

ЗАТВЕРДЖУЮ
Заступник Міністра
молоді та спорту України

_____Олексій НІКІТЕНКО
_____№_____

ПРАВИЛА
проведення спортивних змагань з гандболу



СЕД Megapolis.DocNet
Міністерство молоді та спорту України
№38/3.5/25 від 26.11.2025
КЕП: Нікітенко О. В. 26.11.2025 21:04
3FAA9288358EC0030400000015FD3800115AD300

Передмова

Повний текст Правил гри у гандбол складається з таких елементів:
 текст Правил;
 коментарі;
 суддівські жести;
 роз'яснення правил гри;
 регламент зони заміни.

Додані «Інструкції та інтерпретації» містять методичні рекомендації щодо застосування окремих положень Правил і можуть бути доповнені або розширені у разі потреби.

«Керівні вказівки щодо ігрового майданчика та воріт» включені до зведеного тексту виключно для зручності користувачів і не є невід'ємною частиною Правил гри.

Примітка: з метою спрощення викладу Правилах гри з гандболу використано переважно форми чоловічого роду стосовно гравців, офіційних осіб, суддів та інших учасників. Водночас усі положення Правил гри з гандболу однаковою мірою поширюються на учасників змагань як чоловічої, так і жіночої статі.

Винятком є лише вимоги, визначені **Правилом 3 «М'яч»**, яке регламентує розміри та вагу ігрових м'ячів для чоловічих, жіночих та юнацьких змагань.

ПРАВИЛО 1

1. Ігровий майданчик

1. Ігровий майданчик (див. діаграми 1а та 1б) – це прямокутник завдовжки 40 м і завширшки 20 м, що складається з двох зон воріт (див. 1:4 і 6) та ігрової зони. Довші обмежувальні лінії називаються бічними лініями, а коротші – лініями воріт (між стійками воріт) або зовнішніми лініями воріт (обабіч воріт). Навколо ігрового майданчика повинна бути зона безпеки завширшки не менше 1 м вздовж бічних ліній і 2 м за лініями воріт. Характеристики ігрового майданчика не повинні змінюватися під час гри таким чином, щоб одна з команд отримала перевагу.

2. У центрі кожної зовнішньої лінії воріт розташовуються ворота (див. діаграми 2а та 2б). Ворота повинні бути міцно прикріплені до підлоги або до стін за ними. Вони мають внутрішню висоту 2 м та ширину 3 м. Стійки воріт з'єднані горизонтальною перекладиною. Задня сторона стійки воріт повинна бути на

одній лінії із заднім краєм лінії воріт. Стійки воріт і поперечина повинні мати квадратний переріз 8 см. На трьох сторонах, які видно з майданчика, вони повинні бути пофарбовані смугами двох контрастних кольорів, які також чітко контрастують із фоном. Ворота повинні мати сітку, яка кріпиться так, щоб м'яч, закинутий у ворота, зазвичай залишався у воротах.

3. Усі лінії на майданчику є складовою частиною площі, яку вони обмежують. Лінії воріт між стійками воріт повинні бути 8 см завширшки (дивися діаграму 2а), всі інші лінії повинні бути 5 см завширшки.

Лінії між двома сусідніми зонами можуть бути утворені межею різних кольорів цих зон.

4. Перед кожними воротами розташовується площа воріт (див. діаграму 5). Площа воріт обмежується лінією площі воріт (шестиметрова лінія), що проводиться так:

а) безпосередньо перед воротами проводиться лінія завдовжки 3 м паралельно до лінії воріт на відстані 6 м від неї (вимірювання проводиться від зовнішнього краю лінії воріт до зовнішнього краю лінії площі воріт);

б) 3-метрову лінію із зовнішньою лінією воріт сполучають дві чверті кола кожні радіусом 6 метрів (вимірювання проводиться від заднього внутрішнього кута зовнішньої сторони стійок воріт – див. діаграми 1а, 1б, 2а).

5. Лінія вільних кидків (9-метрова лінія) є пунктирною лінією та проводиться на відстані трьох метрів від зовнішньої сторони лінії площі воріт. Розміри сегментів лінії, як і відстань між сегментами, становлять 15 см (див. діаграми 1а, 1б).

6. 7-метрова лінія – це лінія завдовжки 1 метр, проведена безпосередньо перед воротами. Вона проведена паралельно до лінії воріт на відстані 7 метрів від неї (вимірюється від зовнішнього краю лінії воріт до переднього краю 7-метрової лінії) (див. діаграми 1а, 1б).

7. Лінія обмеження воротаря (4-метрова лінія) – це лінія 15 см завдовжки, проведена безпосередньо перед воротами. Вона проведена паралельно до лінії воріт на відстані чотирьох метрів від неї (вимірюється від зовнішнього краю лінії воріт до переднього краю 4-метрової лінії) (див. діаграми 1а, 1б).

8. Центральна лінія сполучає середні точки двох бічних ліній (див. діаграми 1а, 3).

9. Коло діаметром 4 метри, яке називається зоною початкового кидка, розміщується посередині центральної лінії (див. діаграму 1б та правило 10:3б).

Зона початкового кидка може бути:

- 1) зона іншого кольору між зоною та ігровим майданчиком (діаметр 4 м);
- 2) лінія кола.

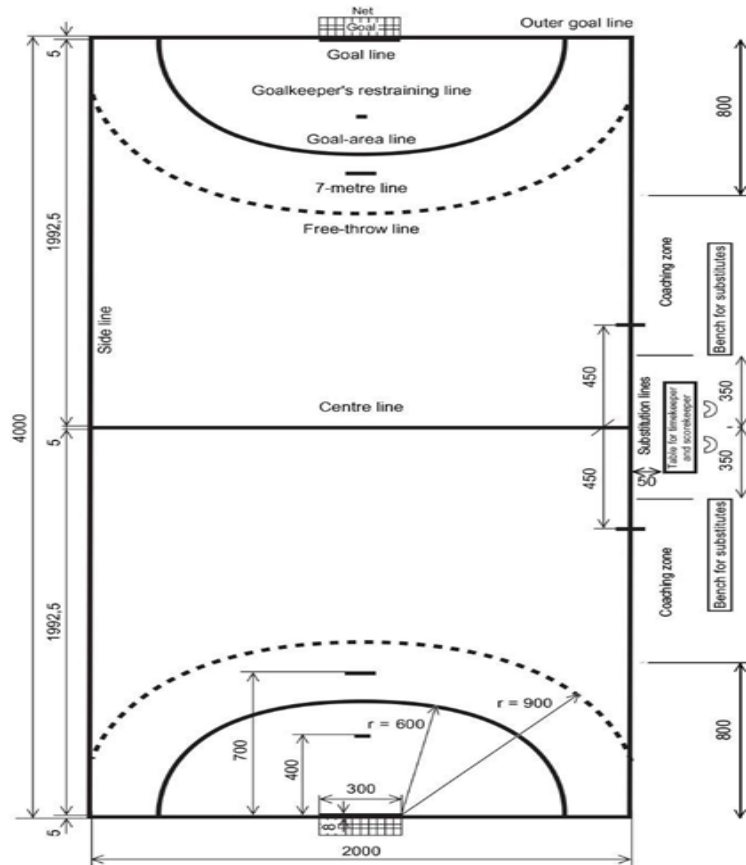
Примітка: зона початкового кидка є обов'язковою для змагань ІНФ і професійних гандбольних ліг старшого рівня та необов'язковою для континентальних федерацій та будь-яких інших подій, організованих національними федераціями.

10. Лінія заміни (відрізок бічної лінії) для кожної команди простягається від центральної лінії до точки на відстані 4,5 метра від центральної лінії. Ця кінцева точка лінії заміни позначена лінією, паралельною до центральної лінії, що простягається на 15 см всередину бічної лінії та на 15 см за її межі (див. схеми 1а; 1б; 3).

11. Зона тренера починається за 3,5 м від центральної лінії та закінчується за 8 м від відповідної зовнішньої лінії воріт, і включає, наскільки це можливо, зону безпосередньо за лавкою запасних.

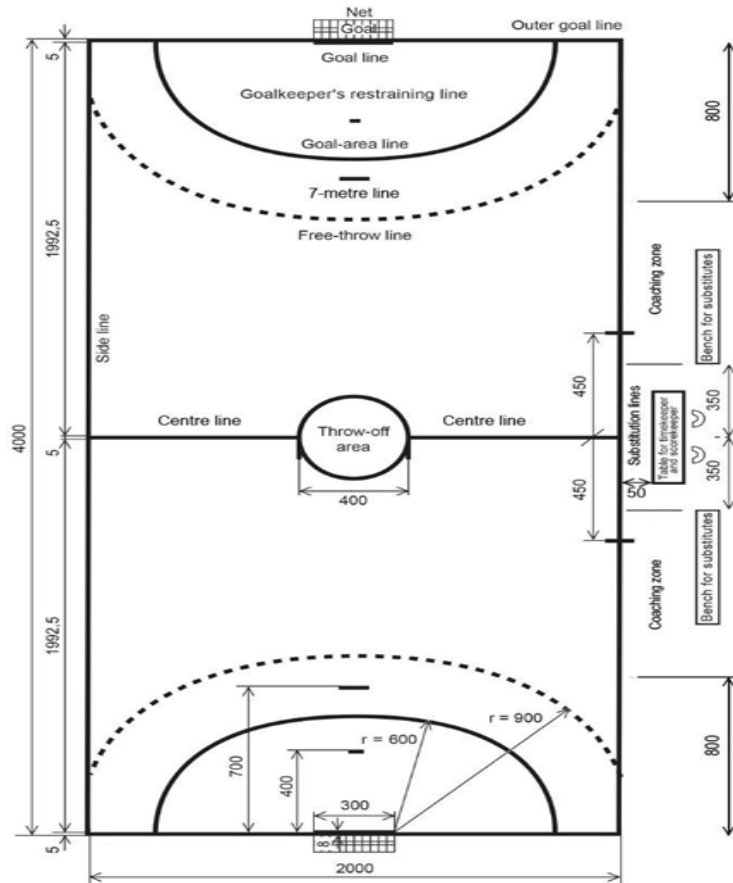
Примітка: докладніші технічні вимоги, що висуваються до ігрового майданчика та воріт, можна знайти в «Керівних вказівках щодо ігрового майданчика і воріт»

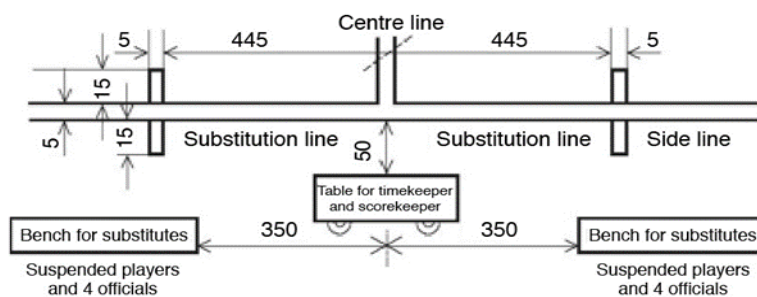
Діаграма 1а: Ігровий майданчик – з центральною лінією



всі розміри в см.

Діаграма 16: Ігровий майданчик – з центральним колом





Стіл для хронометриста та секретаря, а також лавки для запасних повинні бути розміщені так, щоб секретар/хронометрист міг бачити лінії заміни.

Стіл слід розміщувати ближче до бічної лінії ніж до лавки, але не менше ніж на 50 см від бічної лінії.

ПРАВИЛО 2

2. Час гри. Фінальна сирена і Тайм-аут. Час гри.

1. Стандартний час гри для всіх команд з гравцями у віці від 18 років і старших становить два тайми по 30 хв. Час перерви між таймами становить 10 хв.

Тривалість гри команд у віці 15–16 років становить 3 тайми по 20 хв. Для вікових груп 12–14 років тривалість гри становить 3 тайми по 16 хв. В усіх випадках час перерви між таймами становить 10 хв.

Примітка: тривалість і формат проведення ігор можуть коригуватися залежно від умов проведення змагань та відповідного регламенту проведення змагань, але виключно в межах, передбачених **Правилами гри Міжнародної федерації гандболу (IHF Rules of the Game)**.

2. Додатковий час гри призначається після п'ятихвилинної перерви, якщо основний час гри закінчився внічию й необхідно виявити переможця. Додатковий час включає два тайми по 5 хв з однихвилинною перервою між ними.

Якщо ж після першого додаткового часу знову не виявлений переможець, то після 5-хвилинної перерви грається другий додатковий час. Цей додатковий час також включає два тайми по 5 хв з однихвилинною перервою.

Якщо ж і цього разу переможець не буде визначений, то рішення ухвалюється відповідно до регламенту цих змагань. У разі якщо буде вирішено визначити переможця шляхом виконання 7-метрових кидків, необхідно дотримуватись таких умов.

Коментар: якщо для визначення переможця використовуються 7-метрові кидки, то гравці, які не є дискваліфікованими або видаленими в ігровий час, допускаються до участі у виконанні кидків (дивись також Правило 4:1, 4-й абзац). Кожна команда заявляє по 5 гравців. Ці гравці здійснюють кожен по одному кидку по черзі з кожної команди. Команди не повинні визначати послідовність гравців, які виконують кидки. Голкіпери можуть бути вибрані

довільно зі складу допущених до участі гравців. Гравці можуть виконувати 7-метрові кидки чи бути голкіперами.

Судді вирішують, які ворота використовувати. Судді проводять жеребкування, і команда, що виграла, вирішує, чи буде вона виконувати кидки першою або останньою. Якщо після виконання перших 5 кидків кожною командою переможець не визначений, то наступну серію кидків починає інша команда.

Для цього кожна команда знову заявляє по 5 гравців. Усі або деякі з них можуть бути учасниками попереднього раунду. Такий спосіб відбору п'яти гравців може продовжуватися скільки необхідно. У такому разі переможець визначається, щойно виникає різниця голів після того, як обидві команди виконали однакову кількість кидків. Якщо у першому раунді 7-метрових кидків результат вирішено до того, як обидві команди виконали по п'ять кидків кожна, решту кидків виконувати не потрібно.

Гравці можуть бути усунені від подальшого виконання 7-метрових кидків за значні або такі, що повторюються, порушення спортивної поведінки(16:6d). Якщо цим гравцем є один з п'яти, що виконують кидки, то команда повинна заявити іншого гравця.

Фінальна сирена

3. Ігровий час починається за свистком судді на майданчику на початковий кидок. Він закінчується з фінальною сиреною, що спрацьовує автоматично за інформаційним лічильником часу або за сигналом хронометриста. У разі відсутності такого сигналу суддя подає свисток на закінчення часу гри(17:9).

Коментар: у разі відсутності інформаційного лічильника часу з автоматичною фінальною сиреною секундометрист використовує настільний годинник або секундомір і сам подає фінальний сигнал (18:2 2-й абзац).

4. Порушення правил та неспортивна поведінка, що мали місце до або у момент фінального сигналу (на закінчення тайму або гри, а також на закінчення таймів у додатковий час), повинні бути покарані, навіть якщо штрафний кидок (згідно з правилом 13:1) або 7-метровий кидок можна виконати лише після сигналу.

Кидок необхідно повторити, якщо фінальна сирена (на закінчення тайму або гри і в додатковий час) прозвучала в момент виконання вільного або 7-метрового кидка, або коли м'яч вже перебував у польоті.

В обох випадках судді закінчують гру тільки після того, як буде відомий

результат кидка або повторного кидка.

5. Для виконання вільного кидка (або повторення) згідно з Правилем 2:4 існують спеціальні обмеження щодо позиції й заміни гравця. Як виняток до звичайного положення про заміну в Правилі 4:4, може бути замінений тільки один гравець атакуючої команди; аналогічним чином команда, що захищається, має право замінити польового гравця на воротаря, якщо ця команда грала без воротаря, коли прозвучала фінальна сирена. Порушення цього положення карається відповідно до Правилу 4:5, перший абзац. Більше того, всі члени команди виконуючого кидок гравця повинні перебувати на відстані не менше трьох метрів від нього, а також за лінією вільного кидка команди суперниці (13:7, 15:6, а також див. Роз'яснення № 1).

Позиції гравців – захисників викладені у Правилі 13:8.

6. Гравці та офіційні особи підлягають персональному покаранню за порушення правил або неспортивну поведінку, що мали місце при виконанні вільного або 7-метрового кидків, що детально викладено в Правилах 2:4-5. Проте за порушення, що має місце під час виконання таких кидків, не може бути призначений вільний кидок у протилежному напрямі.

7. Якщо судді констатують, що секундометрист подав фінальний сигнал (на закінчення тайму, гри або додаткового часу) дуже рано, то вони зобов'язані залишити гравців на майданчику та дограти час, що залишився.

Команда, що володіла м'ячем коли прозвучав передчасний сигнал, відновлює гру відповідно до перерваної ситуації. Якщо м'яч не був у грі, то гра поновлюється кидком відповідно до ситуації. Якщо ж м'яч був у грі, то гра поновлюється вільним кидком відповідно до Правилу 13:4а-б.

Якщо перший тайм гри (другий тайм або тайм додаткового часу) продовжувався довше передбаченого часу, то другий або третій тайм повинен бути скороченим на відповідний час. Якщо ж другий тайм гри (третій або тайм додаткового часу) продовжувався довше, то судді в такому разі не вносять будь-яких змін.

Тайм-аут

8. Судді вирішують початок і тривалості зупинки часу («Тайм-аут»).

Тайм-аут є *обов'язковим*, якщо:

- а) має місце видалення гравця на 2 хв або дискваліфікація;
- б) наданий командний тайм-аут;
- в) прозвучав свисток секундометриста або головного судді;
- г) необхідні консультації між суддями відповідно до Правила 17:7.

Тайм-аут також надається у стандартних ситуаціях, визначених умовами, що створилися (див. Роз'яснення № 2).

Порушення, що мають місце під час тайм-ауту, повинні мати такі ж наслідки, як і під час гри (16:10).

9. Судді подають сигнал секундометристу на зупинку часу гри та його пуску у зв'язку з тайм-аутом.

Час гри зупиняється секундометристом після того, як тільки він зафіксує три короткі свистки і жест № 15.

Проте, у разі обов'язкового тайм-ауту, коли гра зупиняється свистком секундометриста або головного судді (2:8б-в), секундометрист зобов'язаний негайно зупинити офіційний годинник, не чекаючи підтвердження від судді.

Після тайм-ауту гра поновлюється завжди за свистком (15:5б)

Коментар: *гра повинна зупинитися за свистком секундометриста або головного судді. Навіть якщо судді (або гравці) не відразу відреагували на зупинку гри, то будь-які дії на майданчику після свистка не дійсні. Це означає, що навіть гол після свистка не зараховується. Так само рішення дати команді право зробити кидок (включаючи всі види кидків) також не дійсне. Гра поновлюється відповідно до ситуації, що існувала на майданчику до свистка секундометриста або делегата. (Необхідно враховувати, що зазвичай причиною втручання в гру є командний тайм-аут або помилкова заміна).*

Проте персональне покарання, призначене суддею після свистка, але до фінальної сирени, вважається дійсним. Це справедливо для всіх типів порушень і не залежить від тяжкості покарання.

10. Кожна команда має право на отримання хвилинного командного тайм-ауту поодиночі (ОДНОРАЗОВО) в кожному таймі основного часу гри, але не в додатковий час (Роз'яснення № 3).

Примітка: *відповідно до рекомендації Міжнародної федерації гандболу*

(IHF), а саме: континентальні конфедерації та національні федерації мають право застосовувати відхилення від Правил гри у гандбол у межах своєї відповідальності. Зокрема:

- у разі проведення гри у форматі трьох таймів кожна команда має право на **один командний тайм-ауту в кожному таймі**;
- якщо гра відбувається у два тайми, діє **стандартне правило**: кожна команда має право на **три одноквилинні командні тайм-аути** за гру, але не більше двох у кожній половині основного часу гри.

ПРАВИЛО 3

3. М'яч

1. М'яч виготовляється із шкіри або синтетичного матеріалу. Він повинен бути круглим. Оболонка не повинна бути слизькою і блискучою (17:3).

2. Застосовуються такі дві категорії гандбольних м'ячів:

а) м'ячі, якими грають з клеєм:

зазначені нижче розміри м'яча (тобто окружність і вага) повинні використовуватися для таких вікових категорій:

58–60см і 425–475г (Розмір 3 IHF) для чоловічих і юнацьких команд (старші 16 років);

54–56см і 325–375г (Розмір 2 IHF) для жіночих команд, команд дівчат (старші 14 років) і команд хлопців (від 12 до 16 років);

50–52см і 290–330г (Розмір 1 IHF) для команд дівчат (від 8 до 14 років) та хлопчиків (від 8 до 12 років);

б) м'ячі, якими грають без клею:

зазначені нижче розміри м'яча (тобто окружність і вага) повинні використовуватися для таких вікових категорій:

55.5–57.5см і 400–425г (Розмір 3 IHF) для чоловічих і юнацьких команд (старші 16 років);

51.5–53.5см і 300–325г (Розмір 2 IHF) для жіночих команд, команд дівчат (старші 14 років) і команд хлопців (від 12 до 16 років);

49–51см і 290–315г (Розмір 1 ІНФ) для команд дівчат (від 8 до 14 років) та хлопчиків (від 8 до 12 років).

Примітки: технічні вимоги до м'ячів, що використовуються у всіх офіційних міжнародних змаганнях, містяться в «Регламенті ІНФ по м'ячах».

Розмір і вага м'ячів, що використовуються для «Міні-гандболу», не регламентуються у звичайних правилах гри.

3. На кожну гру повинно бути надано мінімум два м'ячі. Запасні м'ячі містяться безпосередньо біля столу хронометриста впродовж усієї гри. М'ячі повинні відповідати вимогам Правил 3:1-2.

4. Судді вирішують, коли необхідно буде використовувати запасний м'яч. У цих випадках судді повинні ввести в гру запасний м'яч якнайшвидше, щоб зменшити час затримки й уникнути тайм-ауту.

ПРАВИЛО 4

4. Команда. Заміна гравців. Форма гравців. Травми гравців. Команда.

1. Команда складається з 16 гравців.

На майданчику одночасно можуть перебувати не більше 7 гравців. Решта гравців є запасними.

Гравець, який є воротарем, може в будь-який час стати гравцем на майданчику (див. Правило 8:5, *Коментар*, 2-й абзац). Аналогічно й гравець на майданчику може в будь-який час стати воротарем (див. Правила 4:4 та 4:7). Водночас тільки один гравець команди може бути визначений як воротар на майданчику.

Якщо команда грає без воротаря, дозволяється перебувати на ігровому майданчику для 7 польових гравців одночасно (дивись Правила 4:7, 6:1, 6:2в, 6:3, 8:7д, 14:1а).

Правила 4:4–4:7 повинні бути застосовані до заміни воротаря на польового гравця.

Команда повинна мати не менше 5 гравців на майданчику на початку гри.

Кількість гравців може бути збільшена у будь-який час упродовж гри й додаткового часу до 16.

Гра може бути продовжена, якщо навіть кількість гравців команди на майданчику стає менше 5. Тільки судді можуть ухвалити рішення, чи буде гра остаточно зупинена (17:12).

Примітка: у межах своєї компетенції організатори заходу (змагань) мають право застосовувати відхилення від Правил гри у гандбол в межах своєї відповідальності щодо кількості гравців. Проте допускається не більше 16 гравців.

2. Упродовж всієї гри в команді може бути максимум 5 офіційних осіб команди. Ці офіційні особи команди не можуть бути замінені впродовж всієї гри. Один з них повинен бути заявлений як «Відповідальний представник команди». Тільки він має право звертатися до хронометриста/секретаря і, можливо, до суддів (дивись Роз'яснення № 3).

Офіційні особи команди в основному не мають права виходити на майданчик під час гри. Порушення цього правила карається як неспортивна поведінка (дивись Правила 8:7, 16:1в, 16:3д, 16:6в). Гра поновлюється виконанням вільного кидка командою суперників (13:1а-б, див. Роз'яснення №7).

