS 14	RZUT KARNY	32
PRZEPIS 15	OGÓLNE ZASADY WYKONYWANIA RZUTÓW (ROZPOCZYNAJĄCEGO GRĘ, Z LINII BOCZNEJ, OD BRAMKI, WOLNEGO, KARNEGO)	34
PRZEPIS 16	KARY	37
PRZEPIS 17	SĘDZIOWIE	41
PRZEPIS 18	MIERZĄCY CZAS I SEKRETARZ	42
	SYGNALIZACJE SĘDZIÓW	43
	II. OBJAŚNIENIA DO PRZEPISÓW GRY W PIŁKĘ RĘCZNĄ	50

III. REGULAMIN STREFY ZMIAN	61
IV. WYTYCZNE I INTERPRETACJE	63
V. WYTYCZNE DOTYCZĄCE BOISKA I BRAMEK	81

I. Przedmowa:

Tekst *Przepisów Gry, Komentarze, Sygnalizacje sędziów, Objaśnienia do przepisów i Regulamin strefy zmian*, stanowią integralną część ogólnych przepisów.

Należy również zwrócić uwagę na załączone *Wytyczne i interpretacje*, które zawierają dodatkowe wskazówki dotyczące stosowania niektórych przepisów. W razie potrzeby *Wytyczne i interpretacje* zostaną rozszerzone.

Wytyczne dotyczące boiska i bramek umieszczone są w tym dokumencie wyłącznie dla wygody korzystających z niego i nie stanowią integralnej części przepisów.

Uwaga:

Dla uproszczenia, w niniejszych przepisach używany jest rodzaj męski w odniesieniu do zawodników, oficjeli, sędziów i innych osób.

Jednakże, przepisy odnoszą się w równym stopniu do osób płci męskiej i żeńskiej, z wyjątkiem przepisu dotyczącego wymiarów piłek (zobacz [przepis 3](#)).

Przepis 1

1. Boisko do gry

1. Boisko do gry (zobacz rys. nr 1a i 1b) jest prostokątem o długości 40 m i szerokości 20 m, składającym się z dwóch pól bramkowych (zobacz 1:4 i 6) oraz pola gry. Dłuższe linie nazywa się bocznymi, a krótsze - bramkowymi (na odcinku pomiędzy słupkami bramki) i końcowymi, na odcinkach na zewnątrz bramki (po obu jej stronach). Wokół boiska powinna znajdować się strefa bezpieczeństwa o szerokości co najmniej 1 metra wzdłuż linii bocznych i 2 metrów za liniami bramkowymi i końcowymi. Warunki panujące na boisku nie mogą być zmienione w trakcie meczu w sposób przynoszący korzyść jednej z drużyn.
2. Bramka (zobacz rys. nr 2a i 2b) jest umieszczana na środku linii końcowych. Bramki muszą być mocno przymocowane do podłoża lub do ścian za nimi. Wymiary wewnętrzne bramki wynoszą: wysokość 2 metry i szerokość 3 metry. Słupki bramki są połączone poziomą poprzeczką i muszą być ustawione tak, aby tylne krawędzie słupków znajdowały się w jednej linii z tylną krawędzią linii bramkowej. Słupki bramki i poprzeczka muszą mieć przekrój kwadratu o boku 8 cm. Z trzech stron, które są widoczne z boiska muszą być pomalowane w poprzeczne pasy w dwóch kontrastowych kolorach, różniących się jednocześnie w wyraźny sposób od tła. Bramki muszą mieć siatkę umocowaną w ten sposób, aby piłka rzucona do bramki pozostawała w niej.
3. Wszystkie linię na boisku należą do powierzchni pól, które określają lub wyznaczają. Szerokość linii bramkowych wynosi 8 cm (zobacz rys. 2a), a szerokość wszystkich pozostałych linii wynosi 5 cm. Linie pomiędzy sąsiadującymi polami mogą być zastąpione przez zastosowanie różnych kolorów dla sąsiadujących pól.
4. Naprzeciwko każdej bramki znajduje się pole bramkowe (zobacz rys. 5). Pole bramkowe jest wyznaczone przez linię pola bramkowego (linia 6-ciu metrów), którą tworzą:
 - a) linia prosta o długości 3 metrów, bezpośrednio przed bramką; ta linia jest równoległa do linii bramkowej i oddalona od niej o 6 metrów (mierzonych od tylnej krawędzi linii bramkowej do przedniej krawędzi linii pola bramkowego);
 - b) dwie ćwiartki okręgów, każdy o promieniu 6 m metrów (mierzone od tylnego wewnętrznego narożnika słupków bramki), które łączą linię o długości 3 metrów z liniami końcowymi (zobacz rys. 1a, 1b i 2a).

5. Linia rzutów wolnych (linia 9-ciu metrów) jest linią przerywaną, wytyczoną równoległe do linii pola bramkowego, w odległości 3 m od tej linii. Długość zarówno odcinków tej linii jak i przerw pomiędzy nimi wynosi 15 cm (zobacz rys. 1a i 1b).
6. Linia rzutów karnych (linia 7-miu metrów) to linia o długości 1 metra, która znajduje się na wysokości środka bramki; linia ta jest równoległa do linii bramkowej i jest od niej oddalona o 7 metrów (mierzonych od tylnej krawędzi linii bramkowej do przedniej krawędzi linii 7-metrów); (zobacz rys. 1a i 1b).
7. Linia ograniczająca wyjście bramkarza w czasie obrony rzutu karnego (linia 4-ech metrów) to linia o długości 15 cm, która znajduje się na wysokości bramki; linia ta jest równoległa do linii bramkowej i jest od niej oddalona o 4 metry (mierzone od tylnej krawędzi linii bramkowej do przedniej krawędzi linii 4-ech metrów); (zobacz rys. 1a i 1b).
8. Linia środkowa, łączy środkowe punkty dwóch linii bocznych (zobacz rys. 1a i 3).
9. Koło o średnicy 4 metrów, zwane polem wznowienia, jest umieszczone na środku linii środkowej (zobacz rysunek 1b i przepis 10:3b).
Polem wznowienia może być:
 - a) pole o kolorze różniącym się od koloru boiska (średnica 4 metry),
 - b) linia okręgu o średnicy 4 metrów.

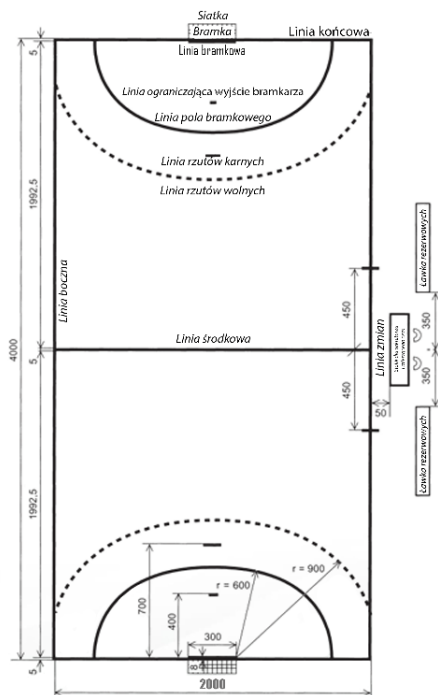
Uwaga: Pole wznowienia jest obowiązkowe dla zawodów IHF i lig zawodowych piłki ręcznej seniorów oraz opcjonalne dla Konfederacji Kontynentalnych i wszelkich innych imprez organizowanych przez Federacje Narodowe.

10. Linia zmian (część linii bocznej) dla każdej drużyny rozciąga się od linii środkowej do punktu oddalonego o 4,5 metra od tej linii. Ten punkt końcowy linii zmian jest wyznaczony przez linię, która jest równoległa do linii środkowej i ma długość 15 cm do wewnątrz i 15 cm na zewnątrz linii bocznej (zobacz rys. 1a, 1b i 3).

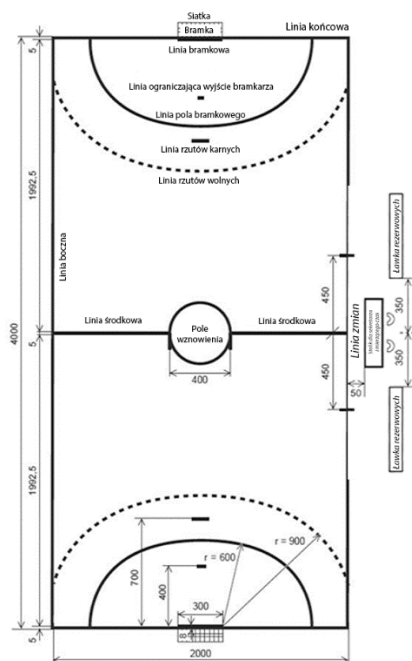
Uwaga: Więcej szczegółów technicznych dotyczących boiska i bramek zawartych jest w Wytycznych dotyczących boiska i bramek.

Rys. 1a Boisko do gry – tylko z linią środkową

Wymiary podane są w cm.

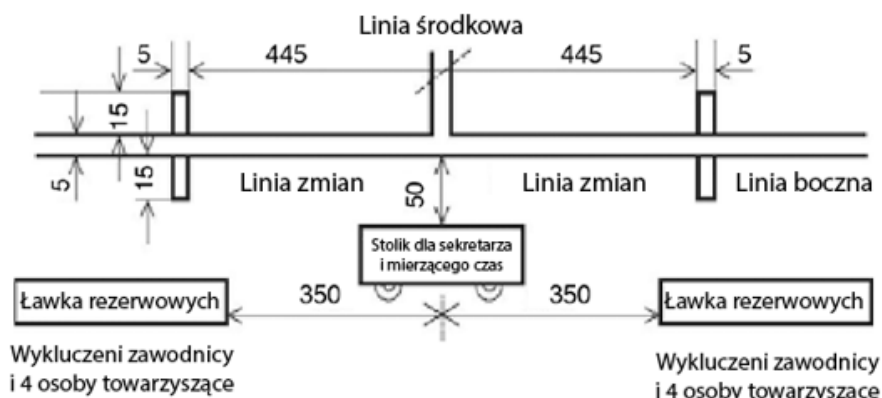


Rys. 1b Boisko do gry – z polem wznowienia



Pole bramkowe – zobacz również rys. 5

Rys. 2a Bramka



Stolik dla sekretarza i mierzącego czas oraz ławki w strefie zmian muszą być usytuowane tak, aby sekretarz/mierzący czas mogli widzieć linie zmian. Stolik powinien być usytuowany nieco bliżej linii bocznej niż ławki zmian, ale co najmniej 50 cm poza linią boczną.

Przepis 2

2. Czas gry, sygnał końcowy, zatrzymanie czasu gry.

Czas gry

1. Podstawowy czas gry dla wszystkich drużyn składających się z zawodników w wieku 16 lat i starszych to dwie połowy po 30 minut. Przerwa między połowami trwa zwykle 10 minut.
Podstawowy czas gry dla drużyn młodzieżowych wynosi 2 x 25 minut dla zawodników w wieku 12-16 lat i 2 x 20 minut dla zawodników w wieku 8-12 lat. W obu przypadkach przerwa między połowami trwa **zwykle** 10 minut.

Uwaga: IHF, Konfederacje Kontynentalne i Federacje Narodowe mają prawo do stosowania odmiennych regulacji dotyczących czasu przerwy pomiędzy połowami. Maksymalny czas przerwy wynosi 15 minut.

2. Dogrywka jest rozgrywana po 5 minutowej przerwie, o ile na koniec podstawowego czasu gry jest wynik remisowy, a jest konieczne wyłonienie zwycięzcy. Czas dogrywki wynosi 2 x 5 minut, a przerwa pomiędzy jej połowami wynosi 1 min.

Jeżeli po pierwszej dogrywce mecz ponownie zakończy się remisem, wtedy po 5 minutowej przerwie rozgrywana jest druga dogrywka. Czas tej dogrywki wynosi również 2 x 5 minut z przerwą 1-minutową.

Jeżeli wynik pozostaje nadal nierozstrzygnięty, zwycięzca wyłaniany jest w trybie przewidzianym w regulaminie danych zawodów. Jeśli w celu wyłonienia zwycięzcy wykonywane będą rzuty karne, to powinna być stosowana procedura opisana poniżej:

Komentarz:

Jeżeli rzuty karne będą decydowały o wyłonieniu zwycięzcy, to mogą je wykonywać zawodnicy, którzy nie byli wykluczeni lub zdyskwalifikowani na koniec czasu gry (zobacz także przepis [4:1](#), akapit 4). Każda drużyna wyznacza 5 zawodników. Każdy z wyznaczonych zawodników wykonuje jeden rzut, na przemian z zawodnikami drużyny przeciwnej. Drużyny nie są zobowiązane do ustalania z góry kolejności zawodników rzucających. Bramkarze mogą być dowolnie wyznaczani i zmieniani pośród zawodników uprawnionych do wykonywania rzutów. Zawodnicy mogą wykonywać rzuty jak i występować jako bramkarze.

Sędziowie decydują, na którą bramkę będą wykonywane rzuty karne. Sędziowie przeprowadzają losowanie, a zwycięska drużyna decyduje czy będzie wykonywać rzuty karne jako pierwsza czy jako druga.

Po każdej sekwencji pięciu rzutów następuje zmiana drużyny rozpoczynającej, jeśli wykonywanie rzutów karnych musi być kontynuowane, ponieważ po pięciu rzutach wynik jest nadal remisowy.

*W przypadku kontynuowania rzutów karnych, każda z drużyn wyznacza ponownie pięciu zawodników. Wszyscy lub niektórzy z zawodników uczestniczących w pierwszej rundzie mogą ponownie wykonywać rzuty. Kolejne piątki zawodników wyznaczone są aż do rozstrzygnięcia wyniku, przy czym **teraz** zwycięzcą zostaje drużyna, która po wykonaniu tej samej liczby rzutów, uzyskała przewagę bramkową.*

Zawodnicy mogą być zdyskwalifikowani od dalszego wykonywania rzutów karnych w przypadku poważnego lub powtarzającego się niesportowego zachowania ([16:6e](#)). Jeżeli dotyczy to zawodnika wyznaczonego do wykonywania rzutu, to w jego miejsce drużyna musi wyznaczyć innego zawodnika.

Sygnal końcowy

3. Czas gry rozpoczyna się gwizdkiem sędziego na rozpoczęcie gry, a kończy automatycznym sygnałem końcowym oficjalnego zegara boiskowego lub sygnałem mierzącego czas. Jeżeli w stosownym czasie nie nastąpią sygnały, o których mowa wyżej, to sędzia, mierzący czas lub delegat gwizdzą, aby zasygnalizować koniec czasu gry ([17:9](#)).

Komentarz:

Jeżeli nie ma możliwości użycia oficjalnego zegara boiskowego z automatycznym sygnałem kończącym grę, wówczas mierzący czas posługuje się zegarem stolikowym lub stoperem i kończy czas gry sygnałem gwizdka ([18:2](#) akapit 2).

4. Naruszenie przepisów gry oraz niesportowe zachowanie mające miejsce przed bądź równocześnie z sygnałem końcowym (na przerwę lub koniec gry, dotyczy także dogrywek), stwierdzone przez sędziów, muszą być wyegzekwowane, nawet jeśli wynikły rzut wolny (zgodny z [13:1](#)) lub rzut karny będą wykonywane po sygnale końcowym.

Jeżeli w trakcie wykonywania rzutu wolnego lub karnego, bądź w czasie lotu piłki po wykonaniu tych rzutów, rozlegnie się sygnał końcowy (na przerwę lub koniec gry, dotyczy także dogrywek) należy odpowiedni rzut powtórzyć. W obu powyższych przypadkach sędziowie mogą zakończyć grę tylko wtedy, gdy rzut wolny lub karny zostały wykonane (lub powtórzone) oraz muszą poczekać na efekt tych rzutów.

5. W przypadku rzutów wolnych wykonywanych lub powtarzanych, zgodnie z przepisem [2:4](#), stosuje się specjalne zasady dotyczące zarówno ustawienia, jak i zmian zawodników. Jako wyjątek, od normalnej możliwości dokonywania zmian określonej w przepisie [4:4](#), obowiązuje zasada, że można zmienić tylko jednego zawodnika z drużyny wykonującej rzut, a drużyna broniąca może dokonać zmiany zawodnika z pola gry na bramkarza, o ile w momencie sygnału końcowego drużyna ta grała bez bramkarza. Naruszenie tego przepisu winno być karane zgodnie z przepisem [4:5 akapit 1](#). Ponadto, wszyscy pozostali zawodnicy z drużyny wykonującej rzut muszą znajdować się w odległości co najmniej 3 metrów od zawodnika wykonującego rzut, poza linią rzutów wolnych przeciwnika ([13:7](#), [15:6](#); zobacz także [Objaśnienie nr 1](#)). Ustawienie zawodników drużyny broniącej określono w przepisie [13:8](#).
6. Przewinienia popełnione przez zawodników i osoby towarzyszące w trakcie wykonywania rzutu wolnego lub karnego w okolicznościach opisanych w przepisach [2:4-5](#) podlegają karom osobistym. Przewinienia te nie mogą jednakże skutkować rzutem wolnym w przeciwną stronę.
7. Jeżeli sędziowie stwierdzają wcześniejsze zakończenie pierwszej lub drugiej połowy meczu (dotyczy także dogrywek) przez mierzącego czas, to ich obowiązkiem jest zatrzymanie drużyn na boisku i dogranie pozostałego czasu gry. Grę rozpoczyna wówczas ta drużyna, która była w posiadaniu piłki w momencie wcześniejszego zakończenia gry. Jeśli w tymże momencie piłka była poza grą, to grę należy wznowić rzutem odpowiednim do sytuacji. Jeżeli w tym momencie piłka była w grze, to wznowienie gry następuje rzutem wolnym, zgodnie z przepisem [13:4a-b](#). Jeżeli czas gry I połowy spotkania (dogrywki) został przedłużony, należy czas gry II połowy odpowiednio skrócić. Jeżeli czas gry II połowy spotkania (dogrywki) został przedłużony, to sędziowie muszą zaakceptować wszystkie zdarzenia jakie zaszły w tym czasie na boisku.

Zatrzymanie czasu gry – (Time-Out)

8. Sędziowie decydują o zatrzymaniu czasu gry i jego długości (time-out). Zatrzymanie czasu gry jest obowiązkowe w następujących sytuacjach:
 - a) nałożenia kary wykluczenia lub dyskwalifikacji;
 - b) przyznania przerwy dla drużyn (team time-out);
 - c) gwizdka mierzącego czas lub delegata na zawody;
 - d) koniecznej konsultacji pomiędzy sędziami , zgodnie z przepisem [17:7](#).

Zatrzymanie czasu gry może nastąpić także w innych przypadkach, w zależności od okoliczności (zobacz [Objaśnienie nr 2](#)).

Naruszenia przepisów w trakcie zatrzymania czasu gry powodują takie same sankcje, jak popełnione w trakcie gry ([16:10](#)).

9. Zasadniczo sędziowie decydują o zatrzymaniu czasu gry i jego wznowieniu w związku z time-out. Zatrzymanie czasu gry sygnalizowane jest mierzącemu czas przez sędziów trzema krótkimi gwizdkami z jednoczesnym pokazaniem Sygnalizacji [nr 15](#). Jednakże w przypadkach, gdy czas gry musi być obowiązkowo zatrzymywany w związku z gwizdkiem mierzącego czas lub delegata na zawody ([2:8b-c](#)), mierzący czas musi natychmiast zatrzymać oficjalny zegar, bez oczekiwania na potwierdzenie ze strony sędziów. Po zatrzymaniu czasu gry jej wznowienie następuje zawsze na sygnał gwizdka sędziego ([15:5b](#)).

Komentarz:

Sygnał gwizdkiem mierzącego czas lub delegata na zawody faktycznie zatrzymuje czas gry. Nawet, jeśli sędziowie (i zawodnicy) nie zauważą od razu, że czas gry został zatrzymany, jakkolwiek akcja na boisku, po sygnale gwizdkiem, nie może być uznana. Oznacza to, że jeśli po gwizdku mierzącego czas lub delegata drużyna zdobędzie bramkę, to nie może być ona uznana. Podobnie, nieważna jest decyzja zarządzająca rzutem dla drużyny (rzut karny, rzut wolny, rzut z linii bocznej, rzut rozpoczynający grę lub rzut od bramki). Gra natomiast, winna być wznowiona rzutem odpowiednim do sytuacji, która miała miejsce w chwili, gdy mierzący czas lub delegat użyli gwizdka. (Należy pamiętać, że typowymi powodami interwencji mierzącego czas lub delegata są: przerwa dla drużyny, zła zmiana oraz wejście nieuprawnionego zawodnika lub osoby towarzyszącej na boisko). Jednakże, każda kara udzielona przez sędziów w czasie pomiędzy gwizdkiem mierzącego czas/delegata, a zatrzymaniem przez nich akcji pozostaje ważna, bez względu na rodzaj przewinienia, którego dotyczyła lub surowość kary.

10. Każda drużyna ma prawo do wykorzystania 1-minutowej przerwy dla drużyny w każdej połowie podstawowego czasu gry, ale nie w czasie dogrywek ([Objaśnienie nr 3](#)).

Uwaga:

IHF, Konfederacje Kontynentalne lub Federacje Narodowe mają prawo do wprowadzenia, w zakresie swoich kompetencji, innych regulacji odnośnie liczby przerw dla drużyny przyznając każdemu zespołowi trzy jednoczynowe przerwy podczas podstawowego czasu gry (bez dogrywek). Drużyna może wykorzystać nie więcej niż 2 przerwy dla drużyny w jednej połowie (patrz uwaga w [Objaśnieniu 3](#)).

Przepis 3

3. Piłka

1. Piłka do gry ma powłokę skórzaną lub ze sztucznego tworzywa. Musi być w kształcie kuli, a jej powierzchnia nie może być śliska i błyszcząca ([17:3](#)).

2. Obowiązują dwie różne kategorie piłek do gry w piłkę ręczną:
 - a) Piłki do gry z klejem
Obwód i ciężar piłek do gry z klejem powinny być następujące:
 - obwód 58 – 60 cm i waga 425 – 475 g (IHF rozmiar 3) dla drużyn męskich w wieku 16-cie lat i starszych,
 - obwód 54 – 56 cm i waga 325 – 375 g (IHF rozmiar 2) dla drużyn żeńskich w wieku 14-cie lat i starszych oraz chłopców w wieku 12-tu lat do 16-tu lat,
 - obwód 50 – 52 cm i waga 290 – 330 g (IHF rozmiar 1) dla drużyn dziewcząt w wieku od 8-miu do 14 lat i chłopców w wieku od 8-miu do 12-tu lat.
 - b) Piłki do gry bez kleju
Obwód i ciężar piłek do gry bez kleju powinny być następujące:
 - obwód 55,5 – 57,5 cm i waga 400 – 425 g (IHF rozmiar 3) dla drużyn męskich w wieku 16-cie lat i starszych,
 - obwód 51,5 – 53,5 cm i waga 300 – 325 g (IHF rozmiar 2) dla drużyn żeńskich w wieku 14-cie lat i starszych oraz chłopców w wieku 12-tu lat do 16-tu lat,
 - obwód 49 – 51 cm i waga 290 – 315 g (IHF rozmiar 1) dla drużyn dziewcząt w wieku od 8-miu do 14 lat i chłopców w wieku od 8-miu do 12-tu lat.

Komentarz:

Wymogi, jakim powinny odpowiadać piłki używane w oficjalnych meczach międzynarodowych, określone są w „Przepisach IHF dotyczących piłek do gry”.

Rozmiary i waga piłek używanych w zawodach mini-piłki ręcznej nie są przedmiotem uregulowań niniejszych przepisów gry.

3. Do każdego spotkania muszą być przygotowane co najmniej dwie piłki. Muszą one spełniać wymogi określone w przepisie [3:1-2](#). W czasie gry piłka rezerwowa musi być natychmiast dostępna na stoliku sędziowskim.
4. O użyciu piłki rezerwowej decydują sędziowie. Mają oni obowiązek wprowadzić ją do gry szybko, bez zbędnych przerw i unikając zatrzymania czasu gry.

4. Drużyna, zmiany, wyposażenie, kontuzje zawodnika

Drużyna

1. Drużyna składa się z maksymalnie 14-tu zawodników.
Na boisku nie może przebywać jednocześnie więcej niż 7-miu zawodników. Pozostali zawodnicy są zawodnikami rezerwowymi.

Zawodnik, który uczestniczy w grze jako bramkarz, może w dowolnym czasie spotkania stać się zawodnikiem w polu gry (*zobacz jednak [8:5 Komentarz akapit 2](#)*). Podobnie, zawodnik występujący w polu gry może w dowolnym czasie stać się bramkarzem, o ile jest oznaczony jako bramkarz (*zobacz jednak [4:4](#) i [4:7](#)*).

Jeżeli drużyna gra bez bramkarza to wtedy na boisku może jednocześnie przebywać maksymalnie 7-miu zawodników z pola gry (zobacz [4:7](#), [6:1](#), [6:2c](#), [6:3](#), [8:7f](#), [14:1a](#)).

Przepisy [4:4-4:7](#) mają zastosowanie do zmiany bramkarza na zawodnika z pola gry.

Drużyna musi przystąpić do gry z co najmniej 5-ma zawodnikami na boisku.

Drużyna może zostać uzupełniona do końca zawodów (łącznie z dogrywkami) do 14-tu zawodników.

Gra może być kontynuowana nawet, gdy liczba zawodników na boisku będzie mniejsza niż 5. Wyłącznie sędziowie mogą podjąć decyzję o kontynuowaniu gry lub jej zakończeniu ([17:12](#)).

Uwaga: IHF, Konfederacje Kontynentalne i Federacje Narodowe mają prawo do stosowania odmiennych przepisów w zakresie dotyczącym liczby zawodników. Jednakże, liczba zawodników nie może być większa niż 16.

