



# STRANDKÉZILABDA SZABÁLYKÖNYV

**2021. OKTÓBER 03-I** IHF SZABÁLYOK ALAPJÁN, KIEGÉSZÍTVE IHF  
MAGYARÁZATOKKAL

**Megjegyzés: a női felszerelésre vonatkozó intézkedések 2022.01.01-től  
hatályosak**

## Tartalom

JÁTÉKSZABÁLYOK .....	5
ELŐSZÓ .....	6
1. SZABÁLY: JÁTÉKTÉR .....	7
A kapu.....	8
A versenybírói asztal.....	9
Cserehely .....	10
2. SZABÁLY: A JÁTÉK INDÍTÁSA, A JÁTÉKIDŐ, A ZÁRÓJELZÉS, TIME-OUT, IDŐKÉRÉS .....	11
A játék indítása .....	11
Játékidő .....	11
A zárójelzés .....	11
3.SZ. MAGYARÁZAT - Időntúli szabaddobás (2.10-12. szabály) .....	12
Time-out (játékidő megszakítás) .....	13
Holtidő (időkérés) .....	14
3. SZABÁLY: A LABDA.....	16
4. SZABÁLY: A CSAPAT, JÁTÉKOSCSERE, FELSZERELÉS.....	17
A csapat .....	17
Felszerelés.....	18
Játékos-csere .....	19
5. SZABÁLY: A KAPUS.....	21
A kapusnak megengedett: .....	21
A kapusnak nem megengedett: .....	21
A kapus cseréje.....	21
6. SZABÁLY: A KAPUELŐTÉR.....	22
7. SZABÁLY: JÁTÉK A LABDÁVAL, PASSZÍV JÁTÉK .....	23
Játék a labdával .....	23
Megengedett:.....	23
Nem megengedett: .....	24
Passzív játék .....	24
4.SZ. MAGYARÁZAT - Passzív játék (7:10-11. szabály) .....	24
Általános utalások .....	24
Figyelmeztető karjelzés használata .....	25
Előfigyelmeztető karjelzés mutatása .....	26
8. SZABÁLY: SZABÁLYTALANSÁGOK, SPORTSZERŰTLEN MAGATARTÁS.....	28
Megengedett:.....	28
Nem megengedett: .....	28
<i>Mindazokat a szabálytalanságokat, amelyek a progresszív büntetés feltételeit kimerítik, személyes büntetést kell alkalmazni.</i> .....	28
5.SZ. MAGYARÁZAT - Sportszerűtlen magatartás (8:4, 16:1d, 16:6b szabály) .....	28
<i>Szabálytalanságok, amelyek kizárást vonnak maguk után</i> .....	29
9.SZ. MAGYARÁZAT - Szétlövés és lerohanás.....	29

6.SZ. MAGYARÁZAT - Súlyos sportszerűtlen magatartás (8:6, 16:6e).....	30
<i>Különösen gondatlan, különösen veszélyes, szándékos vagy rosszindulatú/alattomos akciókért kizárást (mérkőzés utáni írásos jelentéssel) kell ítélni. ....</i>	30
<i>Különösen durva sportszerűtlen viselkedésért adott kizárást írásban is jelenteni kell. ....</i>	31
9. SZABÁLY: GÓL ÉS A MÉRKŐZÉS GYŐZTESÉNEK ELDÖNTÉSE .....	32
Gól.....	32
1.SZ. MAGYARÁZAT - A gólok értéke (9. szabály) .....	32
Kapus által elért gól .....	33
A mérkőzés győztesének eldöntése.....	33
2.SZ. MAGYARÁZAT - Különleges körülmények .....	33
10. SZABÁLY: A JÁTÉKVEZETŐI LABDA.....	35
11. SZABÁLY: A BEDOBÁS .....	36
12. SZABÁLY: A KIDOBÁS.....	37
13. SZABÁLY: A SZABADDOBÁS.....	38
A szabaddobás megítélése .....	38
A szabaddobás végrehajtása .....	39
14. SZABÁLY: 6 M-ES DOBÁS.....	40
A 6 m-es dobás megítélése.....	40
7.SZ. MAGYARÁZAT - A „tisztá gólhelyzet” meghatározása (14:1 szabály).....	40
A 6m-es dobás végrehajtása .....	41
15. SZABÁLY: A DOBÁSOK VÉGREHAJTÁSA (BEDOBÁS, KIDOBÁS, SZABADDOBÁS, 6M-ES DOBÁS).....	42
16. SZABÁLY: BÜNTETÉSEK .....	43
Időleges kiállítás.....	43
Kizárás.....	44
Több vétség ugyanabban a szituációban.....	45
Szabálytalanságok a játékidőn kívül .....	45
17. SZABÁLY: A JÁTÉKVEZETŐK.....	47
18. SZABÁLY: AZ IDŐMÉRŐ ÉS A TITKÁR .....	49
8.SZ. MAGYARÁZAT - Beavatkozás az időmérő és a szövetségi képviselő által (18:1 szabály) .....	49
JÁTÉKVEZETŐI KÉZJELZÉSEK.....	51
MAGYARÁZATOK A JÁTÉKSZABÁLYOKHOZ.....	55
1.SZ. MAGYARÁZAT - A gólok értéke (9. szabály) .....	56
2.SZ. MAGYARÁZAT - Különleges körülmények .....	56
3.SZ. MAGYARÁZAT - Időntúli szabaddobás (2.10-12. szabály) ....	56
4.SZ. MAGYARÁZAT - Passzív játék (7:10-11. szabály) .....	57
Általános utalások.....	57
Figyelmeztető karjelzés használata .....	57
Előfigyelmeztető karjelzés mutatása.....	58
5.SZ. MAGYARÁZAT - Sportszerűtlen magatartás (8:4, 16:1d, 16:6b szabály).....	59
6.SZ. MAGYARÁZAT - Súlyos sportszerűtlen magatartás (8:6, 16:6e).....	60

## **Strandkézilabda – Szabálykönyv**

---

7.SZ. MAGYARÁZAT - A „tiszta gólhelyzet” meghatározása (14:1 szabály).....	60
8.SZ. MAGYARÁZAT - Beavatkozás az időmérő és a szövetségi képviselő által (18:1 szabály) .....	61
9.SZ. MAGYARÁZAT - Szétlövés és lerohanás.....	61
CSEREHELY-SZABÁLYZAT .....	62
JÁTÉKOS ÖLTÖZÉK-SZABÁLYZAT .....	65
HOMOK- ÉS VILÁGÍTÁS-SZABÁLYZAT.....	70
Fogalmak .....	73

# **JÁTÉKSZABÁLYOK**

### ELŐSZÓ

A strandkézilabda filozófiája a „fair play”-en alapul. Minden döntést ennek megfelelően kell meghozni.