«Відповідальний представник команди» повинен стежити, щоб після початку гри ніхто інший, крім офіційних осіб команди (максимум 5), що мають право брати участь у грі (дивись 4:3), не перебував у зоні запасних. Він також відповідає за дотримання командою Правил зони заміни. Порушення цього правила призводить до наростаючого покарання «відповідального представника команди» (16:1в, 16:3г, 16:6в).

Примітка: у межах своєї компетенції організатори заходу (змагань) мають право застосовувати відхилення від Правил гри щодо кількості офіційних осіб у заявці та технічній зоні, але не більше п'яти (5) осіб від команди.

3. Гравець або офіційна особа мають право брати участь у грі, якщо вони присутні на майданчику до моменту початку гри і їхні прізвища внесені у протокол.

Гравці й офіційні особи, які прибули після початку матчу, повинні одержати дозвіл на участь у секретаря або хронометриста та їхні прізвища повинні бути внесені до протоколу.

Гравець, який має право грати, може у будь-який час вийти на майданчик через лінію власної зони заміни (див. Правила 4:4, 4:6).

«Відповідальний представник команди» повинен стежити, щоб тільки гравці, які мають право брати участь у грі, виходили на майданчик. Порухення цього правила розглядається як неспортивна поведінка «відповідального представника команди». (13:1а-б; 16:1в; 16:3г; 16:6в; проте, див. Роз'ясн. № 7).

Заміна гравців.

4. Запасні гравці можуть багато разів включатися в гру у будь-який час гри (див. Правило 2:5; 4:11) без дозволу хронометриста або секретаря, як тільки замінені гравці покинуть ігровий майданчик (4:5).

Гравці, виходячи на заміну, завжди повинні виходити на майданчик і покидати його тільки через лінію власної зони заміни (4:5). Ці вимоги також стосуються заміни воротарів (див. 4:7, 14:10).

Правила заміни діють також під час тайм-ауту (за винятком командного тайм-ауту).

Коментар: лінія власної зони заміни повинна служити для упорядкування процесу заміни гравців, а не для того, щоб спровокувати покарання в інших ситуаціях, коли гравець ненавмисно переступає бокову лінію поля (наприклад, щоб узяти воду або рушник з лавки за лінією власної зони заміни, або коректно покинути майданчик при видаленні, перетинаючи бокову лінію в напрямку лави запасних далі, ніж 15-тисантиметрова лінія). Тактичне й неправомірне використання території поза майданчиком розглядається окремо в Правилі 7:10.

5. Гравець, що допустив порушення правил заміни, карається 2-хвилинним видаленням. У разі якщо більше одного гравця однієї команди порушують правила заміни в одній ситуації, то тільки перший гравець, який допустив порушення, повинен бути покараний.

Гра поновлюється вільним кидком для команди суперників (13:1а-б, однак дивись Роз'яснення № 7).

6. Якщо додатковий гравець вийшов на ігровий майданчик без заміни або запасний гравець протизаконно втручається в ігрову ситуацію із зони заміни, то він повинен бути покараний 2-хвилинним видаленням. Команда скорочується на ігровому майданчику на одного гравця протягом наступних 2-х хв (незалежно від того, що додатковий гравець, який вийшов на майданчик, повинен буде покинути ігровий майданчик).

У разі якщо видалений гравець вийшов на ігровий майданчик до закінчення 2-хвилинного видалення, то він повинен бути додатково покараний видаленням на 2 хв. Час видалення повинен початися негайно, а склад команди на майданчику буде скорочено ще на одного гравця на той відрізок часу, скільки «недосидів» до кінця свого попереднього видалення знов видалений гравець.

В обох випадках гра поновлюється вільним кидком для команди суперників (13:1а-б, однак дивись Роз'яснення № 7).

Форма гравців

7. Усі гравці команди повинні мати єдину ігрову форму. Комбінація кольорів і дизайн форми однієї команди повинні чітко відрізнятися від іншої. Гравець, який виконує функцію воротаря, повинен мати форму, кольори якої чітко відрізняються від кольору форми польових гравців обох команд і воротаря команди суперника (17:3).

8. Гравці повинні мати номери щонайменше 20 см заввишки на спині футболки та щонайменше 10 см спереду. Використовувані номери можуть бути від 1 до 99. Гравець, який грає то як воротар, то як гравець на майданчику, в обох випадках повинен носити один і той же номер.

Колір номерів повинен чітко відрізнятися від кольорів і дизайну футболки.

9. Гравці повинні бути взуті у спортивне взуття.

Не дозволяється використовувати предмети, що могли б бути небезпечними для гравців. Наприклад, до них належать захист для голови, маски для обличчя, браслети, наручний годинник, кільця, видимий пірсінг, намисто й ланцюжки, сережки, окуляри без захисту або в жорсткій оправі, предмети, що можуть спричинити порізи або садна (нігті потрібно коротко підстригати), а також будь-які інші предмети, які могли б завдати травми (17:3).

Гравці, які не виконали цих вимог, до участі в грі не допускаються до тих пір, поки не усунуть недоліки.

Плоскі кільця, маленькі сережки і видимий пірсінг можуть бути дозволені, якщо вони виглядають так, що не можуть заподіяти шкоду. Допускається використовувати головну пов'язку, хустку та капітанську пов'язку, якщо вони виготовлені з м'якого еластичного матеріалу.

Відповідальний представник команди підтверджує, підписавши протокол

матчу перед початком гри, що екіпірування всіх гравців відповідає нормам. Якщо судді виявлять невідповідність після того, як була розпочата гра (відповідно до правила 4:9), відповідальний представник команди повинен бути покараний прогресивно, а гравець, якого це стосується, повинен покинути ігровий майданчик, поки він не виправить цю проблему.

Якщо у команди є будь-які сумніви з приводу екіпірування, відповідальний представник команди повинен звернутися до суддів або головного судді до початку гри (див. також «Інструкції та інтерпретації», Додаток 2).

Травми гравців

10. У разі якщо має місце кровотеча у гравця або наявність крові на його тілі або формі, цей гравець повинен негайно самотійно покинути ігровий майданчик (згідно з правилами заміни) для того, щоб зупинити кровотечу, обробити рану, видалити кров з тіла або форми. Гравець не має права повертатися на ігровий майданчик, поки не будуть виконані ці дії.

Якщо ж гравець відмовляється виконати рішення суддів відповідно до викладених вимог, то його поведінка вважається неспортивною (8:7, 16:1в, 16:3г).

11. Якщо має місце травма гравця, то судді можуть дозволити (використовуючи жести № 15 та 16) двом особам, допущеним до гри (дивитися 4:3), вийти на ігровий майданчик під час тайм-ауту з метою надання допомоги травмованому гравцю своєї команди.

Після отримання медичної допомоги на ігровому майданчику гравець повинен залишити його негайно. Він може повернутися на майданчик тільки після закінчення третьої атаки його команди (Процедуру та виключення дивись у Роз'ясненні № 8).

За меншої кількості необхідних атак його команди, гравець може повернутися на ігровий майданчик тільки після закінчення перерви між таймами. У разі якщо гравець виходить на майданчик раніше, він буде покараний згідно з Правилами 4:4 – 4:6.

Примітка: тільки національні федерації можуть своїм рішенням скасувати вимоги Правила 4:11 другий абзац для гравців молодіжних вікових груп.

Якщо додаткові особи виходять на майданчик після того, як двоє інших вже вийшли, в тому числі особи з протилежної команди, це карається як хибний вихід

на майданчик, у разі якщо це гравець, то згідно з Правилами 4:6, 16:3а, а у разі з «офіційною особою команди», згідно з Правилами 4:2, 16:1в, 16:3г, 16:6в. Учасник, якому дозволили вийти на майданчик, але замість того, щоб допомагати травмованому гравцю, він дає інструкції іншим гравцям, наближається до супротивників і суддів і т.д., його поведінка розглядається як неспортивна (16:1в, 16:3г, 16:6в).

ПРАВИЛО 5

5. Воратар

Воротарю *дозволяється*:

1. торкатися м'яча будь-якою частиною тіла в процесі захисту в межах площі воріт;

2. пересуватися з м'ячем у межах площі воріт без дотримання обмежень для польових гравців (7:2-4, 7:7); воротарю, проте, не дозволяється затримувати виконання кидка м'яча (6:4-5, 12:2, 15:5б);

3. покидати площу воріт без м'яча й брати участь у грі в ігровій зоні; у цьому випадку воротар підкоряється загальним правилам для гравців в ігровій зоні (за винятком ситуації, описаній у Правилі 8:5, *Коментар, другий абзац*).

Вважається, що воротар покинув площу воріт, як тільки він будь-якою частиною тіла торкнеться майданчика за межами лінії площі воріт.

4. покидати площу воріт з м'ячем і знову грати ним в ігровій зоні, якщо йому не вдалося встановити контроль над тілом та/або м'ячем.

Воротарю *не дозволяється*:

5. піддавати небезпеці суперника в процесі захисту воріт (8:3, 8:5, *Коментар 8:5, 13:1б*);

6. Воротареві забороняється покидати площу воріт, тримаючи м'яч під своїм контролем.

- Якщо арбітр подав свисток для виконання кидка воротарем, а воротар при цьому перетнув лінію площі воріт із м'ячем у руках, призначається вільний кидок суперникові (згідно з правилами 6:1, 13:1а та 15:7, третій абзац).

- Якщо ж свисток не подавався, кидок воротаря повторюється (відповідно

до **15:7**, другий абзац).

У разі, коли воротар мав би втратити м'яч за межами площі воріт, перетнувши її з м'ячем у руках, арбітри повинні застосовувати інтерпретацію переваги (згідно з **15:7**).

7. перебуваючи у межах площі воріт, торкатися м'яча, що лежить або котиться за межами площі воріт (6:1, 13:1a);

8. заносити м'яч в площу воріт, якщо він лежить або котиться за межами площі воріт (6:1, 13:1a);

9. повертатися з м'ячем у площу воріт з ігрової зони (6:1, 13:1a);

10. торкатися м'яча стопою або ногою нижче коліна, коли він рухається в напрямку ігрової зони в межах площі воріт (13:1a);

11. перетинати лінію обмеження воротаря (4-метрова лінія) або її проєкції по обидві сторони, поки м'яч не покинув руку суперника, що виконує 7-метровий кидок (14:9).

Коментар: *поки одна нога воротаря стоїть на підлозі на лінії обмеження або позаду неї (4-метрова лінія), йому дозволяється іншу ногу або будь-яку частину свого тіла переносити повітрям над цією лінією і за її межі.*

ПРАВИЛО 6

6. Площа воріт

1. Тільки воротарю дозволяється перебувати в площі воріт (проте, див. 6:3). Вважається, що гравець на майданчику заступив у площу воріт, що включає лінію площі воріт, якщо він торкається її будь-якою частиною свого тіла.

2. Якщо гравець на майданчику заступає в площу воріт, то повинні бути прийняті такі рішення:

а) кидок воротаря, якщо гравець суперника заступив у площу воріт, володіючи м'ячем або без м'яча, але тим самим створив для себе перевагу (12:1);

б) вільний кидок, якщо захисник перетинає площу воріт і одержує перевагу, але не зриває можливості взяття воріт (13:1б, також див. 8:7e);

в) 7-метровий кидок, якщо захисник входить у площу воріт і завдяки цьому зриває явну можливість взяття воріт (14:1a, також див. 8:8i). Вираз «вхід у площину воріт» означає торкання лінії площі воріт або очевидний вхід у площу воріт.

3. Перетин площі воріт не карається, якщо:

а) гравець заступає в площу воріт після передачі м'яча, і це не призводить до втрати переваги для суперника;

б) гравець будь-якої команди заступає в площу воріт і в результаті цих дій не одержує перевагу.

4. М'яч вважається «поза грою», якщо воротар контролює його в площі воріт (12:1). М'яч повинен бути повернений в гру кидком воротаря (12:2).

5. М'яч залишається у грі, коли котиться по підлозі в площі воріт. Він перебуває у володінні команди воротаря, і лише воротар може торкатися до нього. Воротар може підняти його, тим самим ввівши його в положення «поза грою», а потім повернути його в гру, відповідно до 6:4 та 12:1-2 (проте див. 6:7б). Якщо до м'яча, що котиться, торкається гравець з команди воротаря, за цим слідує вільний кидок (13:1а) (проте див. 14:1а та Роз'яснення бв); гра продовжується кидком воротаря (12:1(III)), якщо до м'яча торкається супротивник.

М'яч перебуває «поза грою», якщо лежить на підлозі в площі воріт (12:1(II)). Він перебуває у володінні команди воротаря, і лише воротар може торкатися до нього. Воротар повинен ввести його в гру відповідно до 6:4 та 12:2 (проте див. 6:7б). Також буде виконано кидок воротаря, якщо до м'яча доторкнеться гравець будь-якої команди (12:1 2-й абзац, 13:3).

Дозволяється торкатися м'яча, коли він перебуває в повітрі над площею воріт та підлягає Правилам 7:1 та 7:8.

6. Гра повинна бути продовжена (виконанням кидка воротаря відповідно до правила 6:4-5), якщо гравець команди, який захищається, в процесі захисту торкається м'яча, а потім його ловить воротар або якщо м'яч залишається лежати в площі воріт.

7. Якщо гравець відіграє м'яч у площу власних воріт, то рішення повинні бути такі:

а) гол, якщо м'яч потрапляє у ворота;

б) вільний кидок для суперника, якщо м'яч залишається лежати в площі воріт або якщо воротар забирає м'яч і він не потрапляє у ворота (13:1а-б);

в) кидок із-за бічної лінії, якщо м'яч виходить за межі зовнішньої лінії воріт (11:1);

г) гра продовжується, якщо м'яч перетнув площу воріт і повернувся назад в ігрову зону, і воротар не торкався його.

8. М'яч, що повернувся з площі воріт в ігрову зону, залишається у грі.

ПРАВИЛО 7

7. Гра м'ячем. Пасивна гра. Гра м'ячем

М'яч вважається «у грі» з моменту виконання офіційного кидка до моменту переривання гри свистком суддів, секундометриста або делегата, або до моменту прийняття суддями рішення про кидок воротаря або вкидання із-за бічної лінії.

Дозволяється:

1. кидати, ловити, зупиняти, штовхати або передавати м'яч, використовуючи долоні (відкриті або закриті), руки, голову, тулуб, стегна і коліна;

2. тримати м'яч максимум 3 секунди, також якщо він лежить на підлозі (13:1a);

3. робити максимум 3 кроки з м'ячем (13:1a) після отримання м'яча від іншого гравця або ловлі м'яча після дриблінгу. У разі якщо гравець отримує або ловить м'яч, не торкаючись ногами підлоги, а потім ставить одну або одночасно обидві ноги на підлогу, це не зараховується як крок.

Один крок вважається зробленим, якщо:

а) гравець, що стоїть обома ногами на підлозі, відриває одну ногу від підлоги і знов ставить її на підлогу або пересуває одну ногу з одного місця на інше;

б) гравець торкається підлоги тільки однією ногою, ловить м'яч, а потім торкається підлоги іншою ногою;

в) гравець після стрибка доторкнувся підлоги однією ногою, а потім на тій же нозі робить стрибок, або торкається підлоги іншою ногою;

г) гравець після стрибка торкається підлоги обома ногами одночасно та після цього відриває одну ногу і знову ставить її на підлогу або пересуває одну ногу з одного місця на інше.

Коментар: якщо одну ногу пересувають з одного місця на інше, а другу тягнуть за собою, то вважається зробленим лише один крок.

Також відповідно до правил, якщо гравець з м'ячем падає на підлогу, ковзає, а потім встає і грає м'ячем або коли гравець «пірнає» за м'ячем, контролює його та встає, щоб грати ним.

4. у статичному положенні або в русі:

а) ударити м'яч об підлогу один раз і знову зловити його однією або двома руками;

б) багато разів ударяти м'яч об підлогу однією рукою (дриблінг), а потім зловити або підняти його однією або двома руками;

в) багаторазово котити м'яч по підлозі однією рукою, а потім підняти його знову однією або двома руками.

Як тільки м'яч після цього буде спійманий однією або двома руками, його необхідно буде передати протягом трьох секунд або після не більше трьох кроків (13:1а).

Ведення або дриблінг починається з того моменту, коли гравець торкається м'яча будь-якою частиною тіла і направляє м'яч до підлоги.

Після того, як м'яч торкнувся іншого гравця або воріт, гравцю знову дозволяється робити ведення і ловити м'яч (проте, див.14:6).

5. перекладати м'яч з однієї руки в іншу;

6. грати м'ячем, стоячи на колінах, сидячи або лежачи на підлозі; це означає, що дозволяється виконати кидок (наприклад, вільний кидок) з цієї позиції, якщо дотримуються вимоги Правила 15:1, включаючи вимогу не відривати частину однієї ступні від підлоги.

Не дозволяється:

7. торкатися м'яча більше одного разу після того, як він вже перебував під контролем, якщо м'яч за цей час не торкнувся підлоги, іншого гравця або воріт (13:1а); проте, дотик до м'яча кілька раз не карається, якщо гравець не отримав контроль над м'ячем, намагаючись зловити або зупинити його;

8. торкатися м'яча ступнею або ногою нижче коліна, за винятком випадку, коли м'яч кинутий в ногу гравця суперником (13:1а-б, дивись також 8:7д, 8:8е);

9. гра продовжується, якщо м'яч торкнувся судді, який перебуває на ігровому майданчику;

10. гравцю не дозволяється торкатися м'яча, коли гравець будь-якою частиною тіла торкається підлоги за межами майданчика. Це призведе до вільного кидка для команди суперника (13:1a).

Якщо гравець з команди, що володіє м'ячем, перебуває за межами майданчика без м'яча, суддя жестом указує гравцю, що той повинен повернутися на майданчик. Якщо гравець не виконав вказівку, або якщо подібна дія повторюється цією командою, суддя повинен призначити вільний кидок проти команди, що володіє м'ячем (13:1a) без попередження. Такі дії не призводять до особистого покарання згідно з Правилами 8 та 16.

Пасивна гра

11. Команді не дозволяється утримувати м'яч без видимих спроб атакувати або виконати кидок по воротах. Також не дозволяється затримувати кидок із-за бічної лінії, початковий, вільний кидок або кидок воротаря (див. Роз'яснення № 4). Це розцінюється як пасивна гра, внаслідок чого команда, що володіє м'ячем, карається вільним кидком для суперника, в принципі після показу попереджувального сигналу (13:1a).

Вільний кидок виконується з місця, де перебував м'яч у момент зупинки гри.

12. Якщо зафіксована спроба пасивної гри, то використовується попереджувальний жест (жест № 17). Тим самим команді, що володіє м'ячем, надається можливість змінити методи ведення атаки і уникнути втрати атакуючої позиції. Якщо атакуючі дії не змінилися після попереджувального жесту, судді можуть забрати м'яч у команди в будь-який момент. У разі якщо атакуюча команда не виконує кидок по воротах після щонайбільше 4 передач, тобто коли партнер по команді отримує 5-ту передачу, призначається вільний кидок для команди супротивника. (13:1a, процедура та виключення див. Роз'яснення № 4г).

Рішення суддів про кількість пасів базується на підставі їхнього спостереження фактів відповідно до принципу Правила 17:11. У певних ситуаціях судді можуть призначити вільний кидок проти команди, що володіє м'ячем, і без використання попереджувального жесту, наприклад, коли гравець умісне утримується від спроби використовувати явну можливість узяття воріт.

ПРАВИЛО 8

8. Порухення та неспортивна поведінка. Допустимі дії.

1. Дозволяється:

- а) використовувати відкриту долоню для «зняття» м'яча з руки суперника;
- б) використовувати зігнуті руки для контакту з тілом суперника, контролюючи його рухи, і слідувати за ним таким чином;
- в) використовувати корпус для блокування суперника в боротьбі за позицію;

Коментар: блокування означає запобігання супернику переміщення на відкритий простір. Налаштування блоку, підтримка блоку та вихід з нього в принципі повинні проходити пасивно стосовно до суперника (однак див. 8:2б).

Порушення, що зазвичай не призводять до особистих покарань (однак, враховувати, прийняття рішень згідно 8:3а-г)

2. Не дозволяється:

- а) викидати або вибивати м'яч з рук суперника;
- б) блокувати суперника передпліччями, руками, ногами або використовувати будь-які частини тіла для усунення або відштовхування його; це включає небезпечне використання ліктя в початковому положенні та в русі;
- в) тримати супротивника (тіло або форма), навіть якщо він залишається вільним для продовження гри;
- г) набігати або застрибувати на суперника.

Порушення, що вимагають особистих покарань згідно з Правилем 8:3-6

3. Порушення, під час яких дії в основному або виключно спрямовані на тіло особистого суперника, повинні призвести до покарання. Це означає, що в додаток до вільного або 7-метрового кидка порушення має бути покарано поступово, починаючи з попередження (16:1), потім 2-хвилинне вилучення (16:3б) та дискваліфікація (16:6г).

Для більш важких порушень є **3** такі рівні покарань, які базуються на нажчезазначених критеріях прийняття рішень:

- порушення, що мають бути покарані негайним 2-х хвилинним вилученням (8:4);
- порушення, що караються дискваліфікацією (8:5);
- порушення, що караються дискваліфікацією з обов'язковим письмовим рапортом (8:6).

Критерії прийняття рішень:

для судження про те, які особисті покарання використати для конкретного порушення, застосовуються критерії прийняття рішень; ці критерії можуть використовуватися і комбіновано, залежно від конкретної ситуації:

- а) **положення гравця**, який робить порушення (фронтально, з боку чи ззаду);
- б) **частини тіла**, проти яких спрямовані незаконні дії (корпус, рука, що кидає, ноги, голова, горло та шия);
- в) **динаміка** незаконних дій (інтенсивність незаконного тілесного контакту, та/або порушення, коли суперник у повному русі);
- г) **ефект** від незаконних дій:
 - вплив на контроль над тілом та м'ячем;
 - зменшення або запобігання здатності рухатись;
 - запобігання продовження гри.

Для вирішення ступеня порушень також вирішальною є ігрова ситуація (наприклад, момент кидка, біг на відкритий простір, ситуації на високій швидкості).

Порушення, що вимагають негайного 2-хвилинного вилучення

4. Деякі порушення повинні каратися 2-хвилинним вилученням, незалежно від того, чи отримав гравець раніше попередження.

Це особливо відноситься до порушень, де винний гравець ігнорує небезпеку для суперника (дивись також 8:5, 8:6).

З урахуванням критеріїв при прийнятті рішень з Правила 8:3, такими порушеннями можуть бути:

- а) порушення, що відбуваються з високою інтенсивністю чи проти суперника на великій швидкості;
- б) утримування суперника тривалий час або перекидання його вниз;
- в) порушення проти голови, шиї, горла;
- г) жорсткі удари в корпус або в руку, якою кидає;
- д) намагання позбавити суперника контролю над власним тілом (наприклад, захоплення ноги/стопи коли суперник в стрибку; дивись проте 8:5а);
- е) набігання або застрибування на суперника на великій швидкості.

Порушення, що вимагають дискваліфікації

5. Гравець, який атакує суперника так, що це є небезпечним для його здоров'я, карається дискваліфікацією (16:6а). Особлива небезпека для здоров'я суперника виникає через високу інтенсивність порушення, або з того, що противник повністю не готовий до порушення та не може захистити себе (дивись Правило 8:5 *Коментар*).

На додаток до критеріїв Правил 8:3 та 8:4 застосовуються також такі критерії прийняття рішень:

- а) фактична втрата контролю над власним тілом під час бігу або стрибка, або під час кидка;
- б) особливо агресивні дії проти частин тіла суперника, особливо обличчя, горла або шиї (інтенсивність контакту);
- в) зневажливе ставлення, демонстроване винним гравцем під час здійснення порушення.

Коментар: також, порушення з дуже малим фізичним впливом може бути дуже небезпечним і призвести до тяжких травм, якщо порушення відбувається, коли суперник у стрибку або біжить та не в змозі себе захистити. У подібній ситуації це небезпека для суперника, а не інтенсивність контакту, що є також підставою для дискваліфікації.

Це також стосується тих ситуацій, коли воротар залишає площу воріт з метою забрати м'яч, призначений супернику. Тут воротар відповідальний за забезпечення того, що не виникне ситуація, небезпечна для здоров'я противника.