2. Drużyna może mieć nie więcej niż 4 osoby towarzyszące. Osoby te nie mogą być zmienione w trakcie meczu. Jedna z tych osób musi być wyznaczona jako „osoba odpowiedzialna za drużynę”. Wyłącznie ta osoba jest upoważniona do komunikowania się z sekretarzem/mierzącym czas oraz ewentualnie sędziami (zobacz jednak [Objaśnienie nr 3](#)).

Zasadniczo, osoba towarzysząca nie ma prawa wchodzić na boisko w trakcie meczu. Naruszenie tej zasady podlega karaniu jako niesportowe zachowanie (zobacz [8:7-10](#), [16:1b](#), [16:3e-g](#) i [16:6c](#)), a gra jest wznowiana rzutem wolnym dla drużyny przeciwnej ([13:1a-b](#); zobacz jednak [Objaśnienie nr 7](#)).

Po rozpoczęciu gry, „osoba odpowiedzialna za drużynę” musi gwarantować, że w strefie zmian znajdują się tylko wpisane do protokołu osoby towarzyszące (maksimum 4) i zawodnicy uprawnieni do gry (zobacz [4:3](#)). Osoba ta jest również odpowiedzialna za przestrzeganie przez drużynę *Regulaminu Strefy Zmian*. Naruszenie tych przepisów prowadzi do kary progresywnej dla „osoby odpowiedzialnej za drużynę” ([16:1b](#), [16:3e](#) i [16:6c](#)).

Uwaga: IHF, Konfederacje Kontynentalne i Federacje Narodowe mają prawo do stosowania odmiennych przepisów w zakresie dotyczącym liczby osób towarzyszących. Jednakże, liczba osób towarzyszących nie może być większa niż 5.

3. Zawodnik lub osoba towarzysząca są uprawnieni do udziału w meczu, jeśli są obecni w momencie rozpoczęcia gry i są wpisani do protokołu zawodów.

Zawodnik lub osoba towarzysząca, którzy przybędą po rozpoczęciu gry, celem uzyskania uprawnienia do udziału w meczu, muszą zgłosić swoje przybycie mierzącemu czas/sekretarzowi i muszą być wpisani do protokołu zawodów.

Zawodnik uprawniony do gry może, zasadniczo w każdej chwili, wejść na boisko przez linię zmian własnej drużyny (zobacz jednak [4:4](#) i [4:6](#)).

„Osoba odpowiedzialna za drużynę” musi gwarantować, że tylko zawodnik uprawniony do gry może wejść na boisko. Naruszenie tego przepisu winno być karane jako niesportowe zachowanie „osoby odpowiedzialnej za drużynę” ([13:1a-b](#), [16:1b](#), [16:3d](#) i [16:6c](#); zobacz jednak *Objaśnienie nr 7*).

Zmiany zawodników

4. Zawodnicy rezerwowi mogą w czasie gry wielokrotnie i w każdej chwili (zobacz jednak [2:5](#) i [4:11](#)), bez zgłaszania mierzącemu czas/sekretarzowi, wchodzić na boisko, o ile zawodnicy, których zmieniają, uprzednio opuścili boisko ([4:5](#)).

Wejście zawodników, na boisko i jego opuszczenie może nastąpić wyłącznie przez linię zmian własnej drużyny ([4:5](#)). Dotyczy to także zmian bramkarzy (zobacz także [4:7](#) i [14:10](#)).

Przepisy o zmianach stosuje się również w czasie przerwy w grze (z wyjątkiem przerwy dla drużyny).

Komentarz: *Zamysłem wprowadzenia „linii zmian” jest zapewnienie prawidłowych zmian zawodników. Nie jest jego celem karanie zawodników w innych sytuacjach, gdy zawodnik przekracza linię boczną lub linię końcową boiska w sposób nie mający wpływu na grę, bez jakiegokolwiek zamiaru uzyskania przez to przewagi (np. biorąc wodę lub ręcznik z ławki tuż za linią zmian lub opuszczając w sportowy sposób boisko tuż za linią 15 cm, po otrzymaniu kary wykluczenia). Taktyczne i nielegalne używanie pola poza boiskiem zostało opisane w przepisie [7:10](#).*

5. Zła zmiana jest karana 2-minutowym wykluczeniem winnego jej popełnienia zawodnika. Jeżeli więcej niż jeden zawodnik tej samej drużyny popełni w danej sytuacji błąd złej zmiany, wówczas karę nakłada się wyłącznie na zawodnika, który jako pierwszy naruszył przepisy o zmianie. Gra jest wznawiana rzutem wolnym dla drużyny przeciwnej ([13:1a-b](#); zobacz jednak *Objaśnienie nr 7*).

6. Zawodnik, który jako dodatkowy wszedł na boisko lub w sposób niezgodny z przepisami bierze udział w grze będąc w strefie zmian, musi być ukarany 2-minutowym wykluczeniem. Wówczas, drużyna gra w składzie zmniejszonym o jednego zawodnika na boisku przez 2 min. (niezależnie od tego, że zawodnik, który wszedł na boisko jako dodatkowy, musi opuścić boisko).

Jeżeli zawodnik wejdzie na boisko w trakcie odbywania kary wykluczenia, to musi być na niego nałożona kolejna kara 2 min. wykluczenia. Ta kara rozpoczyna się natychmiast, wskutek czego drużyna musi występować na boisku w składzie zmniejszonym o kolejnego zawodnika przez czas pozostałej do odbycia pierwszej kary.

Gra w obu powyższych przypadkach wznawiana jest rzutem wolnym dla drużyny przeciwnej ([13:1a-b](#); zobacz jednak [Objaśnienie nr 7](#)).

Wypożyczenie

7. Wszyscy zawodnicy z pola gry danej drużyny muszą posiadać jednakowe stroje, których kombinacja kolorów i deseni musi wyraźnie różnić się od strojów drużyny przeciwnej. Wszyscy zawodnicy, występujący w danej drużynie jako bramkarze muszą posiadać ten sam kolor strojów różniący się od strojów obu drużyn i bramkarza(y) drużyny przeciwnej ([17:3](#)).
8. Koszulki zawodników powinny być oznaczone numerami od 1 do 99, o wysokości co najmniej 20 cm na plecach, a 10 cm z przodu. Zawodnik z pola gry, który w czasie gry jest zmieniany i występuje na pozycji bramkarza, musi mieć ten sam numer grając na obu opozycjach. Kolor numerów musi wyraźnie odróżniać się od koloru i deseni koszulek.
9. Zawodnicy muszą w czasie gry używać obuwie sportowe. Niedozwolone jest posiadanie w czasie gry przedmiotów, które mogą zagrażać zdrowiu i bezpieczeństwu zawodników lub dawać zawodnikom dodatkowe korzyści. W szczególności nie można używać kasków ochronnych, masek ochronnych, rękawiczek, bransolet, zegarków, pierścionków/obrączek, widocznego piercingu, naszyjników lub łańcuszków, kolczyków, okularów bez solidnej oprawy i opaski przytrzymującej oraz innych przedmiotów mogących stanowić zagrożenie dla zawodników ([17:3](#)).

Zawodnicy nie spełniający powyższych wymogów nie mogą brać udziału w grze do czasu dostosowania się do nich.

Płaskie pierścionki/obrączki, małe kolczyki i widoczny piercing mogą być używane przez zawodników, jeśli są oklejone w taki sposób, że nie zagrażają innym zawodnikom. Opaska na głowę, chustki na głowę, opaska kapitana drużyny, są dozwolone, o ile wykonane są z miękkiego i elastycznego materiału.

Osoba odpowiedzialna za drużynę potwierdza, podpisując protokół/zgłaszając zawodników przed rozpoczęciem meczu, że wszyscy zawodnicy posiadają odpowiednie wyposażenie. Jeżeli sędziowie zauważą niezgodny z przepisami wyposażenie/sprzęt po rozpoczęciu gry (*zgodnie z przepisem [4:9](#)*), osoba odpowiedzialna za drużynę zostanie ukarana progresywnie, a zawodnik musi opuścić boisko do czasu usunięcia niezgodnego z przepisami gry wyposażenia/sprzętu.

Jeśli drużyna ma jakiegokolwiek wątpliwości co do stosowanego wyposażenia/sprzętu, osoba odpowiedzialna za drużynę musi skontaktować się z sędziami lub delegatem przed rozpoczęciem meczu (*zobacz także „Wytyczne i interpretacje” [Załącznik 2](#)*).

Kontuzje zawodników

10. Jeżeli zawodnik krwawi, ma ślady krwi na ciele lub stroju, musi natychmiast i dobrowolnie opuścić boisko (przez normalną zmianę) w celu zatamowania krwawienia, zabezpieczenia rany i oczyszczenia śladów krwi na ciele i stroju. Zawodnikowi nie wolno powrócić do gry przed wykonaniem tych czynności.

Zawodnik, który nie wykona zaleceń sędziów, jest traktowany jako zachowujący się niesportowo ([8:7](#), [16:1b](#), i [16:3d](#)).

11. W przypadku kontuzji sędziowie mogą zezwolić (*używając sygnalizacji nr [15](#) i nr [16](#)*) dwóm osobom z danej drużyny, uprawnionym do uczestniczenia w zawodach (*zobacz [4:3](#)*), na wejście na boisko, po zatrzymaniu czasu gry, w celu udzielenia pomocy zawodnikowi ich drużyny, który uległ kontuzji.

Po otrzymaniu opieki medycznej na boisku, zawodnik musi natychmiast opuścić boisko. Zawodnik ten może ponownie wejść na boisko dopiero po trzecim ataku jego drużyny (*procedurę i wyjątki zobacz w [Objaśnieniu nr 8](#)*).

Niezależnie od liczby przeprowadzonych ataków swojej drużyny, zawodnik może wejść ponownie na boisko, gdy gra jest wznawiana po upływie czasu przerwy pomiędzy połowami meczu. Jeśli zawodnik wchodzi na boisko za wcześnie musi on zostać ukarany.

Uwaga: Wyłącznie Federacje Narodowe są uprawnione do zawieszenia, w kategoriach młodzieżowych, regulacji wynikających z przepisu [4:11](#) akapit 2.

Jeżeli po wejściu na boisko dwóch osób wejdzie na boisko kolejna osoba, włączając w to osobę z drużyny przeciwnej, to takie zachowanie należy traktować jako nieuprawnione wejście na boisko i winno być karane w przypadku zawodnika zgodnie z przepisami [4:6](#) i [16:3a](#), a w przypadku osoby towarzyszącej zgodnie z przepisami [4:2](#), [16:1b](#), [16:3d](#), i [16:6c](#). Osoba, której sędziowie zezwolili na wejście na boisko na podstawie [4:11 akapit 1](#), ale zamiast udzielać pomocy kontuzjowanemu zawodnikowi, daje wskazówki zawodnikom, podchodzi do przeciwnika lub sędziów itp. powinna być ukarana za niesportowe zachowanie ([16:1b](#), [16:3d](#), i [16:6c](#)).

Przepis 5

5. Bramkarz

Bramkarzowi **wolno:**

1. w czasie obrony bramki, będąc w polu bramkowym, dotykać piłki każdą częścią ciała;
2. poruszać się w obrębie pola bramkowego bez ograniczeń dotyczących zawodników z pola gry ([7:2-4](#), [7:7](#)); nie wolno mu jednakże opóźniać wykonania rzutu od bramki ([6:4-5](#), [12:2](#) i [15:5b](#));

3. opuścić pole bramkowe bez piłki i brać udział w grze w polu gry; podlega on wówczas przepisom, które obowiązują pozostałych zawodników (z wyjątkiem sytuacji opisanej w *Komentarzu do 8:5 akapit 2*). Pole bramkowe uważa się za opuszczone przez bramkarza z chwilą gdy jakkolwiek częścią ciała dotknie on podłoża poza linią tego pola.
4. opuścić pole bramkowe z piłką i zagrywać nią w polu gry, o ile piłka nie była przez niego opanowana.

Bramkarzowi **nie wolno**:

5. zagrażać zawodnikowi drużyny przeciwnej w czasie obrony bramki (*8:3, 8:5, Komentarz do 8:5, 13:1b*);
6. opuszczać pole bramkowe z opanowaną piłką; prowadzi to do rzutu wolnego (zgodnie z *6:1, 13:1a, i 15:7 akapit 3*), jeśli sędziowie dali sygnał na wykonanie rzutu od bramki; w innym przypadku rzut od bramki winien być powtórzony (*15:7 akapit 2*) - zobacz jednak interpretację prawa korzyści w *15:7* dotyczącą sytuacji, gdy bramkarz nieprawidłowo wykona rzut od bramki lub straci panowanie nad piłką, po tym jak przekroczył linię pola bramkowego z piłką w ręce.
7. dotykać piłkę leżącą lub toczącą się poza polem bramkowym, będąc jednocześnie w polu bramkowym (*6:1, 13:1a*);
8. wprowadzać piłkę do pola bramkowego, jeżeli toczy się ona lub leży poza polem bramkowym (*6:1, 13:1a*);
9. powracać z pola gry do pola bramkowego z piłką (*6:1, 13:1a*);
10. dotykać piłki stopą lub nogą poniżej kolana, gdy porusza się ona w kierunku pola gry (*13:1a*);
11. w czasie obrony rzutu karnego przekraczać ograniczającą poruszanie się bramkarza linię (linia 4-ech metrów) wraz z jej przedłużeniem w obie strony, dopóki piłka nie opuści dłoni zawodnika wykonującego rzut (*14:9*).

Komentarz: Bramkarz stojący na jednej nodze na linii lub przed (patrząc od strony bramki) linią ograniczającą (linia 4-ech metrów) może dowolną część ciała, nie dotykając jednakże nią podłoża, przenieść poza tę linię.

Przepis 6

6. Pole bramkowe

1. Tylko bramkarz może poruszać się w polu bramkowym (zobacz jednak *6:3*). Pole bramkowe (wraz z linią pola bramkowego) uważa się za naruszone, jeżeli zawodnik z pola gry dotknie to pole jakkolwiek częścią ciała.
2. Jeżeli zawodnik z pola gry naruszy pole bramkowe, to sędziowie winni podjąć następujące decyzje:

a) rzut od bramki, jeżeli zawodnik z pola gry drużyny będącej w posiadaniu piłki narusza pole bramkowe mając piłkę lub, gdy nie posiada piłki, a naruszając pole bramkowe osiąga przez to korzyść (12:1);

b) rzut wolny, jeżeli zawodnik z pola gry drużyny broniącej, naruszając pole bramkowe osiąga przez to korzyść, ale nie przerywa sytuacji pewnej do zdobycia bramki (13:1b, zobacz też 8:7f);

c) rzut karny, jeżeli naruszając pole bramkowe zawodnik z pola gry drużyny broniącej przerywa sytuację pewną do zdobycia bramki (14:1a, zobacz też 8:8h).

W przypadku tego przepisu „naruszenie pola bramkowego” nie oznacza dotykania przez obrońcę linii pola bramkowego, ale wyraźne wejście do pola bramkowego przez obrońcę.

3. Naruszenie pola bramkowego nie jest karane jeżeli:

a) zawodnik po zagraniu piłki znajdzie się w polu bramkowym, a przeciwnik z tego powodu nie został uszkodzony;

b) zawodnik, jednej z drużyn, znajdzie się w polu bramkowym bez piłki i nie uzyska z tego tytułu żadnej korzyści;

4. Uznaje się, że piłka jest „poza grą”, gdy bramkarz kontroluje rękami piłkę w polu bramkowym (12:1). Piłka musi być ponownie wprowadzona do gry przez bramkarza rzutem od bramki. (12:2).

5. Jeżeli piłka toczy się w polu bramkowym, to uznaje się, że pozostaje ona „w grze”. Piłka jest w posiadaniu drużyny bramkarza i tylko bramkarz może ją dotknąć. Bramkarz może podnieść piłkę, co spowoduje, że znajdzie się ona „poza grą”, a następnie wprowadzić ją ponownie do gry zgodnie z 6:4 i 12:1-2 (zobacz jednak 6:7b). Jeżeli toczącą się w polu bramkowym piłkę dotknie zawodnik z drużyny bramkarza, to skutkuje to rzutem wolnym dla przeciwnika (13:1a, zobacz jednak 14:1a w połączeniu z Objaśnieniem nr 6c). Jeśli zaś toczącą się w polu bramkowym piłkę dotknie zawodnik drużyny przeciwnej to gra winna być kontynuowana rzutem od bramki (12:1(III)).

Piłka jest „poza grą”, gdy leży ona na podłożu w polu bramkowym (12:1(II)). Jest ona w posiadaniu drużyny bramkarza i tylko bramkarz może ją dotknąć. Bramkarz musi ponownie wprowadzić piłkę do gry zgodnie z 6:4 i 12:2 (zobacz jednak 6:7b). Gra jest wznowiana przez bramkarza rzutem od bramki, jeżeli piłka zostanie dotknięta przez jakiegokolwiek innego zawodnika z obu drużyn (12:1 akapit 2, 13:3).

Dozwolone jest dotykanie piłki, gdy znajduje się ona w powietrzu nad polem bramkowym, tak długo jak jest to zgodne z 7:1 i 7:8.

6. Gra winna być kontynuowana (rzutem od bramki zgodnie z 6:4-5), jeżeli zawodnik z pola gry drużyny broniącej dotknie piłkę w czasie obrony, a następnie opanuje tę piłkę bramkarz lub zatrzyma się ona w polu bramkowym.

7. Jeżeli zawodnik zagra piłką do własnego pola bramkowego należy podjąć następujące decyzje:

a) uznać bramkę – jeżeli piłka przekroczy linię bramkową;

b) rzut wolny – jeżeli piłka zatrzyma się w polu bramkowym lub dotknie ją bramkarz, a uprzednio nie przekroczyła ona linii bramkowej (13:1a-b);

c) rzut z linii bocznej – jeżeli piłka opuściła boisko przez linię końcową (11:1);

- d) gra toczy się dalej – jeżeli piłka przekroczy pole bramkowe i znajdzie się z powrotem w polu gry bez dotknięcia jej przez bramkarza.
8. Piłka pozostaje w grze, jeżeli powróci z pola bramkowego do pola gry.

Przepis 7

7. Gra piłką, Gra pasywna

Gra piłką

Wolno:

1. rzucać, chwycić, zatrzymać, pchać lub uderzać piłkę przy użyciu rąk (otwartych lub zaciśniętych dłoni), ramion, głowy, tułowia, ud i kolan;
2. trzymać piłkę, nie dłużej jednak niż przez 3 sekundy, również wtedy gdy leży ona na podłożu (13:1a);
3. poruszać się z utrzymaną piłką najwyżej 3 kroki (13:1a); krok uważa się za wykonany jeżeli:
 - a) zawodnik, stojący na podłożu i na obu nogach, oderwie jedną nogę od podłoża i postawi ją z powrotem na podłożu lub przesunie jedną nogę na inne miejsce;
 - b) zawodnik, dotykając jedną nogą podłoża, chwyci piłkę i następnie dotknie podłoża drugą nogą;
 - c) zawodnik, po wyskoku, dotknie podłoża tylko jedną nogą i następnie na tej nodze wykona podskok lub dotknie podłoża drugą nogą;
 - d) zawodnik, po wyskoku, dotknie podłoża równocześnie dwoma nogami, a następnie jedną nogę oderwie i postawi ją z powrotem lub przesunie jedną nogę na inne miejsce.

Komentarz: *Jeżeli zawodnik przestawi nogę z miejsca na miejsce i dostawi drugą nogę, uważa się, że wykonał jeden krok.*

Zgodną z przepisami jest sytuacja, gdy zawodnik z piłką przewróci się, a następnie ślizga się po podłożu, wstaje i zagrywa piłkę. Ma to również zastosowanie, gdy zawodnik rzuca się w kierunku piłki, a następnie opanowuje ją i wstaje w celu kontynuacji gry.

4. stojąc w miejscu lub biegnąc:
 - a) odbić jeden raz piłkę o podłoże i ponownie chwycić w jedną lub obie dłonie;
 - b) wielokrotnie dotykać piłkę jedną dłonią odbijając (kozłować) o podłoże, a następnie chwycić w jedną lub obie dłonie;
 - c) toczyć jedną dłonią po podłożu, a następnie chwycić w jedną lub obie dłonie.Z chwilą jednak gdy piłka po kozłowaniu lub toczeniu zostanie chwycona w jedną lub obie dłonie należy zagrać piłkę w ciągu 3 sekund lub po wykonaniu nie więcej niż 3 kroków (13:1a).
Kozłowanie lub odbijanie rozpoczyna się od momentu gdy zawodnik jakkolwiek częścią ciała dotknie piłkę i skieruje ją w kierunku podłoża. Jeżeli piłka dotknie innego

zawodnika lub bramki zezwala się zawodnikowi na ponowne jej kozłowanie lub odbijanie od podłoża i chwywanie (zobacz jednak [14:6](#)).

5. przekładać piłkę z dłoni do dłoni;
6. grać piłką klęcząc, siedząc lub leżąc na podłożu (zobacz jednak [15:1](#)).

Nie wolno:

7. po opanowaniu piłki, dotykać jej więcej niż jeden raz, o ile uprzednio nie dotknęła podłoża, innego zawodnika lub bramki ([13:1a](#)); jednakże wielokrotne dotknięcie piłki nie jest karane, jeżeli zawodnik popełnia błąd chwytu, tj. w czasie chwytania lub zatrzymywania piłki nie może jej opanować.
8. dotykać piłki stopą lub nogą poniżej kolana, z wyjątkiem sytuacji, gdy przeciwnik rzucił piłką w zawodnika ([13:1a-b](#); zobacz też [8:7e](#), [8:8e](#)).
9. Gra toczy się dalej, jeżeli piłka dotknie sędziego na boisku.
10. Jeżeli zawodnik z piłką porusza się poza boiskiem jedną lub obiema stopami (gdy piłka znajduje się wciąż na boisku) np. w celu obiegnięcia zawodnika drużyny broniącej, to takie zachowanie prowadzi do rzutu wolnego dla przeciwnika ([13:1a](#)).

Jeżeli zawodnik drużyny będącej w posiadaniu piłki zajmuje pozycję poza boiskiem (nie posiadając piłki), to sędziowie powinni zwrócić mu uwagę, że musi powrócić na boisko. Jeśli zawodnik nie wykona tego polecenia lub jakikolwiek zawodnik z tej samej drużyny ponownie zajmie pozycję poza boiskiem, to należy podyktować rzut wolny dla przeciwnika ([13:1a](#)) bez jakiegokolwiek dodatkowego ostrzeżenia. Tego typu zachowanie nie może prowadzić do kar osobistych określonych w przepisach [8](#) i [16](#).

Gra pasywna

11. Nie zezwala się drużynie będącej w posiadaniu piłki na jej przetrzymywanie bez widocznego zamiaru atakowania bramki i oddania rzutu na nią. Podobnie, jak nie zezwala się na powtarzające się opóźnianie w wykonywaniu rzutów: rozpoczynającego grę, wolnego, z linii bocznej lub od bramki przez któregośkolwiek z zawodników tej samej drużyny (*patrz Objaśnienie nr 4*). Takie działanie należy traktować jako grę pasywną, które jest karane rzutem wolnym przeciwko drużynie będącej w posiadaniu piłki chyba, że drużyna przestanie grać pasywnie ([13:1a](#)). Rzut wolny wykonywany jest z miejsca, w którym znajdowała się piłka, gdy gra została przerwana.
12. Przy rozpoznaniu przez sędziów tendencji do gry pasywnej, używają oni sygnału ostrzegawczego (*sygnalizacja nr 17*). Daje to drużynie będącej w posiadaniu piłki możliwość zmiany sposobu ataku w celu uniknięcia utraty posiadania piłki. Jeżeli po sygnale ostrzegawczym drużyna kontynuuje pasywny sposób atakowania, sędziowie mogą w każdym momencie odgwizdać grę pasywną. Jeżeli drużyna atakująca nie wykona rzutu na bramkę po maksymalnie 4-ech podaniach, tj. gdy piąte podanie otrzyma któregośkolwiek z zawodników tej samej drużyny, wówczas należy podyktować przeciwko niej rzut wolny ([13:1a](#), *procedura i wyłączenia zobacz Objaśnienie nr 4 sekcja D*).

Decyzja podjęta przez sędziów dotycząca liczby podań jest decyzją podjętą w wyniku ich własnej oceny faktów zgodnie z zasadą określoną w przepisie [17:11](#).

W niektórych okolicznościach sędziowie bez uprzedniego ostrzeżenia mogą podyktować rzut wolny przeciwko drużynie będącej w posiadaniu piłki, np. gdy zawodnik celowo nie oddaje rzutu będąc w sytuacji pewnej do zdobycia bramki.

Przepis 8

8. Faule i niesportowe zachowanie

Dozwolone akcje

Wolno:

1.
 - a) otwartą dłońią wygarniać piłkę z ręki przeciwnika;
 - b) używać ugiętych ramion w celu uzyskania kontaktu z przeciwnikiem oraz kontrolowania jego ruchów i przesuwania się wraz z nim;
 - c) używać tułowia w celu blokowania przeciwnika w czasie walki o zajęcie pozycji;

Komentarz: Pod pojęciem blokowania rozumie się uniemożliwianie przeciwnikowi wyjścia na „wolne pole”. Ustawianie bloku, blokowanie i wyjście z bloku muszą być, co do zasady, wykonywane w sposób pasywny względem przeciwnika (*zobacz jednakże [8:2b](#)*).

Faule, które w zasadzie nie są karane karami osobistymi (należy jednak mieć na uwadze kryteria karania w [8:3 a-d](#)).

Nie wolno:

2.
 - a) wrywać lub wybijać piłkę z rąk przeciwnika;
 - b) blokować przeciwnika ramionami, rękoma, nogami, albo używać jakiegokolwiek części ciała w celu przemieszczenia go lub odepchnięcia; dotyczy to także niebezpiecznego używania łokci zarówno przy zajmowaniu pozycji jak i będąc w ruchu;
 - c) trzymać przeciwnika (ciało lub strój) nawet, gdy jest on w stanie kontynuować grę;
 - d) wbiegać i wskakiwać w przeciwnika.