„Fair play” jelenti

- a játékosok egészségének, testének és integritásának tiszteletét,
- a játék szellemének és filozófiájának tiszteletét,
- játék folyamatosságának segítését, de soha nem tolerálható szabálytalanságból eredő előnyszerzés,
- azt, hogy a strandkézilabda filozófiájának értelmében (a játék attraktivitása-2 csapat teljes erejével küzd) bármilyen büntetés az egyénre vonatkozik és nem a csapatra

A strandkézilabda filozófiája szerint (a játék attraktivitása – a két csapat teljes erődobással játszik) a játék közben előforduló minden szabálytalanságért az adott játékos, mint egyén felelős, a csapat ellen ítélni nem lehet.

## Strandkézilabda – Szabálykönyv

A játéktér felületét egyenletes, sík homok alkotja, kavicsoktól, kagylóktól vagy minden olyantól mentes, amely kockázatot jelenthet játékosok sérülésére.

Felszínét legalább 40 centiméter mélységű, laza szemcsézetű homokréteg borítja.

A játéktér észak-dél tájolású.

A játéktér állapotát nem szabad egyik csapat előnyére sem megváltoztatni a mérkőzés ideje alatt.

A játéktér legalább 3 méter szélességű szabad terület kell, övezze biztonsági zónaként.

Az időjárás nem jelenthet veszélyt játékosok egészségére.

Éjszakai mérkőzés esetén a világítás a játéktéren minimum 400 LUX kell, legyen.

1:2 A játéktér vonalakkal van elválasztva. A játéktér minden vonala ahhoz a területhez tartozik, amelyet határol.

A játéktér hosszanti oldalait oldalvonalnak, rövidebb oldalait alapvonalnak hívjuk. A kapufák közötti gólvonalat nem kell szalaggal megjelölni.

A kapuelőtér vonal az alapvonalal párhuzamosan attól 6 m távolságban van.

A játéktér egy képzeletbeli felezővonallal van ketté osztva, amelynek közepén van a játékvezetői labda elvégzésének helye.

1:3 A vonalakat 5 és 8 centiméter szélességű, a homoktól eltérő színű (kék, sárga vagy piros) szalaggal kell megjelölni. A szalagnak rugalmasnak és strapabírónak kell lennie, de nem veszélyeztetheti a játékosok és hivatalos személyek lábát. A szalagokat a sarkoknál szilárdan rögzíteni kell a homokba és minden oldalvonal/kapuelőtér vonal találkozásnál be kell fedni a rögzítést.

Minden sarkot rugalmas kötéllel kell rögzíteni, ami betemetett fa vagy műanyag rögzítő koronghoz kapcsolódik (éles élek nélkül). A rugalmas kötélt biztosítja a szükséges a határvonalak feszességet miközben rugalmasságával csökkenti a játékosok és hivatalos személyek sérülésének esélyét, amennyiben beakad a lábuk a vonal alá.

A kapuk a vonalához vannak erősítve a kapufákhoz kapcsolódó gumigyűrűkkel. A rögzítések nem veszélyeztethetik a játékosokat és hivatalos személyeket.

### A kapu

1:4 a) Mindkét alapvonal közepén áll egy négyszögletes kapu. A két oldalsó kapufa egyenlő távolságra kell, legyen a sarkoktól. A két kapufát a keresztgerenda köti össze.

b) A kapuk belmérete: 2 m magas és 3 m széles. A kapu magasságát a homok felületétől a keresztgerenda alsó széléig kell mérni.

c) A kapufák és a keresztgerenda kör keresztmetszetű speciális kivitelű alumínumból készül, külső átmérőjük 8 cm és a háttértől, valamint a homoktól eltérő színűek (sárga, kék, vagy piros). A kapuk egyforma színűek.



## Strandkézilabda – Szabálykönyv

d) A kapufákhoz tartozó hálótartó vas felül 80 cm-re alul 100 cm-re van a kapufáktól.

e) A kapukat hálóval kell ellátni, mely nagy szilárdságú nylonból van (vagy hasonló szintetikus csomómentes, 6 mm vékony anyagból, maximum 80x80 mm hálólukakkal). A hálót úgy kell felfüggeszteni, hogy a kapu oldalába dobott labda ne tudjon a kapuba jutni a háló és kapufa között, így eredményezve tévesen gólt, illetve a kapura dobott labda ne tudjon kijutni a háló és a kapufa között, ezzel elmulasztva gólt. Mindezzel biztosítja a megfelelő működést és nem zavarja a kapust.

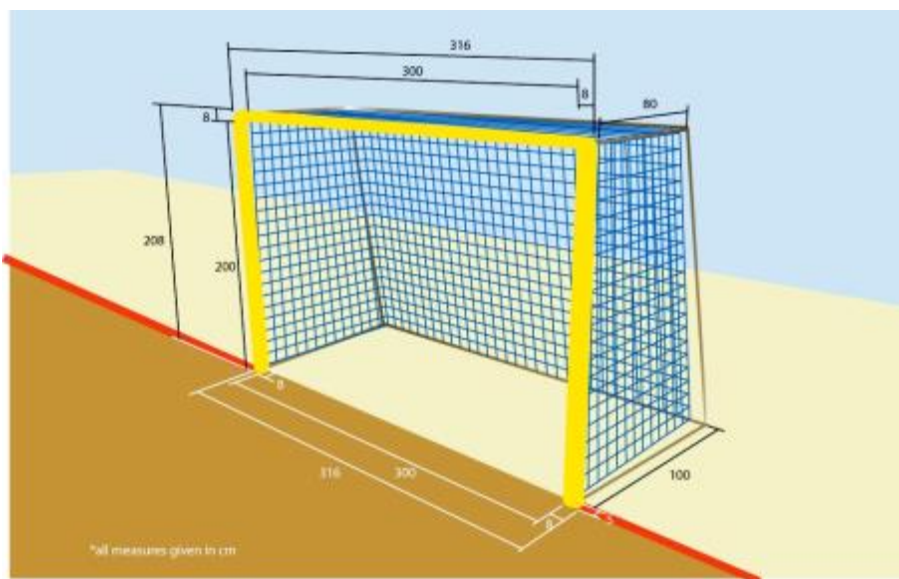
A háló alsó szélét rögzíteni kell egy hajlított csőhöz, vagy más alkalmas eszközhöz, amivel megakadályozható, hogy a labda ne kerüljön ki a kapuból a háló mögé. A háló színe a kapuval megegyező, de különbözőnek kell lennie szintén a homoktól és a háttértől.