Воротар буде дискваліфікований, якщо:

- а) опанував м'ячем, але у своєму русі причинив зіткнення із суперником;
- б) не може опанувати або контролювати м'яч, але спричиняє зіткнення з суперником.

Якщо судді переконані в одній з цих ситуацій, що без неправильних дій воротаря суперник був би здатний опанувати м'ячем, то потрібно призначити 7-метровий кидок.

Дискваліфікація у зв'язку з особливо ризикованими, особливо небезпечними, навмисними або зло навмисними діями (також необхідний письмовий рапорт).

6. Якщо судді вбачають, що дії особливо ризиковані, особливо небезпечні, навмисні або зло навмисні, вони повинні надати письмовий рапорт після гри, щоб відповідальні органи могли ухвалити рішення про подальші заходи.

Показання і характеристики, що будуть як критерії для прийняття рішень на додаток до тих, що у Правилі 8:5:

- а) особливо ризиковані або особливо небезпечні дії;
- б) навмисні або зло навмисні дії, що ніяк не пов'язані з ігровою ситуацією.

Коментар: якщо порушення відповідно до Правил 8:5 та 8:6 скоєні під час останніх 30 с з метою недопущення голу, то дії повинні розцінюватись як «надзвичайно неспортивна поведінка» відповідно до Правил 8:10г і каратися відповідно.

Неспортивна поведінка, що вимагає особистого покарання відповідно до Правил 8:7-10

Вербальні та невербальні вирази, що не відповідають хорошему спортивному духу, вважаються неспортивною поведінкою. Це стосується гравців та офіційних осіб команд як на майданчику, так і за його межами.

Для покарання за неспортивну, серйозну неспортивну та надзвичайну неспортивну поведінку застосовується чотири рівні дій:

дії, що караються прогресивно (8:7);

дії, що повинні бути покарані прямим 2-хвилинним вилученням (8:8);

дії, що караються дискваліфікацією (8:9);

дії, що караються дискваліфікацією з поданням письмового рапорту (8:10а,б).

Неспортивна поведінка, що вимагає прогресивного покарання

7. Дії, перераховані нижче у підпунктах а–е, як приклади неспортивної поведінки, що має бути покарана поступово, починаючи з попередження (16:1б):

а) протести проти суддівського рішення, вербальні чи невербальні дії, з метою оскарження цих рішень;

б) вплив на суперника або товариша по команді за допомогою слів, жестів або криків, щоб дестабілізувати суперника;

в) затримка виконання формального кидка, не дотримуючи відстані 3 метри, або в інший спосіб;

г) використання провокаційних дій або надмірної реакції, намагаючись ввести суддів в оману щодо дій суперника або перебільшуючи вплив дії, щоб спровокувати тайм-аут або незаслужене покарання суперника (див. також 8:8з);

д) активне блокування кидка або паса стопою чи ногою нижче коліна (рефлекторні рухи, наприклад, зрушуючи ноги разом, не повинні бути покарані) (див. також Правило 7:8, 8:8д);

е) повторюванні використання площі воріт у тактичних цілях.

Неспортивна поведінка, що вимагає негайного 2-хвилинного вилучення

8. Деякі дії за своєю природою вважаються особливо серйозними та вимагають негайного 2-хвилинного вилучення, незалежно від того, чи мали попередження гравець або офіційна особа. Це включає в себе:

а) гучні протести, що доповнені жестами, або провокаційна поведінка;

б) коли рішення проти команди, яка володіла м'ячем, і гравець не кладе м'яч негайно на підлогу або не віддає його супернику;

в) блокування доступу до м'яча, що перебуває в зоні заміни;

г) коли гравець, який безперешкодно виконує кидок у відкритій ігровій ситуації, влучає в голову воротареві; або коли гравець, який виконує кидок

із 7-метрової лінії, влучає в голову воротареві, якщо воротар не рухає голову в напрямку м'яча з метою блокування кидка;

д) коли гравець, який виконує штрафний кидок, влучає в голову захисника під час виконання штрафного кидка після фінального сигналу згідно з Правилем 2:4, якщо захисник не рухає головою в напрямку м'яча з метою блокування кидка;

е) чітко розводячи або піднімаючи одну чи обидві гомілки або стопи з метою блокування/відбивання ногою передачі чи кидка, що має явний вплив на ігрову ситуацію (див. також Правила 7:8, 8:7д);

ж) активне перешкоджання виконання формального кидка для суперників і недотримання 3-х метрової дистанції та/або вчинення інших порушень, що перешкоджають виконанню кидка;

з) через симуляцію, намагаючись ввести суддів в оману щодо дій суперника, коли не було здійснено контакту чи контакт був дуже обмежений з відповідною частиною тіла, щоб змусити суддів перервати гру або незаслужено покарати суперника (див. також 8:7г);

і) польовий гравець блокує або ловить м'яч, спрямований у порожні ворота, використовуючи площу воріт;

к) офіційний представник команди, який стоїть за межами майданчика, випадково втручається в гру, торкаючись м'яча або гравця (також див. Правило 8:10б (І)) під час надання інструкцій своїй команді.

Примітка: критерії кидка м'ячем у голову воротаря:

правило застосовне лише у ситуаціях відкритої гри, тобто жодного захисника немає між гравцем, який кидає, та воротарем;

голова має бути першою точкою контакту з м'ячем. Це правило не застосовується, якщо м'яч потрапляє в голову воротаря після попереднього удару в будь-яку іншу частину тіла воротаря;

правило не застосовується, якщо воротар рухає головою в напрямку м'яча;

якщо воротар намагається ввести суддів в оману, щоб спровокувати покарання (наприклад, після того, як м'яч влучив у груди воротаря), воротар має бути покараний згідно з Правилем 8:8з.

Груба неспортивна поведінка, яка вимагає дискваліфікації

9. Деякі форми неспортивної поведінки вважаються настільки серйозними, що заслуговують дискваліфікації. Ось приклади такої поведінки:

а) кидок або удар м'яча далеко в демонстративній формі після рішення суддів;

б) якщо воротар демонстративно відмовляється від спроби відбити 7-метровий кидок;

в) умисний кидок м'яча у суперника під час зупинки гри, якщо це зроблено дуже сильно і з дуже короткої відстані, це повинно бути розцінено як «особливо небезпечні дії» згідно з 8:6;

г) дії у відповідь (акт помсти) на порушення.

Коментар: у випадку 7-метрового або вільного кидка, гравець, який його виконує, несе відповідальність за загрозу воротарю або захиснику

Груба неспортивна поведінка, яка вимагає дискваліфікації (також необхідний письмовий рапорт)

10. Якщо судді класифікують поведінку як вкрай неспортивну, покарання надається відповідно до таких правил.

У випадках цих порушень (підпункти а, б), зазначених як приклади, судді повинні надати письмовий рапорт після гри, щоб відповідальні органи могли ухвалити рішення про подальші заходи:

а) образлива та загрозна поведінка, спрямована на іншу людину, наприклад, суддя, хронометрист/секретар, головний суддя, гравець, офіційна особа команди, глядач; прояв неспортивної поведінки може бути в усній чи невербальній формі (вираз обличчя, жести, мова тіла чи контакт тіла);

б) (I) втручання офіційної особи команди в гру на ігровому майданчику або в зоні заміни, або (II) гравець, що зриває явний шанс на взяття воріт за допомогою неправомірного виходу на майданчик (Правило 4:6) або із зони заміни (див. також Правило 8:8к).

Дискваліфікація та 7-метровий кидок через особливу неспортивну поведінку або особливі порушення на останніх 30 секунд гри

11. У випадках, пов'язаних з наступними порушеннями (а, б), 7-метровий кидок

призначається для суперника:

а) якщо протягом останніх 30 секунд гри м'яч поза грою, а гравець або офіційна особа команди заважають або затримують виконання кидка для супротивника, щоб перешкодити їм отримати можливість кидка по воротах або отримати явний шанс взяття воріт; винний гравець/офіційна особа повинна бути дискваліфікована і 7-метровий кидок повинен бути призначений для суперників. Це стосується будь-якого типу перешкод (наприклад, тільки з обмеженою фізичною дією, перехоплювання паса, втручання в одержання м'яча, не віддача м'яча);

б) якщо протягом останніх 30 секунд гри м'яч перебуває у грі, і противники:

(1) через порушення гравцем Правил 8:5 або 8:6, а також 8:9, 8:10а, 8:10б (II);

(2) через порушення офіційною особою Правил 8:10а, 8:10б (I)

позбавляють команду суперника можливості зробити кидок по воротах або отримати явний шанс взяття воріт, винний гравець або офіційна особа повинні бути дискваліфіковані згідно із відповідними правилами, а команді, що володіє м'ячем, надається право на 7-метровий кидок.

Якщо гравець, проти якого було порушення, або його партнер по команді забиває гол у ворота до зупинки гри, 7-метровий кидок не призначається.

Примітка: у разі порушення Правил гри 8:6 або 8:10 судді повинні подати письмовий звіт.

ПРАВИЛО 9

9. Взяття воріт. Гол.

1. Гол зараховується, якщо м'яч повністю перетнув лінію воріт (див. діаграма 4) за умови, що не було порушень з боку гравця, що кидав м'яч, або іншого члена його команди до кидка або під час кидка м'яча. Суддя біля лінії воріт двома короткими свистками і жестом № 12 показує, що гол зарахований.

Гол зараховується, якщо захисник допустив порушення тоді, як м'яч вже потрапив у ворота.

Гол не зараховується, якщо суддя або суддя-хронометрист перериває гру до повного перетину м'яча лінії воріт.

Гол зараховується команді суперників, якщо гравець кидає по власних воротах, за винятком ситуації, коли воротар виконує кидок від воріт

(12:2 2-й абзац).

Коментар: гол зараховується, якщо хтось, що не бере участі в грі (глядач і т.п.), перешкоджає попаданню м'яча у ворота і якщо суддя впевнений в стовідсотковій можливості попадання.

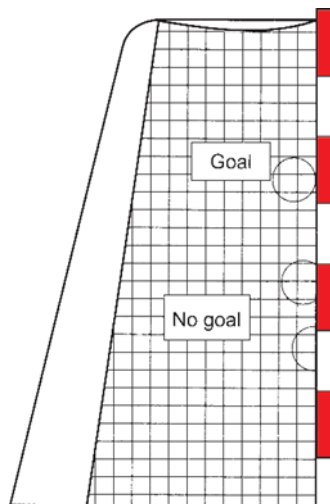
2. Гол, що був зарахований, у жодному разі не може бути відмінений, якщо суддя вже дав свисток на початковий кидок (але див. Правило 2:9 *Коментар*).

Судді повинні чітко показати (без початкового кидка), що вони зарахували гол, у тому разі якщо сигнал про закінчення тайму гри звучить відразу ж після узяття воріт і до виконання початкового кидка.

Коментар: рахунок на табло повинен змінитися відразу ж, як тільки судді зарахували гол.

3. Переможцем оголошується команда, яка закинула більше голів ніж суперник. Гра закінчується з нічийним рахунком, якщо обидві команди закинули однакову кількість голів або не закинули жодного гола (див. 2:2).

Діаграма 4: Взяття воріт. Гол



ПРАВИЛО 10

10. Початковий кидок

1. На початку гри початковий кидок виконує команда, що виграла жеребкування та вибрала володіння м'ячем. У цьому випадку суперник має право

вибору воріт. Відповідно, якщо команда, що виграла жеребкування, віддає перевагу вибору воріт, то суперник виконує початковий кидок.

Команди «міняються воротами» у другому таймі. Початковий кидок на початку другого тайму виконується командою, що не робила це на початку гри.

При призначенні додаткового часу проводиться повторне жеребкування. Також усі викладені вище вказівки (Правило 10:1) застосовуються і до гри в додатковий час.

2. Після кожного взяття воріт гра продовжується початковим кидком, що виконує команда, у ворота якої був закинутий м'яч (але див. Правило 9:2 2-й абзац).

3. Застосовуються такі два варіанти початкового кидка:

а. Початковий кидок з центральної лінії.

Початковий кидок виконується в будь-якому напрямку з центру майданчика (при допустимому відході убік на 1.5 м). Кидок виконується після свистка протягом 3-х с (13:1а, 15:7 3-й абзац). Гравець, що виконує початковий кидок, повинен хоча б однією ногою перебувати на центральній лінії та іншою ногою на ній або на своїй половині майданчику (15:6) до тих пір, поки не відпустить м'яч (13:1а, 15:7 3-й абзац) (див. також Роз'яснення № 5).

Гравцям команди, що виконує початковий кидок, не дозволяється до свистка перетинати центральну лінію (15:6).

б. Початковий кидок із зони початкового кидка.

Початковий кидок виконується у будь-якому напрямку із зони початкового кидка. Йому передує свисток, після якого він повинен бути виконаний протягом 3 с (13:1а, 15:7 3-й абзац).

Свисток судді може бути поданий лише тоді, коли м'яч і гравець, який виконує кидок, повністю перебуває в зоні початкового кидка (15:6).

Гравцю, який виконує кидок, не дозволяється перетинати лінію зони початкового кидка будь-якою частиною тіла, доки кидок не буде вважатися виконаним (13:1а, 15:7 3-й параграф).

Гравцю, який виконує кидок, дозволяється рухатися всередині зони вкидання, але йому не дозволяється ударяти м'яч об підлогу після свистка (13:1а, 15:7 3-й абзац).

Виконання кидка може виконуватися під час руху. Не дозволяється стрибати під час виконання кидка (13:1а, 15:7 3-й абзац).

Початковий кидок вважається виконаним, коли:

м'яч спочатку покинув руку гравця, який кидає, і потім повністю перетнув лінію зони кидка;

м'яч переданий партнеру по команді, який торкнувся його або взяв під контроль, хоча це відбулося в зоні кидка.

Партнерам гравця, який виконує кидок, не дозволяється перетинати центральну лінію до сигналу свистка, за винятком випадків, коли вони перебувають у зоні початкового кидка (15:6).

Гравці команди, що захищається, повинні перебувати за межами зони для початкового кидка та не мають права торкатися м'яча або суперників у зоні для початкового кидка, поки кидок не буде вважатися виконаним (15:4, 8:7в, 8:8ж). Їм дозволяється перебувати безпосередньо за межами зони.

4. При виконанні початкового кидка на початку кожного тайму (включаючи всі тайми додаткового часу) всі гравці повинні перебувати на своїй половині майданчика або всередині зони початкового кидка, кому це дозволено.

Однак, при виконанні початкового кидка після забитого голу суперникам дозволяється перебувати на обох половинах майданчика.

Якщо кидок виконується з центральної лінії (10:3а), гравці команди суперників повинні розташовуватися не ближче за 3 метри від гравця, що виконує кидок (15:4, 15:9, 8:7в, 8:8ж).

Якщо кидок виконується із зони для початкового кидка (10:3б), суперники повинні бути поза лінією цієї зони всім тілом (15:4, 15:9, 8:7в, 8:8ж).

ПРАВИЛО 11

11. Кидок із-за бічної лінії

1. Кидок із-за бічної лінії призначається в тому випадку, якщо м'яч повністю перетнув бічну лінію або коли захисник останнім торкнувся м'яча до того, як той перетнув зовнішню лінію воріт.

Кидок із-за бічної лінії також призначається, якщо м'яч торкнувся стелі або споруди над майданчиком.

2. Кидок із-за бічної лінії виконується без свистка судді (але див. 15:56) суперниками тієї команди, гравці якої останніми торкнулися м'яча, перш ніж він перетнув лінію або торкнувся стелі або споруди.

3. Кидок із-за бічної лінії виконується з того місця, де м'яч перетнув бічну лінію, або, якщо м'яч перетнув зовнішню лінію воріт, то з місця перетину бічної лінії із зовнішньою лінією воріт на відповідній стороні.

Якщо м'яч торкнувся стелі або споруди над майданчиком, кидок із-за бічної лінії виконується з місця на бічній лінії найбільш близького до місця дотику м'яча.

4. Гравець, який виконує кидок, повинен стояти однією ногою на бічній лінії до тих пір, поки не відпустить м'яч. Для другої ноги обмежень немає. (13:1а, 15:6, 15:7 2-й та 3-й абзаци).

5. При виконанні кидка із-за бічної лінії гравці команди суперників повинні перебувати не ближче ніж 3 метри від гравця, який виконує кидок (15:4, 15:9, 8:7в, 8:8ж).

Водночас гравцям завжди дозволяється розташовуватися безпосередньо біля лінії площі своїх воріт.

ПРАВИЛО 12

12. Кидок воротаря

1. Кидок воротаря призначається коли:

(I) гравець команди суперника увійшов до площі воріт, порушивши Правило 6:2а;

(II) воротар зловив м'яч у площі воріт або м'яч перебуває на підлозі в площі воріт (6:4-5);

(III) гравець команди супротивника торкнувся м'яча, коли він котився або лежав у площі воріт (6:5 1-й абзац);

(IV) м'яч вийшов за зовнішню лінію і останнім, хто його торкнувся, був воротар або гравець команди суперника.

Це означає, що у всіх цих ситуаціях м'яч вважається поза грою, і гра поновлюється кидком воротаря (13:3), якщо є порушення після кидка воротаря і до його виконання.

2. Кидок воротаря виконується воротарем без свистка судді (однак див. 15:5б) з площі воріт через лінію площі воріт.

Якщо команда, що повинна виконати кидок воротаря, грає без воротаря, воротар повинен замінити одного з польових гравців (Правило 4:4). Судді вирішують, чи потрібен тайм-аут (Правило 2:8 2-й абзац, рекомендації № 2).

Кидок воротаря вважається виконаним, якщо кинутий воротарем м'яч повністю перетнув лінію площі воріт.

Гравцям іншої команди дозволяється перебувати безпосередньо за лінією площі воріт, але їм не дозволяється торкатися м'яча, поки він повністю не перетне лінію (15:4, 15:9, 8:7в, 8:8ж).

ПРАВИЛО 13

13. Вільний кидок

Рішення про виконання вільного кидка

1. Загалом судді можуть переривати гру і відновлювати її вільним кидком для команди супротивника у разі якщо:

а) команда, що володіє м'ячем, допускає порушення правил, що повинно привести до втрати м'яча (див. 4:2-3, 4:5-6, 5:6-10, 6:5 1- абзац, 6:7б, 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 1-й абзац, 15:8);

б) супротивник допускає порушення правил, внаслідок яких команда, що володіє м'ячем, втрачає його (див. 4:2-3, 4:5-6, 5:5, 6:2б, 6:7б, 7:8, 8:2-10).

2. Судді можуть вирішити продовжувати гру, утримавшись від передчасної її зупинки призначенням вільного кидка.

Це означає, що згідно з Правилом 13:1а судді можуть не призначати вільний кидок, якщо команда, що захищається, опановує м'ячем безпосередньо після того, як атакуюча команда допустила порушення правил.

Так, згідно з Правилом 13:1б судді можуть не втручатися в хід гри поки не стане зрозуміло, що атакуюча команда втратила м'яч або не в змозі продовжувати атаку через порушення правил командою, що захищається.

У разі потреби персонального покарання через порушення правил судді можуть вирішити негайно зупинити гру, якщо це не приводить до не вигідного положення команди, що грає за правилами. Інакше, покарання порушнику

відкладається до завершення ігрової ситуації, що склалася.

Правило 13:2 загалом не застосовується у разі недотримання Правил 4:2-3 або 4:5-6, коли гра повинна бути негайно зупинена, звичайно із залученням хронометриста.

3. Якщо порушення, що зазвичай призводить до виконання вільного кидка відповідно до правила 13:1, відбувається коли м'яч перебуває поза грою, то гра поновлюється кидком, відповідним тій ситуації, при якій гра була зупинена (також див. Правило 8:10в, спеціальна інструкція протягом останніх 30 с гри).

4. На додаток до ситуацій, викладених в Правилі 13:1а-б, вільний кидок виконується як спосіб відновлення гри також у певних ситуаціях, коли гра перервана (тобто коли м'яч в гри), навіть якщо не було жодного порушення правил:

а) якщо команда володіла м'ячем під час зупинки гри, то ця ж команда і буде їм володіти під час відновлення гри;

б) якщо жодна з команд не володіла м'ячем, то команда, що володіла ним останньою, знову одержує м'яч під час відновлення гри.

5. Якщо призначається вільний кидок проти команди, що володіла м'ячем до свистка судді, то гравець, який володіє м'ячем в цей момент, повинен відпустити його або покласти поряд з собою (8:8б).

Виконання вільного кидка

6. Вільний кидок зазвичай виконується без свистка судді (але див. 15:5б) і, як правило, з того місця, де було допущене порушення. Винятком з цього можуть бути:

у ситуаціях, викладених в Правилі 13:4 а-б, кидок виконується після свистка з місця, де м'яч перебував під час зупинки.

Якщо суддя самотійно або на вимогу технічного делегата (від ІГФ або континентальної/національної федерацій) зупиняє гру у зв'язку з порушенням з боку гравця або офіційної особи команди, що захищається, внаслідок чого слідує усне попередження або персональне покарання, то вільний кидок проводиться з місця, де м'яч перебував під час зупинки гри, якщо це місце більш вигідне атакуючій команді, ніж те, де було допущене порушення.

Той же виняток, який описаний вище, може застосовуватися, якщо хронометрист зупиняє гру через порушення Правил 4:2-3 або 4:5-6.

Як зазначено в Правилі 7:11, вільні кидки призначаються в разі ведення пасивної гри з того місця, де м'яч перебував у момент зупинки гри.

Незалежно від основних принципів і процедур, викладених вище, вільний кидок ніколи не може виконуватися із площі власних воріт команди, що виконує кидок, або із зони ігрового майданчика, обмеженої лінією площі воріт і лінією вільного кидка команди суперника. У цих ситуаціях кидок повинен бути виконаний з найближчої від місця порушення точки, відразу за лініями цих зон.

Коментар: якщо правильним місцем для виконання вільного кидка є лінія вільного кидка команди, що захищається, то виконання кидка повинне проводитися саме з цього місця. Проте, чим далі це місце перебуває від лінії вільного кидка, тим більший допуск, що дає можливість виконати цей кидок з максимально короткої відстані від певного місця. Цей допуск поступово збільшується до трьох метрів і має місце в разі коли вільний кидок проводиться з місця біля площі воріт тієї команди, що його виконує. Цей допуск не використовується у разі порушення Правила 13:5, якщо це порушення веде до покарання відповідно до Правила 8:8б. У таких випадках кидок завжди повинен проводитися з місця, в якому відбулося порушення.

7. Гравці нападаючої команди не повинні торкатися або перетинати лінію вільного кидка суперника до виконання вільного кидка. (Див. спеціальні обмеження до правила 2:5).

Судді зобов'язані корегувати положення гравців нападаючої команди, тих які перебувають між лінією вільного кидка і лінією площі воріт перед виконанням вільного кидка, якщо неправильна позиція впливає на хід гри (15:3; 15:6). Вільний кидок у цьому разі проводиться після свистка (15:5б). Така ж процедура застосовується (Правило 15:7 2-й абзац), якщо під час кидка, виконаного без свистка, гравці команди, що вкидає м'яч, входять у заборонену зону до того, як м'яч залишив руку гравця.

У разі коли кидок виконується по свистку, і при цьому гравці нападаючої команди торкаються або перетинають лінію вільного кидка до того, як м'яч кинутий гравцем, вільний кидок повинна виконувати команда, що захищається (15:7 3-й абзац, 13:1a).

8. При виконанні вільного кидка суперники повинні перебувати на відстані не менш 3-х метрів від здійснюючого кидок спортсмена. Проте їм дозволяється стояти перед лінією площі своїх воріт, якщо вільний кидок виконується на їх лінії вільного кидка. Втручання у виконання вільного кидка карається відповідно до

Правил 15:9, 8:7в, 8:8ж.

ПРАВИЛО 14

14. 7-метровий кидок

Рішення про призначення 7-метрового кидка

1. 7-метровий кидок призначається у разі якщо:

а) у будь-якому місці ігрового майданчика гравець або офіційна особа зриває явну можливість суперника забити гол;

б) пролунав сторонній свисток від когось іншого, крім суддів, у момент явної можливості забити гол;

в) явна можливість забити гол зірвана через втручання особи, яка не бере участі в грі, наприклад, глядача, який вийшов на майданчик, або свистка, що зупинив гравця (крім випадків, обумовлених у коментарі 9:1).