Faule, które są karane karami osobistymi zgodnie z [8:3-6](#)

3. Faule, w których akcja skierowana jest przede wszystkim lub wyłącznie przeciwko ciału zawodnika drużyny przeciwnej, prowadzą do kar osobistych. Oznacza to, że dodatkowo po podyktowaniu rzutu wolnego lub karnego, konieczne jest zastosowanie karania

progresywnego, począwszy od upomnienia (16:1), później 2-minutowego wykluczenia (16:3b), aż do dyskwalifikacji (16:6d).

W przypadku szczególnie niebezpiecznych fauli zagrażających zdrowiu przeciwnika, możliwe do zastosowania są 3 dalsze kategorie karania:

- faule, które są karane natychmiastowym 2-minutowym wykluczeniem (8:4);
- faule, które są karane dyskwalifikacją (8:5);
- faule, które są karane dyskwalifikacją i wymagają z dodatkowego raportu (8:6)

Kryteria podejmowania decyzji

Przy podejmowaniu decyzji sędziowie muszą brać pod uwagę następujące kryteria: W celu właściwego orzeczenia kary osobistej wobec określonego przewinienia należy zastosować poniższe kryteria podejmowania decyzji; kryteria te są stosowane w zależności od zaistniałej sytuacji:

- a) **pozycja** zawodnika, który naruszył przepisy gry (z przodu, z boku, z tyłu);
- b) **część ciała**, przeciwko której skierowane jest nieprzepisowe zagranie (tułów, ręka rzucająca, nogi, głowa/gardło/kark);
- c) **dynamika** nieprzepisowego zagrania (siła niedozwolonego kontaktu z ciałem i/lub czy przeciwnik znajdował się w pełnym ruchu);
- d) **efekt** nieprzepisowego zagrania:
 - wpływ na ciało i kontrolowanie piłki;
 - zredukowanie lub uniemożliwienie możliwości do poruszania się;
 - zapobieganie kontynuacji ciągłości gry.

Przy podejmowaniu decyzji należy mieć również na uwadze konkretną sytuację w trakcie gry (np. sytuacja rzutowa, wychodzenie na „wolne pole”, sytuacje podczas szybkiego biegu).

Faule, które są karane natychmiastowym 2-minutowym wykluczeniem

4. Określone faule karane są natychmiastowym 2-minutowym wykluczeniem i bez znaczenia jest czy zawodnik był wcześniej upomniany.

Ma to zastosowanie szczególnie dla takich fauli, przy popełnieniu których winny zawodnik nie zważa na to, że jego zachowanie zagraża zdrowiu przeciwnika (*zobacz też 8:5 i 8:6*).

Biorąc pod uwagę kryteria podejmowania decyzji z 8:3, takimi faulami mogą być:

- a) faule popełnione z dużą intensywnością lub skierowane przeciwko przeciwnikowi będącemu w biegu;
- b) trzymanie przeciwnika przez dłuższy czas lub jego przewrócenie/spowodowanie upadku;
- c) faule skierowane na głowę, szyję lub kark;
- d) silne uderzenie w tułów lub rękę zawodnika wykonującego rzut;
- e) usiłowanie spowodowania utraty kontroli nad ciałem przez przeciwnika (np. złapanie za nogę/stopę przeciwnika, który jest w wyskoku (*zobacz jednak 8:5a*);
- f) wbieganie lub wskakiwanie w przeciwnika z dużą prędkością.

Faule, które są karane dyskwalifikacją

5. Zawodnik musi być zdyskwalifikowany, jeżeli atakuje przeciwnika w sposób szczególnie niebezpieczny, zagrażający zdrowiu (16:6a). Szczególne niebezpieczeństwo dla zdrowia przeciwnika wynika z dużej intensywności faulu lub z faktu, że przeciwnik jest zupełnie nieprzygotowany na faul, a przez to nie może się przed nim obronić (zobacz Komentarz do 8:5).

W uzupełnieniu kryteriów 8:3 i 8:4 należy uwzględnić także następujące przesłanki:

- a) utrata kontroli nad swoimi ruchami podczas biegu, wysokości lub wykonywania rzutu;
- b) szczególnie agresywna akcja przeciwko zawodnikowi drużyny przeciwnej, zwłaszcza atak na twarz, gardło lub szyję (intensywność ataku na ciało);
- c) lekkomyślne zachowanie okazywane przez winnego zawodnika w momencie popełnienia faulu.

Komentarz: Nawet faul z użyciem niewielkiej siły fizycznej może być bardzo niebezpieczny i może prowadzić do poważnej kontuzji, jeśli ma on miejsce w sytuacji, gdy przeciwnik jest w wysokości lub biegnie i przez to nie może się sam obronić. Tego typu zachowanie jest szczególnie niebezpieczne dla przeciwnika, a w tym przypadku nie intensywność kontaktu z ciałem jest podstawą do oceny sytuacji i podjęcia decyzji o udzieleniu dyskwalifikacji.

Przepis ten ma także zastosowanie w sytuacjach, gdy bramkarz opuszcza pole bramkowe w celu przechwycenia podania skierowanego do przeciwnika. W takiej sytuacji bramkarz jest odpowiedzialny za zapewnienie, iż jego zagranie nie zagrazi zdrowiu przeciwnika.

Bramkarz musi być zdyskwalifikowany, jeżeli:

- a) wejdzie w posiadanie piłki, ale podczas swojego ruchu spowoduje zderzenie z przeciwnikiem;
- b) nie złapie lub nie kontroluje piłki, ale spowoduje zderzenie z przeciwnikiem.

Jeżeli, w jednej z powyższych sytuacji sędziowie są przekonani, że bez nieprzepisowej akcji bramkarza, przeciwnik byłby w stanie przyjąć/opanować piłkę, to wtedy należy podyktować rzut karny.

Dyskwalifikacja związana z: wyjątkową lekkomyślnością działania, szczególnym niebezpieczeństwem dla przeciwnika; wykonanym z premedytacją lub złośliwym zagranieniem (wymagany dodatkowy raport).

6. Jeżeli sędziowie stwierdzą, że zagranie jest wyjątkowo lekkomyślne, szczególnie niebezpieczne, wykonane z premedytacją lub złośliwe, muszą opisać po meczu zaistniałe zdarzenie w protokole zawodów, aby właściwe władze mogły podjąć decyzję o dodatkowych sankcjach.

Dodatkowymi kryteriami przy podejmowaniu decyzji, uzupełniającymi te opisane w przepisie 8:5, są:

- a) wyjątkowa lekkomyślność lub szczególnie niebezpieczne zagranie;
- b) zachowania z premedytacją lub złośliwe, które nie wynikają z sytuacji na boisku.

***Komentarz:** Gdy faul opisany w [8:5](#) lub [8:6](#) miał miejsce w ostatnich 30 sekundach meczu, a zamiarem było zapobiegnięcie zdobyciu bramki, wtedy zachowanie to musi być uznane jako „wybitnie niesportowe zachowanie” zgodnie z [8:11b](#) i powinno być odpowiednio ukarane.*

Niesportowe zachowanie, które musi być karane karą osobistą zgodnie z przepisami [8:7–11](#)

Jako niesportowe zachowanie traktuje się każde zachowanie werbalne lub niewerbalne sprzeczne z duchem sportowej rywalizacji. Dotyczy to zarówno zawodników jak i osób towarzyszących, na boisku lub poza nim. W przypadku karania za niesportowe zachowanie, szczególnie niesportowe zachowanie i wybitnie niesportowe rozróżnia się 4 poziomy akcji:

- akcje karane progresywnie ([8:7](#));
- akcje karane natychmiastowym 2-minutowym wykluczeniem ([8:8](#));
- akcje karane dyskwalifikacją ([8:9](#));
- akcje karane dyskwalifikacją i wymagające dodatkowego opisu w protokole zawodów ([8:10a, b](#))

Niesportowe zachowanie karane progresywnie

7. Zachowania wymienione poniżej w punktach a do f są przykładami niesportowego zachowania karanego progresywnie począwszy od kary upomnienia ([16:1b](#)):
 - a) protestowanie przeciwko decyzji sędziów lub zachowania werbalne lub niewerbalne mające na celu wymuszenie określonych decyzji sędziów;
 - b) obrażanie przeciwników lub członków własnego zespołu słowami, gestami lub okrzyki mające na celu rozpraszenie uwagi przeciwników;
 - c) utrudnianie przeciwnikowi wykonania rzutu przez niezachowanie odległości 3 metrów lub w inny sposób;
 - d) poprzez prowokacje lub nadmierne reakcje, próby wprowadzania w błąd sędziów dotyczące akcji przeciwników lub wyolbrzymianie skutków akcji w celu wymuszenia przerwy w grze lub niezastużonych kar dla przeciwników (*zobacz również [8:8g](#)*);
 - e) aktywne blokowanie rzutu lub podania za pomocą stopy lub podudzia, gdy ruch ten zwiększa powierzchnię ciała zawodnika; odruchy bezwarunkowe, np. złączenie nóg nie podlegają karaniu (*zobacz także przepisy [7:8](#) i [8:8e](#)*);
 - f) powtarzające się naruszanie pola bramkowego ze względów taktycznych.

Niesportowe zachowanie, karane natychmiastowym 2-minutowym wykluczeniem

8. Pewne niesportowe zachowania są z samej swej natury poważniejsze i muszą być traktowane bardziej ostro tzn. być karane natychmiastowym 2-minutowym wykluczeniem bez względu na to, czy zawodnik lub osoba towarzysząca otrzymali wcześniej karę upomnienia. Zachowania te to:
- a) głośne protesty z wymowną gestykulacją lub prowokacyjne zachowanie;
 - b) sytuacja, gdy sędziowie podejmują decyzję przeciwko drużynie będącej w posiadaniu piłki, a zawodnik tej drużyny nie oddaje natychmiast piłki przeciwnikowi przez jej upuszczenie lub położenie na podłożu;
 - c) blokowanie dostępu do piłki gdy znajdzie się ona w strefie zmian;
 - d) rzut zawodnika, który nie jest blokowany i rzuca z „czystej” pozycji, trafiając w głowę bramkarza,
 - e) wyraźne rozłożenie lub unoszenie jednego lub obu podudzi lub stopy w celu zablokowania/kopnięcia podania lub rzutu, co ma wyraźny wpływ na sytuację w grze (*zobacz także przepisy 7:8 i 8:7e*);
 - f) aktywne uniemożliwianie wykonania formalnego rzutu przez przeciwnika oraz nieprzestrzeganie odległości 3 metrów i/lub dopuszczenie się innych wykroczeń uniemożliwiających wykonanie rzutu;
 - g) poprzez symulację, próba wprowadzenia sędziów w błąd co do działań przeciwnika, gdy kontakt z daną częścią ciała był bardzo ograniczony lub w ogóle go nie było, aby sędziowie przerwali grę lub niezastuzenie ukarali przeciwnika (*zobacz także 8:7d*);
 - h) blokowanie lub łapanie rzutu skierowanego do pustej bramki przez zawodnika z pola gry wchodzącego do pola bramkowego.

Uwaga: Kryteria trafienia piłką w głowę bramkarza:

- Przepis ma zastosowanie tylko w sytuacjach, gdy żaden obrońca nie znajduje się pomiędzy rzucającym a bramkarzem.
- Głowa musi być pierwszym punktem kontaktu z piłką. Przepis nie ma zastosowania, jeżeli piłka uderzy w głowę bramkarza, po wcześniejszym uderzeniu w inną część ciała bramkarza.
- Przepis nie ma zastosowania, jeżeli bramkarz porusza głowę w kierunku piłki.
- Jeżeli bramkarz próbuje wprowadzić sędziów w błąd, w celu nałożenia kary na przeciwnika (na przykład po tym, jak piłka uderzyła bramkarza w klatkę piersiową), powinien on zostać ukarany zgodnie z przepisem 8:8g.

Szczególnie niesportowe zachowanie, które musi być karane dyskwalifikacją

9. Niektóre niesportowe zachowania są tak poważne, że muszą być karane dyskwalifikacją. Przykładami takiego zachowania są:
- a) odrzucanie lub uderzanie piłki w sposób demonstracyjny, po decyzji sędziów;

- b) demonstracyjne powstrzymanie się bramkarza od obrony rzutu karnego;
- c) celowe rzucenie piłką w przeciwnika podczas zatrzymania gry; jeśli uczyniono to z dużą siłą i z bardzo bliskiej odległości, to bardziej właściwym jest uznanie tego jako „szczególnie lekkomyślne zachowanie” podlegające pod 8:6 powyżej;
- d) trafienie piłką przez wykonawcę rzutu karnego w głowę bramkarza, który nie wykonuje ruchu głową w kierunku piłki;
- e) trafienie piłką przez wykonawcę rzutu wolnego w głowę obrońcy podczas wykonywania rzutu wolnego po sygnale końcowym zgodnie z przepisem 2:4, , jeśli obrońca nie wykonuje ruchu głową w kierunku piłki;
- f) zrewanżowanie się przeciwnikowi odruchowym uderzeniem po uprzednim faulu przeciwnika.

***Komentarz:** W przypadku rzutu karnego lub rzutu wolnego zawodnik wykonujący rzut jest odpowiedzialny za nienarażanie zdrowia bramkarza lub obrońcy.*

Dyskwalifikacja za wybitnie niesportowe zachowanie - wymagany pisemny raport

10. Jeżeli sędziowie zakwalifikowali zachowanie zawodnika jako wybitnie niesportowe, kara jest udzielana zgodnie z następującymi zasadami.

W przypadku wystąpienia następujących wykroczeń (a, b), służących jako przykłady, sędziowie muszą takie zdarzenia opisać po meczu w protokole zawodów, a wtedy właściwe władze określają dalsze decyzje dyscyplinarne.

- a) obraźliwe lub zastraszające zachowanie wobec innej osoby, np. sędziego, mierzącego czas, sekretarza, delegata, osoby towarzyszącej, zawodnika, widza; zachowanie to może mieć formę werbalną lub niewerbalną (np. mimika, gestykulacja, mowa ciała lub atak na ciało);
- b) (I) zakłócanie przebiegu gry przez osobę towarzyszącą zarówno na boisku, jak i przez działania w strefie zmian lub
(II) przerwanie przez zawodnika sytuacji pewnej do zdobycia bramki przez nieprawidłowe wejście na boisko (*przepis 4:6*), bądź przez nieprzepisowe działanie w strefie zmian.

Dyskwalifikacja i rzut karny za szczególne niesportowe zachowanie lub szczególne nieprawidłowe zachowanie w ciągu ostatnich 30 sekund.

11. W przypadku wystąpienia następujących wykroczeń (a, b) zarządzany jest rzut karny dla drużyny przeciwnej.

- a) jeżeli podczas ostatnich 30 sekund meczu piłka jest poza grą, a zawodnik lub osoba towarzysząca uniemożliwia bądź opóźnia wykonanie rzutu przez przeciwników w celu zapobieżenia oddania rzutu na bramkę lub zajęcia pozycji pewnej do zdobycia bramki, to winny zawodnik/osoba towarzysząca muszą zostać zdyskwalifikowane i dyktowany jest rzut karny dla drużyny przeciwnej. Dotyczy to jakiegokolwiek interwencji (np. nawet z użyciem niewielkiej siły, przeszkadzania w wykonaniu rzutu jak np. przechwytyjąc podanie, przeszkadzając w złapaniu piłki, nie pozostawiając piłki);

b) jeżeli podczas ostatnich 30 sekund meczu piłka jest w grze, a przeciwnicy:

(1) poprzez naruszenie przez zawodnika przepisów 8:5 lub 8:6, a także 8:9, 8:10a lub 8:10b (II),

(2) poprzez naruszenie przez osobę towarzyszącą przepisów 8:10a lub 8:10b (I) uniemożliwiają zespołowi będącemu w posiadaniu piłki wykonanie rzutu na bramkę lub zajęcie pozycji pewnej do zdobycia bramki, to winny zawodnik lub osoba towarzysząca musi być zdyskwalifikowany/a zgodnie z właściwymi przepisami, a dla drużyny będącej w posiadaniu piłki zarządzany jest rzut karny.

Jeśli faulowany zawodnik lub inny zawodnik z jego drużyny zdobędzie bramkę, zanim gra zostanie przerwana, wtedy nie zarządza się rzutu karnego.

Uwaga: W przypadku naruszenia przepisów 8:6 lub 8:10 sędziowie muszą sporządzić pisemny raport.

Przepis

9. Zdobycie bramki

1. Bramka jest zdobyta, gdy piłka całym swoim obwodem przekroczy linię bramkową do wewnątrz bramki (rys. 4), a zawodnik wykonujący rzut, którykolwiek z jego partnerów lub osoba towarzysząca nie naruszył przepisów gry przed lub w trakcie wykonywania rzutu. Sędzia bramkowy potwierdza dwoma krótkimi gwizdkami i sygnalizacją nr 12, że bramka została zdobyta.

Uznaje się bramkę, gdy któryś z zawodników drużyny broniącej naruszył przepisy gry, ale piłka wpadła do bramki.

Bramka nie może być uznana, jeżeli rozległ się sygnał gwizdka sędziów, mierzącego czas, lub delegata, a piłka znajdowała się w locie i całkowicie nie przekroczyła linii bramkowej.

Jeżeli piłka znajdzie się we własnej bramce, to należy uznać bramkę dla przeciwnika, z wyjątkiem sytuacji, gdy bramkarz wykonuje rzut od bramki (12:2 akapit 2).

Komentarz: Jeżeli piłka zmierzająca do bramki zostanie zatrzymana przez kogoś (lub coś) nie uczestniczącego w grze (widz, itp.), to należy uznać bramkę, nawet wtedy, kiedy piłka nie znalazła się poza linią bramkową, o ile sędziowie są przekonani, że piłka wpadłaby do bramki.

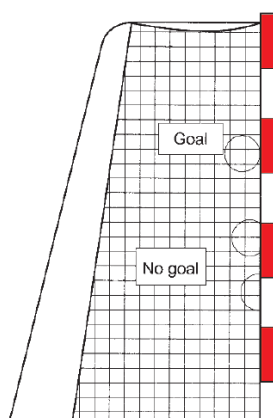
2. Jeżeli sędziowie zdecydowali o zdobyciu bramki i dali sygnał gwizdkiem na wykonanie rzutu rozpoczynającego grę, bramka zdobyta uprzednio nie może być anulowana. (zobacz jednak, Komentarz do 2:9)

W przypadku, gdy sygnał automatyczny lub sygnał gwizdka kończący grę nastąpi po zdobyciu bramki, sędziowie muszą wyraźnie pokazać (bez rzutu rozpoczynającego grę), że uznali bramkę.

Komentarz: Bramka zdobyta i uznana przez sędziów powinna być natychmiast uwidoczniiona na tablicy wyników.

3. Mecz wygrywa drużyna, która zdobyła więcej bramek niż przeciwnik. Przy równej liczbie zdobytych bramek, względnie przy wyniku bezbramkowym, mecz kończy się remisem (zobacz [2:2](#)).

Rys. 4 Zdobycie bramki



Przepis 10

10. Rzut rozpoczynający grę

1. Rzut rozpoczynający grę na początku spotkania wykonuje drużyna, która w wyniku losowania wybrała rozpoczęcie meczu. W takim przypadku drużyna przeciwna ma prawo wyboru strony boiska. Jeżeli w wyniku losowania drużyna wybrała stronę boiska, rzut rozpoczynający grę na początku spotkania wykonuje drużyna przeciwna.

Na drugą połowę spotkania drużyny zmieniają strony boiska. Grę w drugiej połowie spotkania rozpoczyna drużyna, która jej nie rozpoczynała w pierwszej połowie.

Przy każdej dogrywce należy ponownie przeprowadzić losowanie; wszystkie reguły zapisane w przepisie [10:1](#) stosuje się również w dogrywkach.

2. Grę po zdobyciu bramki wznowia rzutem rozpoczynającym grę drużyna, która utraciła bramkę (*zobacz jednak 9:2 akapit 2*).
3. Obowiązujące są następujące dwie opcje wykonywania rzutu rozpoczynającego grę:
 - a) Rzut rozpoczynający grę jest wykonywany w dowolnym kierunku z linii środkowej (ze środka boiska - z tolerancją w kierunku linii bocznych po ok. 1,5 metra). Rzut ten musi być wykonany w ciągu 3 sekund po sygnale gwizdkiem sędziego na jego wykonanie (*13:1a, 15:7 akapit 3*). Zawodnik wykonujący ten rzut musi mieć kontakt z linią środkową boiska co najmniej jedną stopą, druga stopa może być na tej linii lub na własnej połowie boiska (*15:6*) i musi pozostać w tej pozycji dopóki piłka nie opuści jego dłoni (*13:1a; 15:7 akapit 3; zobacz też Objaśnienie nr 5*). Zawodnicy drużyny wykonującej rzut rozpoczynający grę do momentu sygnału gwizdkiem sędziego na jego wykonanie nie mogą przekroczyć linii środkowej boiska (*15:6*).
 - b) Rzut rozpoczynający grę z pola wznowienia
 - Rzut rozpoczynający grę jest wykonywany w dowolnym kierunku z pola wznowienia. Rzut ten musi być wykonany w ciągu 3 sekund po sygnale gwizdkiem sędziego na jego wykonanie (*13:1a, 15:7 akapit 3*).
 - Sędziowie mogą dać sygnał gwizdkiem na wykonanie rzutu, gdy piłka całym obwodem znajduje się w polu wznowienia, a rzucający ma co najmniej jedną stopę w tym polu (*15:6*).
 - Zawodnik wykonujący rzut nie może przekroczyć linii pola wznowienia żadną częścią ciała, dopóki rzut ten nie zostanie uznany za wykonany (*13:1a, 15:7 akapit 3*).
 - Zawodnik wykonujący rzut może poruszać się wewnątrz pola wznowienia, ale nie może odbijać piłki po sygnale gwizdkiem sędziów na wykonanie rzutu (*13:1a, 15:7 akapit 3*).
 - Rzut rozpoczynający grę może być wykonany w biegu. Rzut ten nie może jednak być wykonany z wyskoku (*13:1a, 15:7 akapit 3*).
 - Rzut rozpoczynający grę uważa się za wykonany, gdy:
 - piłka najpierw opuściła rękę rzucającego i następnie całkowicie przekroczyła linię pola wznowienia; lub
 - piłka została podana i dotknięta lub kontrolowana przez współpartnera, mimo że sytuacja ta miała miejsce w polu wznowienia.
 - Zawodnikom, z drużyny zawodnika wykonującego rzut rozpoczynający grę, nie wolno przekraczać linii środkowej przed sygnałem gwizdkiem na wznowienie gry, chyba że znajdują się w polu wznowienia (*15:6*).
 - Zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się poza polem wznowienia i nie mogą dotykać piłki ani przeciwników znajdujących się w polu wznowienia, dopóki rzut

ten nie zostanie uznany za wykonany ([15:4](#), [8:7c](#), [8:8f](#)). Mogą oni znajdować się bezpośrednio poza polem wznowienia.

4. W chwili rozpoczęcia każdej połowy gry (lub dogrywki) wszyscy zawodnicy muszą znajdować się na swoich połowach boiska lub w polu wznowienia, jeśli ma zastosowanie ta opcja.

Jednakże, w przypadku wznowienia gry po utracie bramki, zawodnicy drużyny przeciwnej mogą znajdować się na obu połowach boiska.

Jeżeli rzut rozpoczynający grę jest wykonywany z linii środkowej ([10:3a](#)), to zawodnicy drużyny przeciwnej muszą zachować odległość nie mniejszą niż 3 metry od zawodnika wykonującego rzut ([15:4](#), [15:9](#), [8:7c](#), [8:8f](#)).

Jeżeli rzut rozpoczynający grę jest wykonywany z pola wznowienia ([10:3b](#)), to zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się całym ciałem poza linią ograniczającą pole wznowienia ([15:4](#), [15:9](#), [8:7c](#), [8:8f](#)).

Przepis 11

11. Rzut z linii bocznej

1. Rzut z linii bocznej zarządza się, jeżeli piłka przekroczy linię boczną całym obwodem lub kiedy zawodnik z pola gry drużyny broniącej dotknie jako ostatni piłkę, która następnie przekroczy linię końcową boiska.
Rzut ten należy również zarządzić, gdy piłka dotknie sufitu lub urządzeń nad boiskiem.
2. Rzut z linii bocznej wykonuje bez sygnału gwizdkiem sędziego (zobacz jednak [15:5b](#)) drużyna, której zawodnik jako ostatni nie dotknął piłki zanim przekroczyła ona linię albo dotknęła sufitu lub urządzeń.
3. Rzut z linii bocznej wykonuje się z miejsca, w którym piłka przekroczyła linię boczną lub z końca linii bocznej po tej stronie bramki, po której piłka przekroczyła linię końcową. Jeśli piłka dotknęła sufitu lub urządzeń nad boiskiem to ten rzut wykonywany jest z bliższej linii bocznej i punktu na niej najbliższego miejscu, w którym piłka dotknęła sufitu lub urządzeń.
4. Zawodnik wykonujący rzut z linii bocznej musi stać jedną stopą na linii bocznej i musi pozostać w tej pozycji dopóki piłka nie opuści jego dłoni. Nie ma ograniczeń co do ustawienia drugiej stopy ([13:1a](#), [15:6](#), [15:7](#) akapit 2 i 3).
5. W czasie wykonywania rzutu z linii bocznej zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się w odległości, co najmniej 3 metrów od zawodnika wykonującego rzut ([15:4](#), [15:9](#), [8:7c](#), [8:8f](#)).

W każdym jednakże przypadku mogą ustawić się przy linii własnego pola bramkowego, nawet wówczas, kiedy ta odległość jest mniejsza od 3 metry.