A kapufák és a keresztgerenda mezőnyből látható három oldalát a háttértől lényegesen elütő két különböző színnel kell befesteni

A kapukat hálóval kell ellátni. A hálót úgy kell felerősíteni, hogy a kapura dobott labda normális körülmények között a kapuban maradjon.

f) A kapuk alját a játékosok és hivatalos személyek biztonságának érdekében megfelelően kell rögzíteni a homok alatt.

g) Mindkét kapu mögött 3m-re és az alapvonallal megegyező szélességben (7m magas x 12 m széles) labdafogó hálót kell kifeszíteni, amely megfelelően leér a homokba.



### A versenybírói asztal

1:5 A 3-4 fő számára elegendő helyet biztosító versenybírói asztalt az oldalvonal közepén, attól legalább 3 méter távolságban kell elhelyezni.

A versenybírói asztalt úgy kell elhelyezni, hogy a versenybírók rálássanak a cserehelyekre.

### Cserehely

1:6 A mezőnyjátékosok részére a cserehely 15 méter hosszú és megközelítően 3 méter széles, az oldalvonalon kívül, a játéktér mindkét oldalán. A mezőnyjátékosok csak a cserehelyen keresztül léphetnek be a játéktérre.

1:7 a) A kapusnak és a játékosoknak megengedett a legrövidebb úton elhagyni a játéktér a cserehelyük oldalán lévő oldalvonalon keresztül. Ez praktikus azt jelenti, hogy a játékosok a játéktér a játéktér határoló oldalvonal teljes hosszában elhagyhatják a saját cserehelyük oldalán.

b) A kapus a cserehelyének oldalán a saját kapuelőteréhez tartozó oldalvonalon keresztül léphet be a játéktérre (4:13, 5:12).

c) A cserekapus ülve (vagy térdelve) várakozhat a játéktérre való belépésre az oldalvonal mellett a saját kapuelőtér vonala és alapvonala közötti területen.

*Magyarázat: az 1:7 c) pont nem alkalmazható szétlövés alatt.*

## **2. SZABÁLY: A JÁTÉK INDÍTÁSA, A JÁTÉKIDŐ, A ZÁRÓJELZÉS, TIME-OUT, IDŐKÉRÉS**

### **A játék indítása**

2:1 A mérkőzés előtt a játékvezetők sorsolással döntenek el a térfél- és a cserehely választást.

A sorsolást nyerő csapat választja meg vagy a játéktérfelet vagy a cserehelyet. A másik csapat ennek megfelelően választhat.

A félidőben a csapatok térfelet cserélnek, azonban cserehelyet nem.

2:2 Mindkét félidő és az „Arany Gól”-ért való küzdelem játékvezetői labdával (10:1-2), a játékvezetők sípjelére kezdődik (2:5).

2:3 A játékosok elhelyezkedése tetszőleges a mezőnyben.

### **Játékidő**

2:4 A mérkőzés két félidőből áll, mindkét félidő eredményét önállóan kell értékelni. Mindkét félidő 10 perc (2:6, 2:8 és 4:2 szabályok), közöttük 5 perc szünettel.

2:5 A játékidő (a játékvezető labda elvégzése és az óra indítása) játékvezetői sípjellel kezdődik (2:2).

2:6 Amennyiben a félidő végén döntetlen az eredmény, az „arany-gól” szabályt (9:7) kell alkalmazni, vagyis a következő gól dönti el azt, hogy ki nyeri a félidőt. A játékot ebben az esetben játékvezetői labdával (10. szabály) kell újrakezdeni. Minden félidő győztese 1 pontot kap.

2:7 Abban az esetben, ha mindkét félidőt ugyanazon csapat nyeri meg, akkor 2:0 végeredménnyel ő a mérkőzés győztese.

2:8 Akkor, ha mindkét csapat nyer egy-egy félidőt az eredmény döntetlen. Azonban mindig kell győztest hirdetni, ezért ebben az esetben a „szétlövést” (9. szabály) kell alkalmazni.

### **A zárójelzés**

2:9 A játékidő a nyilvános időmérő berendezés vagy az időmérő zárójelzésével ér véget. Ha ilyen jelzés nem hangzik el, a játékvezető sípol és jelzi, hogy a játékidő letelt (17:10, 18:1, 18:2).

### **Megjegyzés:**

Amennyiben automatikus zárójelezéssel működő nyilvános időmérő berendezés nem áll rendelkezésre, az időmérő asztali vagy kézi stopperórát vesz igénybe és zárójelzéssel fejezi be a mérkőzést (18:2).

Nyilvános időmérő berendezés 0-10 percgig jelezzon.

2:10 Azokat a szabálytalanságokat és sportszerűtlenségeket, amelyek a zárójelzés elhangzása előtt vagy azzal egy időben (a félidő vagy a mérkőzés vége) fordultak elő, még a jelzés elhangzása után is büntetni kell. A játékvezetők a még végrehajtandó szabaddobás vagy 6 m-es dobás eredményének megvárása után fejezik be a mérkőzést.

### **3.SZ. MAGYARÁZAT - Időntúli szabaddobás (2.10-12. szabály)**

Sokszor a csapat nem érdekelt abban, hogy a játékidő letelte után is végrehajtandó szabaddobásból gólt érjen el. Részben azért, mert a mérkőzés eldőlt, részben pedig azért, mert a szabaddobás helye kedvezőtlen, mivel az túlságosan távol van az ellenfél kapujától. Igaz a szabály előírja a szabaddobás végrehajtását, a játékvezető járjon el méltányosan és tekintse végrehajtottnak a szabaddobást, ha a játékos a megfelelő helyen a labdát a talajra ejti vagy átadja azt a játékvezetőnek.