г) мають місце порушення відповідно до Правил 8:10в, 8:10г (проте, див. 8:10 останній абзац).

Аналогічно це ж правило застосовується у разі форс-мажорних обставин, таких як раптове відключення електрики, що зупиняє гру безпосередньо перед явною можливістю забити гол.

Дивись Роз'яснення № 6 для визначення явної можливості забити гол.

2. Якщо гравець нападаючої команди зберігає повний контроль над м'ячем і своїм тілом, незважаючи на порушення Правила 14:1а, немає необхідності призначати 7-метровий кидок, навіть якщо гравець втрачає можливість забити гол.

У будь-якому випадку можливого призначення 7-метрового кидка судді мають утриматися від втручання, доки не зможуть чітко визначити, чи дійсно рішення про 7-метровий є обґрунтованим і необхідним. Якщо гравець нападаючої команди забиває гол незважаючи на заборонений прийом захисників команди суперника, абсолютно очевидно, що причина для призначення 7-метрового кидка відсутня. І навпаки, якщо ясно, що гравець дійсно втратив контроль над м'ячем або своїм тілом через порушення правил, що не дало можливості йому забити гол, призначається 7-метровий кидок.

Правило 14:2 не застосовується у випадках, пов'язаних з порушеннями Правил 4:2-3 або 4:5-6, коли гра повинна бути негайно зупинена за сигналом хронометриста, делегата або судді.

3. Коли призначається 7-метровий кидок суддя може надати тайм-аут, але тільки у разі, якщо є значна затримка часу, наприклад, через заміну воротаря або гравця, який виконує кидок, і це рішення про тайм-аут повинне відповідати принципам і критеріям, зафіксованим у Роз'ясненні № 2.

Виконання 7-метрового кидка

4. 7-метровий кидок виконується у напрямку воріт впродовж 3с після свистка судді (15:7 3-й абзац, 13:1а).

5. Гравець, що виконує 7-метровий кидок, повинен перебувати не далі ніж в 1 метрі за лінією 7-метрового кидка (15:1, 15:6). Після свистка судді гравець не повинен торкатися лінії 7-метрового кидка або перетинати її, поки м'яч не покине його руку (15:7 3-й абзац; 13:1а).

6. Гравець, який виконує 7-метровий кидок, або його партнери по команді не можуть знову грати м'ячем до тих пір, поки м'яч не торкнеться суперника або воріт (15:7 3-й абзац; 13:1а).

7. При виконанні 7-метрового кидка члени команди гравця, який виконує кидок, повинні перебувати за лінією вільних кидків, поки м'яч не покине руки гравця (15:3, 15:6). Інакше буде призначений вільний кидок проти команди, що виконує 7-метровий кидок (15:7 3-й абзац, 13:1а).

8. При виконанні 7-метрового кидка гравці команди суперника повинні перебувати за лінією вільних кидків і на відстані не менше 3-х метрів від лінії 7-метрового кидка, доки м'яч не покине руки гравця, який виконує кидок. У разі порушення захисниками вищезазначених вимог і при цьому м'яч не потрапить у ворота, 7-метровий кидок буде призначено повторно. Це не призводить до особистого покарання гравців.

9. 7-метровий кидок повторюється, якщо м'яч не потрапив у ворота, а воротар перетнув межу, тобто 4-х метрову лінію (1:7, 5:11) до того, як м'яч покинув руку гравця, який виконує кидок. Проте, це не призводить до особистого покарання воротаря.

10. Зміна воротарів не допускається, як тільки гравець, що виконує 7-метровий кидок, готовий його виконати, стоїть в правильній позиції з м'ячем у

руці. Будь-яка спроба провести заміну в даній ситуації повинна бути покарана як неспортивна поведінка (8:7в, 16:1б, 16:3г).

ПРАВИЛО 15

15. Загальні рекомендації по виконанню кидків (початковий кидок, кидок із-за бічної лінії, кидок воротаря, вільний кидок і 7-метровий кидок)

Гравець, який виконує кидок

1. Перед виконанням кидка гравець, який кидає, повинен зайняти правильну позицію, зазначену для відповідного кидка. М'яч повинен перебувати в руках гравця, що виконує кидок (15:6).

Під час виконання формального кидка, за винятком кидка воротаря (див. 12:2) і початкового кидка (10:3б), гравець, який виконує кидок, повинен постійно утримувати одну й ту саму ногу в контакті з підлогою до моменту, поки м'яч не буде випущено (проте див. 10:3б). Другу ногу можна неодноразово піднімати та опускати (також див. Правило 7:6).

Гравець, який виконує кидок, повинен залишатися у правильному положенні до моменту виконання кидка (15:7 2-й та 3-й абзаци).

Примітка: *перед виконанням кидка (за винятком кидка воротаря) той, хто виконує кидок, повинен перебувати у вертикальному положенні, тобто ніякі інші частини тіла, крім ніг, не повинні торкатися підлоги.*

2. Кидок вважається виконаним, як тільки м'яч покине руку гравця, який здійснює кидок (дивись однак 12:2, 10:3а 2-й абзац, 10:3б).

Гравець, який виконує кидок, не повинен торкатися до м'яча, доки м'яч не торкнеться іншого гравця або воріт (15:7, 15:8). Дивись також подальші обмеження для ситуацій Правила 14:6.

Гол може бути забитий з будь-якого кидка, за винятком кидка воротаря у свої власні ворота (тобто, шляхом попадання м'яча у власні ворота).

Члени команди гравця, що виконує кидок

3. Гравці повинні розташовуватися в позиціях, зазначених для відповідного кидка (15:6). Гравці повинні залишатися на своїх місцях, поки м'яч не покине руки гравця, який виконує кидок, за винятком ситуації, викладеної в Правилі 10:3а

2-го абзацу (однак дивись 10:3б).

Під час кидка члени команди не повинні торкатися до м'яча або передавати його (15:7 2-й та 3-й абзац).

Гравці захисту

4. Гравці захисту повинні зайняти позиції, вказані для кидка та залишатися на своїх місцях, поки м'яч не покине руки гравця, який виконує кидок (однак дивись 10:3б, 12:2, 15:9).

Неправильні позиції з боку гравців захисту при виконанні початкового кидка, кидка з бокової лінії та вільного кидка не повинні коригуватися суддями, якщо атакуючі гравці не втрачають переваги при негайному виконанні таких кидків. Якщо ж має місце втрата переваги, то неправильні розташування гравців повинні бути виправлені.

Свисток для продовження гри

5. Суддя повинен подати свисток для продовження гри:

а) завжди, у разі початкового кидка (10:3) або 7-метрового кидка (14:4);

б) у разі кидка з бокової лінії, кидка воротаря або вільного кидка:

- для відновлення гри після тайм-ауту;
- для відновлення гри після вільного кидка відповідно до правила 13:4;
- коли була затримка у виконанні кидка;
- після коригування позицій гравців;
- після словесного зауваження або попередження.

Суддя може подавати свисток для відновлення гри на свій розсуд у будь-якому іншому випадку.

Загалом, суддя не подає свисток для відновлення гри, поки не дотримані вимоги до положення гравців відповідно до 15:1, 15:3, 15:4 (однак дивись 13:7 2-й абзац та 15:4 2-й абзац). Якщо суддя подає свисток незважаючи на неправильне розташування з боку гравців, тоді ці гравці мають повне право втручатися в гру.

Після свистка гравець, який виконує кидок, повинен утримувати м'яч не більше 3 с.

Санкції

6. Порушення гравцем, який кидає м'яч, або гравцем тієї ж команди до виконання кидка, тобто у вигляді неправильного розташування на майданчику або торкання м'яча партнером, повинно бути скориговано (проте див. 13:7 2-й абзац).

7. Наслідки порушень гравцем, який кидає м'яч, або гравцем тієї ж команди (15:1-3) під час виконання кидка залежать передусім від того, чи був даний свисток про відновлення гри до виконання кидка.

Загалом, будь-яке порушення під час виконання кидка, якщо не був даний свисток про відновлення гри до його виконання, повинно бути скориговано, а кидок повинен бути повторений після того, як буде даний свисток про відновлення гри. Проте по аналогії з правилом 13:2 тут діє принцип переваги, тобто якщо команда, що виконувала невчасний кидок, втрачає м'яч після проведення кидка, такий кидок зараховується як проведений, і гра продовжується.

Загалом, будь-яке порушення під час кидка, що виконується після свистка судді про відновлення гри, повинно бути покаране. Це правомірно, наприклад, у разі якщо гравець, що виконує кидок, підстрибує, утримує м'яч в руках більше 3с або покидає правильну позицію до того, як м'яч відлетів від його руки. Це також правомірно, якщо гравці команди займають неправильні позиції після сигналу судді, але до того як м'яч покинув руку гравця, який кидає м'яч (див. 10:3 2-й абзац). У таких випадках початковий кидок піддається покаранню і суперники отримують право на вільний кидок (13:1a) з місця порушення (проте дивись правило 2:6). Перевага зберігається згідно з правилом 13:2, якщо команда гравця, який виконує кидок, втрачає м'яч до того, як суддя має можливість втрутитися, гра продовжується.

8. Загалом, будь-яке порушення, що відбулося відразу за кидком і пов'язане з ним, повинно бути покаране. Це належить до порушення з Правила 15:2 2-й абзац, а саме, коли гравець, який виконує кидок, торкається м'яча другий раз до того, як м'яч торкнувся іншого гравця або воріт. Це може проявлятися у формі ведення м'яча або повторного заволодіння м'ячем після того, як він опинився в повітрі чи був покладений на підлогу (перед повторним підняттям). У результаті цього суперники отримують право на вільний кидок (13:1a). Також, як і у разі з

правилом 15:7 3-й абзац, діє принцип переваги.

9. Крім випадків, зазначених у Правилах 14:8, 14:9, 15:4 2-й абзац; 15:5 3-й абзац, захисники, які втручаються у виконання кидка суперників шляхом обрання неправильної початкової або подальшої позиції, повинні бути покарані. Це застосовується незалежно від того, чи було порушення здійснено до виконання або під час кидка (до того, як м'яч залишив руку гравця).

Правило також діє незалежно від того, чи був кидок виконаний до свистка про відновлення гри чи ні. Правило 8:7в або 8:8ж діє спільно з Правилами 16:1б та 16:3г.

Якщо на виконання кидка негативно вплинуло втручання захисника, це, як правило, призводить до призначення вільного кидка на користь команди, що володіє м'ячем. У разі якщо втручання захисника негативно вплинуло на виконання 7-метрового кидка, кидок має бути виконаний повторно.

ПРАВИЛО 16

16. Покарання

Попередження

1. Попередження надається за:

а) порушення , що мають бути покарані прогресивно (8:3, тим не менш, див. 16:3б та 16:6г);

в) неспортивну поведінку, що має бути покарана прогресивно (8:7).

Коментар: кожен гравець може одержати не більше одного попередження, а гравці однієї команди не більше 3-х попереджень сумарно; після цього покаранням має бути, щонайменше, видалення на 2 хв.

Гравець, який вже мав видалення на 2 хв, не може потім одержати попередження.

Офіційні особи однієї команди можуть одержати разом не більше одного попередження.

2. Суддя повинен показати попередження винному гравцю або офіційній особі та хронометристу/секретарю за допомогою піднятої жовтої картки. (Жест №13).

Видалення

3. 2-хвилинне видалення виноситься при:

- а) порушеннях заміни, якщо додатковий гравець виходить на майданчик, або якщо гравець неправомірно втручається в гру з лавки запасних (4:5-6); відзначимо однак Правило 8:10б (II);
- б) за порушення згідно з Правилом 8:3, якщо гравець та/або його команда вже отримали максимальну кількість попереджень (дивись 16:1 *Коментар*);
- в) за порушення, що зазначені у Правилі 8:4;
- г) за неспортивну поведінку згідно з Правилом 8:7, якщо гравець та/або його команд вже отримали максимальну кількість попереджень;
- д) за неспортивну поведінку офіційної особи згідно з Правилом 8:7, якщо один з них вже отримав попередження;
- е) за неспортивну поведінку гравця або офіційної особи згідно з Правилом 8:8; дивись також 4:6;
- ж) як наслідок дискваліфікації гравця або офіційної особи (16:8 2-й абзац; дивись однак 16:11б);
- з) за неспортивну поведінку гравця до відновлення гри, якщо він щойно отримав 2-хвилинне вилучення (16:9а).

Коментар: неможливо давати офіційним особам команди більше одного 2-хвилинного покарання загалом.

Коли виноситься ухвала про 2-хвилинне видалення офіційної особи команди відповідно до правила 16:3е, ця офіційна особа має право залишатися в зоні заміни і виконувати свої функції; проте, склад команди на майданчику зменшується на одного гравця протягом 2-хвилин.

4. Після оголошення тайм-ауту суддя повинен показати видалення винному гравцю або офіційній особі та хронометристу/секретарю відповідним жестом, тобто за допомогою піднятої руки з двома випрямленими пальцями (Жест №14).

5. Час видалення завжди дорівнює 2-хвилинам ігрового часу; третє видалення того ж гравця завжди супроводжується його дискваліфікацією (16:6г).

Видаленому гравцю не дозволяється брати участь у грі протягом часу його видалення, а команді не дозволяється випустити замість нього на майданчик іншого гравця.

Час видалення починає відлік по свистку судді на відновлення гри.

Якщо час 2-хвилинного видалення повністю не закінчився до кінця першого тайму, то воно переноситься на другий тайм гри. Це правило діє і при призначенні додаткового часу і під час його дії. Якщо не закінчилося 2-хвилинне видалення в кінці додаткового часу, це означає, що гравець не може брати участь в подальшому виконанні пенальті, тобто 7-метровому кидку відповідно до Правил 2:2 *Коментар*.

Дискваліфікація

6. Дискваліфікація є відповідним покаранням:

а) за порушення згідно з Правилами 8:5 та 8:6;

б) за грубу неспортивну поведінку згідно з Правил 8:9 та за надзвичайно грубу неспортивну поведінку згідно з Правил 8:10 для гравця або офіційної особи на майданчику чи за його межами;

в) за неспортивну поведінку офіційної особи команди згідно з Правил 8:7, після того як вони отримали разом попередження та 2-хвилинне вилучення згідно з Правилами 16:16 та 16:3д;

г) як наслідок третього видалення одного й того самого гравця (16:5);

д) за значну або повторну неспортивну поведінку в ході виконання серій 7-метрових кидків після закінчення гри (2:2 *Коментар* та 16:10).

7. Після оголошення тайм-ауту судді повинні чітко показати дискваліфікацію винному гравцю або офіційній особі та хронометристу/секретарю за допомогою піднятої червоної картки (жест №13, також дивись Правил 16:8).

8. Дискваліфікація гравця або офіційної особи команди завжди діє до кінця ігрового часу. Гравець або офіційна особа команди повинні негайно покинути ігровий майданчик і зону заміни. Після цього ні гравець, ні офіційна особа команди не повинні мати жодних контактів з командою.

Дискваліфікація гравця або офіційної особи команди в ігровий час завжди супроводжується 2-хвилинним видаленням. Це означає, що кількісний склад

команди скорочується на одного гравця (16:3е). Скорочення кількості гравців на майданчику, проте, продовжуватиметься 4 хвилини, якщо гравець був дискваліфікований при обставинах, викладених у Правилі 16:9 б-г.

При дискваліфікації зменшується кількість гравців або офіційних осіб, що допустима для команди (за винятком ситуації, викладеної в правилі 16:11б). Команді, проте, дозволяється знову збільшити кількість гравців на майданчику після закінчення 2-хвилинного видалення.

Як зазначається в Правилах 8:6, 8:10а-б, дискваліфікації відповідно до цих Правил повинні бути представлені в письмовій формі компетентним органам стосовно подальших дій. У таких випадках «відповідальних офіційних осіб команд» і делегата (див. Роз'яснення № 7) повинно бути проінформовано негайно після прийняття рішення.

Для цього, після того як була показана червона картка, арбітр також показує блакитну картку.

Декілька порушень в одній і тій же ситуації

9. Якщо гравець або офіційна особа команди винні у більш ніж одному порушенні одночасно або послідовно до відновлення гри, і ці порушення заслуговують різних покарань, то вони караються тільки одним, найсуворішим з них.

Проте, існують такі винятки, коли у всіх випадках склад команди на майданчику повинен бути скорочений протягом 4 хв:

а) якщо гравець, якому вже було винесено 2-хвилинне видалення, винен у неспортивній поведінці до відновлення гри, то йому виноситься додаткове 2-хвилинне видалення (16:3е); якщо додаткове видалення є для цього гравця третім, то цей гравець отримує дискваліфікацію;

б) якщо гравець, якому тільки що була винесена дискваліфікація (пряма або у зв'язку з третім видаленням), винен у неспортивній поведінці до відновлення гри, то команда одержує подальше покарання, а склад команди на майданчику повинен бути скорочений протягом 4-хв (16:8 2-й абзац);

в) якщо гравець, якому вже було винесено 2-хвилинне видалення, винен у грубій неспортивній або вкрай неспортивній поведінці до відновлення гри, то гравець отримує дискваліфікацію (16:6в); всі ці покарання разом призводять до того, що склад команди на майданчику повинен бути скорочений протягом

4-хвилин (16:8 2-й абзац);

г) якщо гравець, якому вже була винесена дискваліфікація (пряма або у зв'язку з третім видаленням), винен у грубій неспортивній або вкрай неспортивній поведінці до відновлення гри, то команда одержує подальше покарання, а склад команди на майданчику повинен бути скорочений протягом 4 хв (16:8 2-й абзац).

Порушення в ігровий час

10. Ситуації, описані в Правилах 16:1, 16:3, 16:6, належать до порушень протягом ігрового часу.

Для цих правил поняття «ігрового часу» включає додатковий час, тайм-аути, перерви між таймами та паузи, а у разі Правила 16:6 процедури проведення пенальті (7-метрові кидки).

Таким чином, будь-яка форма серйозної або неодноразової неспортивної поведінки призведе до відсторонення відповідного гравця від подальшої участі в грі (2:2 *Коментар*).

Порушення за межами ігрового часу

11. Неспортивна поведінка, груба неспортивна поведінка або вкрай груба неспортивна поведінка з боку гравця або офіційної особи команди (див. 8:6-10), що мають місце в приміщенні, де відбувається гра, але не в ігровий час, караються у такий спосіб:

Перед грою:

а) попередженням, що виноситься у разі неспортивної поведінки згідно з Правилами 8:7-8 та враховується до загальної кількості попереджень для гравця, а у випадку з офіційною особою – до загальної кількості покарань для офіційних осіб команди;

б) дискваліфікацією винного гравця або офіційної особи за дії, що підпадають під Правила 8:6 і 8:10а, але команді дозволяється почати гру у складі 16 гравців і 5-ти офіційних представників; Правило 16:8 2-й абзац стосується тільки порушень в ігровий час, відповідно ця дискваліфікація не належить до 2-хвилинного видалення.

Подібні покарання за порушення до початку гри можуть бути застосовані у будь-який момент гри, якщо виявляється, що винний гравець бере участь у грі у

разі коли факт порушення не був встановлений у фактичний час порушення.

Після гри:

в) письмовий рапорт

ПРАВИЛО 17

17. Судді

1. На кожную гру призначаються два судді з рівними правами. Їм надають допомогу хронометрист і секретар.

2. Судді зобов'язані спостерігати за поведінкою гравців і офіційних осіб з моменту їх прибуття на місце змагань і до моменту, поки вони не покинуть спортивних споруд.

3. Перед початком матчу судді перевіряють стан ігрового майданчика, воріт і м'ячів, вони вирішують, який м'яч буде використаний (Правила 1, 3:1).

Судді також перевіряють відповідність спортивної форми гравців з існуючим стандартом. Вони перевіряють протокол матчу та екіпіровку гравців. Судді також контролюють кількість гравців і офіційних осіб команди в зоні заміни відповідно до обмежень, а також присутність і підпис у протоколі матчу «відповідальної офіційної особи» кожної команди. Всі порушення повинні бути усунені (4:1-2, 4:7-9).

4. Жеребкування проводиться одним із суддів у присутності іншого судді та «відповідальних офіційних осіб» обох команд або офіційних осіб, гравців (наприклад, капітан команди), що виступають від імені «відповідальних офіційних осіб» команд.

5. Взагалі вся гра повинна проводитися одними і тими ж суддями.

Вони зобов'язані стежити за дотриманням правил гри і карати за їх порушення (див., проте, 13:2, 14:2).

Якщо один із суддів не може завершити гру, інший суддя продовжить гру самотійно, якщо неможливо знайти запасного суддю/суддівську пару.

Примітка: у межах своєї компетенції організатор заходу (змагань) може встановлювати відхилення від Правил гри щодо застосування абзаців першого та третього Правил 17:5.

6. Якщо обидва судді дають свисток за порушення правил і погоджуються щодо того, яку команду слід покарати, але мають різні думки щодо суворості покарання, застосовуватиметься спільне рішення, якого судді досягнуть після консультації один з одним. Якщо їм не вдається дійти спільного рішення, тоді призначається найсуворіше з двох покарань.

7. Якщо обидва судді своїм свистком фіксують порушення правил, або якщо м'яч залишив межі майданчика, але думки суддів розходяться з приводу того, якій з команд повинен бути відданий м'яч, ухвалюється спільне рішення, досягнуте після консультації між суддями. Якщо їм не вдається досягти згоди, то ухвалюється рішення судді в полі.

Тайм-аут обов'язковий. Після консультації судді показують зрозумілий всім жест, після свистка гра поновлюється (2:8Г і 15:5).

8. Обидва судді несуть відповідальність за рахунок голів. Крім того, вони фіксують попередження, видалення і дискваліфікацію.

9. Обидва судді контролюють час матчу. При виникненні розбіжностей з приводу правильності відліку часу судді ухвалюють спільне рішення (див. також 2:3).

Примітка: у межах своєї компетенції організатор заходу (змагань) може встановлювати відхилення від Правил гри *щодо Правил 17:8 та 17:9*.

10. Судді несуть відповідальність за правильне заповнення протоколу матчу.

Дискваліфікації згідно з Правилами 8:6, 8:10 повинні бути зазначені та пояснені в протоколі матчу.

11. Рішення, прийняті суддями на основі їхнього бачення фактів або на основі їхньої оцінки подій, вважаються остаточними.

Протести можуть бути подані тільки в тому разі, якщо ухвалені суддями рішення суперечать Правилам.

Під час гри тільки певний «відповідальний офіційний представник» команди має право звернутися до суддів.

12. Судді мають право тимчасово перервати або припинити гру.

Необхідно використовувати всі можливості продовжити гру, перш ніж ухвалити рішення про її припинення.

13. Судді можуть використовувати відеоповтор (VR) під час гри, як зазначено в Правилах відеоповтору. ІНФ. Континентальні Конфедерації та Національні Федерації вирішують, у яких іграх арбітри можуть використовувати відеоповтор.

14. Судді та головні судді можуть використовувати електронне обладнання для їхнього внутрішнього зв'язку. Правила їх використання визначаються відповідною федерацією.

ПРАВИЛО 18

18. Хронометрист і секретар

1. Основне завдання хронометриста – контроль за ігровим часом, тайм-аутами і часом видалення вилучених гравців.

Секретар перевіряє списки гравців, веде протокол матчу, контролює вихід гравців після початку гри і вихід гравців, позбавлених права грати.

Інші завдання, такі, як контроль за кількістю гравців і офіційних осіб команди в зоні заміни, вихід і повернення замінюваних гравців, а також підрахунок кількості атак після надання допомоги гравцеві на майданчику, розглядаються як спільні обов'язки. Ці рішення розглядаються як засновані на їх спостереженні фактів.

Тільки хронометрист (або, при необхідності, головний суддя відповідної федерації) може за потреби перервати гру.

Дивись також Роз'яснення № 7 щодо процедури втручання хронометриста/секретаря у виконання деяких обов'язків, зазначених вище.