Przepis 12

12. Rzut od bramki

1. Rzut od bramki jest zarządzany, gdy:
 - (I) zawodnik drużyny przeciwnej naruszył pole bramkowe w sposób opisany w przepisie 6:2a;
 - (II) bramkarz ma opanowaną piłkę w polu bramkowym lub piłka leży na podłożu w polu bramkowym (6:4-5);
 - (III) zawodnik drużyny przeciwnej dotknie piłkę, gdy toczy się ona po podłożu w polu bramkowym (6:5 akapit 1) lub
 - (IV) gdy piłka przekroczy linię końcową po dotknięciu jej przez bramkarza bądź zawodnika drużyny przeciwnej;

Uznaje się, że w powyższych okolicznościach piłka jest poza grą, a gra musi być wznowiona rzutem od bramki (13:3) nawet, jeżeli po zarządzeniu tego rzutu, a przed jego wykonaniem nastąpiło naruszenie przepisów.

2. Rzut od bramki wykonuje bramkarz z pola bramkowego, bez sygnału gwizdka sędziego (zobacz jednak, 15:5b), przez linię pola bramkowego.

Jeżeli drużyna, która ma wykonać rzut od bramki, gra bez bramkarza, bramkarz musi dokonać zmiany z jednym z zawodników z pola gry (przepis 4:4). Sędziowie decydują, czy konieczne jest zatrzymanie czasu gry (przepis 2:8 akapit drugi, Objaśnienie nr 2).

Rzut od bramki uważa się za wykonany, jeżeli piłka rzucona przez bramkarza całkowicie przekroczyła linię pola bramkowego.

Zawodnicy drużyny przeciwnej mogą znajdować się tuż przy linii pola bramkowego, ale nie mogą dotknąć piłki zanim przekroczy ona całym swym obwodem tę linię (15:4, 15:9, 8:7c, 8:8f).

Przepis 13

13. Rzut wolny

Zarządzenie rzutu wolnego

1. Zasadniczo sędziowie przerywają grę i wznowiają ją rzutem wolnym dla przeciwnika, gdy:
 - a) drużyna będąca w posiadaniu piłki narusza przepisy gry, prowadzi to do utraty posiadania piłki (zobacz: 4:2-3, 4:5-6, 4:9, 5:6-10, 6:5 akapit 1, 6:7b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 7:11-12, 8:2-10, 10:3, 11:4, 13:7, 14:4-7, 15:7 akapit 1 i 15:8);

b) przeciwnik narusza przepisy gry wskutek czego drużyna posiadająca piłkę traci ją (zobacz: [4:2-3](#), [4:5-6](#), [5:5](#), [6:2b](#), [6:7b](#), [7:8](#), [8:2-10](#)).

2. Sędziowie powinni zezwalać na kontynuowanie gry i powstrzymywać się od przedwczesnego przerywania gry rzutem wolnym.

Oznacza to, że sędziowie nie powinni dyktować rzutu wolnego, na podstawie przepisu [13:1a](#), jeżeli drużyna broniąca znajdzie się w posiadaniu piłki natychmiast po naruszeniu przepisów przez drużynę atakującą.

Podobnie, na podstawie przepisu [13:1b](#), sędziowie nie powinni interweniować dopóki drużyna atakująca nie straci piłki lub nie będzie mogła kontynuować ataku z powodu naruszenia przepisów przez drużynę broniącą.

Jeżeli w związku z naruszeniem przepisów sędziowie decydują o nałożeniu kary indywidualnej, to powinni natychmiast przerwać grę, o ile drużyna przeciwna nie będzie z tego powodu poszkodowana. Jednakże, gdy drużyna atakująca ma możliwość uzyskania bramki, to sędziowie powinni odczekać z ukaraniem winnego zawodnika do czasu zakończenia akcji.

Przepisu [13:2](#) nie stosuje się w przypadku naruszenia przepisów [4:2-3](#) lub [4:5-6](#), kiedy gra powinna być przerwana natychmiast, zazwyczaj przez mierzącego czas, delegata lub sędziów.

3. Jeżeli naruszenie przepisów, które normalnie prowadzi do rzutu wolnego na podstawie przepisu [13:1a-b](#), ma miejsce gdy piłka jest poza grą, to gra zostaje wznowiona rzutem odpowiednim do sytuacji powodującej przerwę w grze (zobacz również przepis [8:11a](#), *specjalne instrukcje dotyczące ostatnich 30 sekund gry i przepisy dotyczące Elektronicznego czasu przerwy dla drużyny – team time-out*).
4. Poza sytuacjami wskazanymi w przepisie [13:1a-b](#), grę rzutem wolnym należy wznowić również, gdy została ona przerwana (tj. gdy piłka jest w grze) bez przekroczenia przepisów:
 - a) jeżeli jedna z drużyn była w posiadaniu piłki, a gra została przerwana, to jej wznowienie następuje przez tę drużynę;
 - b) jeżeli żadna z drużyn nie była w posiadaniu piłki w chwili przerwania gry, to gra powinna być wznowiona przez drużynę, która była ostatnia w posiadaniu piłki;
5. W momencie zarządzenia rzutu wolnego przeciwko drużynie będącej w posiadaniu piłki, zawodnik tej drużyny trzymający piłkę musi ją natychmiast położyć lub puścić z dłoni w miejscu, w którym się znajduje, tak by piłką można było od razu zagrać ([8:8b](#)).

Wykonanie rzutu wolnego

6. Rzut wolny zazwyczaj wykonuje się bez sygnału gwizdkiem sędziego (zobacz jednak [15:5b](#)) zasadniczo z miejsca, w którym nastąpiło naruszenie przepisów, z wyjątkiem poniższych sytuacji.

W sytuacjach opisanych w przepisie [13:4a-b](#) rzut wolny wykonywany jest po sygnale gwizdkiem sędziego, zasadniczo z miejsca, w którym znajdowała się piłka w chwili przerwania gry.

Jeżeli gra zostanie przerwana przez sędziego lub delegata (IHF, Kontynentalnej Konfederacji, Federacji Narodowej) z powodu naruszenia przepisów gry przez zawodnika lub osobę towarzyszącą drużynie będącej w obronie, a wynikiem tego będzie ostrzeżenie gestem (zwrócenie uwagi) lub kara indywidualna, to wtedy rzut wolny powinien być wykonany z miejsca, w którym znajdowała się piłka w chwili przerwania gry, o ile wznowienie gry przez drużynę z tego miejsca jest dla niej korzystniejsze niż z miejsca, w którym zostały naruszone przepisy.

Opisana w poprzednim akapicie zasada dotycząca miejsca wznowiania gry ma również zastosowanie, gdy mierzący czas przerwie grę z powodu naruszenia przepisów: [4:2-3](#) lub [4:5-6](#).

Jak wskazano w przepisie [7:11](#), rzut wolny podyktowany za grę pasywną powinien być wykonany z miejsca, w którym znajdowała się piłka w chwili przerwania gry.

Nie naruszając głównych zasad i procedur opisanych w poprzednich akapitach, rzut wolny nie może być nigdy wykonany z własnego pola bramkowego drużyny wykonującej rzut lub z pola znajdującego się między linią pola bramkowego, a linią rzutów wolnych przeciwnika. W sytuacjach tych rzut wolny powinien być wykonany z najbliższego miejsca poza zakazanymi polami.

Komentarz: *Jeżeli miejsce wykonania rzutu wolnego znajduje się w pobliżu linii rzutów wolnych przeciwnika, to rzut musi być wykonany dokładnie z tego miejsca. Im dalej od linii rzutów wolnych przeciwnika, tym większa jest tolerancja miejsca wykonania rzutu. Tolerancja ta stopniowo wzrasta, aż do 3 metrów w przypadku wykonywania rzutu wolnego w pobliżu własnego pola bramkowego.*

Tolerancja, o której mowa w poprzednim akapicie, nie może być stosowana gdy naruszony został przepis [13:5](#), jeśli to naruszenie jest karane zgodnie z przepisem [8:8b](#). W tym przypadku rzut wolny musi być zawsze wykonany dokładnie z miejsca naruszenia przepisów.

7. Zawodnicy drużyny wykonującej rzut nie mogą przekraczać ani dotykać linii rzutów wolnych przeciwnika do czasu wyegzekwowania rzutu wolnego. Zobacz również specjalne ograniczenia w przepisie [2:5](#).

W przypadku, gdy partnerzy zawodnika wykonującego rzut wolny znajdują się pomiędzy linią pola bramkowego a linią rzutów wolnych przed wykonaniem tego rzutu i może mieć to wpływ na przebieg akcji, sędziowie powinni skorygować ich ustawienie ([15:3](#), [15:6](#)). Rzut wolny powinien być wtedy wykonany po sygnale sędziego gwizdkiem ([15:5b](#)). Ta sama procedura ma również zastosowanie ([15:7](#) akapit 2), gdy zawodnicy drużyny wykonującej rzut naruszają linię rzutów wolnych w czasie jego wykonywania

(zanim piłka opuściła rękę zawodnika wykonującego rzut), o ile rzut ten nie był wykonywany na sygnał gwizdkiem sędziego.

Jeżeli rzut wolny wykonywany jest na sygnał gwizdkiem sędziego, a zawodnik drużyny atakującej dotknie lub przekroczy linię rzutów wolnych zanim piłka opuści rękę wykonującego ten rzut, to należy podyktować rzut wolny dla przeciwnika (13:1a, 15:7 akapit 3).

8. Podczas wykonywania rzutu wolnego zawodnicy drużyny przeciwnej muszą znajdować się w odległości co najmniej 3 metrów od zawodnika wykonującego rzut. Jeżeli rzut wolny wykonywany jest bezpośrednio sprzed linii rzutów wolnych zawodnicy drużyny broniącej muszą ustawić się przed linią pola bramkowego. Niezgodne z przepisami interwencje w czasie wykonywania rzutu wolnego są karane zgodnie z 15:9, 8:7c i 8:8f.

Przepis 14

14. Rzut karny

Zarządzenie rzutu karnego

1. Rzut karny zarządza się:
 - a) za niezgodną z przepisami interwencję zawodników lub osób towarzyszących drużyny przeciwnej, na całym boisku w sytuacji pewnej do zdobycia bramki;
 - b) w przypadku niefortunnego sygnału gwizdka w sytuacji pewnej do zdobycia bramki;
 - c) jeśli drużyna będąca w sytuacji pewnej do zdobycia bramki pozbawiona została możliwości jej uzyskania w wyniku ingerencji kogoś nie biorącego udziału w grze, na przykład widz wejdzie na boisko lub zatrzyma zawodników sygnałem gwizdka (z wyjątkiem, gdy zastosowanie ma Komentarz do 9:1);
 - d) w przypadku naruszenia przepisów 8:11a lub 8:11b (*zobacz jednak 8:11 ostatni akapit*).

Analogicznie, przepis ten ma również zastosowanie w przypadku działania „siły wyższej”, na przykład, gdy nagły brak elektryczności spowoduje zatrzymanie gry w sytuacji pewnej do zdobycia bramki.

Definicja „sytuacji pewnej do zdobycia bramki” znajduje się w Objasnieniu nr 6.

2. Jeżeli zawodnik atakujący zachowuje pełną kontrolę nad piłką i ruchami ciała, to pomimo naruszenia przepisu 14:1a, nie ma powodu do zarządzenia rzutu karnego nawet, jeśli później zawodnik nie wykorzysta tej sytuacji.

Zawsze, gdy istnieje potencjalna możliwość zarządzenia rzutu karnego, sędziowie powinni powstrzymać się od interwencji do czasu, aż będą zupełnie przekonani, że

decyzja jest uzasadniona i konieczna. Jeżeli pomimo niezgodnej z przepisami interwencji obrońcy, zawodnik atakujący ma możliwość zdobycia bramki, to nie należy zarządzać rzutu karnego. Natomiast, jeżeli w wyniku niezgodnej z przepisami interwencji zawodnik faktycznie straci piłkę lub panowanie nad ruchami ciała, co powoduje utratę sytuacji pewnej do zdobycia bramki, należy podyktować rzut karny.

Przepis [14:2](#) nie ma zastosowania w przypadkach naruszenia przepisów [4:2-3](#) lub [4:5-6](#), gdy gra musi zostać natychmiast przerwana sygnałem gwizdkiem mierzącego czas, delegata lub sędziów.

3. Po podyktowaniu rzutu karnego sędziowie mogą zatrzymać czas gry (time-out) ale tylko, gdy faktycznie następuje opóźnienie gry, na przykład w związku ze zmianą bramkarza lub zawodnika wykonującego rzut i zgodnie z zasadami oraz kryteriami zawartymi w [Objaśnieniu nr 2](#).

Wykonanie rzutu karnego

4. Rzut karny winien być wykonany w kierunku bramki w ciągu 3 sekund po sygnale gwizdka sędziego ([13:1a](#), [15:7 akapit 3](#)).
5. Zawodnik wykonujący rzut karny musi zająć pozycję poza linią rzutów karnych (7-metrów), nie dalej niż 1 metr poza tą linią ([15:1](#), [15:6](#)). Po gwizdku sędziego zawodnik ten nie może dotykać, ani przekraczać linii rzutów karnych tak długo, dopóki piłka nie opuści jego ręki ([13:1a](#), [15:7 akapit 3](#)).
6. Po wykonaniu rzutu karnego zawodnik wykonujący rzut lub inni zawodnicy z jego drużyny mogą ponownie zagrać piłką, jeżeli uprzednio dotknie ona przeciwnika lub bramki ([13:1a](#), [15:7 akapit 3](#)).
7. Podczas wykonywania rzutu karnego zawodnicy z drużyny zawodnika wykonującego rzut muszą pozostawać poza linią rzutów wolnych do czasu aż piłka opuści jego rękę ([15:3](#), [15:6](#)). Jeżeli którykolwiek z zawodników drużyny atakującej przekroczy lub dotknie linię rzutów wolnych zanim piłka opuści rękę wykonującego rzut, należy podyktować rzut wolny dla przeciwnika ([13:1a](#), [15:7 akapit 3](#)).
8. Podczas wykonywania rzutu karnego zawodnicy drużyny przeciwnej muszą pozostawać poza linią rzutów wolnych, w odległości co najmniej 3 metrów od linii rzutów karnych do czasu, aż piłka opuści rękę zawodnika wykonującego rzut. Jeżeli zawodnik drużyny broniącej dotknie lub przekroczy linię rzutów wolnych lub zbliży się na odległość mniejszą niż 3 metry zanim piłka opuści rękę wykonującego rzut karny, to należy powtórzyć rzut karny, o ile piłka nie wpadnie do bramki, ale nie należy nakładać kary osobistej na zawodnika.
9. Jeżeli w czasie wykonywania rzutu karnego bramkarz przekroczy ograniczającą jego wyjście linię 4 metrów ([1:7](#), [5:11](#)) zanim piłka opuści rękę wykonującego rzut karny, to rzut ten należy powtórzyć, gdy bramka nie zostanie zdobyta. Takie zachowanie bramkarza nie powoduje jednak nałożenia na niego kary osobistej.
10. Niedozwolona jest zmiana bramkarzy, gdy zawodnik jest gotowy do wykonania rzutu karnego stojąc w prawidłowej pozycji z piłką w ręku. Każda próba dokonania zmiany w tej sytuacji musi być karana jak niesportowe zachowanie ([8:7c](#), [16:1b](#) i [16:3d](#)).

Przepis 15

15. Ogólne zasady wykonywania rzutów (rozpoczynającego grę, z linii bocznej, od bramki, wolnego, karnego)

Zawodnik wykonujący rzut

1. Przed wykonaniem każdego rzutu, zawodnik wykonujący rzut musi znajdować się na właściwej, określonej w przepisach pozycji. Piłka musi się znajdować w ręce zawodnika wykonującego rzut ([15:6](#)).

W czasie wykonywania rzutu, za wyjątkiem rzutu od bramki ([zobacz 12:2](#)), oraz rzutu rozpoczynającego grę z pola wznowienia ([10:3b](#)), zawodnik wykonujący rzut musi dotykać stale podłoża co najmniej częścią tej samej stopy, aż piłka opuści rękę tego zawodnika ([zobacz jednak 10:3b](#)). Zezwala się natomiast na podnoszenie i ponowne postawienie drugiej nogi ([zobacz również przepis 7:6](#)).

Zawodnik wykonujący rzut musi pozostać w prawidłowej pozycji do czasu wykonania rzutu ([15:7 akapit 2 i 3](#)).

Uwaga: *Przed wykonaniem rzutu (z wyjątkiem rzutu od bramki) zawodnik wykonujący rzut musi znajdować się w pozycji pionowej, tzn. żadna inna część ciała poza stopami nie może stykać się z podłożem.*

2. Rzut uważa się za wykonany z chwilą, gdy piłka opuści rękę rzucającego ([zobacz jednak 12:2, 10:3a akapit 2 i 10:3b](#)).

Zawodnik wykonujący rzut może dotknąć piłkę dopiero wtedy, gdy uprzednio dotknie ona innego zawodnika lub bramki ([15:7, 15:8](#)). Zobacz jednak inne ograniczenia dla sytuacji określonych w przepisie [14:6](#).

Wszystkimi rzutami można bezpośrednio zdobyć bramkę, z wyjątkiem sytuacji, w której bezpośrednia „bramka samobójcza” nie może zostać zdobyta przez rzut od bramki, jeśli piłka jest poza grą ([12:1](#)) (tj. wrzucenie, upuszczenie piłki do własnej bramki).

Zawodnicy z drużyny wykonującego rzut

3. W czasie wykonywania rzutów wszyscy zawodnicy z drużyny wykonującego rzut muszą się znajdować w miejscach określonych w przepisach dotyczących poszczególnych rzutów ([15:6](#)). Muszą oni pozostać w tych miejscach do czasu, aż piłka opuści rękę zawodnika wykonującego rzut, z wyjątkiem sytuacji opisanej w [10:3a akapit 2](#) ([zobacz jednak 10:3b](#)).

Podczas wykonywania rzutu piłka nie może być przekazana współpartnerowi ani nie może on jej dotykać (15:7 akapit 2 i 3).

Zawodnicy drużyny broniącej

4. W czasie wykonywania rzutów wszyscy zawodnicy drużyny broniącej muszą się znajdować w miejscach określonych w przepisach dotyczących poszczególnych rzutów oraz muszą pozostać w tych miejscach do czasu, aż piłka opuści rękę zawodnika wykonującego rzut (*zobacz jednak 10:3b, 12:2 i 15:9*).

W czasie rzutu rozpoczynającego grę, rzutu z linii bocznej lub rzutu wolnego sędziom nie wolno korygować niewłaściwego ustawienia zawodników drużyny broniącej, o ile natychmiastowe wykonanie tych rzutów przynosi korzyść drużynie wykonującej rzut. W przeciwnym wypadku należy niewłaściwe ustawienie skorygować.

Sygnał gwizdkiem na wznowienie gry

5. Sędzia musi wznowić grę sygnałem gwizdka:
 - a) zawsze w przypadku rzutu rozpoczynającego grę (10:3) lub rzutu karnego (14:4);
 - b) w przypadku rzutu z linii bocznej, rzutu od bramki lub rzutu wolnego:
 - na wznowienie po zatrzymaniu czasu gry (time-out);
 - na wznowienie rzutem wolnym w oparciu o przepis 13:4;
 - przy zwlekaniu z wykonaniem rzutu;
 - po skorygowaniu pozycji zawodników;
 - po zwróceniu uwagi lub upomnieniu.

Sędzia może, na podstawie własnej oceny, wznowiać grę sygnałem gwizdka również w każdej innej sytuacji.

Zasadniczo, sędzia nie powinien wznowiać gry sygnałem gwizdka, dopóki zawodnicy nie znajdują się na pozycjach określonych w 15:1, 15:3 i 15:4. (*zobacz jednak, 13:7 akapit 2 i 15:4 akapit 2*). Jeżeli sędzia dał sygnał gwizdkiem na wznowienie gry pomimo niewłaściwego ustawienia zawodników, to wtedy mają oni prawo wkroczyć do akcji.

Po sygnale gwizdka odpowiedni rzut musi być wykonany w ciągu 3 sekund.

Sankcje

6. Naruszenie przepisów przez zawodnika wykonującego rzut lub zawodników z jego drużyny - typu nieprzepisowe ustawienie lub dotyknięcie piłki przez innego zawodnika (niż wykonujący rzut) z drużyny wykonującego rzut - popełnione przed wykonaniem rzutu winno prowadzić do korekty (*zobacz jednak, 13:7 akapit 2*).
7. Konsekwencje naruszenia przepisów przez zawodnika wykonującego rzut lub zawodników z jego drużyny (15:1-3), mające miejsce podczas wykonywania rzutu, zależą głównie od tego czy wykonanie rzutu było poprzedzone sygnałem gwizdka na wznowienie gry.

Zasadniczo, jakiegokolwiek naruszenia przepisów w czasie wykonywania rzutu nie poprzedzonego sygnałem gwizdka, winny być skorygowane, a rzut należy powtórzyć po sygnale gwizdkiem sędziego na wznowienie gry. Jednakże zasada przywileju korzyści, zgodnie z przepisem 13:2, ma zastosowanie również w powyższych okolicznościach. Jeśli drużyna wykonująca rzut utraci posiadanie piłki bezpośrednio w wyniku jego nieprzepisowego wykonania, to należy uznać, że rzut został wykonany i gra winna być kontynuowana.

Zasadniczo, jakiegokolwiek naruszenie przepisów w trakcie wykonywania rzutu, po sygnale gwizdkiem na wznowienie gry, jest karane. Dotyczy to na przykład sytuacji, gdy zawodnik podskakuje wykonując rzut, trzyma piłkę dłużej niż 3 sekundy lub przemieszcza się na nieprzepisową pozycję zanim piłka opuści jego rękę, a także sytuacji, gdy zawodnicy z drużyny wykonującego rzut przemieszczają się na nieprzepisowe pozycje po sygnale gwizdkiem sędziego, ale zanim piłka opuści rękę wykonującego rzut. (zobacz jednak 10:3a akapit 2). W powyższych okolicznościach drużyna traci prawo do wykonania pierwotnie przyznanego rzutu i należy zarządzić rzut wolny dla przeciwnika (13:1a) z miejsca popełnienia przewinienia (zobacz jednak przepis 2:6).

Gra winna być kontynuowana z zastosowaniem przywileju korzyści określonego w 13:2, jeśli drużyna utraci posiadanie piłki w wyniku nieprawidłowego wykonania rzutu, przy którym sędzia nie miał możliwości interwencji i dokonania korekty jego wykonania.

8. Zasadniczo, jakiegokolwiek naruszenie przepisów mające miejsce zaraz po wykonaniu rzutu, ale związane z tym rzutem, jest karane. Odnosi się to do naruszenia przepisu 15:2 akapit 2, tj., zawodnik wykonujący rzut dotyka piłkę ponownie zanim dotknie ją ona innego zawodnika lub bramkę. Może to przybrać formę kozłowania lub ponownego złapania piłki, gdy jest ona w powietrzu lub była położona na podłożu (przed ponownym podniesieniem). Sankcją, za tego typu zachowanie, jest rzut wolny dla przeciwnika (13:1a). Podobnie, jak w przypadku 15:7 akapit 3, przywilej korzyści ma tutaj zastosowanie.
9. Z wyjątkiem sytuacji opisanych w przepisach 14:8, 14:9, 15:4 akapit 2 i 15:5 akapit 3, zawodnicy drużyny broniącej, którzy przeszkadzają przeciwnikowi w wykonaniu rzutu poprzez nieprzepisowe ustawienie wyjściowe lub przemieszczanie się na nieprzepisową pozycję, powinni być ukarani. Przepis ten stosuje się bez względu na to, czy zachowanie takie następuje przed lub w czasie wykonania rzutu (zanim piłka opuści rękę zawodnika wykonującego rzut).

Przepis ten ma również zastosowanie niezależnie od tego czy rzut jest wykonywany na sygnał gwizdka sędziego na wznowienie gry czy bez tego sygnału. Przepis 8:7c lub 8:8f ma zastosowanie w połączeniu z przepisami 16:1b i 16:3d.

Zasadniczo, rzut, którego efekt dla drużyny wykonującej go był niekorzystny z uwagi na nieprawidłową ingerencję zawodników drużyny broniącej, winien być powtórzony.

Przepis 16

16. Kary

Upomnienie

1. Upomnienie musi być udzielone za:
 - a) faule podlegające karaniu progresywnemu ([8:3](#), zobacz jednak [16:3b](#) i [16:6d](#));
 - b) niesportowe zachowanie podlegające karaniu progresywnemu ([8:7](#))

Komentarz: Sędziowie powinni zawodnikowi udzielić tylko jednego upomnienia, a drużynie nie więcej niż trzech upomnień; kolejną karą powinno być co najmniej 2-minutowe wykluczenie. Zawodnik uprzednio wykluczony nie powinien otrzymać upomnienia.

Grupa osób towarzyszących może otrzymać tylko jedno upomnienie.

2. Sędziowie muszą pokazać upomnienie winnemu zawodnikowi lub osobie towarzyszącej oraz sekretarzowi/mierzącemu czas przy użyciu żółtej kartki trzymanej w wysoko uniesionej ręce. (Sygnalizacja [nr 13](#)).

Wykluczenie

3. Wykluczenie (2 minuty) musi być udzielone:
 - a) za niezgodną z przepisami zmianę zawodników, jeżeli dodatkowy zawodnik wejdzie na boisko, lub gdy zawodnik bierze udział w grze w sposób niezgodny z przepisami będąc w strefie zmian ([4:5-6](#)), uwaga, zobacz jednak przepis [8:10b \(II\)](#);
 - b) za faule opisane w [8:3](#), jeśli zawodnik i/lub jego drużyna otrzymali wcześniej maksymalną liczbę upomnień (zobacz [Komentarz 16:1](#))
 - c) za faule opisane w [8:4](#);
 - d) za niesportowe zachowanie zawodnika, jak opisane w [8:7](#), jeśli zawodnik i/lub jego drużyna otrzymali wcześniej maksymalną liczbę upomnień;
 - e) za niesportowe zachowanie osoby towarzyszącej opisane w [8:7](#), jeżeli jedna z osób towarzyszących otrzymała wcześniej upomnienie;
 - f) za niesportowe zachowanie zawodnika lub osoby towarzyszącej opisane w [8:8](#), (zobacz też [4:6](#));
 - g) jako konsekwencja dyskwalifikacji zawodnika lub osoby towarzyszącej ([16:8 akapit 2](#); zobacz jednak [16:11b](#));
 - h) za niesportowe zachowanie zawodnika przed wznowieniem gry, po otrzymaniu przez niego kary 2 minutowego wykluczenia ([16:9a](#)).