Azokban az esetekben, amikor egyértelmű, hogy a csapat célja a gólszerzés, a játékvezetőknek egyensúlyt kell teremteni a kísérlet lehetővé tétele (még akkor is, ha ez egy kis lehetőség) és annak biztosítása között, hogy a szabaddobás előtt ne alakuljon ki „színházi jelenet”. Ez azt jelenti, hogy a játékvezető igyekezzen elérni a csapatok játékosainak korrekt elhelyezkedését és a szabaddobás gyors, rendezett körülmények közötti végrehajtását késlekedés nélkül.

A szabaddobást végrehajtó csapat játékosait figyelmeztetni kell arra, hogy csak 1 játékos foghatja a labdát, és ezt ellenőrizni is szükséges. Amennyiben a játékosok el akarják hagyni a pályát játékos csere céljából, ezt csak saját felelősségükre tehetik meg. A játékvezetőknek nem kötelességük megvárni a dobás elvégzésére adott jelzéssel, amíg a cserélt játékosok elfoglalják a megfelelő pozíciót.

A játékvezetőknek kiemelten kell figyelni mindkét csapat részéről az elkövetett vétségeket. A védőjátékosok ismételten elkövetett szabálytalanságait nem szabad büntetlenül hagyni (15:7, 16:1c, 16:2f), ahogyan a támadójátékosokét sem. A támadójátékosok is gyakran szabálytalankodnak a dobás elvégzésénél. Ezeknél az eseteknél gól nem ítéltető.

2:11 Amennyiben a szabaddobás vagy a büntetődobás végrehajtása alatt, illetve amikor a kapura dobott labda a levegőben van, elhangzik a zárójelzés, a dobást meg kell ismételni. A dobás eredményét meg kell várni, a játékvezetők csak azután fejezhetik be a mérkőzést.

2:12 A 2:10-11. szabálypontok alapján végrehajtott szabaddobás vagy 6 m-es dobás közben, játékosok és hivatalos személyek elleni szabálytalanságok vagy sportszerűtlen magatartás elkövetéséért személyes büntetést kell alkalmazni. Az ilyen dobások végrehajtásakor elkövetett szabálytalanság miatt azonban az ellenfél nem juthat szabaddobáshoz.

## Strandkézilabda – Szabálykönyv

2:13 Ha a játékvezetők megállapítják, hogy az időmérő túl korán jelezte a félidő vagy a mérkőzés végét, akkor kötelesek a játékosokat a játéktéren tartani és a játékidő különbözetet utána játszani.

A játék folytatásakor a labda annál a csapatnál marad, amelyiknél a korai záró-jelzés időpontjában volt. Ha a labda nem volt játékban, a mérkőzés a játékhelyzetnek megfelelő dobással folytatódik, különben szabaddobással a 13:4 a-b szabály szerint.

Amennyiben az első félidőt (vagy a meghosszabbítást) később jelezték, ettől függetlenül a második félidőt 10 percig kell játszani, mert minden félidőt külön-külön értékelünk.

Ha a mérkőzés második félidejét (vagy a meghosszabbítást) jelezték később, a játékvezető már nem tud a helyzeten változtatni.

### Time-out (játékidő megszakítás)

2:14 A játékvezetők döntenek el, hogy mikor kell és mennyi időre a játékidőt megszakítani.

A következő helyzetekben kötelező a játékidő megszakítása:

- a) Játékos kiállítása vagy kizárása
- b) 6 m-es dobás
- c) Holtidő (időkérés)
- d) Az időmérő vagy technikai küldött (az időmérő-titkári asztalnál helyet foglaló szövetségi képviselő) jelzése
- e) A játékvezetők között szükséges egyeztetés a 17:9 szerint
- f) Egy hivatalos személy kiállítása vagy kizárása.

Eltekintve a fent leírt konkrét esetektől, amelyeknél kötelező a time out, elvárás a játékvezetőktől, hogy ítélőképességük figyelembevételével más helyzetekben is indokoltan szakítsák meg a játékidőt.

Mindazonáltal kötelező játékidő megszakítás esetén, ha a jelzés az időmérőtől vagy a versenybírótól érkezett, az időmérőnek kötelessége azonnal megállítani a hivatalos órát anélkül, hogy megvárná a megerősítést a játékvezetők részéről.

Néhány olyan eset, amikor ugyan nem kötelező a Time-out, azonban normális körülmények között adható:

- a) a játékos sérülésekor,
- b) a csapat nyilvánvaló időhúzásakor, (pl. ha a csapat késlelteti a dobás elvégzését, ha a játékos eldobja a labdát vagy nem engedi el),
- c) külső körülmények miatt (pl. ha a szalagot újból rögzíteni kell, mert elmozdult).

### Megjegyzés:

Az időmérő/versenybíró sípjele azonnal megszakítja a játékot. Akkor is, ha ezt a játékvezetők (vagy a játékosok) azonnal nem is észlelik. A versenybírói asztaltól érkező sípszó elhangzása után történt események semmisnek tekintendők. Tehát abban az esetben, ha például az egyik

csapat gólt ér el, a gólt érvénytelennek kell tekinteni. Hasonlóan kell eljárni az egyik fél számára megítélt (bármilyen) dobás esetén is. A játékot a sípjelzés időpontjának megfelelő játékhelyzet szerint kell folytatni.

A játékvezetők által meghozott személyes büntetések, amelyek az időmérő/versenybíró sípjele és a játék megszakítás között történtek, érvényben maradnak. Ez a szabálytalanság és a büntetés mértékétől függetlenül érvényes.

2:15 A játékidő megszakítás alatt elkövetett szabálytalanságok ugyanolyan következményekkel járnak, mintha azokat a játékidőben követték volna el (16:12, 1. megjegyzés).

2:16 Játékidő megszakításkor a játékvezetők jelt adnak az időmérőnek az óra megállítására.

A játékidő megszakításának jelzése: három rövid sípjel és a kezekkel alakított „T” (16. kézjelzés).