2. У разі відсутності демонстраційного табло з часом, хронометрист повинен інформувати «відповідального офіційного представника» кожної команди про зіграний час або про те, скільки часу залишилося грати, особливо під час тайм-аутів.

У разі відсутності демонстраційного табло з автоматичним сигналом, хронометрист відповідальний за подачу сигналу про закінчення першого тайму та про закінчення гри (див. 2:3).

Якщо на демонстраційному табло не може бути зазначено час видалення гравців (мінімум три для кожної команди в іграх ІГФ), хронометрист повинен зафіксувати на картці, що перебуває у нього на столі, номер кожного видаленого гравця і час закінчення його видалення.

Суддівські жести

При призначенні кидка із-за бічної лінії або вільного кидка судді жестом повинні **негайно** показати напрямок кидка (жести № 7 або № 9).

При виникненні необхідності судді повинні обов'язково використовувати жест для вказівки на винесення персонального покарання (жести №№13,14).

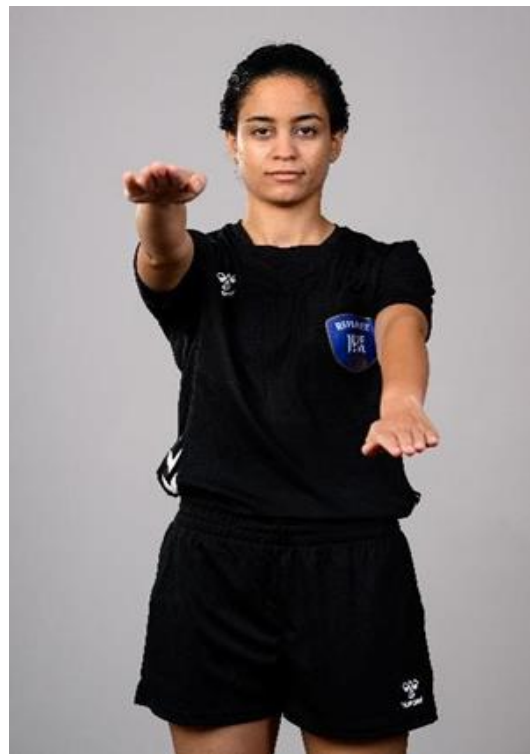
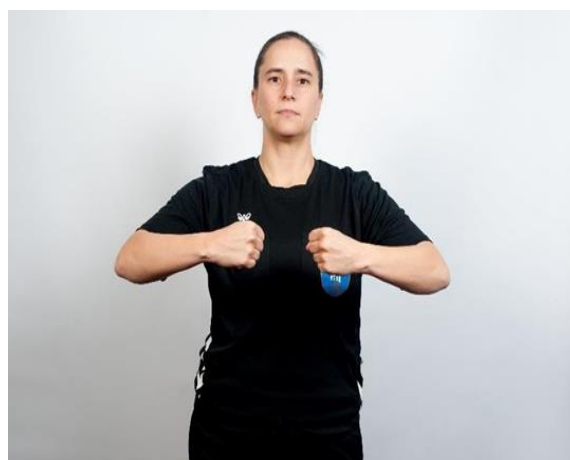
Якщо доцільно пояснити причину призначення вільного кидка або рішення про 7-метровий кидок, то жести №№ 1.6 та жест № 11 використовуються як пояснення. (проте жест № 11 повинен завжди використовуватися у тих випадках, коли рішенню про призначення вільного кидка за пасивну гру не передував жест № 17).

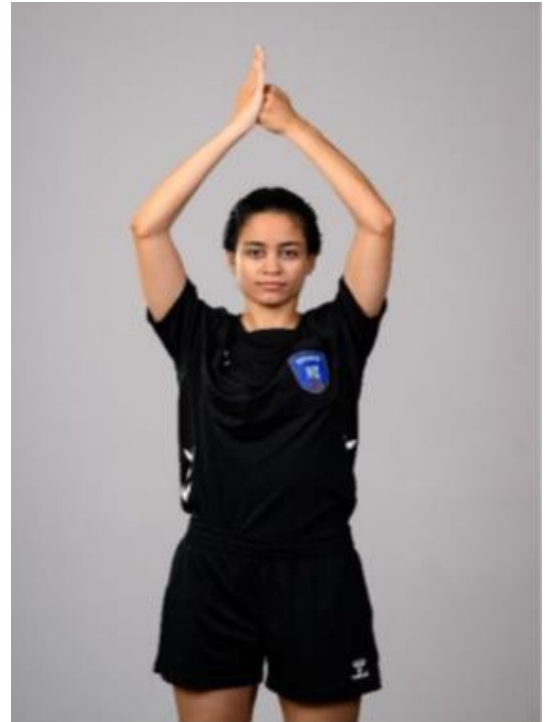
Жести № 12, № 15 та № 16 є обов'язковими в ситуаціях, в яких вони застосовуються.

Жести № 8, № 10 та № 17 використовуються на розсуд суддів.

Список жестів:

1. Заступ площі воріт
2. Помилка ведення
3. Пробіжка або утримання м'яча більше 3 с
4. Захоплення, утримання або поштовх
5. Удар
6. Помилка нападаючих
7. Кидок із-за бічної лінії – напрямом
8. Кидок воротаря
9. Вільний кидок – напрямом
10. Недотримання 3-х метрової дистанції
11. Пасивна гра
12. Гол
13. Попередження (жовта картка); Дискваліфікація (червона картка); інформація про письмовий рапорт (блакитна картка)
14. Видалення (2 хв)
15. Тайм-Аут
16. Дозвіл виходу на майданчик двох осіб «хто має право участі» під час тайм-ауту
17. Попереджувальний сигнал про пасивну гру

ЖЕСТИ**1 Заступ площі воріт****2 Помилка ведення****3 Пробіжка або утримання м'яча
більше 3 с****4 Захоплення, утримання або
поштовх**

5 Удар**6 Помилка нападаючих****7 Кидок із-за бічної лінії – напрям****8 Кидок воротаря**

9 Вільний кидок – напрям**10 Недотримання 3-мєртовї дистанції****11 Пасивна гра****12 Гол**

13 Попередження (жовта картка); дискваліфікація (червона картка); інформація про письмовий рапорт (блакитна картка)



14 Видалення (2 хвилини)



15 Тайм-аут



16 Дозвіл виходу на майданчик двох осіб «хто має право участі» під час тайм-ауту



17 Попереджувальний сигнал про пасивну гру



ПРАВИЛО 19

19. Головний суддя

1. Основне завдання головного судді – забезпечення виконання вимог затвердженого в установленому порядку регламенту про проведення спортивного змагання.

2. Головний суддя несе відповідальність за підготовку місць змагання та безпеку їх проведення, виконує правила техніки безпеки під час проведення змагання.

3. Головний суддя змагання обов'язково проводить технічну нараду перед початком змагання за участю представників команд, суддів, представників спортивних споруд, перевіряє заявки команд, завірені в установленому порядку, наявність медичних довідок, страхових полісів тощо.

4. Обов'язками головного судді під час гри передусім є спостереження за роботою суддів за столом та надання допомоги суддям в полі у належному проведенні гри.

5. Головний суддя певної гри не має бути будь-яким чином пов'язаний з жодною з команд, що перебувають на майданчику.

6. Головний суддя має проводити гру відповідно до цих правил і не має права змінювати їх.

ПРАВИЛО 20

20. Антидопінгові правила

1. Антидопінгові заходи під час спортивних змагань організовуються і проводяться відповідно до Закону України «Про антидопінгову діяльність у спорті», Положення про Національний антидопінговий центр, затвердженого постановою Кабінету Міністрів України від 25.07.2002 № 1063 (зі змінами), Антидопінгових правил Національного антидопінгового центру України (далі – НАДЦ), затверджених наказом НАДЦ від 22.12.2023 № 204-ОС, Всесвітнього антидопінгового кодексу та відповідних Міжнародних стандартів ВАДА.

2. Відбір допінг-проб може проводитись під час усіх офіційних спортивних змагань та поширюється на всіх спортсменів, які беруть участь у спортивних змаганнях.

3. Організатори спортивних змагань здійснюють заходи щодо запобігання участі відсторонених або тимчасово відсторонених від спортивної діяльності у зв'язку з порушенням Антидопінгових правил осіб. Зокрема, організатори під час прийому заявок, реєстрації учасників спортивних змагань, затвердження суддівського складу тощо здійснюють перевірку кожного з учасників на відсутність його у списках відсторонених чи тимчасово відсторонених на сайтах НАДЦ, відповідної міжнародної спортивної федерації та Міжнародного агентства з тестування. У випадку наявності інформації щодо відсторонення такі особи (спортсмени, тренери, лікарі, допоміжний персонал спортсмена) не допускаються до участі у спортивних змаганнях.

4. Організатори спортивних змагань реєструють спортсменів до участі у спортивних змаганнях в разі умови проходження ними сертифікованих курсів антидопінгової освіти на освітній платформі Всесвітнього антидопінгового агентства ADEL, організованих за участі відповідної міжнародної спортивної федерації чи Національного антидопінгового центру.

5. Організатори спортивних змагань забезпечують належні та сприятливі умови для проведення тестувань спортсменів, зокрема облаштовують пункт допінг-контролю, який відповідає вимогам Міжнародного стандарту з тестувань і розслідувань ВАДА.

6. Організатори спортивних змагань забезпечують безперешкодний доступ офіцерів допінг-контролю та іншого персоналу з відбору допінг проб до пункту допінг-контролю, всіх приміщень та місць проведення спортивних змагань, де можуть перебувати спортсмени, їх допоміжний персонал, судді, представники організаторів.

7. Організатори спортивних змагань забезпечують недопущення перешкоджання чи втручання в роботу офіцерів допінг-контролю, іншого персоналу з відбору допінг проб під час процедури тестування спортсменів (зокрема, під час повідомлення спортсменів щодо обрання їх для тестування, супроводження спортсменів до пункту допінг-контролю, здійснення процедур під час здачі спортсменом допінг проби, документального оформлення процедури допінг-контролю тощо).

8. Організатори спортивних змагань за можливістю у найкоротший термін інформують НАДЦ щодо всіх виявлених випадків можливих порушень Антидопінгових правил (використання, зберігання, призначення, розповсюдження заборонених речовин, втручання в процедури допінг-контролю

тощо).

ПРАВИЛО 21

21. Адаптація ветеранів війни, осіб з інвалідністю, осіб з обмеженнями повсякденного функціонування до повноцінного життя суспільства.

1. Реалізація фізичних, психологічних, соціальних можливостей ветеранів війни, осіб з інвалідністю, осіб з обмеженнями повсякденного функціонування, систематизація заходів, спрямованих на відновлення та компенсацію функціональних можливостей організму для поліпшення фізичного та психологічного стану людини в процесі діяльності Федерації гандболу України (далі – ФГУ) з подальшого розвитку виду спорту як суб'єкта сфери фізичної культури і спорту в сучасних умовах відбуватиметься з урахуванням спрямування зусиль на залучення визначених категорій населення до занять фізичною культурою та спортом.

2. ФГУ в ході адаптації виду спорту до потреб ветеранів війни, осіб з інвалідністю відповідної нозології, осіб з обмеженнями повсякденного функціонування ставить за мету сприяння інклюзії та інтеграції до повноцінного життя суспільства, фізичній, психологічній реабілітації, розвиток можливостей до ведення самостійного способу життя, залученості до місцевої спільноти.

З цією метою забезпечуються належні та сприятливі умови для зміцнення громадського здоров'я шляхом використання оздоровчої рухової активності, розв'язання спеціалізованих завдань та практичних проблем з комплексністю та невизначеністю умов, обґрунтовуються вибір та реалізація відповідних заходів для визначених категорій населення.

3. Спортивні заходи проводяться серед ветеранів війни, осіб з інвалідністю, осіб з обмеженнями повсякденного функціонування.

Допуск до участі у спортивних заходах учасників визначених категорій населення відбувається за умови допуску лікаря до занять фізичною культурою та спортом з урахуванням обмежень до виконання фізичних вправ та наявності страхового полісу, дійсного на термін проведення заходу (умови договору страхування мають передбачати участь у спортивних заходах).

Допуск до спортивних заходів відбувається без урахування спортивних розрядів.

4. ФГУ бере участь у створенні безперешкодного доступу учасників

спортивних заходів до місць їх проведення, використання спортивних споруд, обладнання та інвентарю, що сприятиме фізкультурно-спортивній реабілітації осіб різного віку та статі.

5. ФГУ, створюючи та забезпечуючи умови для адаптації ветеранів війни, осіб з інвалідністю, осіб з обмеженнями повсякденного функціонування, співпрацює з місцевими органами виконавчої влади, органами місцевого самоврядування, іншими громадськими об'єднаннями фізкультурно-спортивної спрямованості.

I. РОЗ'ЯСНЕННЯ ДО ПРАВИЛ ГРИ

1. Виконання вільного кидка після фінальної сирени (2:4-6)

У багатьох випадках команда, що виконує вільний кидок після фінальної сирени, насправді не зацікавлена у «взятті воріт». Така ситуація може виникнути або через те, що результат гри вже очевидний, або у разі визначення виконання вільного кидка дуже далеко від воріт суперника. Правила вимагають, щоб вільний кидок виконувався у будь-якому випадку, а значить – судді зобов'язані надати можливість зробити кидок, хоча гравець, що зайняв правильну позицію для кидка, може просто викинути м'яч або віддати його в руки судді.

У тих випадках, коли абсолютно зрозуміло, що команда намагатиметься закинути м'яч у ворота, судді повинні створити всі умови для цього (навіть, якщо має місце невелика ймовірність реалізації кидка), проте зробити це потрібно так, щоб не виникало затягування гри та погіршення її видовища. А значить суддям необхідно створити для гравців обох команд умови, що дають можливість швидко і без помилок зайняти початкове положення для виконання вільного кидка без зволікання. У такому разі слід чітко дотримуватися нових обмежень відповідно до Правил 2:5, що регулюють положення та заміну гравців на полі (4:5, 13:7).

Судді також повинні дуже чітко стежити за порушеннями з боку обох команд. Покарання гравців команди, що захищається, регулюються правилами (15:4, 15:9, 16:1б, 16:3г). Більше того, гравці атакуючої команди також часто порушують правила, наприклад, коли один або декілька гравців перетинають лінію вільних кидків одразу після свистка судді, але до кидка (13:7 третій абзац), або коли гравець, який виконує кидок, починає рухатися чи виконує кидок у стрибку (15:1, 15:2, 15:3).

Дуже важливо фіксувати всі порушення, щоб не зарахувати гол помилково.

2. Тайм-аут (2:8)

Крім ситуацій, визначених Правилем 2:8, коли тайм-аут є обов'язковим, суддям надається можливість ухвалювати рішення на тайм-аут і в інших випадках. Визначимо типові ситуації, коли тайм-аут не є обов'язковим, але зберігається тенденція до його надання при звичайних обставинах:

а) наявність зовнішніх чинників, наприклад, необхідно протерти майданчик;

б) припущення, що гравець травмований;

в) явне затягування часу командою, наприклад, коли команда затягує виконання стандартного кидка або коли гравець навмисно відкидає м'яч чи утримує його;

г) якщо м'яч торкається стелі або предметів над майданчиком (11:1) і далеко відскакує від місця виконання вільного кидка, тим самим викликаючи непередбачену затримку гри;

д) заміна польового гравця на воротаря для виконання воротарського кидка.

Перш ніж ухвалити рішення про тайм-аут при цих та інших подібних ситуаціях, судді повинні перш за все оцінити чи не створить зупинка гри переваги для однієї з команд. Наприклад, якщо на заключному етапі гри команда лідирує з явною перевагою, то немає жодної необхідності в тайм-ауті для протирання майданчика. Точно так само, якщо команда зацікавлена у затягуванні ігрового часу, то не варто брати тайм-аут.

Іншим важливим чинником є тривалість самої перерви. Тривалість перерви в результаті травми часто важко оцінити, так що безпечніше взяти тайм-аут. Також судді не повинні дуже швидко ухвалювати рішення на тайм-аут тільки тому, що м'яч опинився за межами ігрового майданчика. Часто в таких випадках м'яч повертається на майданчик і гра продовжується практично без затримки. Якщо ж м'яч не повертають, то судді повинні якнайшвидше використати запасний м'яч (3:4) для того, щоб уникнути необхідності брати тайм-аут.

3. Командний тайм-аут (2:10)

Кожна команда має право на отримання одного однохвилинного командного тайм-ауту в кожній половині основного часу гри (але не під час додаткового часу).

Якщо команда вирішила взяти командний тайм-аут, її представник повинен покласти зелену картку на стіл безпосередньо перед секундометристом. (Рекомендується, щоб зелена картка була розміром 15x20 см із зображенням великої букви «Т» на кожній її стороні).

Команда може взяти командний тайм-аут тільки тоді, коли вона володіє м'ячем (м'яч перебуває в грі або під час перерви в грі). Якщо команда не втратить контроль над м'ячем до того моменту, коли хронометрист дасть сигнал, то їй відразу ж надається командний тайм-аут (інакше зелена картка повертається

команді).

Хронометрист подає свисток на зупинку гри й зупиняє годинник (2:9). Він використовує жест на тайм-аут (№ 15) і вказує витягнутою рукою на команду, яка взяла командний тайм-аут.

Зелена картка встановлюється на столі з боку команди, що взяла командний тайм-аут і залишається в такому положенні упродовж тайм-ауту.

Судді підтверджують надання командного тайм-ауту, після чого секундометрист включає окремий годинник, який контролює тривалість командного тайм-ауту. Секретар записує час надання командного тайм-ауту в протоколі матчу в графі команди, яка його взяла.

Під час командного тайм-ауту гравці та керівники команди повинні перебувати в межах своєї зони заміни, на ігровому майданчику або безпосередньо в зоні заміни. Судді перебувають в центрі майданчика, при цьому один з них може ненадовго підійти до секундометриста для консультації.

У контексті покарань, відповідно до Правил 16 командний тайм-аут визначається як частина ігрового часу (16:10), так що будь-які неспортивна поведінка та порушення будуть покарані у звичайному режимі. Несуттєвим є те, перебувають гравці на майданчику чи за його межами. Відповідно, попередження, 2-хвилинне видалення та дискваліфікація згідно з Правилами 16:1-3 та 16:6-9 може бути застосована за неспортивну поведінку (8:7-10) або дії, що підпадають під Правило 8:6б.

Через 50с секундометрист подає звуковий сигнал, після чого через 10с гра повинна бути продовжена.

Команди зобов'язані відновити гру як тільки закінчиться командний тайм-аут. Гра поновлюється кидком відповідно до ситуації, що мала місце в момент надання командного тайм-ауту або вільного кидка команди, що взяла командний тайм-аут, з місця, де перебував м'яч у момент надання тайм-ауту.

Коли суддя дає свисток, секундометрист включає годинник.

Команда може запросити командний тайм-аут, натиснувши кнопку (зумер) на електронному пристрої замість використання зелених карток. Звуковий сигнал безпосередньо підключений до офіційної системи табло. Після натискання зумера час буде зупинено. Щоб сповістити всі сторони про командний тайм-аут, він також позначається звуковим сигналом. Для отримання

додаткової інформації зверніться до Правил електронного командного тайм-ауту.

Примітка: якщо ІНФ, Континентальні конфедерації чи національні федерації застосовують правила, що відрізняються від Примітки до Правила 2:10, кожна команда має право отримати максимум три командні тайм-ауту протягом основного ігрового часу, але не протягом овер-тайму. У кожній половині основного ігрового часу може бути надано не більше двох командних тайм-аутів. Між двома тайм-аутами однієї команди суперник повинен принаймні один раз заволодіти м'ячем. Кожна команда має у своєму розпорядженні три зелені картки, пронумеровані 1, 2 та 3 відповідно. Для кожної команди доступні 3 зелені картки з номерами 1, 2 і 3 відповідно.

Команди отримують картки з номерами «1» та «2» у першій половині гри та картки з номерами «2» і «3» у другому таймі за умови, що вони отримали не більше одного командного тайм-ауту в першому таймі. Якщо вони отримали два командних тайм-ауту в першому таймі, вони отримують лише зелену картку № 3.

Протягом останніх п'яти хвилин основного ігрового часу кожній команді дозволяється лише один командний тайм-аут.

4. Пасивна Гра (7:11-12)

А. Загальні керівні принципи

Загальна концепція гри

За допомогою правил пасивної гри, ІНФ прагне сприяти привабливим стилям гри з високим темпом (контратака, швидкий кидок), невеликою кількістю перерв (безперервність) та хорошим балансом між атакою та захистом.

Судді повинні заохочувати активний захист, що не передбачає порушень правил, при оцінюванні пасивної гри.

Фази швидкої гри, що явно спрямовані на створення гольових моментів, не повинні включатися до безпосередньої оцінки пасивної гри.

Цілі

Застосування правил щодо пасивної гри має такі цілі:

зменшення кількості неактивних фаз гри (приклади: гравці повільно переходять зі своєї половини майданчика на половину суперника; тактичні дії в

атаці, які використовуються лише для виграшу часу);

запобігання непривабливим методам гри та навмисним затримкам гри;

зменшення кількості перерв у грі;

сприяння активному захисту, що спрямований на виграш м'яча та переривання атаки суперників без скоєння фолів.

Це вимагає, щоб судді послідовно розпізнавали та оцінювали пасивні методи ведення гри протягом усього ігрового часу.

Ситуації

Пасивна гра може виникати на всіх фазах атаки команди, включаючи:

коли м'яч повільно рухається по майданчику;

під час першої позиційної атаки (тобто фаза нормального розвитку атаки);

після невдалих атакуючих дій або атакуючих дій, перерваних штрафним кидком (тобто коротша фаза розвитку атаки);

після перерв у грі (наприклад, тайм-аут команди).

Пасивна гра зазвичай використовується частіше в таких ситуаціях:

близький рахунок наприкінці гри;

команда змушена грати в меншості (п'ять проти шести; чотири проти шести; інші);

ситуації з порожніми воротами: атакуюча команда грає без воротаря (сім проти шести; інші);

активний захист руйнує/перериває темп атаки та запобігає цілеспрямованій зміні темпу (див. детальні критерії);

різні рівні результативності двох команд (загальна перевага однієї команди, особливо в захисті);

невдалі атакуючі дії однієї команди протягом тривалого періоду часу.

Спостереження за пасивною грою

Різні критерії спостереження повинні застосовуватися до всіх елементів атаки – від отримання володіння м'ячем і до його втрати – з метою

виявлення та оцінки схильності до пасивної гри.

Однак існують особливі ситуації, у яких судді можуть одразу призначити пасивну гру.

Критерії, зазначені в таких положеннях, рідко застосовуються окремо, та зазвичай повинні оцінюватися суддями комплексно.

Незалежно від цього, існують ситуації (див. розділ **Е**), у яких судді можуть негайно прийняти рішення про пасивну гру.

Примітка: *навіть якщо неможливо призначити пасивну гру, коли м'яч поза грою, дії команди, що володіє м'ячем, також слід враховувати в таких ситуаціях, коли гру не було перервано.*

Оцінка суддями тенденції до пасивної гри повинна ґрунтуватися на таких критеріях:

загальні критерії до початку гри (особливості ситуації матчу (місце команд у турнірній таблиці, важливість кінцевого результату, система плей-оф тощо), загальна характеристика гри тощо);

додаткові критерії в конкретній ігровій ситуації (час гри, поточний рахунок, перебіг матчу, наявність/відсутність покарань, овертайм, якість гри обох команд тощо);

фази гри (швидка гра з контратаками (перша, друга й третя хвиля), швидке введення м'яча з центру, перша позиційна атака зі стандартною побудовою, коротша фаза побудови атаки (реорганізація));

специфічні критерії спостереження на різних етапах гри (див. розділ **Б** використання сигналу попередження про пасивну гру).

Зокрема, завжди необхідно враховувати вплив активних захисних дій, що здійснюються відповідно до правил.

Б. Використання попереджувального жесту

Попереджувальний жест повинен використовуватися в таких випадках:

1. Після повернення володіння м'ячем: гравці повільно переходять зі своєї половини майданчика на половину суперника

Пасивна гра може розпочатися вже в момент, коли команда отримує володіння м'ячем на своїй половині майданчика. Важливим критерієм спостереження в цьому відношенні є те, як команда рухається по майданчику зі

своїєї половини на половину суперника. Це також стосується ситуацій, коли м'яч не в грі (див. також Роз'яснення № 2).