Komentarz: Osobom towarzyszącym nie można udzielić więcej niż jednego 2-minutowego wykluczenia. Jeżeli osobie towarzyszącej zostanie udzielone wykluczenie na podstawie [16:3e](#), to osoba ta może pozostać w strefie zmian i dalej wykonywać swoje funkcje. Jednakże, zmniejsza się skład drużyny na boisku przez 2 minuty.

4. Po zatrzymaniu czasu gry (time-out), sędziowie muszą wyraźnie pokazać wykluczenie winnemu zawodnikowi lub osobie towarzyszącej oraz sekretarzowi/mierzącemu czas,

poprzez podniesienie do góry wyprostowanej ręki z dwoma rozwartymi palcami dłoni (*Sygnalizacja nr 14*).

5. Każde wykluczenie trwa 2 minuty czasu gry; trzecie wykluczenie tego samego zawodnika skutkuje zawsze jego dyskwalifikacją (*16:6d*).

W czasie trwania kary wykluczenia zawodnik wykluczony nie może wejść na boisko, a drużyna musi grać w zmniejszonym składzie.

Czas odbywania kary wykluczenia liczy się od sygnału gwizdkiem sędziego na wznowienie gry.

Jeżeli zawodnik został wykluczony krótko przed końcem pierwszej połowy spotkania, a czas odbywania kary nie upłynął w trakcie tej połowy, wówczas pozostałą część kary musi odbyć w drugiej połowie spotkania. Taka sama zasada obowiązuje w ewentualnych dogrywkach. Jeżeli czas wykluczenia nie upłynął z końcem dogrywki oznacza to, że wykluczony zawodnik nie może brać udziału w wykonywaniu rzutów karnych, opisanych w *Komentarzu do 2:2*.

Dyskwalifikacja

6. Dyskwalifikacja musi być udzielona:
 - a) za faule opisane w *8:5* i *8:6*;
 - b) za szczególnie niesportowe zachowanie opisane w *8:9* i wybitnie niesportowe zachowanie opisane w *8:10*, zawodnika lub osoby towarzyszącej, na lub poza boiskiem;
 - c) za niesportowe zachowanie którejkolwiek z osób towarzyszących drużynie zgodnie z *8:7*, po tym, gdy osoby towarzyszące zostały ukarane upomnieniem i 2 minutowym wykluczeniem w związku z *16:1b* i *16:3e*;
 - d) jako konsekwencja trzeciego wykluczenia tego samego zawodnika (*16:5*);
 - e) za poważne lub powtarzające się niesportowe zachowanie w czasie wykonywania rzutów karnych (*Komentarz 2:2* i *16:10*).
7. Po zatrzymaniu czasu gry (time-out), sędziowie muszą wyraźnie pokazać dyskwalifikację winnemu zawodnikowi lub osobie towarzyszącej oraz sekretarzowi/mierzącemu czas, przy pomocy czerwonej kartki trzymanej w wysoko uniesionej ręce. (*Sygnalizacja nr 13, zobacz również przepis 16:8*).
8. Dyskwalifikacja zawodnika lub osoby towarzyszącej obowiązuje zawsze do końca spotkania. Zdyskwalifikowany zawodnik lub osoba towarzysząca musi natychmiast opuścić boisko oraz strefę zmian. Po opuszczeniu boiska oraz strefy zmian, zawodnik lub osoba towarzysząca nie mogą mieć żadnej możliwości kontaktu z drużyną.

Dyskwalifikacja zawodnika lub osoby towarzyszącej w trakcie czasu gry, na lub poza boiskiem, zawsze połączona jest z 2 minutowym wykluczeniem dla drużyny. Oznacza to, że skład drużyny na boisku jest zmniejszony o jednego zawodnika (*16:3f*). Zmniejszenie składu drużyny na boisku może trwać 4 minuty, jeżeli zawodnik zostanie zdyskwalifikowany w związku z okolicznościami określonymi w przepisach *16:9b-d*.

Dyskwalifikacja zawodnika lub osoby towarzyszącej jest równoznaczna ze zmniejszeniem odpowiednio liczby zawodników lub osób towarzyszących drużynie mogących brać udział w zawodach (z wyjątkiem [16:11b](#)). Po upływie okresu wykluczenia, związanego z udzieloną karą dyskwalifikacji, drużyna może grać w pełnym składzie na boisku.

Jak zaznaczono w [8:6](#) i [8:10 a-b](#), dyskwalifikacje udzielone na podstawie tych przepisów muszą być opisane w protokole zawodów, a właściwe władze podejmują dalsze sankcje dyscyplinarne. W takich przypadkach należy natychmiast po podjęciu decyzji powiadomić o tym osobę odpowiedzialną za drużynę i delegata (zobacz [Objaśnienie 7](#)).

W tym celu sędziowie pokazują również niebieską kartkę jako informację po wcześniejszym pokazaniu czerwonej kartki.

Więcej niż jedno naruszenie przepisów w tej samej sytuacji

9. Jeżeli zawodnik lub osoba towarzysząca popełnia jednocześnie więcej niż jedno przewinienie lub przewinienia te następują bezpośrednio po sobie zanim gra zostanie wznowiona, a podlegają one różnym karom, to zasadniczo należy udzielić tylko najbardziej surową karę.

Jednakże w następujących, wyjątkowych sytuacjach, skład drużyny na boisku musi być zmniejszony przez 4 minuty:

- a) jeżeli zawodnik, który został wykluczony na 2 minuty, zachowuje się niesportowo zanim gra zostanie wznowiona, to otrzymuje dodatkowe 2 minutowe wykluczenie ([16:3a](#)); jeżeli dodatkowe wykluczenie jest trzecim wykluczeniem tego zawodnika, to należy go zdyskwalifikować;
- b) jeżeli zawodnik, który został zdyskwalifikowany (bezpośrednio lub z uwagi na trzecie wykluczenie), zachowuje się niesportowo zanim gra zostanie wznowiona, to drużyna otrzymuje kolejną karę, w wyniku czego jej skład na boisku będzie zmniejszony przez 4 minuty ([16:8 akapit 2](#));
- c) jeżeli zawodnik, który został wykluczony na 2 minuty, zachowuje się szczególnie niesportowo lub wybitnie niesportowo zanim gra zostanie wznowiona, to należy go zdyskwalifikować ([16:6b](#)); razem kary te prowadzą do 4 minutowego zmniejszenia składu drużyny na boisku ([16:8 akapit 2](#));
- d) jeżeli zawodnik, który został zdyskwalifikowany (bezpośrednio lub z uwagi na trzecie wykluczenie), zachowuje się szczególnie niesportowo lub wybitnie niesportowo zanim gra zostanie wznowiona, to drużyna otrzymuje kolejną karę, w wyniku czego jej skład na boisku będzie zmniejszony przez 4 minuty ([16:8 akapit 2](#)).

Naruszenia przepisów w czasie gry

10. Kary za naruszenia przepisów w czasie gry określone są w przepisach: [16:1](#), [16:3](#), i [16:6](#).

W rozumieniu tych przepisów do „czasu gry” zalicza się wszystkie przerwy w czasie gry (time-out), czas dla drużyny (team time out), a także dogrywki i wszystkie przerwy w spotkaniu (przerwy pomiędzy połowami meczu i dogrywek, pomiędzy dogrywkami). W przypadku rozgrywanie jakiegokolwiek procedury mającej wyłonić zwycięzcę (np. wykonywanie rzutów karnych), tylko przepis [16:6](#) ma zastosowanie.

W ten sposób poważne albo powtarzające się niesportowe zachowanie skutkują odsunięciem winnego zawodnika od uczestnictwa w tej procedurze (zobacz [Komentarz do 2:2](#)).

Naruszenia przepisów poza czasem gry

11. Niesportowe zachowanie, szczególnie niesportowe zachowanie, wybitnie niesportowe zachowanie lub jakakolwiek lekkomyślne akcje (zobacz [8:6-10](#)) popełnione przez zawodników lub osoby towarzyszące w czasie rozgrywania meczu, ale poza czasem gry, muszą być karane w następujący sposób:

Przed spotkaniem:

- a) winno być udzielone upomnienie w przypadku niesportowego zachowania opisanego w [8:7-8](#);
- b) dyskwalifikacja zawodnika lub osoby towarzyszącej powinna być udzielona za akcje opisane w [8:6](#) i [8:10a](#), ale drużyna może rozpocząć spotkanie z 14 zawodnikami i 4 osobami towarzyszącymi; przepis [16:8 akapit 2](#) dotyczy wyłącznie naruszeń w czasie gry, dlatego też taka dyskwalifikacja nie pociąga za sobą 2 minutowego wykluczenia.

Kary, za naruszenie przepisów przed spotkaniem, mogą być udzielone w każdym momencie spotkania, jeśli tylko winna osoba zostanie rozpoznana jako uczestnik spotkania, a fakt ten nie był znany w chwili naruszenia przepisów.

Po spotkaniu:

- c) pisemne sprawozdanie – opis zdarzenia.

Przepis 17

17. Sędziowie

1. Zawody prowadzi dwóch równorzędnych sędziów, którym pomagają: sekretarz i mierzący czas.
2. Sędziowie sprawują nadzór nad zachowaniem się zawodników i osób towarzyszących drużynie od chwili wejścia do chwili opuszczenia miejsca zawodów.
3. Sędziowie sprawdzają przed spotkaniem stan boiska, bramek i piłek; decydują którymi piłkami zostanie rozegrane spotkanie ([1](#) i [3:1](#)).

Sędziowie sprawdzają również obecność zawodników obu drużyn i zgodność z przepisami ubiorów sportowych i wyposażenia zawodników. Do obowiązku sędziów należy też sprawdzenie: protokołu zawodów, liczby zawodników i osób towarzyszących w strefach zmian oraz obecności i tożsamości osób towarzyszących „odpowiedzialnych za drużynę”. Wszelkie nieprawidłowości muszą być usunięte przed rozpoczęciem spotkania (4:1-2 i 4:7-9).

4. Losowanie przeprowadza jeden z sędziów w obecności drugiego sędziego i „osoby odpowiedzialnej za drużynę” z każdej z drużyn lub osoby towarzyszącej albo zawodnika (np. kapitana drużyny) występujących w imieniu „osoby odpowiedzialnej za drużynę”.
5. Zasadniczo, zawody do ich zakończenia prowadzi ci sami sędziowie.

Czuwają oni nad przestrzeganiem przepisów gry, mają obowiązek reagowania na wszystkie niezgodne z przepisami zagrania (zobacz jednak 13:2 i 14:2).

Jeżeli w trakcie spotkania jeden z sędziów nie może kontynuować sędziowania, wówczas drugi prowadzi zawody sam do ich zakończenia.

Uwaga: IHF, Konfederacje Kontynentalne i Narodowe Federacje mają prawo ustalić własne rozwiązania w zakresie stosowania 17:5 akapit 1 i 3.

6. Jeżeli obaj sędziowie sygnalizują przekroczenie przepisów gry przez tę samą drużynę i zgadzają się co do tego, która drużyna winna być ukarana, ale mają różne opinie co do surowości kary, to wówczas należy zastosować najbardziej surową z dwóch kar.
7. Jeżeli obaj sędziowie sygnalizują przekroczenie przepisów gry albo piłka opuściła boisko, a ich decyzje są rozbieżne co do tego, która drużyna winna być w posiadaniu piłki, to po krótkiej konsultacji sędziowie powinni podjąć wspólną decyzję. Jeżeli jednak nie są oni w stanie podjąć wspólnej decyzji, to obowiązująca jest decyzja sędziego z pola gry.
W sytuacji tej sędziowie muszą obowiązkowo zatrzymać czas gry (time-out). Po konsultacji wyraźnie sygnalizują, jaką podjęli decyzję i wznawiają grę sygnałem gwizdka (2:8d, 15:5).
8. Obaj sędziowie są odpowiedzialni za wynik meczu (notują bramki). Oprócz tego notują upomnienia, wykluczenia, dyskwalifikacje.
9. Obaj sędziowie odpowiedzialni są za kontrolowanie prawidłowego pomiaru czasu gry. W przypadku powstania wątpliwości co do prawidłowego mierzenia czasu gry przez mierzącego czas, sędziowie podejmują wspólną decyzję (zobacz też 2:3).

Uwaga: IHF, Konfederacje Kontynentalne i Narodowe Federacje mają prawo do stosowania własnych regulacji w zakresie stosowania przepisów 17:8 i 17:9.

10. Sędziowie są odpowiedzialni za prawidłowe wypełnienie protokołu zawodów. Dyskwalifikacje wskazane w 8:6 i 8:10, muszą być opisane w protokole zawodów.
11. Decyzje podjęte przez sędziów lub delegatów na podstawie ich własnej oceny faktów zaistniałych na boisku są ostateczne.

W stosunku do decyzji sprzecznych z przepisami gry można zgłaszać zastrzeżenia na piśmie (protest). W czasie spotkania jedynie „osoby odpowiedzialne za drużyny” są uprawnione do rozmów z sędziami.

12. Sędziowie mają prawo przerwać lub wcześniej zakończyć spotkanie. Zanim sędziowie podejmą decyzję o wcześniejszym zakończeniu spotkania powinni oni wyczerpać wszelkie możliwości zmierzające do dalszej kontynuacji zawodów.
13. Czarny kolor strojów jest zasadniczo przeznaczony dla sędziów.
14. Sędziowie i delegaci mogą używać do porozumiewania się sprzęt elektroniczny. Zasady używania takiego sprzętu określone są przez właściwą federację.

Przepis 18

18. Mierzący czas i Sekretarz

1. Zasadniczo mierzący czas odpowiada głównie za: czas gry, czas przerwy w grze (time-out) oraz czas wykluczenia ukaranych zawodników.

Natomiast sekretarz odpowiada głównie za: składy drużyn, protokół, wejście na boisko zawodników uzupełniających drużynę (tzn. zawodników, którzy przybyli po rozpoczęciu spotkania), wejście na boisko zawodników nieuprawnionych.

Za inne obowiązki, takie jak: kontrola liczby zawodników i osób towarzyszących w strefie zmian oraz zejście i wejście na boisko zawodników zmieniających się, a także za liczenie liczby ataków (decyzje te uważa się jako oparte na podstawie ich własnej obserwacji faktów) po udzieleniu zawodnikowi pomocy medycznej na boisku, mierzący czas i sekretarz odpowiadają wspólnie.

Zasadniczo, gdy jest to konieczne, tylko mierzący czas (i, kiedy to ma zastosowanie, delegat odpowiedniej federacji) może przerwać grę.

Zobacz też *Objaśnienie nr 7*, w którym została określona właściwa procedura dla interwencji mierzącego czas/sekretarza.

2. Jeżeli nie ma możliwości pomiaru czasu gry za pomocą oficjalnego zegara boiskowego, to mierzący czas musi informować osoby odpowiedzialne za drużyny ile czasu gry upłynęło lub ile pozostało do końca gry, szczególnie informacje te należy podawać po zatrzymaniu czasu gry (time-out).

Jeżeli nie ma możliwości użycia zegara boiskowego z automatycznym sygnałem, to mierzący czas daje wyraźny sygnał gwizdkiem na zakończenie pierwszej połowy oraz zakończenie spotkania (*zobacz 2:3*).

Jeżeli oficjalny zegar nie ma możliwości wskazanie czasu odbywania kary wykluczenia (co najmniej trzech kar dla każdej drużyny w meczach IHF), mierzący czas powinien na

specjalnej tablicy uwidocznic czas zakończenia kary i numer zawodnika odbywającego karę.

Sygnalizacje sędziów

Po podyktowaniu rzutu wolnego lub rzutu z linii bocznej sędziowie muszą **natychmiast** wskazać kierunek mającego nastąpić rzutu (*Sygnalizacja nr 7 lub nr 9*).

Stosowanie *Sygnalizacji 13-14* jest obligatoryjne w celu wskazania kary osobistej.

Jeżeli sędziowie uznają, że należy dodatkowo wyjaśnić powód podyktowania rzutu wolnego lub karnego, to mogą zastosować jedną z Sygnalizacji 1-6 i 11. Sygnalizacja 11 powinna być jednak zawsze stosowana, gdy rzut wolny podyktowany za grę pasywną nie był poprzedzony Sygnalizacją 17.

Sygnalizacje 12, 15 i 16 są stosowane odpowiednio do zaistniałych sytuacji.

Sygnalizacje 8, 10 i 17 są stosowane, gdy sędziowie uznają to za konieczne.

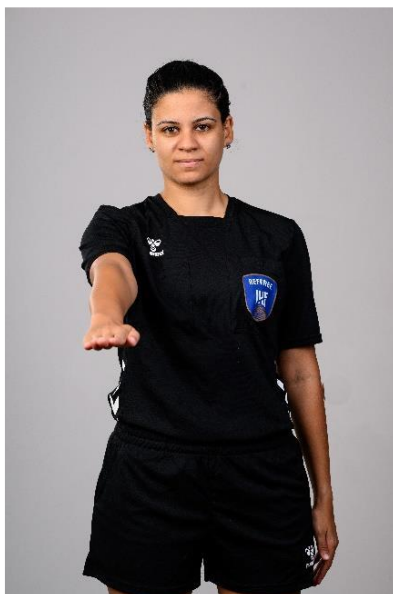
Spis obowiązujących sygnalizacji sędziów

1. Naruszenie pola bramkowego
2. Błąd kozłowania
3. Błąd kroków lub trzymanie piłki dłużej niż 3 sekundy
4. Obejmowanie, trzymanie, pchanie
5. Uderzenie
6. Faul atakującego
7. Rzut z linii bocznej – kierunek
8. Rzut od bramki
9. Rzut wolny – kierunek
10. Zachować odległość 3 metrów
11. Gra pasywna
12. Zdobywanie bramki
13. Upomnienie (żółta kartka) / Dyskwalifikacja (czerwona kartka) / Informacja dodatkowy raport pisemny (niebieska kartka)
14. Wykluczenie (2 minuty)
15. Zatrzymanie czasu gry – time-out

16. Zezwolenie na wejście dwóch osób (uprawnionych do uczestnictwa w zawodach) na boisko w czasie przerwy czasu gry (time-out)

17. Ostrzeżenie o grze pasywnej

1. Naruszenie pola bramkowego



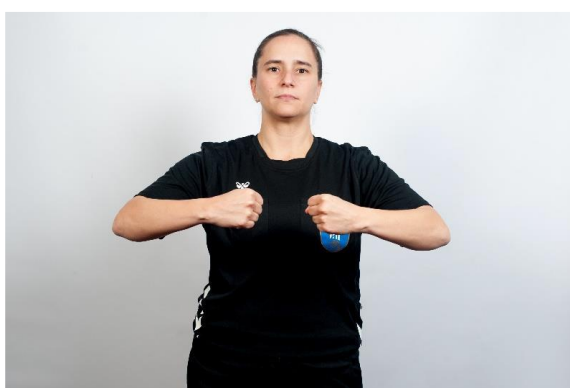
2. Błąd kozłowania



3. Błąd kroków lub trzymanie piłki dłużej niż 3 sekundy



4. Obejmowanie, trzymanie, pchanie



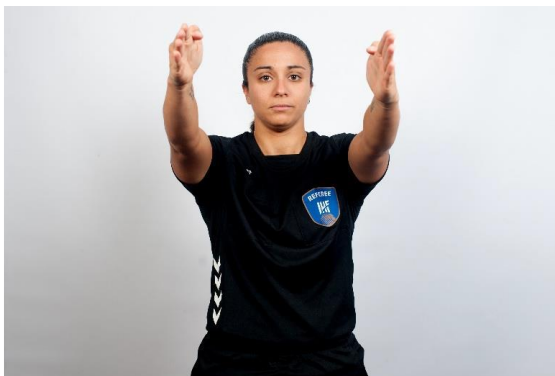
5. Uderzenie



6. Faul atakującego



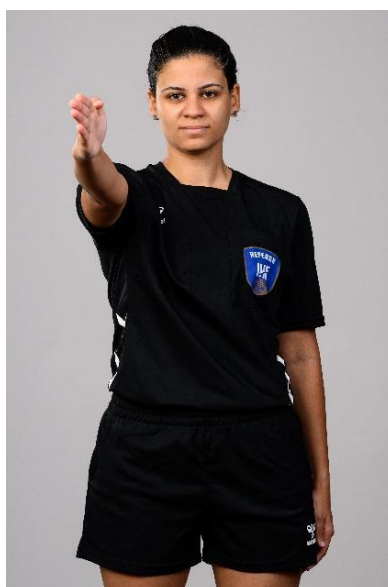
7. Rzut z linii bocznej – kierunek



8. Rzut od bramki



9. Rzut wolny – kierunek



10. Zachować odległość 3 metrów



11. Gra pasywna



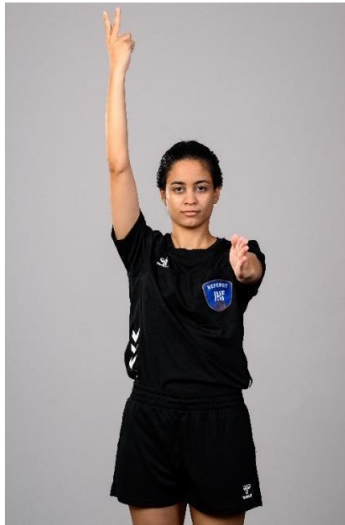
12. Zdobycie bramki



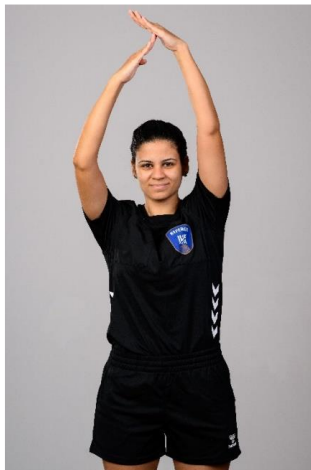
13. Upomnienie (żółta kartka) / Dyskwalifikacja (czerwona kartka) / Informacja dodatkowy raport pisemny (niebieska kartka)



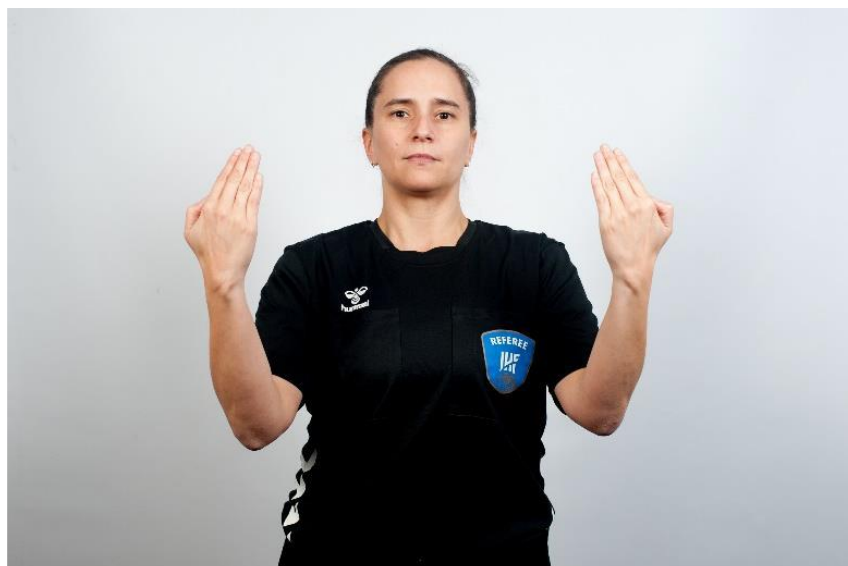
14. Wykluczenie (2 minuty)



15. Zatrzymanie czasu gry – time-out



16. Zezwolenie na wejście dwóch osób (uprawnionych do uczestnictwa w zawodach) na boisko w czasie przerwy czasu gry (time-out)



17. Ostrzeżenie o grze pasywnej



II. Objasnienia do przepisów gry

	Strona
1. Wykonanie rzutu wolnego po sygnale kończącym grę (2:4-6).....	50
2. Zatrzymanie czasu gry time-out (2:8).....	51
3. Przerwa dla drużyny team time-out (2:10).....	52
4. Gra pasywna (7:11-12).....	53
5. Rzut rozpoczynający grę (10:3).....	58
6. Definicja „Sytuacji pewnej do zdobycia bramki” (14:1)	58
7. Interwencja mierzącego czas lub delegata (18:1).....	59
8. Kontuzjowany zawodnik (4:11)	60

1. Wykonanie rzutu wolnego po sygnale kończącym grę (przepisy 2:4-6)

W wielu przypadkach zespół, który ma wykonać rzut wolny po upływie czasu gry, nie jest zainteresowany próbą zdobycia kolejnej bramki, gdyż jest usatysfakcjonowany już osiągniętym wynikiem meczu lub miejsce wykonania rzutu jest odległe od bramki przeciwnika. Chociaż z technicznego punktu widzenia przepisy nakazują wykonanie rzutu wolnego, sędziowie powinni wykazać się zdrowym rozsądkiem i uznać, że rzut został wykonany, jeśli zawodnik, który znajduje się w mniej więcej prawidłowym miejscu do wykonania rzutu, po prostu upuści piłkę lub przekaze ją sędziom.

W przypadku, gdy jest oczywiste, że drużyna chce wykonać rzut wolny aby zdobyć bramkę, sędziowie muszą wyegzekwować takie zachowanie zawodników obu drużyn, aby nie doprowadzać do nadmiernego upływu czasu i karykaturalnych sytuacji. Oznacza to, że sędziowie powinni w sposób zdecydowany i szybki doprowadzić do prawidłowego ustawienia zawodników, tak aby rzut wolny był wykonany bez zbędnej straty czasu. Nowe restrykcje zawarte w przepisie 2:5, dotyczące pozycji i zmian zawodników, muszą być stosowane(4:5 i 13:7).