A játékidő megszakítása után a játék folytatásakor sípolni kell (15:3 b). Az időmérő ezzel a sípjellel indítja az órát.

### Holtidő (időkérés)

2:17 Mindkét mérkőző csapat a rendes játékidőben félidőnként egy perc időtartamú holtidőt (team time-out) igényelhet.

A csapat egyik hivatalos személye az erre célra rendszeresített „zöld lap” egyértelmű felmutatásával jelzi az időkérést. Az oldalvonal közepére megy és feltartja a lapot jól látható módon, hogy az időmérő azonnal észre vegye. (A zöld lap ajánlatos mérete: 30x20 cm és mindkét oldalán egy nagy T betű áll.)

A csapat csak akkor kérhet holtidőt, ha a labdát birtokolja (ha a labda játékban van, vagy a játék megszakadt). A holtidőt azonnal ki kell adni. Ha a csapat elveszíti a labdát, mielőtt az időmérő a sípjelzést megadta volna, a holtidőt nem lehet kiadni.

A holtidő kérésekor az időmérő sípjellel megszakítja a játékot, kézjelzést ad (16. sz. jelzés) és nyújtott karral a holtidőt kérő csapat irányába mutat. A zöld lapot az oldalvonal közepének felénél, azon kívül kb. 1 méterre a homokba láthatóan kell lehelyeznie a hivatalos személynek és a félidő végéig ott is kell hagynia.

A játékvezető megszakítja a játékidőt és az időmérő megállítja az órát. A játékvezető megerősíti a holtidő tényét, az időmérő pedig egy külön órát indít el a holtidő ellenőrzéséhez. A titkár bejegyzi a jegyzőkönyvbe a holtidőt és azt, hogy melyik félidőben és melyik csapat részéről volt az időkérés.

A holtidő alatt a játékosok és a hivatalos személyek a saját cserehelyük környezetében vagy a játéktéren vagy a cserehelyen tartózkodhatnak. A játékvezetők a mezőny közepén állnak, egyikük azonban rövid időre a versenybírói asztalhoz megy egyeztetés céljából.

## **Strandkézilabda – Szabálykönyv**

A holtidőben elkövetett vétségeket úgy kell elbírálni, mintha azokat a játékidő alatt követték volna el. Annak itt nincs jelentősége, hogy a játékosok a játéktéren vagy azon kívül helyezkednek el. A 8:4, 16:1d és a 16:2c pont szerinti időleges kiállítás adható sportszerűtlen magatartásért.

50 másodperc elteltével az időmérő sípol, jelezve azt, hogy a játékot 10 másodperc múlva folytatni kell.

A holtidő lejártakor a csapatok kötelesek a játék folytatására késznek lenni.

A játék a holtidő megadásakor fennállott játékhelyzetnek megfelelő dobással folytatódik vagy ha a labda játékban volt, akkor a holtidőt kérő csapat szabaddobásával onnan, ahol a labda a játékidő megszakításakor volt.

Az időmérő a játékvezető sípjelére indítja az órát.

### **Megjegyzés:**

A labda birtoklását jelenti az is, ha a játékot kidobással, bedobással, szabaddobással vagy büntetődobással kell folytatni.

A labda játékban van, ha a játékos a kezében tartja, dobja, elfogja vagy társának átadja, illetve a csapat birtokolja.

### 3. SZABÁLY: A LABDA

3:1 A mérkőzéseket gömbölyű, nem csúszós gumilabdával játsszák. A férfiak labdamérete: súlya 350-370 gramm, kerülete 54-56 cm közötti; a női labda 280-300 gramm súlyú és 50-52 cm kerületű. A gyermekmérkőzéseken kisebb labda is használható.

3:2 Minden mérkőzésre legalább 4 labdát kell biztosítani. Egy-egy tartalék labdát közvetlenül a két kapu mögött, egy arra kijelölt helyen kell elhelyezni, a harmadik tartaléklabdát a versenybírói asztalnál kell tartani.

3:3 A játék- és játékidőmegszakítás csökkentése érdekében, a játékvezető által kijelölt kapusnak minél hamarabb játékba kell hoznia a labdát, ha az elhagyta a játékteret.



#### **4. SZABÁLYA: A CSAPAT, JÁTÉKOSCSERE, FELSZERELÉS**

##### **A csapat**

4:1 A strandkézilabda mérkőzéseket játszhatják női, férfi és vegyes csapatok.

4:2 Egy csapat maximum 10 játékosból áll, amelyből a mérkőzés kezdetekor legalább 6 játékosnak kell jelen lennie. Ha a játékra alkalmas játékosok száma 4 alá csökken, a játékot félbe kell szakítani és a kérdéses csapat elvesztette a mérkőzést.

4:3 A játéktéren csapatonként 4 játékos (3 mezőny és a kapus) tartózkodhat. A többiek cserejátékosok, akik a saját cserehelyükön tartózkodhatnak.

4:4 A játékos vagy a hivatalos személy akkor rendelkezik részvételi jogosultsággal, ha a kezdésnél jelen van és neve a versenyjegyzőkönyvben szerepel.

A mérkőzés megkezdése után érkező játékosoknak és hivatalos személyeknek az időmérőtől, a titkártól kell részvételi jogosultságot kapniuk és nevüket be kell írni a versenyjegyzőkönyvbe.

A részvételi jogosultsággal rendelkező játékos saját cserehelyénél bármikor beléphet a játéktérre (lásd azonban a 4:13. szabályt).

A csapatfelelős felel azért, hogy csak részvételi jogosultsággal rendelkező játékos léphessen a játéktérre. Ellenkező esetben a csapatfelelőst sportszerűtlen magatartás miatt büntetni kell.

4:5 A csapatnak az egész mérkőzés alatt a játéktéren egy játékost kapusként kell szerepeltetni. Az a játékos, akit kapusnak jelöltek, bármikor szerepelhet mezőnyjátékosként. A mezőnyjátékos ugyancsak bármikor átveheti a kapus feladatkörét (figyelembe véve a 4:8 szabályt).

4:6 A csapat a mérkőzés folyamán legfeljebb 4 hivatalos személyt foglalkoztathat, de csak 2 maradhat a cserehelyen. A másik 2 hivatalos személy a cserehely mögött a biztonsági zónán kívül helyezkedhet el, de sérüléskor a játékvezetők engedélyével a játéktérre léphet segítségnyújtás céljából a 4:7 szerint.