Примітка: також подібні ситуації можуть виникати під час позиційних атак для уповільнення захисту.

Типовим критерієм спостереження є:

після повернення володіння м'ячем гравці повільно переходять зі своєї половини майданчика на половину суперника.

Примітка: судді можуть показати попереджувальний сигнал на початку першої позиційної атаки зі звичайною фазою розвитку атаки, якщо м'яч дуже повільно передається на половину поля суперника.

2. Гравець затримує виконання формального кидка

Приклади: затримка виконання штрафного кидка (прикриваючись незнанням правильного місця або іншим подібним поведінковим маневром);

затримка виконання початкового кидка (повільним підбиранням м'яча воротарем, навмисним неточним пасом у центр або повільним переміщенням м'яча до центру);

затримка виконання кидка голкіпера або вкидання м'яча з-за бокової лінії.

Примітка: судді повинні сигналізувати командам утримуватися від таких затримок, як тільки вони їх вперше помічають. Попереджувальний сигнал не може бути показаний, поки м'яч поза грою; його можна показати, як тільки м'яч знову введено в гру. Однак час, протягом якого м'яч був поза грою, слід вважати частиною короткої/довгої фази підготовки. У певних ситуаціях (наприклад, незадовго до кінця гри, чисельна меншість) суддям рекомендується взяти тайм-аут замість того, щоб давати йти ігровому часу. Після цього гра відновиться відповідно до ігрової ситуації, що була перед зупинкою часу.

3. Попереджувальний сигнал у зв'язку з пізньою заміною під час нормальної фази побудови атаки

Типовими критеріями спостереження є:

- команда вже зайняла свої атакуючі позиції;
- команда розпочинає фазу побудови атаки з підготовчої серії передач;
- у цей момент команда проводить заміну.

Примітка: судді мають переконатися, що замінюється саме польовий

гравець команди, що атакує, а не воротар, який знову виходить на майданчик (це не впливає на можливу пасивну гру).

Додатковий критерій: команда чекає на вихід запасного гравця.

Коментар: команда, що починає атаку швидким переходом (контратаки, швидкого кидка) зі своєї половини майданчика, але не може створити миттєву можливість для голу після досягнення половини суперника, може швидко замінити одного або кількох гравців під час переходу до звичайної фази підготовки атаки, така дія не повинна вважатися суддями пасивною грою.

4. Попереджувальний сигнал під час надмірно тривалої фази підготовки в позиційній атаці

Загалом кожна команда може підготувати позиційну атаку з відповідною фазою підготовки, перш ніж розпочати цілеспрямовану атакуючу дію зі зміною темпу. Існує дві різні фази підготовки:

Перша позиційна атака з нормальною фазою побудови атаки

Після заволодіння м'ячем перша позиційна атака команди відбувається на половині майданчика суперника, якщо захисники не застосовують персональний захист на половині атакуючої команди (можливо також після невдалої швидкої атаки або швидкого введення м'яча. Ця перша позиційна атака може тривати довше, наприклад, через заміни гравців.

Характерні риси нормальною фазою побудови під час першої позиційної атаки:

- заміна гравців;
- гравці займають свої позиції для позиційної атаки;
- підготовча серія передач та/або тактичні атакуючі дії (наприклад, перехресні переміщення, переходи без зміни темпу) з тактичними домовленостями (комунікацією) всередині атакуючої команди;
- підготовка та ініціювання цілеспрямованої тактичної атакуючої дії (приклади: початок індивідуальними діями (один на один) або за допомогою колективних тактичних засобів (перехресні переміщення, переходи) тощо).

Примітка: після підготовчої фази побудови атаки наступні критерії є індикаторами для визначення того, чи розпочинає команда цілеспрямовану тактичну атакуючу дію:

цілеспрямована зміна темпу в усіх атакуючих діях (передачі, переміщення

тощо);

атакуючі дії у напрямку воріт у небезпечних зонах;

дії, під час яких нападники вступають у контакт із захисниками (наприклад, захисники тримають та/або неправомірно блокують нападників).

Скорочені фази побудови атаки

Існують дві різні ситуації, за яких атакуюча команда може розпочати наступну цілеспрямовану атакуючу дію зі скороченої фази підготовки:

1. Гра продовжується після невдалої спроби атаки (невдала спроба без переривання гри (наприклад, формальний кидок)). Після фази підготовки атакуюча команда виконує цілеспрямовану тактичну атакуючу дію зі зміною темпу, що, однак, не призводить до завершення атаки (немає шансів на гол, атакуюча команда повертає собі володіння м'ячем після промаху або блокування кидка тощо).

2. Після цілеспрямованої тактичної атакуючої дії гра зупиняється і поновлюється формальним введенням м'яча (вільний кидок, введення з-за бокової лінії тощо).

Застосовується для обох ситуацій:

атакуюча команда може провести ще одну фазу побудови атаки з метою реорганізації та підготовки наступного цілеспрямованого тактичного засобу. Однак ця наступна фаза побудови повинна бути **коротшою**.

Додатковий критерій:

Рекомендована тривалість скороченої фази побудови атаки становить від чотирьох до шести передач після виконання вільного кидка, введення м'яча з-за бокової лінії або введення м'яча воротарем після кидка по воротах, заблокованого захисниками.

Продовження гри в різних ситуаціях

У наступній таблиці наведено огляд різних ситуацій, що можуть починатися як зі звичайної, так і з коротшої фази підготовки.

Таблиця 1: Продовження гри в різних ситуаціях

СИТУАЦІЯ	ГРА ПРОДОВЖУЄТЬСЯ	
ШВИДКА ГРА	НОРМАЛЬНА ФАЗА ПОБУДОВИ АТАКИ	СКОРОЧЕНА ФАЗА ПОБУДОВИ АТАКИ
Швидкий перехід / швидке введення м'яча (перша, друга, третя хвиля) – зупинка гри вільним кидком або припинення дій та перехід до фази побудови атаки	X	
Швидкий перехід / швидке введення м'яча – цілеспрямований перехід від третьої хвилі до позиційної атаки (кілька серій передач із цілеспрямованими тактичними діями) - зупинка гри вільним кидком або припинення дій та перехід до фази побудови атаки	X	
Швидкий перехід / швидке введення м'яча – цілеспрямований перехід від третьої хвилі до позиційної атаки – імітація переходу до нормальної фази побудови атаки – цілеспрямована завершальна дія – зупинка гри вільним кидком	X	
початок позиційної атаки		
Нормальна фаза побудови атаки – тактичні засоби з невдалою зміною темпу – реорганізація (без зупинки гри)		X
Нормальна фаза побудови атаки – тактичні засоби з невдалою зміною темпу – зупинка гри вільним кидком		X
СИТУАЦІЯ	ГРА ПРОДОВЖУЄТЬСЯ	
КОМАНДНИЙ ТАЙМ-АУТ	НОРМАЛЬНА ФАЗА ПОБУДОВИ АТАКИ	СКОРОЧЕНА ФАЗА ПОБУДОВИ АТАКИ
Нормальна фаза побудови атаки – тактичні засоби з невдалою зміною темпу – заблокований кидок або передача (атакуюча команда зберігає володіння м'ячем) Примітка: м'яч певний час знаходиться у вільному стані (без контролю у жодної команди)		X
під час (тривалої) позиційної атаки		
Вільний кидок / введення м'яча після скороченої фази побудови атаки		X
Невдала атака після скороченої фази побудови – гра триває		X
Скорочена фаза побудови атаки – тактичні засоби з невдалою зміною темпу – заблокований кидок або передача (атакуюча команда зберігає володіння м'ячем) Примітка: м'яч певний час перебуває у вільному стані (без контролю жодної з команд)		X

Команда заволодіває м'ячем на своїй половині майданчика – негайний тайм-аут команди (ТТО)	X	
Усі гравці зайняли свої позиції, команда розпочинає першу звичайну фазу побудови атаки — негайний командний тайм-аут	X	
Звичайна фаза побудови атаки – тактичні дії з невдалою зміною темпу – ТТО		X
спеціальні ситуації		
Вилучення у команди в захисті (під час попереджувального сигналу про пасивну гру або без нього) – гра продовжується без попереджувального сигналу	X	
7-метровий кидок – м'яч відбито воротарем – команда, що атакує, зберігає володіння м'ячем – продовжується позиційна атака.	X	
Команда, що атакує, виконує кидок по воротах (під час попереджувального сигналу про пасивну гру або без нього) – м'яч відскакує від воріт або воротаря безпосередньо до команди, що атакує, або команді призначається введення м'яча з аута."	X	

5. Типові критерії спостереження надто тривалої фази побудови атаки

Наведені нижче критерії спостереження, що часто проявляються в поєднанні, є релевантними для визначення надто тривалих фаз побудови атаки:

атакуюча команда не може досягти зміни темпу між фазою розгортання атаки та цілеспрямованою тактичною атакуючою дією, що призводить до можливості забити гол;

гравці неодноразово отримують м'яч, стоячи на місці або віддаляючись від воріт;

неодноразове ведення м'яча, стоячи на місці, або віддаляючись від воріт (без прямого впливу суперника).

Коментар: підготовчі дії один на один, під час яких гравець з м'ячем (часто виконуючи ведення) намагається змусити безпосереднього опонента зміститися в певному напрямку з метою подальшого початку цілеспрямованої атакуючої дії, не повинні враховуватися:

декілька передач між двома гравцями без контакту із захистом (без небезпечних дій у напрямку воріт);

м'яч повертається на власну половину майданчика команди, що атакує, навіть якщо суперники не чинять на них жодного тиску;

активний захист перериває темп передач/рухів атакуючих;

загалом: відсутність контакту із захистом; при зіткненні із суперником атакуючий гравець передчасно відвертається, чекає поки судді перервуть гру або не отримує просторової переваги над захисником;

м'яч відводиться далеко від воріт та/або захисників.

Примітка: додаткові критерії для оцінки коротших фаз підготовки.

Після чотирьох–шести передач у короткій фазі підготовки (залежно від рівня гри команд) команда, що атакує, повинна розпочати наступну атакуючу дію зі зміною темпу та спрямовану до воріт (наприклад, один на один, групова співпраця, перехрестя, перехід). Зазначена кількість передач служить лише для орієнтури, і судді не повинні враховувати передачі.

Якщо команді потрібна друга або подальші короткі фази підготовки в тій самій атаці, кількість підготовчих передач може бути меншою за чотири-шість. Але у будь-якому випадку судді повинні щонайменше надати команді, що атакує, три передачі для короткої фази підготовки, якщо тільки команда, що атакує, не затримала виконання кидка.

Активний захист

При активному захисті гравці оборони намагаються чинити тиск на команду, що атакує, без порушення правил гри (тобто без фолів/вільних кидків).

Команди переслідують такі тактичні цілі за допомогою активної захисної гри:

перешкоджання передачам та перекриття ігрових зон;

змушення нападників відходити вглиб поля (наприклад, коли ті не можуть безпечно прийняти передачу та змушені відступити назад);

руйнування або порушення темпу атаки;

руйнування або порушення таймінгу тактичних дій;

провокування невимушених передач або кидків;

провокування технічних чи тактичних помилок.

Примітка: *судді повинні чітко розрізняти переважно орієнтовану на фоли захисну поведінку та активну захисну гру, спрямовану на тиск на атаку (без фолів).*

Фоли, що призводять до вільного кидка

Часті зупинки гри, що завершуються призначенням вільного кидка, також можуть використовуватися як критерій для оцінки пасивної гри.

Критерій спостереження полягає у такому:

гравець атаки, який володіє м'ячем, свідомо допускає зупинку гри (зупиняє просування у напрямку воріт, відвертається від воріт, чекає свистка судді).

Примітка: *атакуючі дії, що явно спрямовані на провокування фолів і, відповідно, на зупинку гри шляхом призначення вільного кидка, замість створення нагод для взяття воріт, є ознаками пасивної гри.*

Важливо розрізняти таку тактичну мету від звичайних дій один на один, спрямованих на успішний прорив у напрямку воріт або на здобуття позиційної переваги над суперником.

Загальні рекомендації:

судді завжди повинні оцінювати ситуацію всієї атаки з самого початку;

чи є тенденція до пасивної гри з самого початку;

яка ситуація у грі (рахунок, ігровий час, покарання, загальна перевага однієї команди тощо).

Тактичні засоби в атаці з метою введення суддів в оману

У сучасному розвитку гри спостерігаються ситуації – особливо коли команда, що атакує, грає в меншості або без воротаря – коли команди ініціюють атакуючі дії (наприклад, перехресні переміщення, переходи) без реального наміру атакувати ворота. Такі дії спрямовані винятково на введення суддів в оману та затягування часу.

Критерії для спостереження:

гравці пересуваються паралельно до лінії вільного кидка без контакту із

захистом (часто на значній відстані від воріт);

гравці, які володіють м'ячем, рано відвертаються від воріт (рано розвертають тулуб у бік пасу; встановлюють зоровий контакт із партнером по команді, **не дивляться у напрямку воріт**), особливо під час дій один на один;

гравці другої лінії імітують глибокі передачі на лінійного гравця, не створюючи при цьому загрози (відкриваючи простір для потенційної передачі в глибину або в ширину з можливістю взяття воріт);

часта зміна позицій без проникнення в небезпечні зони (наприклад, у простір між двома захисниками).

Оцінювання пасивної гри у форматі «сім проти шести»

Суддям важливо враховувати змінену ігрову структуру. Загалом можна спостерігати різні тактики, коли команда грає у форматі «сім проти шести»:

менше переміщень (відсутність чітких рухів уперед або перехресних переміщень);

гравці другої лінії розташовані ближче до захисту;

зміна темпу з використанням вибухових, швидких передач;

тактичний дриблінг для утримання захисників на позиціях;

багаторазові зворотні передачі, щоб утримати суперників на одному фланзі атаки.

Команди часто проводять довгі атаки в таких ситуаціях, оскільки втрата м'яча може дати суперникам шанс атакувати порожні ворота.

Поведінка захисників є ще одним важливим критерієм для спостереження (активні дії в захисті без порушень правил, спрямовані на порушення темпу атаки команди, що має чисельну перевагу, мають заохочуватися).

Управління пасивною грою наприкінці матчу

Загалом, критерії прийняття рішень щодо пасивної гри повинні залишатися однаковими протягом усього матчу. Однак під час атаки в останню хвилину гри, що часто є завершальною атакою, команда, що атакує, може спробувати розпочати цілеспрямовану тактичну дію, щоб створити шанс забити гол, лише перед кінцем гри.

Показ попереджувального сигналу про пасивну гру за кілька секунд до завершення матчу (відповідно до загальної лінії протягом усього матчу) не має сенсу, оскільки вона не матиме жодних наслідків.

Таким чином, судді повинні вирішити, чи показувати попереджувальний сигнал, як тільки будуть виконані чіткі критерії спостереження за пасивною грою (баланс між командами, що атакують, та командами, що захищаються), залежно від ситуації у грі (час, що залишився, загальна ситуація (рахунок, кінцевий результат)) та поведінки команди, що атакує, з моменту заволодіння м'ячем.

Однак, команді, що атакує, має бути надано достатньо часу для нормальної фази підготовки.

В. Як використовувати попереджувальний жест

Якщо суддя (або польовий суддя, або суддя на лінії воріт) виявляє початок пасивної гри, він піднімає руку (жест № 17), щоб показати, що команда не намагається зайняти позицію для кидка по воротах. Судді повинні показати попереджувальний жест одночасно, коли м'яч перебуває під контролем гравця.

Попереджувальний сигнал повідомляє, що команда, яка володіє м'ячем, не намагається створити голюву можливість або що вона постійно затримує поновлення гри.

Жест рукою продовжується до:

закінчення атаки, або попереджувальний сигнал більше не є дійсним (див. коментарі нижче).

Атака починається, коли команда отримує м'яч у володіння, і вважається завершеною, коли команда забиває гол або втрачає володіння м'ячем.

Попереджувальний сигнал зазвичай діє протягом усієї решти атаки. Однак, під час атаки бувають дві ситуації, коли оцінка пасивної гри більше не є дійсною, і попереджувальний сигнал має бути припинений:

1. команда, що володіє м'ячем, завдає кидка по воротах, і м'яч відскакує безпосередньо до цієї ж атакуючої команди від воріт або воротаря, або цій команді призначається вкидання з аути або воротарський кидок;

2. гравцю або офіційному представнику команди захисту призначається

особисте покарання згідно з Правилем 16 за фол або неспортивну поведінку.

У цих двох ситуаціях команді, яка володіє м'ячем, має бути дозволена нова звичайна фаза розгортання атаки.

Вказівки щодо показу попереджувального сигналу

Попереджувальний сигнал не слід показувати:

під час чітких та потужних рухів команди атаки вперед,

коли тактичні дії починаються зі зміни темпу.

Попереджувальний сигнал, як правило, не слід показувати одразу після виконання штрафного кидка. Команді, що атакує, спочатку необхідно надати можливість для нової фази розвитку атаки (див. огляд у Таблиці 1).

Ігрові ситуації, коли доречно показувати попереджувальний сигнал:

передача м'яча на другу половину майданчика;

передача м'яча партнерам по команді, які рухаються назад;

потенційні шляхи передачі для гравця з м'ячем блокуються активною захисною грою;

гравець з м'ячем відвертається від воріт.

Загалом, це стосується випадків, коли імпульс, темп позиційної атаки або тактичні засоби руйнуються.

Г. Дії після показу попереджувального жесту

Коли судді показують попереджувальний сигнал про пасивну гру, команда атаки має максимум чотири передачі, щоб завершити атаку кидком по воротах (7:11-12).

Примітка: національні федерації мають право застосовувати відмінні правила у своїх зонах відповідальності щодо кількості передач залежно від віку та структури гри. Максимально дозволена кількість передач — шість.

Такі дії не вважаються передачами:

якщо спробу передачі неможливо завершити через фол з боку захисника, який був покараний;

якщо спроба передачі була відбита захисником і м'яч вийшов за бокову лінію або за зовнішню лінію воріт;

якщо спроба кидка була заблокована суперником і м'яч відскочив за бокову лінію або за зовнішню лінію воріт.

Примітки щодо максимальної кількості передач

1. До виконання 4-ї передачі:

якщо судді призначають вільний кидок або вкидання на користь атакуючої команди після того, як був показаний сигнал попередження про пасивну гру, це не перериває відлік передач;

якщо передача або кидок по воротах блокується польовим гравцем команди, що захищається, але м'яч залишається у володінні атакуючої команди (навіть якщо воротар виконує кидок), це вважається передачею.

2. Після виконання 4-ї передачі:

якщо команді, що атакує, призначається штрафний кидок, вкидання м'яча з аути (або кидок воротаря) після 4-ї передачі, команда має можливість поєднати цей кидок з однією додатковою передачею для завершення атаки;

те саме стосується випадків, коли кидок, виконаний після 4-ї передачі, блокується командою захисту, і м'яч відбивається до гравця, який атакує, або переходить бічну лінію чи лінію воріт. У цих випадках команда, що атакує, має можливість завершити атаку, зробивши одну додаткову передачу.

3. До завершення 5-ї передачі

Судді можуть оголосити пасивну гру в таких ситуаціях:

гравець з м'ячем довгий час стоїть на місці та шукає можливість для передачі;

гравці атакуючої команди свідомо провокують фол, намагаючись здобути вільний кидок;

гравці атакуючої команди відступають назад, у глибину майданчика;

гравець з м'ячем віддає передачу назад, у глибину майданчика, що є наслідком активного захисту суперників;

гравець з м'ячем не має можливості віддати передачу через щільну, активну

гру захисників.

Д. Особливі ситуації, в яких судді можуть безпосередньо приймати рішення про пасивну гру

В особливих ситуаціях судді можуть у будь-який час безпосередньо прийняти рішення про пасивну гру проти команди, що атакує, навіть якщо вони ще не показали попереджувальний сигнал.

1. Уникнення очевидної нагоди для взяття воріт

Критерії для спостереження:

гравець атакуючої команди має вільний прямий шлях до воріт (відкритий простір);

між воротами та гравцем з м'ячем немає захисника, який безпосередньо перекриває шлях;

гравець атакуючої команди зупиняє рух уперед, не використовуючи очевидну нагоду для взяття воріт, і не передає м'яч партнеру, який перебуває у ще кращій позиції. Однак судді мають враховувати можливу ефективність передачі. Якщо гравець віддає пас партнеру, який опиняється у кращій позиції, це не вважається прямою пасивною грою, і гра має продовжитися.

Типові ігрові ситуації:

переривання швидкої атаки, коли між атакуючим гравцем і воротами немає жодного захисника;

відмова від атаки на ворота, попри наявну можливість для відкритого прориву в позиційній атаці або в ситуації індивідуального захисту (один-на-один) – тобто, коли на ігровому майданчику є великі відкриті зони.

2. Відмова від кидка з флангу

У ситуації, коли кутовий гравець має явну (достатньо вільного простору) можливість для кидка, і він стрибає в зону воротаря з повним контролем тіла та м'яча (без контакту із захисником), але не виконує кидок, а віддає м'яч назад партнеру у глибину майданчика (відсутня пряма взаємодія атаки між нападниками, які вистрибують у площу воріт).

3. Захист один-на-один на половині майданчика суперника

Команда, що захищається, грає особистий (один-на-один) захист на половині майданчика суперника. Команда, що атакує, не робить серйозних спроб атакувати ворота.

Критерії для спостереження:

дії (відскоки, дриблінг, передачі), що не спрямовані на атаку воріт, при цьому гравець з м'ячем не перебуває під тиском суперника;

виконання довгої передачі на власну половину майданчика, хоча були доступні інші варіанти розвитку атаки;

гравець з м'ячем виконує ведення м'яча стоячи на місці, без наміру рухатися вперед.

5. Початковий кидок (10:3)

Судді, відповідно до основних вимог Правила 10:3, повинні створити всі умови для швидкого виконання початкового кидка командами. Це означає, що судді повинні уникати педантизму й не повинні вишукувати привід втручатися в гру або знаходити покарання, якщо команда намагається швидко виконати цей кидок.

Наприклад, судді повинні намагатися уникати робити зауваження або інші виховні дії, коли гравці швидко займають свої вихідні позиції. Суддя на майданчику повинен бути готовим подати свисток, як тільки гравець, який виконує кидок, займе правильне положення, при цьому немає обов'язкової необхідності втручатися в розстановку інших гравців. Суддям необхідно також пам'ятати, що гравці команди, яка виконує кидок, мають право перетинати центральну лінію відразу після свистка судді (це є винятком з правил виконання стандартних кидків).

Виконання без зони початкового кидка

Хоча правила й вимагають, щоб нога гравця, який виконує початковий кидок, була встановлена на центральній лінії з можливим відхиленням від центральної точки на 1.5 метра, судді не повинні бути надмірно вимогливі до виконання такого положення з точністю до сантиметра. Основне завдання полягає в тому, щоб виключити нечесні та невизнані умови для суперника, коли і де виконуватиметься початковий кидок.

Крім того, на багатьох майданчиках непромаркований центр, а на деяких

навіть центральна лінія виконана у вигляді пунктирної через рекламу, розташовану в центрі. У цих умовах гравець, який виконує кидок, і суддя вимушені будуть приблизно визначати правильну позицію, і будь-який випадок уточнень буде недоречним і важко здійсненним.

6. Визначення поняття «Явна можливість забити гол» (14:1)

Для Правила 14:1 надається опис ситуацій, що визначають явну можливість узяття воріт, коли:

а) гравець з м'ячем, контролюючи свої дії, має можливість провести кидок по воротах, перебуваючи біля лінії площі воріт суперника. При цьому ніхто з суперників уже не зможе запобігти кидку дозволеним методом;

Це також стосується ситуації, коли гравець ще не отримав м'яч, але готовий до цього і ніхто з суперників не може правовими методами зашкодити йому отримати м'яч;

б) гравець з м'ячем, контролюючи свої дії, біжить (або виконує ведення) у контратаці та виходить один-на-один з воротарем, при цьому немає нікого з суперників, хто міг би встигнути зайняти місце перед ним і зупинити контратаку.