Sędziowie muszą zwracać szczególną uwagę na przestrzeganie innych przepisów gry przez zawodników obu drużyn. Ciągłe wchodzenie w pole bramkowe przez zawodników drużyny broniącej musi być karane (15:4, 15:9, 16:1b, 16:3d). Zawodnicy drużyny atakującej również często naruszają przepisy przy wykonywaniu rzutu wolnego np. jeden lub kilku zawodników przekracza linię rzutów wolnych po gwizdku na wykonanie rzutu, ale zanim piłka opuściła rękę wykonującego ten rzut (13:7 akapit 3) lub zawodnik wykonujący rzut przekracza linię rzutów wolnych bądź wyskakuje tracąc kontakt z podłożem w trakcie rzutu (15:1, 15:2 i 15:3).

Jest bardzo istotnym, aby nie uznawać bramek zdobytych niezgodnie z przepisami.

2. Zatrzymanie czasu gry – time out (przepis 2:8)

Poza sytuacjami wskazanymi w przepisie 2:8, w których zatrzymanie czasu gry jest obowiązkowe, sędziowie powinni wziąć pod uwagę zatrzymanie czasu gry również w innych sytuacjach, do których w szczególności zalicza się:

- a) wpływ czynników zewnętrznych np. konieczność wytarcia boiska;
- b) okoliczności wskazujące, że zawodnik mógł ulec kontuzji;
- c) wyraźne opóźnianie gry przez drużynę np. zawodnik zwleka z wykonaniem rzutu, odrzuca piłkę lub jej nie oddaje;
- d) dotknięcie przez piłkę sufitu lub przedmiotów ponad boiskiem (11:1) i odbicie piłki daleko od miejsca wykonania rzutu z linii bocznej, tak że powoduje to nieuzasadnioną stratę czasu gry;
- e) zmiana zawodnika z pola gry z bramkarzem, w celu wykonania rzutu od bramki.

Decydując o zatrzymaniu czasu gry sędziowie muszą wziąć pod uwagę w każdej sytuacji, czy przerwa w grze bez zatrzymania czasu gry nie działa na niekorzyść którejś z drużyn. Na przykład, jeśli drużyna wyraźnie prowadzi w końcówce meczu, to nie ma potrzeby zarządzenia time-out na krótką przerwę w celu wytarcia boiska. Nie jest zasadne zatrzymanie czasu gry, gdy w sytuacji wynikowej drużyna przegrywająca własnymi działaniami powoduje utratę czasu gry.

Dodatkowym ważnym czynnikiem, który należy brać pod uwagę, jest brak możliwości przewidzenia długości przerwy w grze. Z tego też względu w przypadku kontuzji wskazanym jest zatrzymanie czasu gry. Z drugiej strony nie należy zbyt często i pochopnie zarządzać zatrzymaniami czasu gry, gdy piłka opuści boisko, ponieważ najczęściej jest ona szybko wprowadzana ponownie do gry. W przeciwnym wypadku sędziowie powinni się skoncentrować na szybkim wprowadzeniu do gry piłki rezerwowej (3:4), tak aby uniknąć zarządzenia przerwy w grze (time out).

Pomimo tego, że obligatoryjne zatrzymanie czasu gry, po zarządzeniu rzutu karnego, zostało usunięte z przepisów, to jednak wciąż koniecznym będzie zatrzymanie czasu gry, gdy sędziowie stwierdzą, że jedna z drużyn celowo opóźnia wykonanie rzutu, a przykładowymi sytuacjami mogą być powolne zmiany bramkarza lub zawodnika mającego wykonać rzut.

3. Przerwa dla drużyny - team time-out (przepis 2:10)

Każdy z zespołów ma prawo do wykorzystania 1-minutowej przerwy dla drużyny w każdej połowie meczu podstawowego czasu gry (lecz nie w trakcie dogrywek).

W celu zasygnalizowania chęci wykorzystania przerwy dla drużyny, osoba towarzysząca tej drużynie musi położyć „zieloną kartkę” na stoliku sędziowskim przed mierzącym czas.

Zaleca się aby „zielona kartka” miała wymiary 15 x 20 cm i oznaczona była obustronnie dużą literą „T”.

Drużyna może zasygnalizować chęć wykorzystania przerwy dla drużyny, gdy jest ona w posiadaniu piłki (w trakcie gry lub przerwy w grze). Przerwa dla drużyny musi być zarządzana natychmiast, chyba że utraci ona posiadanie piłki zanim mierzący czas dał sygnał gwizdkiem na tę przerwę (w takim przypadku „zielona kartka” zwracana jest drużynie proszącej o przerwę).

Mierzący czas sygnalizuje gwizdkiem przerwę dla drużyny i zatrzymuje czas gry (2:9). Pokazuje równocześnie *Sygnalizację nr 15*, a następnie wyciągniętą ręką wskazuje drużynę, która zażądała przerwy.

„Zielona kartka” pozostaje na stoliku sędziowskim po stronie zespołu, który prosił o przerwę, przez cały czas jej trwania.

Sędziowie potwierdzają przerwę dla drużyny, a mierzący czas uruchamia odrębny zegar do pomiaru czasu przerwy dla drużyny. Sekretarz wpisuje do protokołu po stronie odpowiedniej drużyny wykorzystanie przez nią przerwy w grze w danej połowie zawodów.

W czasie przerwy dla drużyny zawodnicy obu zespołów oraz osoby im towarzyszące powinni znajdować się zarówno na, jak i poza boiskiem, w granicach swoich stref zmian. Sędziowie pozostają na środku boiska, ale jeden z nich może na krótką chwilę podejść do stolika sędziowskiego w celu konsultacji.

W celu karania zgodnie z przepisem 16, czas dla drużyny jest uważany jako będący częścią czasu gry (16:10) tak, więc każde niesportowe zachowanie lub inne naruszenie przepisów są normalnie karane. W tym kontekście nieistotnym jest czy zawodnik znajduje się na czy poza boiskiem. Za niesportowe zachowanie opisane w przepisach 8:7-10 i działania określone w przepisie 8:6b mogą być udzielone odpowiednio, upomnienie, wykluczenie lub dyskwalifikacja (16:1-3 i 16:6-9).

Po 50 sekundach przerwy dla drużyny mierzący czas daje sygnał dźwiękowy oznaczający, że gra będzie wznowiona za 10 sekund.

Obydwa zespoły muszą być gotowe do wznowienia gry, gdy upłynął czas przerwy dla drużyny. Gra jest wznowiana przez zespół, który wykorzystał przerwę, rzutem odpowiednim do sytuacji w której zarządzona została ta przerwa lub, jeżeli piłka była w grze, rzutem wolnym z miejsca w którym gra została przerwana w chwili zarządzania przerwy dla drużyny.

Mierzący czas uruchamia zegar natychmiast po sygnale gwizdkiem sędziego na wznowienie gry.

Zamiast używania zielonych kart, drużyna może poprosić o przerwę dla drużyny naciskając przycisk (brzęczyk) na specjalnym urządzeniu elektronicznym. Brzęczyk jest bezpośrednio podłączony do oficjalnego zegara i tablicy wyników. Po naciśnięciu brzęczyka czas gry zostaje natychmiast zatrzymany. W celu poinformowania wszystkich stron o przerwie na żądanie dla drużyny jest ona również sygnalizowana sygnałem dźwiękowym. Więcej informacji można znaleźć w *Regulaminie elektronicznego żądania przerwy dla drużyny*.

Uwaga: IHF, Konfederacje Kontynentalne lub Federacje Narodowe mogą wprowadzić modyfikację na podstawie uwagi do przepisu 2:10 przyznając każdej drużynie 3 jednogminutowe czasy podczas meczu (ale nie podczas dogrywek). Można wykorzystać nie więcej niż 2 czasy dla drużyny podczas jednej połowy regulaminowego czasu gry. Pomiędzy dwoma przerwami dla tej samej drużyny, zespół przeciwników musi przynajmniej raz być w posiadaniu piłki. Zespoły mają do dyspozycji po 3 zielone kartki oznaczone numerami 1,2 i 3. Zespoły otrzymują kartki oznaczone jako 1 i 2 w pierwszej połowie meczu oraz kartki 2 i 3 w drugiej połowie (jeżeli w pierwszej połowie nie wykorzystali dwóch przerw). Jeżeli w pierwszej połowie meczu zespół wykorzystał dwie przerwy – dostaje jedynie kartkę z numerem 3.

W ostatnich 5 minutach regulaminowego czasu gry zespół może wykorzystać tylko 1 przerwę dla drużyny.

4. Gra pasywna (przepisy 7:11–12)

A. Zalecenia generalne:

Stosowanie przepisów o grze pasywnej ma na celu zapobieganie nie widowiskowemu sposobowi gry i celowemu jej opóźnianiu. Wymaga to od sędziów umiejętności rozpoznawania gry pasywnej oraz konsekwentnego stosowania przepisów w stosunku do takiej gry. Poczynania drużyny mogą mieć charakter pasywny w każdej fazie gry w ataku i często spotykane są w następujących sytuacjach:

- nieznaczej przewagi bramkowej w końcowych minutach meczu,
- gry w osłabieniu,
- bardzo dobrej gry przeciwnika w obronie.

Wymienione kryteria rzadko występują indywidualnie, ale generalnie muszą być oceniane w całości przez sędziów. W szczególności należy wziąć pod uwagę wpływ aktywnej, zgodnej z przepisami, gry obrony.

B. Użycie sygnalizacji ostrzegawczej:

Sygnal ostrzegawczy winien być pokazany w następujących przypadkach:

B1. Powolnej zmiany zawodników lub spowolnionego operowania piłką.

Typowym zachowaniem jest:

- zawodnicy stoją na środku boiska i czekają na zakończenie zmian partnerów z własnej drużyny,
- zawodnik opóźnia wykonanie rzutu wolnego (stwarza pozory, że nie wie z którego miejsca ma być wykonany rzut), rzutu rozpoczynającego grę (gdy bramkarz, po stracie bramki wolno podaje piłkę na środek boiska lub podaje piłkę niecelnie, albo bramkarz lub zawodnik wolno idzie z piłką do środka boiska), rzutu od bramki lub rzutu z linii bocznej, gdy drużyna była wcześniej pouczona że tego typu zagrania opóźniają grę,
- kozłowanie piłki przez stojącego nieruchomo zawodnika,
- zagrywanie piłki w kierunku własnej połowy boiska, mimo iż nie jest to wymuszone zachowaniem przeciwnika.

B2. Zmiany zawodników w czasie gdy drużyna przystąpiła już do konstruowania gry w ataku pozycyjnym.

Typowym zachowaniem jest:

- wszyscy zawodnicy zajęli swoje pozycje w ataku,
- drużyna rozpoczęła fazę przygotowawczą w ataku pozycyjnym,
- do tego momentu nie dokonała zmiany zawodników.

Komentarz: Drużyna, która podjęła próbę kontrataku z własnej połowy boiska, ale utraciła możliwość uzyskania bramki lub kontynuowania tego ataku na połowie boiska drużyny przeciwnej, musi mieć możliwość dokonania szybkiej zmiany zawodników na tym etapie rozgrywania akcji.

B3. W trakcie szczególnie długo trwającej fazy przygotowawczej w ataku pozycyjnym.

W zasadzie drużyna ma zawsze prawo do fazy przygotowawczej w ataku pozycyjnym zanim przystąpi do właściwego ataku. Nie może jednak ona trwać zbyt długo, a **typowymi przykładami** przedłużania tej fazy są:

- drużyna posiadająca piłkę nie podejmuje akcji zmierzających do wypracowania pozycji do zdobycia bramki

Komentarz: Przez tego typu akcje rozumie się działania w celu uzyskania przewagi liczebnej nad przeciwnikiem na danym wycinku boiska, wzrost tempa akcji w stosunku do fazy wstępnej.

- wielokrotne podania piłki pomiędzy zawodnikami stojącymi w miejscu lub poruszającymi się w kierunku od bramki przeciwnika,
- kozłowanie piłki przez stojącego zawodnika,

- w starciu z obrońcą odwracanie się do niego plecami przez zawodnika atakującego i oczekiwanie na decyzję sędziego o rzucie wolnym lub celowe unikanie zdobycia przewagi przestrzennej (terenu) nad przeciwnikiem,
- aktywne akcje defensywne: obrońcy poprzez swoją aktywność zapobiegają wzrostowi tempa akcji atakujących blokując ich poruszanie się i grę piłką,
- drużyna atakująca w wyraźny i czytelny sposób nie zwiększa tempa ataku.

C. Sposób sygnalizacji gry pasywnej.

Jeżeli sędzia (z pola gry lub bramkowy) stwierdzi, że gra nosi znamiona pasywnej, wówczas podnosi jedną rękę do góry (*Sygnalizacja nr 17*), aby zasygnalizować, że drużyna nie próbuje znaleźć się w pozycji umożliwiającej rzut na bramkę. Drugi sędzia powinien również, przez podniesienie ręki, potwierdzić pasywny charakter gry.

Takie zachowanie sędziów ma na celu zasygnalizowanie, że drużyna będąca w posiadaniu piłki nie próbuje dojść do sytuacji rzutowej lub ponownie opóźnia wznowienie gry.

Sygnalizacja ta jest pokazywana aż do:

- zakończenia ataku

lub

- gdy sygnalizacja ostrzegawcza nie jest dłużej ważna (patrz poniżej).

Atak, który rozpoczyna się wejściem w posiadanie piłki, uznaje się za zakończony, gdy drużyna zdobędzie bramkę lub utraci posiadania piłki.

Zasadniczo, sygnalizacja ostrzegawcza obowiązuje do końca ataku. Jednakże, w czasie trwania ataku mogą mieć miejsce dwie sytuacje, po których sygnalizacja ostrzegawcza nie obowiązuje i musi być natychmiast zakończona:

1. drużyna będąca w posiadaniu piłki oddaje rzut na bramkę i piłka wraca do tej drużyny po odbiciu się od bramki lub bramkarza (bezpośrednio lub jako rzut z linii bocznej);
2. zawodnik lub osoba towarzysząca z drużyny broniącej otrzyma karę osobistą, zgodnie z przepisem 16, za naruszenie przepisów lub niesportowe zachowanie.

W tych dwóch sytuacjach drużyna będąca w posiadaniu piłki ma prawo rozpocząć grę od nowej fazy przygotowawczej.

D. Postępowanie po zastosowaniu sygnalizacji ostrzegawczej.

Po sygnale ostrzegawczym sędziowie powinni pozwolić drużynie będącej w posiadaniu piłki na zmianę sposobu gry. Sędziowie powinni uwzględniać poziom wyszkolenia w zależności od wieku zawodników i ich umiejętności. Ostrzeżona drużyna powinna mieć możliwość przygotowania akcji skierowanej na bramkę przeciwnika.

Jeżeli drużyna będąca w posiadaniu piłki nie wykonuje widocznych prób znalezienia się na pozycji pozwalającej oddać rzut na bramkę (kryteria podejmowania decyzji – zobacz [D1 i D2](#)), to wówczas jeden z sędziów podejmuje decyzję o grze pasywnej najpóźniej w momencie, gdy drużyna nie rzuca w kierunku bramki po wykonaniu 4-ech podań ([7:11-12](#)).

Następujące zagrania nie są uznawane za podanie:

- Jeżeli podjęta próba podania nie może być kontrolowana ze względu na „odgwizdany” przez sędziów faul zawodnika drużyny broniącej.
- Jeżeli piłka po zagraniu jest odbita przez zawodnika drużyny broniącej i wychodzi ona poza linię boczną lub końcową.
- Jeżeli próba oddania rzutu jest zablokowana przez przeciwnika.

Kryteria podejmowania decyzji po zastosowaniu sygnalizacji ostrzegawczej o grze pasywnej:

D1. Drużyna atakująca:

- brak widocznego przyspieszenia rozgrywania akcji;
- brak akcji skierowanych na zdobycie bramki;
- akcje 1 na 1 bez zdobywania przestrzeni;
- opóźnianie gry piłką (np. z powodu blokowania przez obrońców toru podania).

D2. Drużyna broniąca:

- drużyna broniąca próbuje zapobiec przyśpieszeniu akcji przez przeciwnika lub skierowaniu jego akcji na zdobycie bramki, poprzez zgodną z przepisami aktywną grę w obronie;
- drużyna broniąca próbuje przerwać sekwencję podań drużyny atakującej poprzez popełnienie wykroczenia określonego w [8:3](#), takie zachowanie musi być konsekwentnie karane progresywnie.

D3 Uwagi dotyczące maksymalnej liczby podań.

D3a. Przed wykonaniem 4-go podania:

- Jeżeli sędziowie podyktowali rzut wolny lub rzut z linii bocznej dla zespołu atakującego, gdy pokazali już wcześniej sygnał ostrzegawczy o grze pasywnej, to taka sytuacja nie przerywa liczenia podań.
- Podobnie, jeśli podanie lub rzut na bramkę jest zablokowany przez obrońcę i piłkę ponownie przejęła drużyna atakująca, to taka sytuacja nie przerywa liczenia podań.

D3b. Po wykonaniu 4-go podania:

- Jeśli sędziowie podyktowali rzut wolny lub rzut z linii bocznej (albo rzut od bramki) dla drużyny atakującej po wykonaniu 4-go podania, to w takiej sytuacji drużyna ta ma możliwość wykonania jednego dodatkowego podania w celu zakończenia ataku.
- Analogicznie, jeśli rzut wykonany po 4-tym podaniu został zablokowany przez obrońców, a piłka wraca do atakującego lub przekracza linię boczną lub końcową. W takiej sytuacji atakujący ma możliwość wykonania dodatkowego podania w celu zakończenia ataku.

E. Załącznik

Oznaki zwalniania tempa gry:

- prowadzenie akcji w kierunku linii bocznych, a nie w kierunku bramki przeciwnika;
- częste akcje prostopadłe względem obrony przeciwnika bez wywierania presji na obronę;
- brak akcji w kierunku obrony przeciwnika, takich jak doprowadzenie do sytuacji 1-na-1 lub podania piłki do zawodnika pomiędzy liniami 6m a 9 m;
- powtarzające się podania pomiędzy zawodnikami bez wyraźnego wzrostu tempa gry lub pojawienia się akcji w kierunku bramki przeciwnika;
- podania piłki pomiędzy wszystkimi zawodnikami atakującymi (skrzydłowi, obrotowy i rozgrywający) bez wyraźnego wzrostu tempa akcji lub kreowania wyraźnej akcji w kierunku bramki przeciwnika.

Wskazania przy akcjach 1-na-1 bez zdobywania przestrzeni:

- gra 1-na-1 w sytuacji, gdy oczywistym jest brak miejsca do wykonania rzutu (przeciwnicy blokują przestrzeń niezbędną do wykonania rzutu);
- gra 1-na-1 bez zamiaru wykonania rzutu w kierunku bramki;
- gra 1-na-1, której wyłącznym celem jest uzyskanie rzutu wolnego (np. celowe doprowadzenie do sytuacji, w której przeciwnik „klinczuje” lub nie kontynuowanie akcji 1-na-1, pomimo możliwości oddania rzutu na bramkę).

Wskazania dotyczące aktywnej, zgodnej z przepisami, gry w obronie:

- próby unikania faulowania przeciwnika, aby zapobiec przerwom w grze;
- zastawianie drogi poruszania się atakującego np. przez dwóch obrońców;
- wychodzenie w przód w celu zablokowania/przechwycenia podania;
- wychodzenie obrońców w przód w celu wymuszenia cofnięcia się atakujących;

- wymuszanie na atakujących odgrywania piłki w tył (w kierunku własnej bramki np. podanie do bramkarza).

5. Rzut rozpoczynający grę (przepis 10:3)

Zasadą przy interpretacji przepisu 10:3 powinno być nie podejmowanie przez sędziów zbyt drobiazgowych interwencji w sytuacji, gdy drużyna zamierza szybko wykonać rzut rozpoczynający grę. Oznacza to, że nie powinni być zbyt pedantyczni i szukać podstaw do interwencji oraz karania drużyny pragnącej szybko wykonać rzut.

Sędziowie powinni unikać sporządzania notatek i wykonywania innych czynności, które kolidowałyby z kontrolą pozycji zawodników i szybkim wykonaniem tego rzutu. Sędzia z pola gry musi być gotowy do zasygnalizowania gwizdkiem wykonania rzutu jeżeli zawodnik posiadający piłkę jest prawidłowo ustawiony, a pozycje jego partnerów nie wymagają skorygowania. Sędziowie muszą także uwzględniać, że zawodnicy drużyny wykonującej rzut mogą przekroczyć linię środkową boiska po gwizdku sędziego, nawet zanim piłka opuściła rękę wykonującego rzut (jest to wyjątek od powszechnie obowiązującej zasady przy wykonywaniu rzutów).

Wykonanie rzutu rozpoczynającego grę bez strefy wznowienia.

Jakkolwiek przepis stanowi, że zawodnik wykonujący rzut musi dotykać linii środkowej boiska z zachowaniem odległości do 1,5 metra od środka boiska, to jednak sędziowie nie powinni być zbyt przesadni w egzekwowaniu tej odległości. Należy kierować się generalną zasadą, że tolerancja przy wykonywaniu rzutu nie może doprowadzać w efekcie do przewagi drużyny wykonującej rzut lub dowolności miejsca jego wykonywania i braku jasności w tym względzie. Ponadto na większości boisk punkt centralny nie jest oznaczony, a linia środkowa jest w niektórych fragmentach pokryta reklamami. W tego typu przypadkach zawodnik wykonujący rzut i sędzia muszą oczywiście określić prawidłową pozycję do wykonania rzutu, a jakiegokolwiek upieranie się, przy ustalaniu precyzyjnego miejsca, będzie nierealne i niestosowne.

6. Definicja „Sytuacji pewnej do zdobycia bramki” (przepis 14:1)

Uściślając przepis 14:1, z sytuacją pewną do zdobycia bramki mamy do czynienia gdy:

- a) będący w pobliżu linii pola bramkowego drużyny przeciwnej zawodnik, zachowujący pełną kontrolę nad piłką i swoim ciałem, może oddać rzut na bramkę, a żaden z zawodników drużyny przeciwnej nie ma możliwości mu w tym przeszkodzić w sposób zgodny z przepisami.

Dotyczy to także sytuacji gdy zawodnik nie jest jeszcze w posiadaniu piłki, ale jest gotowy do jej natychmiastowego przyjęcia, a żaden z zawodników drużyny przeciwnej nie ma możliwości przeszkodzić mu w tym w sposób zgodny z przepisami gry;

- b) zawodnik zachowujący pełną kontrolę nad piłką i ciałem biegnie (lub koźluje) w kontrataku w kierunku bramki przeciwnika, a żaden z zawodników drużyny przeciwnej nie ma możliwości zaatakowania go od przodu i zatrzymania kontrataku.

Dotyczy to także sytuacji gdy zawodnik nie jest jeszcze w posiadaniu piłki, ale jest gotowy do jej natychmiastowego przyjęcia, a bramkarz drużyny przeciwnej poprzez spowodowanie zderzenia, jak w Komentarzu do 8:5, przeszkadza mu w przyjęciu piłki; w tym specjalnym przypadku nieistotna jest pozycja pozostałych zawodników drużyny broniącej;

- c) bramkarz opuścił pole bramkowe, a przeciwnik zachowujący pełną kontrolę nad piłką i ciałem ma oczywistą możliwość oddania rzutu do pustej bramki.

7. Interwencja mierzącego czas lub delegata (przepis 18:1)

Jeżeli mierzący czas lub delegat interweniuje gdy gra już jest przerwana, to wtedy gra jest wznawiana rzutem odpowiednim do sytuacji, która była powodem przerwania gry. Jeżeli mierzący czas lub delegat interweniuje i przez to przerywają grę, gdy piłka jest w grze, to wówczas mają zastosowanie następujące zasady:

A. Zła zmiana lub nieprawidłowe wejście na boisko (4:2-3, 5-6)

Mierzący czas (lub delegat) musi natychmiast przerwać grę, nie biorąc pod uwagę generalnych zasad dotyczących stosowania prawa korzyści, o których mowa w przepisach 13:2 i 14:2. Jeżeli przerwanie gry nastąpiło w sytuacji pewnej do zdobycia bramki, a spowodowane było naruszeniem przepisów przez drużynę broniącą się, to zgodnie z przepisem 14:1a należy podyktować rzut karny. We wszystkich innych przypadkach gra jest wznawiana rzutem wolnym.

Winny zawodnik karany jest zgodnie z 16:3a. Jednakże w przypadku nieprawidłowego wejścia na boisko, opisanego w 4:6, a przy tym powodującego przerwanie gry w sytuacji pewnej do zdobycia bramki, wtedy winny zawodnik karany jest zgodnie z 16:6b w połączeniu z 8:10b.

B. Przerwanie gry z innych powodów, np. niesportowe zachowanie w strefie zmian

1. Interwencja mierzącego czas

Mierzący czas powinien poczekać do najbliższej przerwy w grze, a następnie poinformować sędziego o zaistniałej sytuacji.

Jednakże, jeżeli mierzący czas przerwie grę, gdy piłka jest w grze, to wtedy gra jest wznawiana rzutem wolnym przez drużynę, która była w posiadaniu piłki w chwili przerwania gry.

Jeżeli przerwanie gry spowodowane było zachowaniem drużyny broniącej, a przez to została przerwana sytuacja pewna do zdobycia bramki, to wtedy sędziowie muszą podyktować rzut karny, zgodnie z 14:1b.

(To samo dotyczy sytuacji, gdy mierzący czas przerwie grę ze względu na żądanie czasu dla drużyny, a sędziowie odmówią udzielenia czasu dla drużyny ze względu na nieodpowiedni moment tego żądania. Jeżeli nastąpiło to w sytuacji pewnej do zdobycia bramki, to wtedy sędziowie muszą podyktować rzut karny.)

Mierzący czas nie ma prawa określać kary dla zawodnika lub osoby towarzyszącej.