A hivatalos személyek a mérkőzés alatt nem cserélhetők. Közülük egy személyt csapatfelelősként kell megjelölni. Csak ő jogosult az időmérővel, a titkárral és esetleg a játékvezetővel tárgyalni (kivéve a 2:17 szabályt).

A hivatalos személyek a mérkőzés alatt általában nem jogosultak a játéktérre lépni. A szabály elleni vétséget mint sportszerűtlen magatartást kell büntetni (8:4, 16:1d, 16:2d és 16:6 b). A játékot az ellenfél javára ítélt szabaddobással kell folytatni (13:1 a-b és figyelemmel a 8. magyarázatra).

## Strandkézilabda – Szabálykönyv

4:7 Sérülés esetén a játékvezetők engedélyt adhatnak a játéktérre való belépésre játékidő-megszakítás után (14. és 15. kézjelzéssel egyidejűleg) két - részvételre jogosult - személynek (ld. 4:4), hogy a csapat sérült játékosának segítségét nyújtson (16.2d).

Ha további személyek lépnek a játéktérre, az a játékosok esetében a 4:14 és a 16:2a, a hivatalos személyeknél a 4. szabály, valamint a 16:2h és 16:6a szerint jogosulatlan belépésnek minősül. Azt a személyt, aki engedéllyel lép a játéktérre, de a sérült játékos gondozása helyett más játékosnak ad útmutatást, az ellenféllel vagy a játékvezetővel foglalkozik, sportszerűtlen magatartásért kell büntetni.

### Felszerelés

4:8 A csapat mezőnyjátékosainak egységes öltözetet kell viselniük, amelynek színe, kombinációja és megjelenése az ellenféltől világosan megkülönböztethető legyen.

A férfi strandkézilabda játékosok öltözeke trikó felső és rövid nadrág, valamint speciális kiegészítők. A női strandkézilabda játékosok öltözeke **testhez simuló felső/trikó és szűk rövid nadrág**, valamint speciális kiegészítők. A férfi és női felsők/trikók (legalább 80%-ban) rikítóak, világos színűek (úgy mint piros, kék, sárga, zöld, narancs és fehér) megkísérelvén visszaadni azokat a színeket, amelyeket strandon hordanak.

A kapusként szerepeltetett játékosok öltözeke ugyanolyan (design-ban és számozásban), mint a játékostársaké, de színben különbözzön a játékostársak és az ellenfél csapatának (mezőnyjátékosok és kapus) öltözeke színétől (17:3).

### Megjegyzés:

A hivatalos személyeknek olyan egyforma mezt kell viselniük, amelyek különböző színűek a saját és az ellenfél játékosainak mezzsínétől. Mindegyik (4) hivatalos személynek a játékidő alatt pontosan ugyanolyan öltözkben kell lennie.

4:9 A játékosok öltözekének számozását a felsők elején és hátán is el kell helyezni (a férfiakén kb. 12x10 a nőké 8x6 cm nagyságban).

A számok színe jól megkülönböztethető kell, hogy legyen az öltözek színétől (pl. világos színnel sötét felsőn, vagy fordítva sötét számozás világos felsőn).

4:10 Minden játékos mezítláb játszik. Megengedett zokni vagy sport (egészségügyi) kötés viselése, azonban cipő vagy bármilyen más lábbeli viselése nem engedélyezett.

*Magyarázat:*

*a) Nem megengedett ún. sand socks (homokban hordható zokni) viselése.*

*b) Normális sportzokni (pamutból) viselése rövid szárral lehetséges. Ha több játékos visel zoknit, a zoknik színének egyformának kell lennie.*

4:11 A játékosokat veszélyeztető tárgyak nem viselhetők. Ilyenek pl. fej- és arcvédők, karkötők, karórák, gyűrűk, láncok, fülbevalók, keret és rögzítés nélküli szemüvegek, ortopédiai segédeszközök kemény műanyag

## Strandkézilabda – Szabálykönyv

vagy fém alkatrészekkel, illetve minden más olyan tárgy, amelyek a játékosokat veszélyeztetik (17:3).

A játékosoknak a következő kiegészítők használata megengedett:

- sapka vagy kalap (puha előrésszel, vagy azt hátrafordítva a sérülések elkerülése miatt), fejpánt vagy kendő,
- napszemüveg (műanyagból, pánttal rögzítve)
- gyógyászati térd/könyök/láb rögzítés (vagy kötés)

### Megjegyzés 1:

Az egy csapatnál használ sapkák vagy kalapok, fejpántok vagy kendők egyforma színűek kell, hogy legyenek. A hivatalos személyek fejfedőinek is egyformának kell lenniük.

A játékosok felelősek saját felszerelésükért. Az a játékos, aki az előzőekben felsorolt követelményeket nem teljesíti, mindaddig nem vehetnek részt a játékban, míg nem korrigálják a hibát.

### Megjegyzés 2:

Orrvédő: A szabály szerint nem megengedett fejvédő vagy arcmaszk viselése. Ezt úgy kell értelmezni, hogy a maszk befedi az egész arcot, az orrvédő mérete sokkal kisebb és csak az orrot fedi be. Ezek figyelembevételével az orrvédő viselhető.

*Magyarázat:*

- *Nem megengedett kemény (műanyag vagy fém) betétes védőfelszerelések (kötések) viselése.*
- *Kompressziós zokni vagy aláöltözet vagy thermo nadrágok egyáltalán nem viselhetők.*
- *Orvosi indok esetén is csak részlegesen takarhatóak testrészek, mint könyök, térd, boka.*

4:12 Ha egy játékos vérzik, illetve a teste vagy az öltözéke véres, azonnal és felszólítás nélkül el kell hagynia a játékteret a cserehelynél a vérzés megállítása, a seb letakarása és a vér lemosása (a testéről és a felszerelésről) céljából. Amíg ez nem történik meg, a játékos nem térhet vissza a játéktérre.

Azt a játékost, aki ebben a tekintetben nem követi a játékvezető utasításait, sportszerűtlenség miatt büntetni kell (8:4, 16:1 d és 16:2 c).