Це також стосується випадків, коли гравець ще не володіє м'ячем, але готовий до негайного прийому, а воротар команди суперника через зіткнення, як у Правилі 8:5 *коментар*, перешкоджає прийому м'яча. У цьому особливому випадку позиції гравців захисту не мають значення;

в) воротар залишив площу власних воріт, а суперник з м'ячем, контролюючи свої дії, має чітку можливість безперешкодного закидання м'яча в порожні ворота.

7. Втручання хронометриста або головного судді у гру (18:1)

Якщо хронометрист або головний суддя втручаються в процес проведення гри, коли вона вже була зупинена, то гра поновлюється кидком відповідно до ситуації, що мала місце до її зупинки.

Якщо хронометрист або головний суддя втручаються в процес проведення гри і відповідно, переривають її, коли м'яч перебував у грі, то застосовуються такі положення:

А. Порухення правила заміни чи заборонений вихід гравця (Правила 4:2-3; 5:6).

Хронометрист (або головний суддя) повинні негайно зупинити гру без урахування концепції «переваги» відповідно до Правил 13:2 і 14:2. Якщо зупинка гри була викликана порушенням гравця захисту, в результаті чого була зірвана явна можливість взяття воріт, то призначається 7-метровий кидок відповідно до Правила 14:1а. У всіх інших випадках призначається вільний кидок.

Винний гравець карається відповідно до Правила 16:3а. Однак, якщо має місце заборонений вихід гравця відповідно до Правила 4:6 в момент явної можливості взяття воріт, то він карається відповідно до Правила 16:6б спільно з Правилком 8:10б.

Б. Зупинка гри з інших причин, наприклад, неспортивна поведінка в зоні запасних

1. Втручання хронометриста

Хронометрист повинен почекати до чергової зупинки гри, і тільки після цього проінформувати суддів про порушення.

Якщо ж хронометрист все ж перервав гру, коли м'яч був у грі, то гра поновлюється вільним кидком для команди, яка володіла м'ячем. Якщо ж зупинка гри відбулася через порушення команди, що захищається, і з цієї причини була зірвана явна можливість взяття воріт, то призначається 7-метровий кидок відповідно до Правила 14:1б.

(Таким же чином необхідно діяти, якщо хронометрист зупиняє гру через надання командного тайм-ауту, а судді вважають, що час вибрано неправильно і не надають командний тайм-аут. Якщо ж при цьому була зірвана явна можливість взяття воріт через зупинку гри, то призначається 7-метровий кидок).

Хронометрист не має право оголошувати покарання гравцеві або офіційній особі команди. Те саме стосується суддів, якщо вони самі не спостерігали порушення. У такому разі судді можуть зробити тільки формальне зауваження. Якщо ж це порушення підпадає під Правила 8:6 або 8:10, то вони зобов'язані подати письмовий рапорт.

2. Втручання головного судді

Головний суддя міжнародної, континентальної або національної федерації, який виконує свої обов'язки під час гри, має право проінформувати суддів про можливе інше рішення при порушеннях правил (виняток становлять випадки

прийняття рішення суддями на основі їх бачення ситуації) або при порушеннях регламенту зони заміни.

Головний суддя має право зупинити гру негайно. У цьому разі гра поновлюється вільним кидком командою, що не скоювала порушення, внаслідок якого була зупинена гра.

Якщо гра зупинена через порушення команди, що захищається, і з цієї причини була зірвана явна можливість взяття воріт, то призначається 7-метровий кидок відповідно до Правила 14:1a.

Судді зобов'язані персонально покарати порушника відповідно до інформації головного судді.

Факти порушень Правил 8:6 або 8:10 повинні бути відображені у письмовому рапорті суддів.

8. Травмований гравець (4:11)

Якщо гравець здається травмованим на ігровому майданчику, повинні бути вжиті такі заходи:

а) якщо судді абсолютно впевнені в тому, що травмований гравець потребує медичної допомоги на майданчику, вони повинні негайно показати жести 15 та 16. Таким чином, гравець повинен виконувати Правило 4:11 другий абзац після отримання допомоги.

У всіх інших випадках судді запропонують гравцю залишити майданчик, щоб отримати допомогу поза ігровим майданчиком. Якщо це не представляється можливим для гравця, судді показують жести 15 та 16. Далі застосовується Правило 4:11, другий абзац.

Порушення цих правил призводить до покарання за неспортивну поведінку.

Якщо гравець, який повинен покинути ігровий майданчик протягом трьох атак, карається 2-хвилинним вилученням, йому дозволено знову увійти до гри після закінчення покарання, незалежно від кількості атак.

Якщо офіційні особи команди відмовляються надавати необхідну допомогу гравцю, «відповідальна офіційна особа команди» повинна бути покарана прогресивно (див Правило 4:2, третій абзац);

б) хронометрист та секретар або головний суддя несуть відповідальність за

підрахунок кількості атак. Вони повідомляють відповідній команді, як тільки гравець може знову вийти на майданчик.

Атака починається з володіння м'ячем і закінчується тоді, коли був забитий гол або команда в атаці втрачає м'яч.

Якщо команда перебуває у володінні м'ячем, коли її гравець потребує допомоги, ця атака розглядається як перша атака;

в) Правило 4:11 другий абзац не застосовується в таких випадках:

якщо необхідна допомога гравцю на ігровому майданчику є результатом незаконної дії гравця, який був покараний прогресивно суддями;

якщо м'яч потрапив у голову воротаря і допомога необхідна на ігровому майданчику.

III. РЕГЛАМЕНТ ЗОНИ ЗАМІНИ

1. Зони заміни розташовуються із зовнішньої сторони бічної лінії справа і зліва від центральної лінії до кінця лавок відповідної команди (дозволяється ряд крісел), а також позаду лави запасних, якщо є вільний простір (Правила гри: діаграма 1a та 1б).

Відповідно до вказівок ІГФ і Континентальної федерації, лави запасних, а разом з тим і «зони тренерів», повинні бути встановлені на відстані 3,5 м від центральної лінії. Ці рекомендації повинні діяти при проведенні ігор будь-якого іншого рівня.

Не допускається наявність яких-небудь предметів на боковій лінії перед лавами команд (принаймні впродовж 8 м від центральної лінії).

2. Тільки гравці й офіційні особи, які внесені до протоколу матчу, мають право перебувати в зоні заміни (Правило 4:1-2).

У разі потреби присутності перекладача, його місце визначається за лавою команди.

3. Офіційні особи команди в зоні заміни повинні бути повністю одягнені в спортивну форму або цивільний одяг. Не допускаються кольори одягу, що збігаються з кольором форми польових гравців протилежної команди.

4. Хронометрист і секретар повинні допомагати суддям у процесі контролю зони заміни до гри і під час проведення гри.

Якщо перед початком гри мають місце порушення в зоні заміни, то гра не повинна починатися до тих пір, поки не будуть усунені ці порушення. Якщо ж порушення мають місце в процесі гри, то гра не повинна поновлюватися після чергової її зупинки, поки не будуть усунені ці порушення.

5. Офіційні особи команди мають право і зобов'язані керувати й управляти своєю командою в період проведення гри, дотримуючись чесності та моральних принципів відповідно до правил. Загалом, вони повинні сидіти на лавці своєї команди.

Проте, офіційним особам дозволяється пересуватися в межах «зони тренерів».

«Тренерська зона» починається за 3,5 м від центральної лінії та закінчується за 8 м від відповідної зовнішньої лінії воріт і включає, наскільки це можливо, зону безпосередньо за лавою запасних команди. Кінець «тренерської зони» повинен бути позначений лінією або клейкою смугою завдовжки 50 см і завширшки 5 см, що з'єднується з боковою лінією за межами ігрового майданчика.

Переміщатися та вибирати певну позицію в «тренерській зоні» дозволяється для пояснення тактичних рішень і надання медичної допомоги. Взагалі тільки одному з офіційних осіб команди дозволяється тимчасово стояти або переміщатися уздовж лавки. Проте, його положення або його поведінка повинні не втручатися в дії гравців, які перебувають на майданчику. У разі порушення цих правил офіційна особа повинна бути покарана прогресивно.

Зазвичай, одному з офіційних осіб команди, дозволяється залишати «зону тренерів», для того щоб негайно покласти «зелену картку» при командному тайм-ауті. Проте, офіційній особі команди, не дозволяється залишати «зону тренерів» із «зеленою карткою» та стояти біля столу для вибору зручного моменту для отримання командного тайм-ауту. В особливих випадках «відповідальний офіційний представник» команди може залишати «зону тренерів», наприклад, щоб вступити у контакт з хронометристом або секретарем.

Загалом, гравці в зоні запасних повинні сидіти на лавці.

Гравцям дозволяється:

розминатися за лавою запасних без м'яча, за умови наявності вільного місця, але щоб ці дії не мали негативних наслідків.

Офіційним особам команди та гравцям не дозволяється:

Втручатися в дії або ображати суддів, головних суддів, хронометриста/секретаря, гравців, офіційних осіб команди або глядачів провокуючою поведінкою, протестуючими діями або неспортивною поведінкою (словами, мімікою або жестикуляцією);

покидати зону заміни для того, щоб вплинути на гру.

Офіційним представникам команди та гравцям, як правило, рекомендується залишатися в зоні заміни своєї команди. Якщо офіційний представник команди все ж таки покидає зону заміни і переміщується на інше місце, він втрачає право керувати діями своєї команди та повинен повернутися в зону заміни, щоб відновити зазначене право.

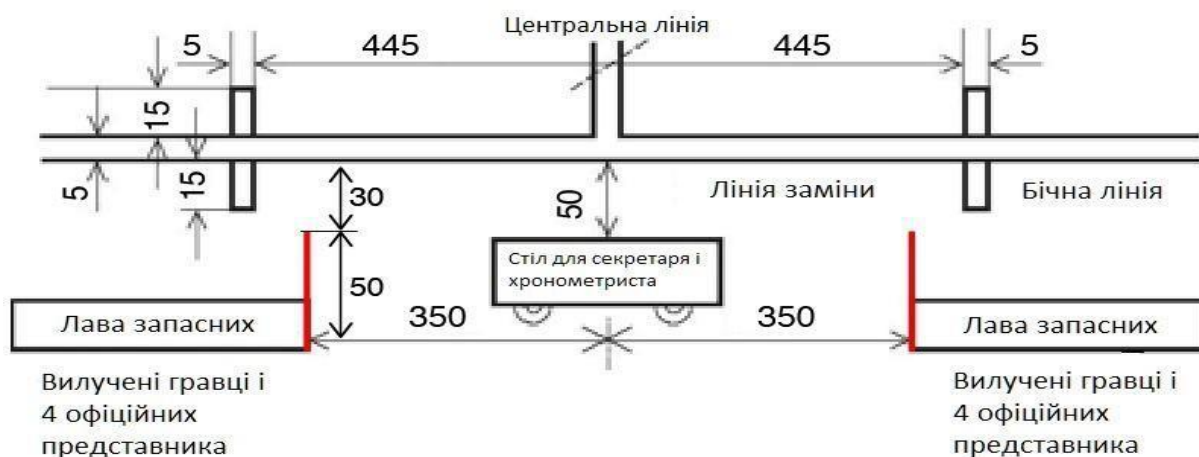
Загалом, гравці та офіційні представники команд впродовж гри знаходяться під юрисдикцією суддів і звичайні правила про персональне покарання вступають у силу, якщо гравець або офіційний представник команди вирішують зайняти позицію за межами ігрового майданчика або зони заміни. Таким чином, неспортивна поведінка, серйозна неспортивна поведінка та вкрай неспортивна поведінка повинні бути покарані так само, як і порушення на ігровому майданчику та в зоні заміни.

6. При порушеннях регламенту зони заміни судді або головний суддя зобов'язані діяти відповідно до вимог Правил 4:2 третій абзац, 16:1б, 16:3 г–е або 16:6 б–д (попередження, видалення, дискваліфікація).

IV. ІНСТРУКЦІЇ ТА ІНТЕРПРЕТАЦІЇ

Розмітка ігрового майданчика (Правило 1; «Регламент зони заміни», розділ 1)

Обмежувальна лінія «тренерської зони» служить для інформаційних цілей. Довжина лінії – 50 см. Лінія починається на відстані 30 см (рекомендовані розміри) від зовнішньої сторони бічної лінії і йде паралельно до центральної лінії (на відстані 350 см від неї).



Захист воріт від перевертання (Правило 1:2)

Ворота повинні бути міцно прикріплені до підлоги чи стін за ними, або забезпечені системою запобігання перекиданню. Це нове положення затверджено з метою уникнення нещасних випадків.

Травмований воротар під час виконання вільного кидка (Правило 2:5)

Якщо воротар отримав травму під час виконання вільного кидка після останнього сигналу, команді, що захищається, дозволяється замінити воротаря. Цей виняток не стосується захисних польових гравців.

Вільний або 7-метровий кидок після фінальної сирени (Правило 2:6, 8:11a)

У разі порушення або неспортивної поведінки з боку захисників під час виконання штрафного або 7-метрового кидка після фінального сигналу, ці захисники повинні бути покарані персонально відповідно до Правил 16:3, 16:6 або 16:9. Кидок має бути повторений (Правило 15:9, пункт 3). Правило 8:11a не застосовується в таких випадках.

Командний тайм-аут (Правило 2:10, Роз'яснення № 3)

Початок відліку останніх п'яти хвилин ігрового часу відбувається в момент, коли на годиннику табло стоять цифри 55:00 або 5:00

Використання запасного м'яча (Правило 3:3)

ІНФ, Континентальні конфедерації та національні федерації мають право дозволити використання резервних м'ячів, що не розміщені за столиком

хронометриста. Використання резервного м'яча вирішують судді відповідно до Правил 3:4.

Заміщення гравців і офіційних осіб (Правила 4:1 - 4:2)

У разі якщо команда не вичерпала максимальну кількість гравців (Правило 4: 1) або офіційних осіб (Правило 4: 2) дозволяється:

zareєструвати вже вписаного в протокол матчу гравця як офіційну особу;

zareєструвати вже вписану в протокол матчу офіційну особу як гравця;

максимальна кількість гравців і офіційних осіб, відповідно, не повинна бути перевищена. Початкова функція гравця або офіційної особи повинна бути закреслена в протоколі. Повторні реєстрації раніше викреслених з протоколу гравця або офіційної особи заборонені. Крім того, не дозволяється викреслювати учасника, що має певну функцію (до початку гри), для того, щоб зробити заміну до максимальної кількості дозволених учасників у ході гри. Записувати у протокол матчу одну і ту ж особу одночасно як гравця та офіційну особу заборонено.

ІГФ, континентальні федерації і національні федерації мають право відхилитися від цих правил у своїх зонах відповідальності.

Персональні покарання (попередження, 2-хвилинне видалення) отримані до перереєстрації гравця/офіційної особи «переходять» разом з ними і враховуються у кількість «допустимої кількості покарань усіх офіційних осіб або персональних покарань гравця» відповідно.

Заміни гравців (Правило 4:4)

Гравці завжди повинні виходити на ігровий майданчик і залишати його через лінію зони заміни своєї команди.

Однак травмовані гравці, які залишають майданчик після зупинки часу гри, звільняються від цієї вимоги. У такій ситуації судді повинні бути переконані, що гравцеві потрібна медична допомога на лавці запасних або в роздягальні команди. Крім того, судді повинні дозволяти в цьому випадку вихід на поле нового гравця замість травмованого перш, ніж той покине майданчик. Це повинно звести до мінімуму непередбачені зупинки часу гри.

Вихід на майданчик (Правило 4:4-4:6)

Неправильна заміна відбувається, якщо гравець, який залишає майданчик, і гравець, який виходить на майданчик, одночасно перебувають на майданчику хоча б однією ногою.

Вихід додаткового гравця вважається, коли гравець стоїть обома ногами на майданчику та жоден партнер по команді не залишає майданчик. Порухення ліній заміни відбувається, коли гравець, який виходить чи перебуває на майданчику, виявляється обома ногами не з того боку лінії заміни або на центральній лінії.

Додаткові гравці (Правило 4:6, перший абзац)

Якщо гравець виходить на ігровий майданчик, нікого не замінюючи («зайвим» гравцем), то він повинен бути вилучений на 2 хв. Якщо при одночасній заміні декількох гравців на майданчику виявився «зайвий» гравець, а визначити винного в неправильній заміні гравця неможливо, то:

Головний суддя матчу або суддя звертаються до офіційного представника команди з проханням назвати винного гравця;

зазначений гравець повинен бути вилучений на 2 хв (у вигляді особистого покарання);

якщо офіційний представник команди відмовляється вказати винного, то делегат або суддя самі називають прізвище гравця, який отримує 2-хвилинне видалення (у вигляді особистого покарання).

Примітка: «зайвим» гравцем може бути названий тільки один з тих, хто перебував на ігровому майданчику в момент зупинки гри.

Якщо при цьому «винний гравець» отримує третє 2-хвилинне видалення, то він повинен бути дискваліфікований відповідно до п.16:6г.

Вихід гравця на майданчик в іншому кольорі футболки або під іншим номером (Правило 4:7, 4:8)

Порушення правил 4:7 та 4:8 не призведе до зміни володіння м'ячем. Це призведе до зупинки гри лише для того, щоб вказати гравцеві виправити помилку та відновити гру кидком для команди, що володіла м'ячем.

Використання технічного обладнання в зоні заміни (Правило 4:7, 4:9)

ІНФ, Континентальні конфедерації та національні федерації мають право дозволити технічне обладнання в зоні заміни. Обладнання має використовуватися чесно, і воно не включає обладнання для спілкування з дискваліфікованим офіційним представником або гравцем.

Заборонені предмети, шоломи, захист обличчя і колін (Правило 4:9)

Всі типи і розміри лицьових масок і шоломів заборонені (не тільки повні, але і маски для захисту окремих частин обличчя).

Захист колін, виконаний з твердих або масивних матеріалів, заборонено до використання. Захист колін може бути виконаний тільки з м'якого матеріалу або спеціальної медичної стрічки.

Захист гомілковостопного суглоба, виконаний з металу або пластику, повинний бути повністю закритий або забинтований.

Дозволяється використовувати лише налокітники, виконані з м'якого матеріалу.

Національні федерації та судді не мають права робити будь-яких винятків. Проте «офіційний представник команди» має право звернутися до початку гри до головного судді або судді у разі будь-яких сумнівів. Головний суддя або суддя повинні формулювати свою думку на основі Правил 4:9, а також «Інструкції та Інтерпретації». У цьому питанні найважливішими принципами є поняття «безпечно» та «не дає неправомірної вигоди».

Таке рішення було прийнято за погодженням з медичною комісією ІГФ. Додаткові рекомендації для делегатів і суддів наведені в Додатках 1 та 2 до цього Розділу.

Липкий клей (Правило 4:9)

Дозволяється використовувати клей. Допускається зберігання клею на взутті. Це не загрожує здоров'ю противника.

Проте не дозволяється наносити клей на руки або зап'ястя. Це ставить під загрозу здоров'я опонентів, оскільки клей може потрапити в їхні очі або обличчя (відповідно до Правил 4:9).

Федерація гандболу України має право приймати в межах своєї компетенції додаткові обмеження щодо застосування гравцями липкого клею.

Надання допомоги травмованим гравцям (Правило 4:11)

У випадках, коли кілька гравців однієї команди одночасно отримують травми (наприклад, в ході бійки), судді та делегат мають право дозволити вийти на ігровий майданчик додатковим (понад дозволених двох) офіційним особам і гравцям для надання допомоги постраждалим. Крім того, судді та головний суддя повинні при необхідності дозволити (і контролювати) вихід на ігровий майданчик додаткових медпрацівників.

Травма воротаря (Правило 6:8)

Воротар отримує болючий удар м'ячем і не може продовжити гру. У таких ситуаціях першорядне значення для суддів повинна стати турбота про здоров'я воротаря.

Можливі такі варіанти продовження гри:

а) м'яч перетнув бічну лінію, зовнішню лінію воріт, лежить або котиться у площі воріт.

Рішення: негайно зупинити гру. Продовжити гру бічним кидком або кидком воротаря залежно від того, де перебував м'яч перед свистком;

б) судді зупинили гру до того, як м'яч залишив майданчик через одну з ліній або до того, як м'яч зупинився у площі воріт.

Рішення: продовження гри одним зі стандартних кидків або кидком воротаря (залежно від ситуації);

в) м'яч перебуває в повітрі над воротарським майданчиком.

Рішення: почекати 1–2 с, поки одна з команд не заволодіє м'ячем. Зупинити гру. Продовжити гру вільним кидком тієї команди, що заволоділа м'ячем, який відскочив від воротаря;

г) свисток судді пролунав через мить після удару м'ячем у воротаря і м'яч ще перебуває в повітрі.

Рішення: продовжити гру вільним кидком тієї команди, яка останньою володіла м'ячем;

д) м'яч відскакує від воротаря, нездатного продовжувати гру, до гравця атакуючої команди.

Рішення: негайно зупинити гру. Продовжити гру вільним кидком атакуючої команди.

Примітка: у всіх випадках 7-метровий кидок неможливий, оскільки зупинка гри суддями проводиться виключно для захисту здоров'я воротаря. Тому такий свисток не є «необґрунтованим», відповідно до Правил 14:1б.

Підрахунок кількості передач м'яча після попереджувального жесту 17 (Правило 7:11)

Методика підрахунку передач м'яча наведена в Додатку 3 .

Дискваліфікація воротаря (Правило 8:5 Коментар)

Це може бути застосовано, коли воротар виходить з площі воріт або перебуває в аналогічному положенні за межами площі воріт і викликає лобове зіткнення із суперником. Це не застосовується, коли:

а) воротар біжить у тому напрямі, що і суперник, наприклад, після повторного виходу на майданчик із зони заміни.

б) м'яч перебуває між нападником та воротарем, і нападник, який біжить за м'ячем, може уникнути зіткнення.

У таких ситуаціях арбітри приймають рішення на основі своїх спостережень за фактами.

Втручання у гру запасних гравців або офіційних осіб (Правила 8:5, 8:6, 8:9, 8:10б).

У тих випадках, коли зайві гравці або посадові особи втручаються у гру, рішення про покарання та продовження гри підлягають таким критеріям:

хто скоїв втручання (гравець або офіційна особа);

зрив очевидного шансу взяття воріт.

Із зазначених критеріїв можуть виникнути такі ситуації:

а) зайвий гравець виходить на майданчик і зриває очевидний шанс взяття воріт.

Рішення: 7-метровий кидок, дискваліфікація з письмовим рапортом;

б) неправильна заміна гравців. Свисток від суддівського столика

(секундометриста або головного судді), зрив очевидного шансу взяття воріт.

Рішення: 7-метровий кидок, 2-хвилинне видалення;

в) вихід офіційної особи на ігровий майданчик під час очевидного шансу взяття воріт у суперника.

Рішення: 7-метровий кидок, дискваліфікація з письмовим рапортом;

г) аналогічно з в), але без явного шансу взяття воріт.

Рішення: вільний кидок, прогресивне покарання.

Наслідки дискваліфікації з письмовим рапортом (Правила 8:6, 8:10а,б)

Критерії цього найвищого покарання наведені в Правилах 8:6 (незаконні дії) та 8:10 (неспортивна поведінка) – також див. Правило 8:3 другий абзац.

Оскільки наслідки покарання відповідно до правил 8:6 або 8:10 під час гри не відрізняються від штрафу, відповідно до правил 8:5 і 8:9 (дискваліфікація без рапорту) ІГФ додав таке додаткове положення до обох правил:

«...судді повинні надати письмовий рапорт після гри, щоб відповідальні органи влади могли ухвалити рішення щодо подальших заходів».

Це додаткове положення формує принцип, за яким уповноважений орган ухвалює рішення щодо запланованих подальших заходів.

Фраза в правилі «... можуть ухвалити рішення» жодним чином не повинна тлумачитись як надання органу дискреційного права вирішувати чи застосовувати подальші заходи.

Таке тлумачення призвело б до перегляду фактичних обставин, встановлених арбітрами.