To samo dotyczy sędziów, jeżeli sami nie zaobserwowali naruszenia przepisów gry (nieprawidłowego zachowania). W takim przypadku mogą oni jedynie udzielić nieformalnego ostrzeżenia. Jeżeli to naruszenie dotyczy przepisów [8:6](#) lub [8:10](#) to sędziowie muszą opisać to zdarzenie w protokole zawodów.

2. Interwencja delegata

Delegat techniczny IHF, Konfederacji Kontynentalnej lub Narodowej Federacji, który jest nominowany na dany mecz, ma prawo informować sędziów o możliwej decyzji naruszającej przepisy gry (z wyjątkiem decyzji sędziów opartych na własnej ocenie faktów) lub o naruszeniu regulaminu strefy zmian.

Delegat może przerwać grę natychmiast. W tym przypadku gra jest wznawiana rzutem wolnym dla drużyny, której zachowania nie było powodem przerwania gry.

Jeżeli przerwanie gry spowodowane było zachowaniem drużyny broniącej w sytuacji pewnej do zdobycia bramki, to wtedy sędziowie muszą podyktować rzut karny zgodnie z [14:1a](#).

Sędziowie są zobligowani do udzielenia kary osobistej zgodnie z instrukcją delegata.

Zdarzenia dotyczące naruszenia [8:6](#) lub [8:10](#) muszą być opisane po meczu w protokole zawodów.

8. Kontuzjowany zawodnik ([przepis 4:11](#))

Jeśli zawodnik znajdujący się na boisku sprawia wrażenie kontuzjowanego wówczas należy podjąć następujące czynności:

- a) Jeżeli sędziowie są absolutnie pewni, że kontuzjowany zawodnik wymaga opieki medycznej na boisku wówczas natychmiast pokazują *Sygnalizacje nr 15 i nr 16*. Zawodnik, po udzieleniu mu pomocy medycznej na boisku, musi spełnić wymogi określone w [przepisie 4:11 akapit 2](#).

We wszystkich pozostałych przypadkach sędziowie winni poprosić zawodnika by zszedł z boiska w celu udzielenia mu pomocy medycznej. Jeśli zawodnik nie jest w stanie tego zrobić, wtedy sędziowie pokazują *Sygnalizacje nr 15 i nr 16*. [Przepis 4:11 akapit 2](#) ma zastosowanie.

Naruszenie powyższych regulacji będzie karane jako niesportowe zachowanie.

Jeżeli zawodnik, który musi opuścić boisko na czas 3 ataków, jest ukarany 2 minutowym wykluczeniem, to może on ponownie wejść na boisko po zakończeniu czasu wykluczenia bez względu na liczbę wykonanych przez jego drużynę ataków.

Jeżeli osoby towarzyszące drużynie odmawiają udzielenia koniecznej zawodnikowi pomocy, wówczas osoba odpowiedzialna za drużynę jest karana progresywnie (zobacz [4:2](#) akapit 3).

- b) Mierzący czas i sekretarz lub delegat są odpowiedzialni za liczenie liczby ataków. Informują oni drużynę, której to dotyczy, że zawodnik może ponownie wejść na boisko.

Atak rozpoczyna się, gdy drużyna wejdzie w posiadanie piłki, a kończy się po zdobyciu bramki lub gdy drużyna atakująca straci piłkę.

Jeśli drużyna jest w posiadaniu piłki, gdy zawodnik wymaga pomocy medycznej, wówczas ten atak jest uważany za pierwszy atak.

- c) Przepis [4:11](#) akapit 2 nie ma zastosowania w następujących przypadkach:
- jeśli udzielenie pomocy medycznej na boisku jest wynikiem nieprzepisowego zagrania zawodnika drużyny przeciwnej, który został za to zagranie ukarany przez sędziów karą progresywną;
 - jeśli bramkarz zostanie uderzony piłką w głowę i wymagane jest udzielenie pomocy medycznej na boisku.

III. Regulamin strefy zmian

1. Strefy zmian drużyn znajdują się poza linią boczną boiska po obu stronach przedłużenia linii środkowej, sięgają one do końca ławek zmian (lub rzędu krzeseł, które też mogą być stosowane) oraz, jeśli warunki to umożliwiają, za ławkami/krzesłami (*rysunki [1a](#) i [1b](#)*).

W przypadku zawodów organizowanych przez IHF lub Konfederacje Kontynentalne ławki zmian powinny rozpoczynać się w odległości 3,5 metra od linii środkowej boiska, przez co wyznaczony też jest początek „strefy prowadzenia zespołu” („coaching zone”). Jest to również zalecane dla zawodów na wszystkich innych szczeblach.

Na linii bocznej przed ławkami drużyn (w odległości co najmniej 8 metrów od linii środkowej) nie można umieszczać żadnych przedmiotów.

2. W strefie zmian mogą przebywać wyłącznie zawodnicy oraz osoby towarzyszące wpisane do protokołu zawodów (4:1-2).

Jeżeli zachodzi potrzeba obecności tłumacza, musi on zająć miejsce za strefą zmian.

3. Osoby towarzyszące znajdujące się w strefie zmian muszą posiadać kompletny ubiór sportowy lub cywilny. Osoby te nie mogą używać ubiorów, których kolory mogą wprowadzać dezorientację wśród zawodników znajdujących się na boisku (ubioły nie mogą mieć kolorów używanych przez zawodników z pola gry drużyny przeciwnej).
4. Mierzący czas i sekretarz mają obowiązek pomagania sędziom w kontroli przestrzegania regulaminu strefy zmian przed i w czasie spotkania.

Jeżeli przed spotkaniem stwierdzone zostaną nieprawidłowości w stosunku do wymogów regulaminu strefy zmian, sędziowie nie mogą rozpocząć gry dopóki nie zostaną one usunięte. Jeżeli nieprawidłowości wystąpią w czasie gry, to muszą zostać usunięte przy pierwszej przerwie w grze.

5. Osoby towarzyszące drużynie mają prawo i obowiązek prowadzić zespół w czasie gry zgodnie z przepisami i duchem sportowej rywalizacji, udzielając wskazówek i zaleceń w sposób kulturalny. Zasadniczo, osoby te powinny siedzieć na ławce zmian.

„Strefa prowadzenia zespołu” zaczyna się 3,5 m od linii środkowej i kończy się 8 m od odpowiedniej zewnętrznej linii bramkowej i obejmuje, w miarę możliwości, obszar bezpośrednio za ławką rezerwowych.

Koniec „strefy prowadzenia zespołu” musi być oznaczony linią lub taśmą samoprzylepną o długości 50 cm i szerokości 5 cm, który łączy się z linią boczną poza boiskiem.

Osobom towarzyszącym drużynie zezwala się jednakże poruszać się w granicach „strefy prowadzenia zespołu”.

Poruszanie się w „strefie prowadzenia zespołu” jest dopuszczalne w celu przekazania zaleceń taktycznych zawodnikom i udzielenia pomocy medycznej. Zasadniczo, tylko jedna z osób towarzyszących może stać lub poruszać się w danej chwili w „strefie prowadzenia zespołu”. Jednakże jej pozycja lub zachowanie nie

może zakłócać działań zawodników znajdujących się na boisku. W przypadku naruszenia niniejszego regulaminu osoby towarzyszące będą karana progresywnie.

Oczywiście, osoba towarzysząca może opuścić „strefę prowadzenia zespołu” gdy ma zamiar natychmiast położyć na stoliku sędziowskim „zieloną kartkę” w celu zażądania czasu dla drużyny. Jednakże, osoba towarzysząca nie może opuścić „strefy prowadzenia drużyny” i stać obok stolika z „zieloną kartką” czekając na dogodny moment na zażądanie czasu dla drużyny.

Osoba odpowiedzialna za drużynę może również opuścić „strefę prowadzenia zespołu” w specjalnych sytuacjach, na przykład w celu koniecznego kontaktu z mierzącym czas lub sekretarzem.

Zasadniczo, zawodnicy przebywający w strefie zmian powinni siedzieć na ławce zmian.

Zawodnikom **zezwala się** jednak na poruszanie się w celu rozgrzewki, lecz bez piłki, za ławką zmian, jeżeli jest na to miejsce, a jednocześnie nie przeszkadza to w przebiegu spotkania.

Osobom towarzyszącym i zawodnikom **zabrania się**:

- demonstracyjnie i prowokująco wyrażać niezadowolenie (słownie, gestami i mimiką) w stosunku do: sędziów głównych, delegatów, sędziów mierzącego czas / sekretarza, zawodników, osób towarzyszących drużynom lub widzów;
- opuszczać strefę zmian w celu wpływania na przebieg spotkania.

Zasadniczo, zawodnicy i osoby towarzyszące winny przebywać we własnej strefie zmian. Jeżeli osoba towarzysząca opuści jednak strefę zmian, to traci ona prawo do prowadzenia zespołu i udzielania wskazówek zawodnikom i musi wrócić do strefy zmian by ponownie uzyskać to prawo.

Ogólnie można powiedzieć, że zawodnicy i osoby towarzyszące pozostają pod jurysdykcją sędziów w czasie gry i przepisy dotyczące karania osobistego mają również zastosowanie w sytuacjach, gdy zawodnik lub osoba towarzysząca opuszczą własną strefę zmian i na przykład zajmą pozycję w znacznej odległości od boiska. Dlatego też, niesportowe zachowanie, szczególnie niesportowe zachowanie i wybitnie niesportowe zachowanie są karane w taki sam sposób jak gdyby miały miejsce na boisku lub w strefie zmian.

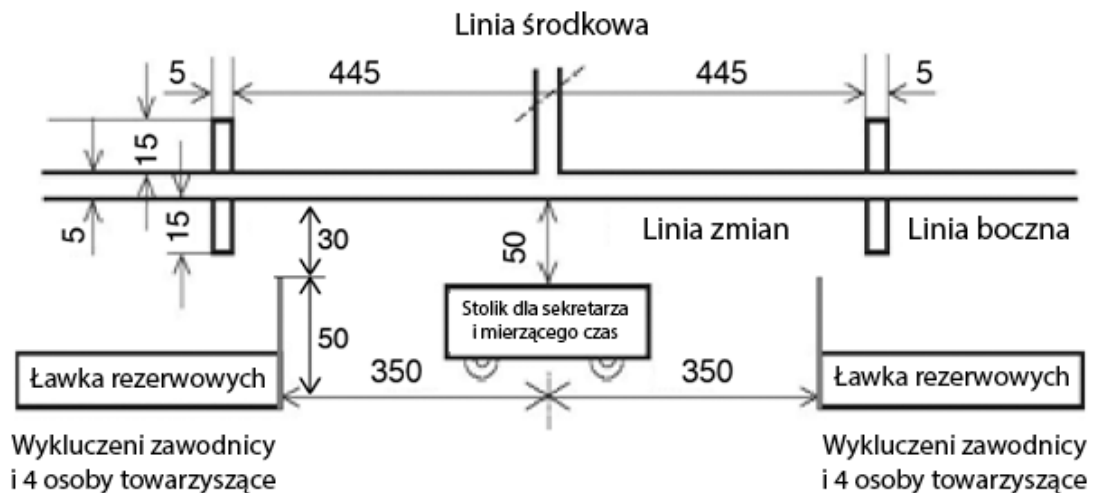
6. Jeżeli sędziowie stwierdzą naruszenie przepisów wynikających z niniejszego regulaminu, mają obowiązek podejmować decyzje zgodnie z przepisami 4:2 *akapit 3*, 16:1b, 16:3d lub 16:6b (upomnienie, wykluczenie, dyskwalifikacja).

IV. Wytyczne i interpretacje

**Linia ograniczająca „strefy prowadzenia zespołu” (przepis 1,
Regulamin strefy zmian - punkt 1)**

Linia ograniczająca „strefy prowadzenia zespołu” jest podana w celach informacyjnych.

Linia ta ma 50 cm długości i jest prowadzona w odległości 350 cm (poza boiskiem, równoległe do linii środkowej). Rozpoczyna się w odległości 30 cm na zewnątrz linii bocznej (zalecane wymiary).



Zabezpieczenie bramek przed wywróceniem (przepis 1:2)

Bramki muszą być solidnie przymocowane do podłoża lub ścian za nimi lub wyposażone w system zapobiegający przewróceniu.

Ten nowy przepis został zatwierdzony w celu uniknięcia wypadków.

Kontuzjowany bramkarz, a rzut wolny wykonywany po sygnale końcowym (przepis 2:5)

Jeżeli bramkarz drużyny broniącej jest kontuzjowany, a do wykonania pozostał rzut wolny po sygnale końcowym, to wówczas drużyna broniąca może zmienić bramkarza. Ten wyjątek nie ma zastosowania do innych zawodników drużyny broniącej.

Rzut wolny lub rzut karny po sygnale końcowym (przepisy 2:6; 8:11a)

W przypadku fauli lub niesportowego zachowania obrońców podczas wykonywania rzutu wolnego lub rzutu karnego po sygnale końcowym, zawodnicy drużyny broniącej muszą zostać ukarani karami osobistymi zgodnie z przepisami 16:3, 16:6 lub 16:9. Rzut należy powtórzyć (15:9, ustęp 3). Przepis 8:11a nie ma zastosowania w takich przypadkach.

Przerwa dla drużyny – team time-out (przepis 2:10, *Objaśnienie nr 3*)

Początek ostatnich pięciu minut czasu gry rozpoczyna się, gdy zegar wskazuje 55:00 (gdy zegar odlicza czas od 0 do 60) lub 05:00 (gdy zegar odlicza czas od 30/60 do 0).

Użycie piłek rezerwowych (przepis 3:3)

IHF, Konfederacje Kontynentalne i Federacje Narodowe mają prawo zezwolić na użycie piłek rezerwowych, które nie są umieszczone na stoliku mierzącego czas. O użyciu piłki rezerwowej decydują sędziowie zgodnie z przepisem 3:4.

Zawodnicy rezerwowi i osoby towarzyszące (przepisy 4:1- 4:2)

W przypadku, gdy drużyna nie wykorzystała maksymalnej, dozwolonej liczby zawodników (przepis 4:1) lub osób towarzyszących (przepis 4:2), dozwolone jest:

- zgłoszenie danej osoby jako osobę towarzyszącą, nawet jeśli początkowo była ona zgłoszona jako zawodnik,
- zgłoszenie danej osoby jako zawodnika, nawet jeśli początkowo była ona zgłoszona jako osoba towarzysząca.

Maksymalna liczba określona w Przepisach gry, odpowiednio zawodników i osób towarzyszących, nie może zostać przekroczona. Pierwotna funkcja zawodnika lub osoby towarzyszącej zostanie wykreślona z protokołu meczowego.

Niedozwolone jest zastąpienie zawodnika lub osoby towarzyszącej na jego pierwotnej funkcji, która została w międzyczasie wykreślona z protokołu. Ponadto niedozwolone jest wykreślenie uczestnika pełniącego określoną funkcję w celu dokonania zamiany zgodnie z maksymalną dozwoloną liczbą zawodników/osób towarzyszących. Niedozwolone jest zgłoszenie kogoś zarówno jako zawodnika i osoby towarzyszącej.

IHF, Konfederacje Kontynentalne i Federacje Narodowe mają prawo do stosowania odmiennych przepisów w swoich obszarach odpowiedzialności.

Kary osobiste wynikające ze zmiany funkcji (upomnienie, wykluczenie) będą brane pod uwagę zarówno w ramach limitu osobistego, jak i odpowiednio limitu „zawodnika” i „osób towarzyszących”.

Zmiana zawodników (przepis 4:4)

Zawodnicy zawsze opuszczają i wchodzą na boisko przez linię zmian własnej drużyny. Kontuzjowani gracze, którzy opuszczą boisko w czasie przerwy w grze, są zwolnieni z tego obowiązku. Zawodnicy ci nie mogą być zmuszani do opuszczenia boiska przez linię zmian, gdy oczywiste jest, że potrzebują pomocy medycznej w strefie zmian lub w szatni.

Ponadto sędziowie powinni zezwolić zawodnikowi rezerwowemu na wejście na boisko, zanim kontuzjowany zawodnik opuści boisko, aby zminimalizować przerwy w grze.

Wejście na boisko (przepis 4:4–4:6)

Do nieprawidłowej zmiany zawodników dochodzi, gdy zarówno zawodnik schodzący, jak i zawodnik wchodzący na boisko stoją jednocześnie co najmniej jedną nogą na boisku.

Wejście na boisko jako dodatkowy zawodnik ma miejsce, gdy zawodnik stoi obiema nogami na boisku i żaden z zawodników jego drużyny nie opuszcza boiska.

Naruszenie linii zmian ma miejsce, gdy zawodnik schodzący lub wchodzący na boisko stoi obiema stopami po niewłaściwej stronie linii zmian lub linii środkowej.

Dodatkowy zawodnik (przepis 4:6 akapit 1)

Jeśli dodatkowy zawodnik wejdzie na boisko bez zmiany, zawodnik ten zostaje wykluczony na 2 minuty.

Jeśli nie jest możliwe zidentyfikowanie winnego zawodnika, należy podjąć następujące kroki:

- Odpowiednio delegat lub sędziowie proszą „osobę odpowiedzialną za drużynę”, aby wskazała winnego zawodnika.
- Wskazany zawodnik otrzymuje 2-minutowe wykluczenie jako karę osobistą.
- W przypadku, gdy „osoba odpowiedzialna za drużynę” odmawia wskazania winnego zawodnika, odpowiednio delegat lub sędziowie wskazują winnego zawodnika. Wskazany zawodnik otrzymuje 2-minutowe wykluczenie jako karę osobistą.

Uwaga:

- Tylko zawodnicy, którzy znajdują się na boisku w momencie przerwania gry, mogą zostać uznani za winnych naruszenia przepisów gry.
- W przypadku, gdy „winny zawodnik” otrzyma trzecie wykluczenie, zostaje on zdyskwalifikowany zgodnie z przepisem 16:6d.

Wejście na boisko zawodnika ze złym numerem lub kolorem koszulki (przepisy 4:7, 4:8)

Naruszenie przepisów 4:7 i 4:8 nie prowadzi do zmiany posiadania piłki. Skutkuje to jedynie przerwaniem gry w celu nakazania zawodnikowi naprawienia błędu, a gra jest wznowiana rzutem dla drużyny będącej w posiadaniu piłki.

Wyposażenie techniczne do komunikacji w strefie zmian (przepisy 4:7-4:9)

IHF, Konfederacje Kontynentalne i Federacje Narodowe mają prawo zezwolić na używanie dowolnego wyposażenia technicznego (telefon komórkowy, laptop, etc.) w strefie zmian. Sprzęt musi być używany w uczciwy sposób i nie może służyć do komunikacji ze zdyskwalifikowaną osobą towarzyszącą lub zawodnikiem.

Zakazane przedmioty, kaski, ochraniacze głowy i kolan (przepis 4:9)

Wszystkie rodzaje kasków, masek i przyłbic są zabronione. Zabronione są nie tylko maski zakrywające całą twarz, ale również zakrywające tylko jej części.

Ochraniacze kolan, nie mogą posiadać części metalowych. Części plastikowe muszą być całkowicie zaklejone/zabezpieczone.

W przypadku ochraniaczy stawu skokowego wszystkie twarde części wykonane z metalu lub tworzywa sztucznego muszą być zabezpieczone/zaklejone.

Ochraniacze na łokcie są dozwolone tylko wtedy, gdy są wykonane z miękkiego materiału.

Federacje i sędziowie nie mogą stosować w tym zakresie żadnych wyjątków. Jeżeli jednak, w przypadku wątpliwości, osoba odpowiedzialna za drużynę zwróci się do delegata lub sędziego, to musi on podjąć decyzję na podstawie przepisu 4:9 oraz „Wytycznych i interpretacji”, Załącznik 2. W tym kontekście najważniejszym jest by elementy wyposażenia nie były niebezpiecznymi i nie dawały dodatkowej korzyści zawodnikowi.

Decyzja ta została podjęta w porozumieniu z Komisją Lekarską IHF.

Dodatkowe wyjaśnienia (Zalecane działania dla sędziów i delegatów technicznych dotyczące zakazu noszenia masek i innych niedozwolonych przedmiotów) znajdują się w Załączniku 1 i Załączniku 2.

Klej (przepis 4:9)

Dopuszcza się używanie kleju przez zawodników. Zezwala się na nakładanie kleju na buty, gdyż nie zagraża to zdrowiu przeciwnika.

Nakładanie kleju na dłonie lub nadgarstki jest zabronione, gdyż zagraża to zdrowiu przeciwnika, ponieważ klej może dostać się do ich oczu lub twarzy. Takie zachowanie jest niedozwolone zgodnie z przepisem 4:9.

Federacje Narodowe mają prawo wprowadzić dodatkowe ograniczenia dotyczące stosowania kleju na swoich terytorium.

Pomoc kontuzjowanym zawodnikom (przepis 4:11)

W przypadku kontuzji kilku zawodników tej samej drużyny, np. z powodu zderzenia się, sędziowie lub delegat mogą zezwolić na wejście na boisko dodatkowych, uprawnionych osób w celu udzielenia pomocy kontuzjowanym zawodnikom, maksymalnie dwie osoby do każdego kontuzjowanego zawodnika. Ponadto, sędziowie i delegat mają do dyspozycji ratowników medycznych/służby medyczne, którzy również mogą wejść na boisko w celu udzielenia pomocy kontuzjowanym zawodnikom.

Kontuzjowany bramkarz (przepis 6:8)

Bramkarz zostaje uderzony piłką w czasie gry i jest niezdolny do bronienia. Zasadniczo w takich przypadkach ochrona bramkarza musi być traktowana priorytetowo. Jeśli chodzi o wznowienie gry, możliwe są następujące sytuacje:

Piłka, która wraca z pola bramkowego do pola gry, pozostaje w grze.

a. Piłka przechodzi przez linię boczną, linię końcową lub leży albo toczy się w polu bramkowym. Właściwe zastosowanie przepisów: Natychmiastowe przerwanie gry, w celu wznowienia gry należy wykonać rzut z linii bocznej, rzut od bramki lub rzut wolny (w zależności od sytuacji w chwili przerwania gry).

b. Sędziowie przerwali grę, zanim piłka przekroczyła linię boczną lub linię końcową, albo zanim piłka leżała lub toczyła się w polu bramkowym. Właściwe zastosowanie przepisów: Wznowienie gry rzutem odpowiednim do sytuacji.

c. Piłka jest w powietrzu nad polem bramkowym. Właściwe zastosowanie przepisów: Odczekać jedną lub dwie sekundy, aż jedna z drużyn wejdzie w posiadanie piłki, przerwać grę, wznowić grę rzutem wolnym dla drużyny będącej w posiadaniu piłki.

d. Sędzia gwizdże w chwili, gdy piłka jest jeszcze w powietrzu. Właściwe zastosowanie przepisów: Wznowienie gry rzutem wolnym dla drużyny, która jako ostatnia była w posiadaniu piłki.

e. Piłka odbija się od bramkarza, co sprawia, że ten jest niezdolny do dalszego bronienia, i wraca z powrotem do zawodnika atakującego. Właściwe zastosowanie przepisów: natychmiast przerwać grę i wznowić ją rzutem wolnym dla drużyny atakującej, posiadającej piłkę.

Uwaga: W takich przypadkach, nigdy nie może być podyktowany rzut karny. Sędziowie celowo przerwali grę w celu ochrony bramkarza. Dlatego nie jest to „niefortunny sygnał gwizdka” jak opisano w przepisie 14:1b.

Kroki, rozpoczęcie kozłowania (przepis 7:3)

Zgodnie z przepisem [7:3 c, d](#) pierwsze postawienie stopy na podłożu, po otrzymaniu piłki podczas wyskoku, nie jest uważane za krok (zerowy kontakt). Jednak „otrzymanie piłki” oznacza otrzymanie podania.

Kozłowanie i następnie złapanie piłki w powietrzu podczas wyskoku nie jest uważane za „otrzymanie piłki”. Postawienie stopy na podłożu po rozpoczęciu kozłowania winno być zawsze i bez wyjątków uważane za krok.

Liczenie podań po sygnale ostrzegawczym ([przepis 7:11](#))

Zobacz materiał szkoleniowy w [Załączniku 3](#).

Dyskwalifikacja bramkarza ([przepis 8:5 komentarz](#))

Dotyczy to sytuacji, gdy bramkarz wychodzi z pola bramkowego lub znajduje się w podobnej pozycji poza polem bramkowym i powoduje zderzenie czołowe z przeciwnikiem. Decyzji o dyskwalifikacji nie podejmuje się, gdy:

- a. bramkarz biegnie w tym samym kierunku co przeciwnik, na przykład po ponownym wejściu na boisko ze strefy zmian,
- b. piłka znajduje się pomiędzy zawodnikiem atakującym a bramkarzem, a zawodnik atakujący biegnący za piłką ma możliwość uniknięcia zderzenia.

W takich sytuacjach sędziowie podejmują decyzję na podstawie własnej obserwacji faktów.

Interwencja dodatkowego zawodnika lub osoby towarzyszącej ([przepisy 8:5, 8:6, 8:9 i 8:10b](#))

W przypadkach, gdy interweniują dodatkowi zawodnicy lub osoby towarzyszące drużynie, decyzja o ukaraniu i kontynuacji gry podlega następującym kryteriom:

- zawodnik czy osoba towarzysząca,
- przerwanie sytuacji pewnej do zdobycia bramki.

Ze względu na wymienione kryteria mogą wystąpić następujące sytuacje:

- a. Podczas sytuacji pewnej do zdobycia bramki, dodatkowy zawodnik, który nie dokonywał zmiany, jest obecny na boisku. Właściwe zastosowanie przepisów: rzut karny, dyskwalifikacja z dodatkowym opisem.
- b. Nieprawidłowa zmiana: mierzący czas/delegat gwizdże podczas sytuacji pewnej do zdobycia bramki. Właściwe zastosowanie przepisów: rzut 7 m, wykluczenie na 2 min
- c. Podczas sytuacji pewnej do zdobycia bramki osoba towarzysząca wchodzi na boisko. Właściwe zastosowanie przepisów: rzut karny, dyskwalifikacja z dodatkowym opisem.
- d. Jak w punkcie c), ale bez sytuacji pewnej do zdobycia bramki. Właściwe zastosowanie przepisów: rzut wolny, kara progresywna.