### Játékos-csere

4:13 A cserejátékosok a mérkőzés alatt az időmérőnél vagy a titkárnál való jelentkezés nélkül bármikor és ismételten cserélhetők, amennyiben a lecserélt játékosok elhagyták a játékteret (16:2 a).

A játéktérre lépni csak a saját cserehelyen szabad (16:2 a). Ez a kapuscserére is érvényes (5:12).

A játékos-csere szabályai érvényesek a játékidő megszakítás - Time out - alatt is (a holtidő kivétel)

Szabálytalan csere esetén a játék az ellenfél szabaddobásával (13. szabály) vagy 6 m-es dobással (14. szabály) folytatódik, ha a játékot meg kell

## **Strandkézilabda – Szabálykönyv**

szakítani. Más esetekben a játék a játékhelyzetnek megfelelő dobással folytatódik.

A szabálytalan cserét a vétkes játékos időleges kiállításával kell büntetni (16. szabály). Amennyiben egy adott helyzetben ugyanabból a csapatból többen is szabálytalanul cserélnek, akkor csak azt a játékost kell büntetni, aki először szabálytalankodott.

4:14 Ha egy játékos (az alaplétszámon felül), többletjátékosként csere nélkül lép a játéktérre, vagy egy játékos a cserehelyről jogosulatlanul játékba avatkozik, időlegesen ki kell állítani és csapatából egy másik játékosnak is el kell hagyni a játéktérét.

Ha az időlegesen kiállított játékos a kiállítási idő alatt a játéktérre lép, újabb kiállítást kell kapnia, ami egyúttal a kizárását jelenti és ezen felül egy másik játékosnak is el kell hagynia a játéktérét.

Ha az ellenfél birtokolta a labdát, amikor a játéktérre lépés történt, akkor a csapat létszámát tovább kell csökkenteni.

Ha a kiállított játékos csapatánál volt a labda a játéktérre lépéskor, akkor a csapat játékosainak számát eggyel kell csökkenteni.

Mindkét esetben a mérkőzés az ellenfél javára ítélt szabaddobással folytatódik (13:1 a-b. szabály azonban ld. 8. magyarázatot is)

## **5. SZABÁLY: A KAPUS**

### **A kapusnak megengedett:**

5:1 A kapus a kapuelő térben védekezés céljából a labdát bármely testrészével érintheti.

5:2 A kapus a kapuelő térben korlátlanul mozoghat a labdával - figyelmen kívül hagyva a mezőnyjátékosokra érvényes előírásokat (7: 2-4,7:7). A kidobás végrehajtását azonban nem halogathatja (6:5,12:2 és 15:3 b).

5:3 A kapus labda nélkül elhagyhatja a kapuelő teret és részt vehet a mezőnyjátékban. Ebben az esetben a mezőnyben játszó játékosokra érvényes szabályok vonatkoznak rá.

A kapuelő tér elhagyásának számít, ha a kapus bármely testrészével a kapuelő tér-vonalon kívül érinti a talajt.

5:4 A kapus a labda teljes értékű birtoklása nélkül elhagyhatja a kapuelő teret, és a labdát a mezőnyben továbbjátszhatja.

### **A kapusnak nem megengedett:**

5:5 A kapus védésnél nem veszélyeztetheti az ellenfelet (8:2, 8:5).

5:6 A kapus a birtokba vett labdával nem hagyhatja el a kapuelő teret (szabaddobás 13:1 a szerint, ha a játékvezető sípolt a kidobás elvégzéséért; máskülönben a kidobást meg kell ismételni).

5:7 A kapus kidobás után a kapuelő téren kívül csak akkor érintheti újra a labdát, ha azt egy másik játékos érintette (13:1 a).

5:8 A kapus mindaddig nem érintheti a kapuelő téren kívül a talajon fekvő vagy guruló labdát, amíg a kapuelő térben tartózkodik (13:1 a).

5:9 A kapus nem viheti vissza a kapuelő térbe a kapuelő téren kívül a talajon fekvő vagy guruló labdát (13:1 a).

5:10 A kapus a labdával nem térhet vissza a mezőnyből saját kapuelő terébe (13:1 a).

5:11 A kapus lábbal (térdkalács alatt) nem érintheti a mezőny irányába mozgó vagy a kapuelő térben fekvő labdát (13:1 a).

### **A kapus cseréje**

5:12 A kapus csak a saját cserehelye felől, kapuelő terének oldalvonalán át léphet a játéktérre (1:8, 4:13).

A kapus a saját cserehelyének oldalvonalán vagy (csak a saját cserehely oldala felőli) kapuelő tér oldalán át (1:8, 4:13) hagyhatja el a játékteret.

**6. SZABÁLY: A KAPUELŐTÉR**

6:1 A kapuelőtérben csak a kapus tartózkodhat (lásd azonban 6:3). Belépésnek tekintjük azt, ha a kapuelőteret, beleértve a kapuelőtérvonalat egy mezőnyjátékos valamely testrészével megérinti.

6:2 A mezőnyjátékos kapuelőtérbe lépését a következők szerint kell büntetni:

- a) kapus kidobás, ha az ellenfél mezőnyjátékosa labdával lép a kapuelőtérbe vagy labda nélkül és ezáltal előnyhöz jut (12:1 a),
- b) szabaddobás, a védőjátékos lép a kapuelőtérbe, de ezzel ne akadályoz meg gólhelyzetet (13:1 a-b),
- c) 6 méteres dobás, ha a védőjátékos a kapuelőtérbe való belépése által egy tiszta gólhelyzetet megakadályoz (14:1 a).

6:3 A kapuelőtérbe lépés büntetlen marad:

- a) ha a játékos a labda eldobása után lép a kapuelőtérbe úgy, hogy az az ellenfélnek nem hátrányos,
- b) ha a játékos labda nélkül lép a kapuelőtérbe és ezáltal nem szerez előnyt,
- c) ha a védőjátékos a védekezési kísérletnél vagy azután lép a kapuelőtérbe úgy, hogy az ellenfélnek nem hátrányos.

6:4 A kapuelőtérben levő labda a kapusé (ld. azonban 6:5).