Будь-яке посилення покарання у вигляді дискваліфікації не повинно повідомлятися письмово, як це передбачає позиція ІНФ (Міжнародної федерації гандболу), і тому не є обов'язковим.

Критерії для прийняття рішень про дискваліфікацію гравців без рапорту та з рапортом (Правила 8:5, 8:6)

Перелік критеріїв, що дозволяють розуміти відмінності між 8:5 та 8:6:

а) під терміном «особливо безрозсудна» дія слід розуміти:

напад на гравця або аналогічну з нападом дію;

безжалісну або безвідповідальну дію поза умовами поточної ігрової ситуації;

нестриманий удар;

зловмисні дії;

б) під терміном «особливо небезпечні» дії слід розуміти:

дії проти незахищеного противника;

надзвичайно ризиковані та серйозні дії, що створюють загрозу здоров'ю противника;

в) під терміном «навмисна» дія слід розуміти:

заздалегідь продумане і зумисне вчинення зловмисної дії;

навмисна атака в тіло противника з метою руйнування його атакуючого потенціалу (нанесення травми);

г) під терміном «зловмисна» дія слід розуміти:

підлу та приховану дію проти суперника, який не очікує цього.

д) під терміном «не відповідає ігровій ситуації», слід розуміти:

дія, вчинена далеко від гравця з м'ячем;

дія, що не стосується тактики гри.

Польовий гравець або воротар відбивають/ловлять прямий кидок у порожні ворота, заходячи в зону воротаря (8:8i)

а) Якщо гравець команди захисту біжить по майданчику за межами площі воріт, ловить м'яч і потрапляє в площу воріт будь-якою частиною свого тіла після лову м'яча, це призводить до штрафного кидка для команди суперника без персонального покарання.

б) Якщо гравець команди захисту біжить по майданчику за межами площі воріт, стрибає та ловить м'яч у повітрі, а потім приземляється в межах площі воріт з м'ячем, це призводить до 7-метрового кидка для команди суперника та прямого 2-хвилинного видалення.

в) Якщо гравець команди захисту вибігає на майданчик за межами площі воріт і входить у площу воріт будь-якою частиною тіла перед тим, як торкнутися м'яча, це призводить до 7-метрового кидка для команди суперника та прямого 2-хвилинного видалення.

г) Якщо воротар команди захисту, який вибігає на майданчик за межами площі воріт, ловить м'яч і за інерцією входить у площу воріт будь-якою частиною свого тіла після ловлі м'яча, це призводить до штрафного кидка для команди суперника без персонального покарання.

д) Якщо воротар команди захисту, який вибігає на майданчик за межами площі воріт, входить у площу воріт будь-якою частиною свого тіла та торкається м'яча, все ще торкаючись майданчика за межами площі воріт будь-якою частиною свого тіла, це призводить до 7-метрового кидка для команди суперника без персонального покарання.

е) Якщо воротар команди захисту, який вибігає на майданчик за межами площі воріт, стрибає та ловить м'яч у повітрі, а потім приземляється на площі воріт з м'ячем, це призводить до 7-метрового кидка для суперника та не передбачає персонального покарання.

Плювок (Правило 8: 9, 8:10а)

По суті свого прояву плювок у людину вважається агресивною дією. За нього слід карати дискваліфікацією з рапортом (Правило 8:10а). При цьому необхідно чітко розрізняти «плювок, який досяг мети» (рішення повинно узгоджуватися з 8:10) і «плювок повз ціль» або «спробу плювка» (рішення – по 8:9).

Останні 30 секунд гри (Правило 8:11а , 8:11б)

Останніми 30 секунд гри є як останні 30с другого тайму основного часу гри, так і останні 30 секунд других таймів кожного з овертайму. Відлік останніх 30 секунд гри починається, коли годинник на табло показує 59:30 (або 69:30, або 79:30) або 00:30.

Недотримання необхідної дистанції від м'яча (Правило 8:11а)

«Недотримання дистанції» призводить до дискваліфікації та призначення 7-метрового кидка, якщо кидок не може бути виконаний протягом останніх 30 секунд гри (!).

Правило застосовується, якщо порушення вчинено протягом 30 останніх

секунд гри або одночасно з фінальною сиреною (2:4, перший абзац). В такому разі судді повинні приймати рішення на основі свого бачення фактів (Правило 17:11).

Якщо гра переривається протягом останніх 30 секунд через втручання, що не пов'язане безпосередньо з підготовкою або виконанням кидка (наприклад, неправильна заміна, неспортивна поведінка в зоні замін), тоді застосовується Правило 8:11a.

Якщо, наприклад, кидок було виконано, але він був заблокований гравцем, який стояв надто близько та активно заважав результату кидка або порушував концентрацію виконавця під час виконання – застосовується Правило 8:11a.

Якщо гравець стоїть на відстані, меншій за три метри від виконавця кидка, але не чинить активного впливу на його виконання, покарання не призначається. Однак, якщо гравець, який стоїть надто близько, використовує свою позицію для блокування кидка або перехоплення передачі від виконавця, також застосовується Правило 8:11a.

Дискваліфікація на останніх 30 секунд гри (Правило 8:11b)

У разі дискваліфікації захисника відповідно до правил 8:5 і 8:6 протягом останніх 30 секунд гри, тільки порушення відповідно до правила 8:6 Коментар, приводять до дискваліфікації з рапортом і також призначається 7-метровий кидок. Порушення захисником правила 8:5 протягом останніх 30 секунд гри призводять до дискваліфікації без рапорту і до призначення 7-метрового кидка.

Отримання переваги на останніх 30 секунд (Правило 8:11b, останній абзац)

Судді зупиняють гру і призначають 7-метровий кидок після того, як гравець, який отримав передачу м'яча, не зміг ні забити гол, ні виконати передачу м'яча партнеру.

Правило 8:11b застосовується, якщо порушення вчинено під час гри або одночасно з фінальною сиреною (див. 2:4, перший абзац). В такому разі судді будуть приймати рішення на основі своїх спостережень фактів (Правило 17:11).

Дискваліфікація воротаря відповідно до Правила 8:5 Коментар (вихід з площі воріт з метою перехоплення м'яча) призводить до 7-метрового кидка протягом останніх 30 секунд гри, якщо умови відповідно до Правила 8:5, останній абзац, або якщо порушення скоєно відповідно до Правила 8:6.

Використання відеоповторів (Правило 9:2)

Коли для прийняття рішення «гол/не гол» використовується відеоповтор (Video Replay Technology), встановлюється подовжений термін для скасування взяття воріт.

Згідно з Правилом 9:2, зазвичай гол можна скасувати лише до моменту виконання наступного введення м'яча в гру (throw-off).

Однак при застосуванні відеоповтору цей ліміт продовжується до наступної зміни володіння м'ячем.

Детальнішу інформацію дивіться у «Регламенті використання відеоповторів».

Виконання кидка із-за бічної лінії (Правило 11:4)

Цей кидок виконується в сторону ігрового майданчика у вигляді прямого кидка через бічну лінію.

Використання адвантажа при неправильній заміні або виході на майданчик додаткового гравця (Правило 13:2)

У разі незаконного виходу на майданчик згідно з Правилом 4:4–6 (неправильна заміна або додатковий гравець на майданчику) під час очевидної можливості забити гол, судді або головні судді мають право застосувати правило переваги згідно з Правилом 13:2, доки очевидна можливість забити гол не зникне, якщо винний гравець безпосередньо не перешкоджає очевидній можливості забити гол. Якщо перевага надається, пункт II Правила 8:10б не застосовуватиметься.

Рішення на призначення 7-метрового кидка у разі порожніх воріт суперника (Правило 14:1, Роз'яснення 6в)

Визначення явного шансу забити м'яч у ситуаціях, описаних у Роз'ясненні № 6в, коли є явна та безперешкодна можливість кинути м'яч у порожні ворота, вимагає, щоб гравець володів м'ячем і явно намагався кинути прямо в порожні ворота. Це визначення очевидного шансу забити м'яч застосовується незалежно від типу порушення та того, перебуває м'яч у грі чи поза нею, і будь-який кидок має виконуватися з правильної позиції гравця, який кидає, та партнерів по команді.

Виконання кидків (Правило 15)

Правило 15:7, третій абзац та Правило 15:8 містять приклади можливих помилок під час виконання кидка. Ведення м'яча та його опускання на підлогу (перед тим, як знову його підняти) є порушенням, як і контакт м'яча з підлогою під час виконання кидка (виняток: кидок воротаря).

У такому разі помилки слід розглядати відповідно до положень Правила 15:7 та 15:8 (корекція або покарання).

Дискваліфіковані гравці та офіційні особи (Правило 16:8)

Дискваліфіковані гравці та офіційні особи повинні негайно залишити ігровий майданчик та зону заміни та не мають права на будь-який контакт зі своєю командою після цього.

У випадках, коли після відновлення гри судді фіксують інше порушення, вчинене дискваліфікованим гравцем або офіційною особою, воно підлягає обов'язковому письмовому рапорту.

Однак, застосовувати додаткові покарання проти цього гравця або офіційної особи під час тієї ж гри неможливо, і тому їхня поведінка не повинна призводити до зменшення кількості гравців на майданчику.

Це правило діє навіть у разі, якщо дискваліфікований гравець незаконно виходить на майданчик.

Вкрай неспортивна поведінка після дискваліфікації (Правило 16:9г)

Якщо гравець, отримавши дискваліфікацію, винний у вкрай неспортивній поведінці згідно з Правилом 8:10а, гравець карається додатковою дискваліфікацією з письмовим звітом, а команда зменшується на одного гравця на 4 хв.

Поведінка глядачів, які наражають на небезпеку здоров'я гравців (Правило 17:12)

Правило 17:12 слід застосовувати і у випадках, коли глядачі наражають на небезпеку здоров'я гравців, використовуючи, наприклад, лазерні указки або кидаючи на майданчик різні предмети.

У цих випадках необхідно вжити таких заходів:

при необхідності зупинити гру і не продовжувати її;

звернутися до глядачів з проханням припинити неподобства;

при необхідності видалити глядачів з відповідних секторів і продовжити гру тільки після відходу «активної» частини порушників із залу;

звернутися до господарів з проханням про вжиття додаткових заходів безпеки;

подати письмовий рапорт.

Якщо гра вже була зупинена через загрозу здоров'ю гравців, то слід застосовувати (за аналогією) положення Правила 13:3.

Якщо гра переривається в момент наявності на майданчику очевидної гольової можливості для однієї з команд, то слід керуватися положеннями Правила 14:1в.

У всіх інших випадках вільний кидок повинен бути призначений команді, що володіла м'ячем, з того місця, де м'яч перебував, коли гру було перервано.

Додатки:

Додаток 1.

Допоміжне навчання (4 паси).

Підтримка навчання «Пасивна гра».

Допоміжне навчання для розуміння змін у правилах відносно «Пасивна гра».					
Яку дію можна вважати пасом? (Ситуації до виконання 4-ого пасу)					
№	Дія атакуючого гравця 1	Дія захисника	Дія атакуючого гравця 2	Продовження гри	Рішення
1	Пас партнеру	Немає контакту з м'ячем	М'яч під контролем	Гра продовжується	Пас зараховується
2	Пас партнеру	Торкання м'яча	М'яч під контролем	Гра продовжується	Пас зараховується
3	Пас партнеру	Торкання/блок м'яча; м'яч повертається до атакуючого 1	Немає контакту з м'ячем	Гра продовжується	Пас зараховується
4	Пас партнеру	Спрямовує м'яч в аут або на кутовий	Немає контакту з м'ячем	Аут або кутовий для атакуючого	Пас не зараховується
5	Пас партнеру	Фол атакуючого 1 під час пасу	Немає м'яча під контролем	Вільний кидок для атакуючого	Пас не зараховується
6	Пас партнеру	Фол атакуючого 2	Немає м'яча під контролем	Вільний кидок для атакуючого	Пас не зараховується
7	Кидок по воротах	Воротар або штанга відбивають кидок	М'яч під контролем у атакуючого	Гра продовжується	Попереджувальний сигнал скасовується
8	Кидок по воротах	Воротар або штанга відбивають кидок	М'яч виходить в аут	Бічний кидок для атакуючого	Попереджувальний сигнал скасовується
9	Кидок по воротах	Жодних дій	Жодних дій	Гол, початковий кидок	Атака закінчена
10	Кидок по воротах	М'яч під контролем голкіпера	Жодних дій	Воротарський кидок	Втрата м'яча, атака закінчена
11	Кидок по воротах	Воротар або штанга відбивають кидок	М'яч під контролем партнерів воротаря	Гра продовжується	Втрата м'яча, атака закінчена
12	Кидок по воротах	Від блоку м'яч виходить в аут або на кутовий	Немає дії	Бічний або кутовий кидок	Пас не зараховується
13	Кидок по воротах	Захисник блокує м'яч	М'яч під контролем	Гра продовжується	Пас зараховується
14	Кидок по воротах	Захисник блокує м'яч	М'яч під контролем атакуючого 1	Гра продовжується	Пас зараховується
15	Кидок по воротах	Жодних дій	М'яч під контролем	Гра продовжується	Пас зараховується

Допоміжне навчання для розуміння змін у правилах щодо «Пасивна гра» Ситуації після виконання 4-ого пасу!					
№	Дія атакуючого гравця	Дія захисника	Дія атакуючого гравця 2	Продовження гри	Рішення
1	Кидок по воротах	Немає дії	М'яч під контролем	Вільний кидок для «захисту»	Пасивна гра
2	Кидок по воротах	Захисник блокує м'яч	М'яч під контролем	Продовження гри	Додатковий пас дозволяється
3	Кидок по воротах	Захисник блокує м'яч	М'яч під контролем атакуючого	Продовження гри	Додатковий пас дозволяється
4	Кидок по воротах	Захисник блокує м'яч	М'яч під контролем атакуючого 1	Продовження гри	Додатковий пас дозволяється
5	Кидок по воротах	Захисник блокує м'яч в аут або на кутовий	Немає дії	Бічний кидок	Додатковий пас дозволяється
6	Кидок по воротах	Фол атакуючого гравця під час пасу	Немає контакту з м'ячем	Вільний кидок для атакуючого	Додатковий пас дозволяється
7	Кидок по воротах	Воротар або штанга відбивають кидок	М'яч під контролем атакуючого	Продовження гри	Попереджувальний сигнал скасовується
8	Кидок по воротах	Воротар або штанга відбивають кидок	М'яч виходить в аут	Бічний кидок для атакуючого	Попереджувальний сигнал скасовується
9	Кидок по воротах	Жодних дій	Жодних дій	Гол, початковий кидок	Атака закінчена
10	Кидок по воротах	М'яч під контролем голкіпера	Жодних дій	Воротарський кидок	Втрата м'яча, атака закінчена
11	Кидок по воротах	Воротар або штанга відбивають м'яч	М'яч під контролем захисника	Продовження гри	Атака завершена (м'яч втрачений)

V. КЕРІВНІ ВКАЗІВКИ ЩОДО ІГРОВОГО МАЙДАНЧИКА Й ВОРИТ

1. Ігровий майданчик (діаграма 1а та 1б) є прямокутником розміром 40х20м. Його розміри контролюються довжиною двох діагоналей. Довжина діагоналі від

кінця однієї бічної лінії до кінця протилежної бічної лінії становить 44,72 м.

Довжина діагоналі половини майданчика становить 28,28 м від кінців бічних ліній до протилежної точки перетину центральної лінії з бічною.

Ігровий майданчик розмічається лініями. Ширина ліній воріт (між штангами) становить 8 см, як і ширина штанг, ширина всієї решти ліній становить 5 см. Лінії, які відокремлюють сусідні зони ігрового майданчика, можуть утворюватися межею переходу різних кольорів між сусідніми зонами.

2. Площа воріт перед воротами являє собою прямокутник 3х6 м та 2 сектори по чверті кола радіусом 6 м. Для її розмітки необхідно провести лінію довжиною 3 м паралельно до лінії воріт на відстані 6 м від зовнішньої крайки лінії воріт до зовнішньої крайки лінії площі воріт.

З обох боків цієї лінії проводяться 2 дуги по чверті кола радіусом 6 м з центром у точці перетину зовнішньої крайки лінії воріт і внутрішнього заднього боку стояків воріт. Лінії й дуги, що обмежують площу воріт, називаються лінією площі воріт. Відстань між двома точками перетину двох дуг і зовнішньою лінією воріт становить 15 м (діаграма 5).

3. Переривчаста лінія вільних кидків (9 м) проводиться паралельно й концентрично з лінією площі воріт, але на 3 м далі від лінії воріт. Довжина сегментів, як і відстань між ними, становить 15 см. Сегменти виконуються у вигляді відрізків прямокутника і, відповідно, радіальної форми. Вимірювання зігнутих сегментів здійснюється по зовнішніх боках хорди (діаграма 5).

4. Семиметрова лінія завдовжки 1м проводиться безпосередньо навпроти воріт і паралельно до лінії воріт на відстані 7 м від зовнішньої крайки лінії воріт до зовнішньої крайки семиметрової лінії (діаграма 5).

5. Лінія обмеження воротаря (4-метрова лінія) розташована безпосередньо навпроти воріт і становить 15см завдовжки. Вона проводиться паралельно до лінії воріт на відстані 4 м від зовнішньої крайки лінії воріт до зовнішньої крайки 4- метрової лінії, це означає, що ширина обох ліній входить до цього розміру.

6. Ігровий майданчик повинен бути оточений зоною безпеки, яка становить 1м завширшки вздовж бічних ліній і 2 м завширшки за зовнішніми лініями воріт.

7. Ворота (діаграма 2) встановлюються в центрі зовнішніх ліній воріт. Ворота повинні бути міцно закріплені до підлоги або до стіни за ними. Внутрішні розміри воріт – 3 м у завдовжки і 2 м заввишки.

Рамка воріт повинна бути прямокутною, при цьому розмір внутрішніх діагоналей становить 360,5 см (максимум – 361 см, мінімум – 360 см), допуск для одних і тих же воріт становить максимум 0,5 см. Задній бік стояків воріт повинен бути встановлений на одному рівні із зовнішньою крайкою лінії воріт (і зовнішньої лінії воріт), що означає, що передній бік стояка встановлюється на 3см далі від внутрішньої крайки зовнішньої лінії воріт.

Стійки воріт і горизонтальна штанга, що сполучає їх, повинні бути виготовлені з однорідного матеріалу (напр., дерево, легкий метал або синтетичний матеріал), мати перетин у вигляді квадрата зі стороною 8 см і закругленням на ребрах радіусом 4 ± 1 мм. Три сторони стояків і штанги, які видно з боку майданчика, необхідно фарбувати поперечними смугами у два кольори, які контрастно відрізняються один від одного й від кольору майданчика; одні й другі ворота на цьому ігровому майданчику повинні мати однакове забарвлення.

Розміри забарвлених в один колір смужок у місцях з'єднань стояків і штанги становлять по 28 см у різні боки. Довжина всіх інших забарвлених смуг становить 20 см. Ворота повинні мати сітку, що називається сіткою воріт, яка кріпиться так, щоб м'яч, кинутий у ворота, не міг відразу ж відскочити назад або пролетіти через ворота. У разі потреби використовується додаткова сітка (гаситель), яка закріплюється за лінією воріт. Відстань між лінією воріт і додатковою сіткою повинна бути приблизно 70 см, але не менше 60 см.

8. Завдовжки верхня частина каркаса сітки воріт становить 0,9 см від зовнішньої крайки лінії воріт, а завдовжки основа воріт становить 1,1м, допуск цих розмірів повинен бути $\pm 0,1$ м. Розміри кріпильних косинців не повинні бути більше 10x10 см. Сітка кріпиться до стояків і штанги, принаймні, через кожні 20 см. Кріплення сітки й гасителя воріт повинні бути такими, щоб м'яч не зміг проскочити через ці сітки.

9. Позаду воріт і по центру зовнішньої лінії воріт приблизно на відстані 1,5 м вивіщується вертикальна загороджувальна сітка завдовжки від 9 до 14 м та заввишки 5 м від підлоги.

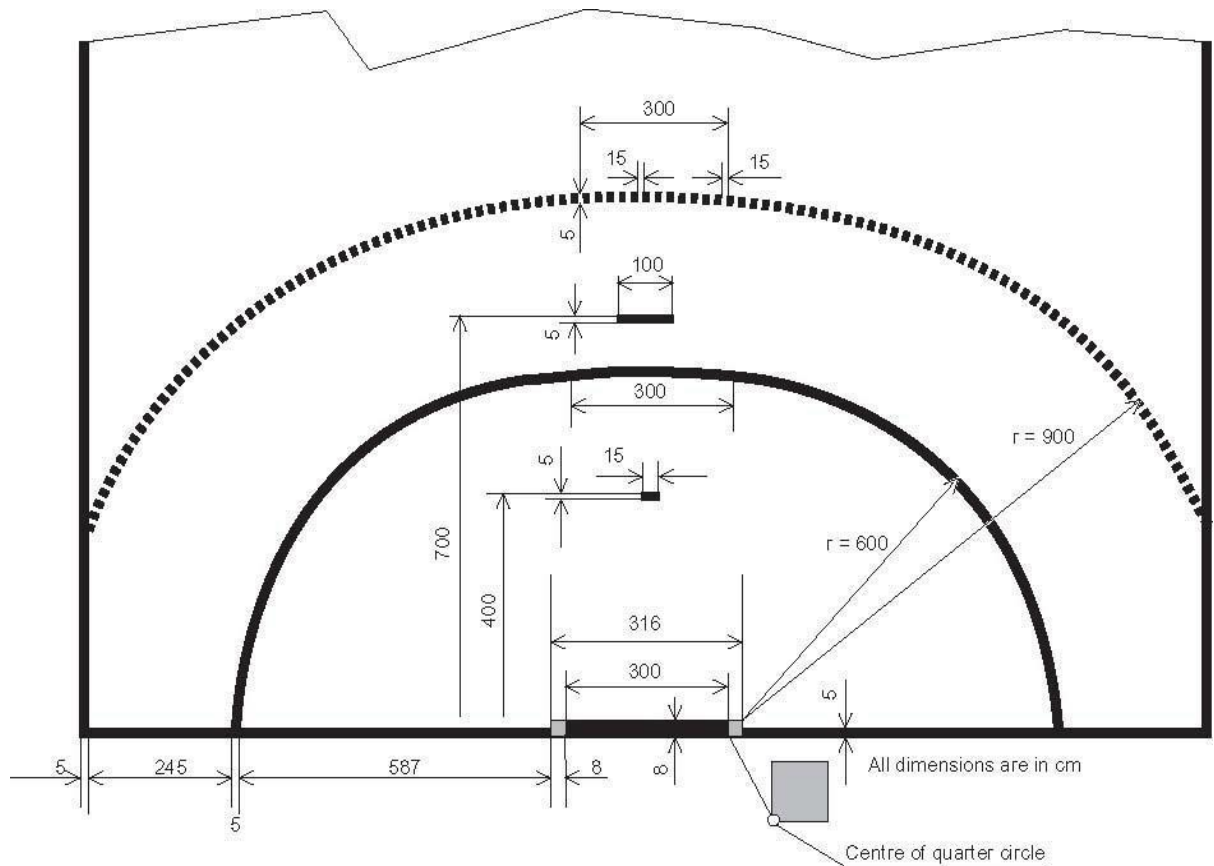
10. Посередині зони запасних біля однієї з бічних ліній встановлюється стіл хронометриста/секретаря. Цей стіл, завдовжки не більше 4 м, встановлюється на 30–40 см вище за рівень ігрового майданчика для поліпшення огляду майданчика.

11. Усі розміри без відповідних допусків повинні відповідати ISO - Norm

(Міжнародна організація стандартів ISO 2768 - 1:1989).

12. Гандбольні ворота стандартизовані Європейським комітетом стандартизації, CEN (комітет Європейських стандартів) EN 749 спільно з EN 202. 10-1.

Діаграма 5. Оточення площі воріт



Директор департаменту
спорту вищих досягнень

Оксана АНАСТАСЬЄВА

ПОГОДЖЕНО

Перший віцепрезидент
Федерації гандболу України



Євген ПЕТРУШЕВСЬКИЙ
2025 р.