Dalsze sankcje po dyskwalifikacji z dodatkowym opisem (przepisy 8:6, 8:10a-b)

Kryteria dla tego najwyższego poziomu kary (dyskwalifikacja z dodatkowym opisem) określone są w przepisach 8:6 (za nieprzepisowe zagrania) i 8:10 (za niesportowe zachowanie). Zobacz też przepis 8:3 akapit 2.

Ponieważ konsekwencje kary dyskwalifikacji udzielonej podczas meczu zgodnie z przepisem 8:6 lub 8:10 nie różnią się od kary dyskwalifikacji udzielonej zgodnie z przepisem 8:5 i 8:9 (dyskwalifikacja nie musi być dodatkowo opisana), IHF dodała: następujący zapis uzupełniający do obu przepisów:

"...muszą dodatkowo opisać po meczu w raporcie, aby odpowiednie władze mogły podjąć decyzję dotyczącą dalszych sankcji."

Ten dodatkowy raport stanowi podstawę dla odpowiednich władz decydujących o dalszych sankcjach w stosunku do ukaranej osoby. W żadnym wypadku sformułowanie przepisu "mogły podjąć decyzję" nie może być interpretowane jako swoboda decyzji odpowiednich władz w przypadku podjęcia dalszych sankcji. Oznaczałoby to zmianę ustaleń sędziów. Jakikolwiek zaostrenie kary dyskwalifikacji nie powinno być już raportowane na piśmie, zgodnie z intencjami IHF i dlatego nie jest już konieczne.

Kryteria dla dyskwalifikacji, które nie wymagają / wymagają dodatkowego opisu (przepisy 8:5-8:6)

Następujące kryteria pomagają odróżnić przepis 8:5 od przepisu 8:6:

a. Co definiuje pojęcie „szczególnie lekkomyślne”?

- napady i podobne do nich działania,
- bezwzględne lub nieodpowiedzialne działania pozbawione jakiegokolwiek poczucia właściwego zachowania,
- nieograniczone uderzanie,
- złośliwe działania.

b. Co definiuje pojęcie „szczególnie niebezpieczne”?

- działania wymierzone w niechronionego przeciwnika,
- niezwykle ryzykowne i poważne działania zagrażające zdrowiu przeciwnika.

c. Co definiuje pojęcie „działanie z premedytacją”?

- celowe i umyślnie popełnione złośliwe działanie,

- celowe działanie przeciwko ciału przeciwnika mające na celu uniemożliwienie przeciwnikowi kontynuacji akcji.

d. Co definiuje pojęcie „złośliwe działanie”?

- podstępne i ukryte działanie przeciwko nieprzygotowanemu przeciwnikowi.

e. Co definiuje "bez żadnego związku z sytuacją w grze"?

- działania popełnione daleko od zawodnika będącego w posiadaniu piłki,

- działania bez żadnego związku z taktyką gry.

Zawodnik z pola gry wchodzący do pola bramkowego (przepis [8:7f](#))

Jeżeli drużyna gra bez bramkarza i straci posiadanie piłki, to zawodnik tej drużyny, który wchodzi do własnego pola bramkowego w celu uzyskania korzyści, jest karany progresywnie.

Plucie/oplucie (przepisy [8:9](#) i [8:10a](#))

Plucie na kogoś uważa się za działanie podobne do napaści fizycznej i musi być karane zgodnie z przepisem [8:10a](#) (dyskwalifikacja wraz z dodatkowym opisem). Rozróżnienie między "udanym opluciem" (kara zgodnie z przepisem [8:10](#)) a "nieudanym opluciem" (*próba oplucia*, kara zgodnie z przepisem [8:9](#)), które zostało wprowadzone wcześniej, pozostaje niezmienione.

Ostatnie 30 sekund (przepisy [8:11a](#), [8:11b](#))

Ostatnie 30 sekund gry przypada na regulaminowy czas gry (koniec drugiej połowy) oraz na koniec drugich połówek podczas obu dogrywek. Początek ostatnich 30 sekund gry rozpoczyna się, gdy zegar wskazuje:

- 59 minut 30 sekund (lub 69:30, 79:30), gdy zegar odmierza czas gry od 0 minut do 60/70/80 minut lub

- 0 minut 30 sekund, gdy zegar odmierza czas od 60/10 minut do 0 minut.

Niezachowanie odległości 3 metrów (przepis [8:11a](#))

"Niezachowanie odległości 3 metrów" prowadzi do dyskwalifikacji winnego zawodnika oraz rzutu karnego, jeśli przez takie zachowanie rzut w ostatnich 30 sekundach gry nie może być wykonany.

Zasada ta ma zastosowanie, jeżeli wykroczenie zostało popełnione w trakcie ostatnich 30 sekund meczu lub równocześnie z sygnałem końcowym (zobacz przepis [2:4](#) akapit 1). W takim przypadku sędziowie podejmą decyzję na podstawie własnej obserwacji faktów (przepis [17:11](#)).

Jeżeli gra zostanie przerwana w trakcie ostatnich 30 sekund z powodu naruszenia przepisów, które nie jest bezpośrednio związane z przygotowaniem lub wykonaniem rzutu (na przykład niewłaściwa zmiana, niesportowe zachowanie w strefie zmian), należy zastosować przepis [8:11a](#)).

Jeżeli rzut został wykonany, ale zablokował go zawodnik stojący zbyt blisko i aktywnie niwelujący w ten sposób efekt rzutu lub zawodnik ten przeszkadza w wykonaniu rzutu, to w takiej sytuacji również musi być zastosowany przepis [8:11a](#).

Jeżeli zawodnik stoi w odległości mniejszej niż trzy metry od rzucającego, ale nie przeszkadza aktywnie w wykonaniu rzutu, nie zostanie on ukarany.

Jeżeli zawodnik stojący zbyt blisko wykorzysta tę pozycję do zablokowania rzutu lub przechwycenia podania, to wtedy stosuje się również przepis [8:11a](#).

Dyskwalifikacja w trakcie ostatnich 30 sekund ([przepis 8:11b](#))

W przypadku dyskwalifikacji zawodnika broniącego zgodnie z przepisami [8:5](#) i [8:6](#) w ostatnich 30 sekundach gry, tylko wykroczenia wskazane w [komentarzu do przepisu 8:6](#) prowadzą do dyskwalifikacji wraz z dodatkowym opisem + rzut karny.

Wykroczenia zawodnika broniącego, opisane w przepisie [8:5](#), w ostatnich 30 sekundach gry prowadzą do dyskwalifikacji bez dodatkowego opisu + rzut karny.

Uzyskanie przewagi w ostatnich 30 sekundach ([przepis 8:11b ostatni akapit](#))

Sędziowie przerywają grę i przyznają rzut karny najpóźniej wtedy, gdy zawodnik otrzymujący podanie nie zdobywa gola lub kontynuuje grę wykonując kolejne podanie.

Przepis [8:11b](#) jest stosowany, jeśli naruszenie zostanie popełnione w czasie gry lub w czasie sygnału końcowego (*zobacz przepis [2:4](#) pierwszy akapit*). W tym przypadku, sędziowie podejmą decyzję na podstawie własnej oceny zdarzeń na boisku (*przepis [17:11](#)*).

Dyskwalifikacja bramkarza zgodnie z komentarzem do przepisu [8:5](#) (Opuszczenie pola bramkowego) prowadzi do rzutu karnego w ostatnich 30 sekundach gry, jeśli spełnione są warunki określone w ostatnim akapicie przepisu [8:5](#), lub jeśli zostanie popełnione naruszenie przepisów określone w przepisie [8:6](#).

Korzystanie z powtórek video ([przepis 9:2](#))

Gdy po użyciu powtórki wideo wymagana jest decyzja o uznaniu bramki/nieuznaniu bramki, czas na anulowanie uznanej bramki, który zgodnie z przepisem [9:2](#) obowiązuje tylko do momentu wykonania kolejnego rzutu rozpoczynającego grę, zostaje wydłużony do następnej zmiany posiadania piłki.

Aby uzyskać więcej informacji, zapoznaj się z Regulaminem powtórek wideo.

Wykonanie rzutu z linii bocznej (przepis 11:4)

Rzut z linii bocznej jest wykonany jako rzut bezpośredni w kierunku boiska, a piłka musi przekroczyć linię boczną.

Decyzja o rzucie karnym przy „pustej bramce” (przepis 14:1, Objaśnienie 6c)

Definicja sytuacji pewnej do zdobycia bramki w sytuacjach opisanych w Objaśnieniu 6c, gdy jest czysta i pewna szansa oddania rzutu piłką do pustej bramki, wymaga by zawodnik był w posiadaniu piłki i wyraźnie próbował wykonać rzut bezpośrednio do pustej bramki.

Ta definicja sytuacji pewnej do zdobycia bramki stosowana jest niezależnie od rodzaju naruszenia przepisów gry i tego, czy piłka jest na boisku czy poza nim, a każdy rzut musi być wykonany z prawidłowej pozycji rzucającego i jego partnerów z drużyny.

Wykonanie rzutu (przepis 15)

Przepis 15:7 akapit 3 i przepis 15:8 zawierają przykłady możliwych błędów podczas wykonania rzutu. Kozłowanie piłki i jej odłożenie na podłoże (przed jej ponownym podniesieniem) jest naruszeniem przepisu, podobnie jak dotykanie piłką podłoża podczas rzutu (wyjątek: rzut od bramki).

W tym przypadku błędy również powinny być traktowane zgodnie z przepisami 15:7 i 15:8 (korekta lub kara).

Zdyskwalifikowani zawodnicy / osoby towarzyszące (przepis 16:8)

Zdyskwalifikowani zawodnicy i osoby towarzyszące muszą natychmiast opuścić boisko oraz strefę zmiany, i nie mogą mieć żadnego kontaktu z drużyną.

W przypadku gdy sędziowie zauważą inne naruszenie przepisów popełnione przez zdyskwalifikowanego zawodnika lub osobę towarzyszącą po wznowieniu gry, muszą ten fakt dodatkowo opisać.

Nie jest jednak możliwe wymierzenie dalszych kar wobec zdyskwalifikowanego zawodnika lub osoby towarzyszącej podczas trwania meczu, a ich zachowanie nie może prowadzić do zmniejszenia liczby zawodników na boisku. Dotyczy to również sytuacji, gdy zdyskwalifikowany zawodnik wejdzie na boisko.

Wybitnie niesportowe zachowanie po dyskwalifikacji (przepis 16:9d)

Jeśli zawodnik, po otrzymaniu dyskwalifikacji, dopuszcza się wybitnie niesportowego zachowania zgodnie z przepisem 8:10a, zawodnik jest karany dodatkową dyskwalifikacją, która musi być dodatkowo opisana, a drużyna zostaje zredukowana o jednego zawodnika na boisku przez okres 4 minut.

Kibic zachowujący się w sposób zagrażający zawodnikowi (przepis 17:12)

Przepis 17:12 ma również zastosowanie, jeśli kibice zachowują się w sposób zagrażający zawodnikom, na przykład używając wskaźnika laserowego lub rzucając różnego rodzaju przedmioty. W takim przypadku należy podjąć następujące działania:

- jeśli jest to konieczne, gra jest natychmiast przerwana i nie jest kontynuowana;
- kibice zostają poproszeni o zaprzestanie przeszkadzania w grze;
- jeśli jest to konieczne, kibice są usuwani z odpowiednich trybun, a gra jest wznowiona dopiero po opuszczeniu hali przez wszystkich wskazanych kibiców;
- drużyna gospodarzy zostaje poproszona o podjęcie dodatkowych środków bezpieczeństwa;
- sporządzany jest pisemny raport.

Jeśli gra była już przerwana w momencie zauważenia nieprawidłowego zachowania kibiców, to wtedy ma zastosowanie przepis 13:3 (analogicznie).

Jeśli gra została przerwana w momencie sytuacji pewnej do zdobycia bramki, to wtedy zastosowanie ma przepis 14:1c.

W pozostałych przypadkach drużynie, która była w posiadaniu piłki, przyznawany jest rzut wolny z miejsca, w którym gra została przerwana.

Załączniki:

2. Dozwolone i niedozwolone wyposażenie do stosowania w czasie meczu (przepis 4:9)
3. Wsparcie treningowe "4 podania".

Załącznik 2

Dozwolone i niedozwolone wyposażenie do stosowania w czasie meczu (przepis 4:9)

Kask/hełm	niedozwolone	wszystkie rodzaje kasków/hełmów
Maska ochronna na twarz	niedozwolona	dotyczy też masek zasłaniających tylko część twarzy
Ochraniacz nosa	dozwolony	plaster, miękki materiał
Opaska na głowę	dozwolona	elastyczny materiał
Chusta na głowę	dozwolona	elastyczny materiał
Opaska kapitana	dozwolona	na ramieniu, o szerokości około 5cm, jednokolorowa
Ochraniacz łokcia	dozwolony	miękki i cienki materiał, krótki
Ochraniacz nadgarstka	dozwolony	miękki i cienki materiał, krótki
Opaska na palec	niedozwolona	
Rękawice	niedozwolone	
Ochraniacz kolan	dozwolony	miękki materiał, bez metalu
Ochraniacz stawu skokowego	dozwolony	twarde części muszą być zakryte
T-shirt dla zawodnika z pola gry występującego jako bramkarz	dozwolony	Taki sam kolor jak kolor koszulki bramkarzy

Następujące przepisy są wiążącymi dla zawodów organizowanych przez IHF i Konfederację Kontynentalne.

Są również zaleceniami dotyczącymi meczów na wszystkich poziomach rozgrywek.

Podkoszulka z długim rękawem (kompresyjna)	dozwolona	taki sam kolor jak dominujący kolor koszulki zawodnika
--	-----------	--

T-shirt dla zawodnika z pola gry występującego jako bramkarz	dozwolony	taki sam kolor jak kolor koszulki bramkarza, dopuszczalne otwory zabezpieczone przezroczystym materiałem umożliwiające widoczność numerów z przodu i tyłu koszulki
Krótkie spodenki (kompresyjne)	dozwolone	taki sam kolor jak spodenki zawodników, cienki materiał
Długie spodenki (termo, kompresyjne)	dozwolone	taki sam kolor jak spodenki zawodników, z wyjątkiem czarnej bielizny, którą można nosić niezależnie od dominującego koloru spodenek, cienki materiał
Długie spodnie	niedozwolone	wyjątek: bramkarz
Skarpetki		tego samego koloru
Strój osób towarzyszących		jednolity dla wszystkich osób towarzyszących, strój sportowy lub cywilny, kolor musi być różny od koloru koszulek zawodników z pola gry drużyny przeciwnej

Dalsze informacje można znaleźć w Przepisach dotyczących sprzętu ochronnego i akcesoriów.

Załącznik 3

Wsparcie treningowe „4 podania”

Wsparcie treningowe dla zmian zasad dotyczących "gry pasywnej"

Czy ta akcja jest uważana za podanie? Sytuacje **PRZED** wykonaniem 4-go podania!

Przykład	Akcja atakującego 1	Akcja obrońcy	Akcja atakującego 2	Kontynuacja gry	Decyzja
1.	Podanie do kolegi	Brak kontaktu z piłką	Opanowanie piłki	Kontynuacja gry	Podanie jest liczone
2.	Podanie do kolegi	Dotknięcie piłki	Opanowanie piłki	Kontynuacja gry	Podanie jest liczone
3.	Podanie do kolegi	Dotknięcie/blokowanie piłki; piłka wraca do atakującego 1	Bez kontaktu z piłką	Kontynuacja gry	Podanie jest liczone
4.	Podanie do kolegi	Skierowanie piłki poza linię boczną lub końcową	Bez kontaktu z piłką	Rzut z linii bocznej dla atakujących	Podanie nie jest liczone
5.	Podanie do kolegi	Faul na atakującym 1 w czasie podania	Nie może opanować piłki	Rzut wolny dla atakujących	Podanie nie jest liczone
6.	Podanie do kolegi	Faul na atakującym 2	Nie może opanować piłki	Rzut wolny dla atakujących	Podanie nie jest liczone
7.	Rzut na bramkę	Bramkarz blokuje piłkę/piłka odbija się od poprzeczki	Atakujący ponownie opanowuje piłkę	Kontynuacja gry	Anulowanie sygnalizacji ostrzegawczej
8.	Rzut na bramkę	Bramkarz blokuje piłkę/piłka odbija się od poprzeczki	Piłka przekracza linię boczną	Rzut z linii bocznej dla atakujących	Anulowanie sygnalizacji ostrzegawczej
9.	Rzut na bramkę	Bez akcji	Bez akcji	Bramka, rzut rozpoczynający grę	Atak jest zakończony
10.	Rzut na bramkę	Bramkarz opanowuje piłkę	Bez akcji	Rzut od bramki	Strata piłki/atak jest zakończony
11.	Rzut na bramkę	Bramkarz blokuje piłkę/piłka odbija się od poprzeczki	Zawodnik z drużyny bramkarza opanowuje piłkę	Kontynuacja gry	Strata piłki/atak jest zakończony
12.	Rzut na bramkę	Obrońca blokuje piłkę/piłka wychodzi poza linię boczną lub końcową	Bez akcji	Rzut z linii bocznej dla atakujących	Podanie nie jest liczone
13.	Rzut na bramkę	Obrońca blokuje piłkę	Opanowuje piłkę	Kontynuacja gry	Podanie jest liczone
14.	Rzut na bramkę	Obrońca blokuje piłkę	Atakujący 1 ponownie opanowuje piłkę	Kontynuacja gry	Podanie jest liczone
15.	Rzut na bramkę	Bez akcji	Opanowuje piłkę	Kontynuacja gry	Podanie jest liczone

Wsparcie treningowe dla zmian zasad dotyczących „gry pasywnej”

Sytuacje **PO** wykonaniu 4-go podania!

Przykład	Akcja atakującego 1 po 4-tym podaniu	Akcja obrońcy	Akcja atakującego 2	Kontynuacja gry	Decyzja
1.	Rzut na bramkę	Brak akcji	Opanowanie piłki	Rzut wolny dla broniących	Gra pasywna
2.	Rzut na bramkę	Dotknięcie piłki	Opanowanie piłki	Kontynuacja gry	Dodatkowe podanie jest możliwe
3.	Rzut na bramkę	Obrońca blokuje piłkę	Atakujący opanowuje piłkę	Kontynuacja gry	Dodatkowe podanie jest możliwe
4.	Rzut na bramkę	Obrońca blokuje piłkę	Atakujący 1 opanowuje piłkę	Kontynuacja gry	Dodatkowe podanie jest możliwe
5.	Rzut na bramkę	Obrońca blokuje piłkę/piłka wychodzi poza linię boczną lub	Bez akcji	Rzut z linii bocznej dla atakujących	Dodatkowe podanie jest możliwe
6.	Rzut na bramkę	Faul na atakującym 2	Nie może opanować piłki	Rzut wolny dla atakujących	Podanie nie jest liczone
7.	Rzut na bramkę	Bramkarz blokuje piłkę/piłka odbija się od poprzeczki	Atakujący ponownie opanowują piłkę	Kontynuacja gry	Anulowanie sygnalizacji ostrzegawczej
8.	Rzut na bramkę	Bramkarz blokuje piłkę/piłka odbija się od poprzeczki	Piłka przekracza linię boczną	Rzut z linii bocznej dla atakujących	Anulowanie sygnalizacji ostrzegawczej
9.	Rzut na bramkę	Bez akcji	Bez akcji	Bramka, rzut rozpoczynający grę	Atak jest zakończony
10.	Rzut na bramkę	Bramkarz opanowuje piłkę	Bez akcji	Rzut od bramki	Strata piłki/atak jest zakończony
11.	Rzut na bramkę	Bramkarz blokuje piłkę/piłka odbija się od poprzeczki	Zawodnik z drużyny bramkarza opanowuje piłkę	Kontynuacja gry	Strata piłki/atak jest zakończony

V. Wytyczne dotyczące boiska i bramek

- a) Boisko do gry (rys. [1a](#) i [1b](#)) jest prostokątem o wymiarach 40 x 20 m. W celu sprawdzenia poprawności wytyczenia boiska należy zmierzyć dwie przekątne: długość

przekątnej mierzonej od zewnętrznej strony narożnika do przeciwległego narożnika powinna wynosić 44,72 m. zaś długość przekątnej każdej połowy boiska mierzonej od zewnętrznej krawędzi narożnika do przeciwległego narożnika, w którym przecina się linia środkowa i linia boczna, powinna wynosić 28.28 m.

Boisko do gry wyznaczają linie. Szerokość linii bramkowej między słupkami bramki wynosi 8 cm tj. tyle ile wynosi szerokość słupków bramki. Wszystkie pozostałe linie mają szerokość 5 cm. Linie oddzielające poszczególne pola na boisku mogą być zastąpione przez różnobarwne, sąsiadujące ze sobą pola.

- b) Pole bramkowe składa się z prostokąta o wymiarach 3 x 6 m i dwóch dołączonych ćwiartek koła o promieniu 6 m. Linie pola bramkowego wyznacza się w następujący sposób: najpierw rysuje się linię o długości 3 m równoległą do linii bramkowej, przy czym odległość pomiędzy krawędziami linii wyznaczającymi pole bramkowe musi wynosić 6 m; po obu stronach tej linii rysuje się łuki o promieniu 6 m, każdy o długości 1/4 obwodu koła, którego środek pokazano na [rys. 5](#). Linie i łuki, które należą do pola bramkowego, nazywają się linią pola bramkowego. Długość odcinka linii końcowej pomiędzy dwoma punktami, w których przecięta jest ona łukami linii pola bramkowego, wynosi 15 m ([rys. 5](#)).
- c) Przerywaną linię rzutów wolnych (linia 9 m) wyznacza się równoległe do linii pola bramkowego, w odległości 3 m od tej linii. Długość odcinków tej linii oraz przerw między nimi wynosi 15 cm ([rys. 5](#)).
- d) W odległości 7 m, liczonej od zewnętrznej krawędzi linii bramkowej do przedniej krawędzi linii 7 m (co oznacza, że grubość obu linii wliczona jest w tę odległość), równoległe do linii bramkowej i na wysokości środka bramki wyznaczona jest linia rzutów karnych o długości 1 m ([rys. 5](#)).
- e) W odległości 4 m, liczonej od zewnętrznej krawędzi linii bramkowej do przedniej krawędzi linii 4 m (co oznacza, że grubość obu linii wliczona jest w tę odległość), równoległe do linii bramkowej i na wysokości środka bramki wyznaczona jest linia o długości 15 cm. Linia ta ogranicza odległość wyjścia bramkarza w czasie obrony rzutów karnych.
- f) Boisko do gry powinno być otoczone strefą bezpieczeństwa, która powinna wynosić co najmniej 1 m wzdłuż linii bocznych i 2 m za liniami końcowymi.
- g) Na środku obu linii końcowych ustawione są bramki ([rys. 2a-b](#)). Bramki muszą być przymocowane do podłoża lub do ścian za nimi. Wymiary w świetle bramki wynoszą: wysokość 2 m i szerokość 3 m. Bramka musi być prostokątem, wewnętrzne przekątne muszą mieć długość 360,5 cm (max. 361 cm – min. 360 cm, tolerancja dla tego wymiaru wynosi zatem max 0,5 cm). Bramki muszą być ustawione w taki sposób, że tylne krawędzie słupków pokrywają się z tylną krawędzią linii końcowej co oznacza, że przednie krawędzie słupków bramek znajdują się 3 cm na boisku. Słupki bramek wraz z prostopadle dołączonymi do nich poprzeczkami muszą być wykonane z takiego samego materiału (drewno, lekki metal, tworzywo sztuczne) o przekroju kwadratu o boku 8 cm, krawędzie winny być zaokrąglone o promieniu zaokrąglenia 4 ± 1 mm. Z trzech stron widocznych z boiska, słupki i poprzeczka muszą być pomalowane w pasy w dwóch kontrastowych kolorach zdecydowanie odróżniających się od tła; obie bramki na boisku

muszą mieć ten sam kolor. Kolorowe pasy bramek mierzą w rogu między słupkami i poprzeczką 28 cm w każdym kierunku tym samym kolorem. Wszystkie inne kolorowe pasy powinny mieć długość 20 cm. Bramki muszą mieć siatkę, zwana siatką bramkową, która musi być przymocowana w taki sposób, że rzucany do bramki piłka nie może od razu odbić się ani przejść przez bramkę. W razie potrzeby można użyć dodatkowej siatki umieszczonej w bramce za linią bramkową. Odległość od linii bramkowej do tej dodatkowej siatki powinna wynosić około 70 cm, ale minimum 60 cm.

- h) Głębokość siatki powinna wynosić 0,9 m za linią bramkową u góry bramki i 1,1 m na dole (oba wymiary z tolerancją 0,1 m). Oczka w siatce nie powinny być większe niż 10 cm x 10 cm . Siatka musi być przymocowana do słupków i poprzeczki co najmniej co 20 cm . Zezwala się na wspólne połączenie siatki wraz z dodatkową siatką, jednakże w sposób uniemożliwiający wpadnięcie piłki pomiędzy te siatki.
- i) Za bramką, na środku linii końcowej, w odległości około 1,5 m powinna się znajdować pionowa siatka o długości 9 – 14 m i wysokości 5 m licząc od podłoża.
- j) W środku strefy zmian po jednej ze stron linii bocznych znajduje się stolik dla mierzącego czas. Stolik ten powinien mieć długość max 4 m i powinien być umieszczony 30 – 40 cm powyżej poziomu boiska dla zagwarantowania właściwego pola widzenia.
- k) Wszystkie wymiary dla których nie podano tolerancji muszą odpowiadać normom (ISO International Standard Organization – ISO 2768-1 : 1989).
- l) Bramki do piłki ręcznej są standaryzowane przez Europejski Komitet Standaryzacji CEN (Comité Européen de Normalisation) jako EN 749 w powiązaniu z EN 202. 10-1.

Rys. 5 Pole bramkowe i jego otoczenie