6:5 A kapuelőtérben fekvő, guruló labdát a mezőnyjátékos megjátszhatja anélkül, hogy testének bármely részével a kapuelőteret érintette volna. (szabaddobás).

A kapuelőtér felett levegőben levő labda megjátszható, kivéve kidobáskor (12:2).

6:6 Ha a labda a kapuelőtérbe jut, azt a kapusnak kidobással ismét játékba kell hozni (12. szabály).

6:7 Ha a védőcsapat játékos a védekezési kísérletnél megérinti a labdát, amelyet azután a kapus elfog, vagy a labda a kapuelőtérben marad, a játék kidobással folytatódik (6:6).

6:8 Ha a labdát a saját kapuelőtérbe játsszák, a következők szerint kell ítélni:

- a) gól, ha a labda a kapuba kerül;
- b) szabaddobás, ha a labda a kapuelőtérben marad, vagy ha a kapus megérinti és az nem jut a kapuba (13:1a-b);
- c) bedobás, ha a labda az alapon túlra jut - a kapun kívül (12:1);
- d) a játék tovább folytatódik, ha a labda keresztül halad a kapuelőtéren és a mezőnybe jut anélkül, hogy a kapus megérintette volna.

6:9 A kapuelőtérből a mezőnybe visszakerülő labda játékban marad.

## **7. SZABÁLY: JÁTÉK A LABDÁVAL, PASSZÍV JÁTÉK**

### **Játék a labdával**

#### **Megengedett:**

7:1 A labdát szabad kézzel, karra, fejjel, törzsszel, combbal és térdel elfogni, megállítani, dobni, lökni vagy ütni. Lehet vetődni is a homokban fekvő vagy guruló labdára.

7:2 A labdát legfeljebb 3 másodpercig szabad érinteni, akkor is, ha az a talajon van (13:1 a).

A labda nem érintheti a homokot 3 másodpercnél tovább úgy, hogy azt ugyanaz a játékos vegye fel, aki utoljára érintette azt (szabaddobás).

7:3 Az elfogott labdával legfeljebb 3 lépést szabad mozogni (13:1 a).

Egy lépésnek tekintjük:

- a) ha mindkét lábával a homokon álló játékos az egyik lábát felemeli és ismét visszahelyezi, vagy az egyik lábát egyik helyzetből egy másikba mozgatja;
- b) ha a játékos a homokot egyik lábával érinti és a labdát elfogja, s ezután a másik lábával megérinti a talajt;
- c) ha a játékos egy ugrás után egyik lábával érinti a homokot és utána ugyanazzal a lábával ugrik, vagy a talajt a másik lábával megérinti;
- d) ha a játékos egy ugrás után mindkét lábával egyidejűleg érinti a homokot és utána az egyik lábát felemeli és ismét visszahelyezi, vagy az egyik lábát egyik helyzetből egy másikba mozgatja.

#### **Megjegyzés:**

Ha a láb az egyik helyzetből egy másikba mozog, szabad a másik lábat utána húzni, ami összesen csak egy lépés.

7:4 Szabad a labdát mind helyben, mind futás közben:

- a) egyszer a talajra dobni és egy vagy két kézzel ismét elfogni;
- b) ismételten egy kézzel a talajra ütni (egykezes labdavezetés) vagy a labdát egy kézzel a talajon ismételten gurítani és azután egy vagy két kézzel ismét elfogni, illetve felvenni.

Mihelyt azonban a labdát egy vagy két kézzel ismét elfogják, legfeljebb 3 lépés, illetve 3 másodperc után tovább kell játszani (13:1 a).

A labda vezetése (homokra dobása vagy ütögetése) csak akkor kezdődik, ha a játékos valamely testrészével megérinti a labdát és azt a homokra irányítja.

Ha a labda egy másik játékost, a kapufákat vagy a keresztgerendát érintette, szabad újból vezetni és ismét elfogni.

7:5 Szabad a labdát az egyik kézből a másikba átvezetni.

7:6 Szabad a labdát térdelve, ülve vagy fekvve továbbjátszani.

### **Nem megengedett:**

7:7 Nem szabad a labdát egynél többször megérinteni anélkül, hogy az közben a homokot, egy másik játékost, a kapufákat vagy a keresztgerendát érintette volna (13:1 a).

A fogáshibák büntetlenül maradnak.

### **Megjegyzés:**

Fogáshiba, ha a labda elfogásának vagy megállításának kísérleténél nem sikerül megszerezni (elfogni, birtokba venni) a labdát.

A már megszerzett labdát csak egy labdavezetési folyamat után szabad ismételten megérinteni (tehát, ha a labda a talajt érintette).

7:8 Nem szabad a labdát lábbal (térdkalács alatt) érinteni kivéve, ha azt az ellenfél dobta a játékosra (13:1 a-b).

7:9 Ha a labda a játéktéren levő játékvezetőt érinti, a játék folytatódik.

### **Passzív játék**

7:10 Nem szabad a labdát a saját csapat birtokában tartani a támadási akciók felismerhetősége nélkül, illetve a kapura lövés kísérletek elmulasztásával (ld. 4. magyarázat). Ez passzív játék, amiért a játékvezetőnek a labdát birtokló csapat ellen szabaddobást kell ítélni (13:1 a).

A szabaddobást azon a helyen kell végrehajtani, ahol a labda a játékmezőszakításakor volt.

7:11 Ha a passzív játékra utaló tendencia felismerhető, a játékvezetőnek figyelmeztető jelzést (16. kézjelzés) kell alkalmazni. Ez a labdát birtokló csapatnak alkalmat ad arra, hogy támadásvezetését átállítsa és így a labda elvételét elkerülje. Amennyiben a figyelmeztető jelzés után sem változik a támadási módor, vagy nem lőnek kapura, a labdát birtokló csapat ellen meg kell ítélni a szabaddobást (ld. 4. magyarázat).

Rendkívüli helyzetekben (pl. a tiszta gólhelyzet szándékos kihagyása) a játékvezető előzetes figyelmeztető jelzés nélkül is ítélni szabaddobást a labdát birtokló csapat ellen.

## **4.SZ. MAGYARÁZAT - Passzív játék (7:10-11. szabály)**

### **Általános utalások**

A passzív játék szabályozásának az a célja, hogy megakadályozza a kevésbé attraktív, illetve a játékiramot szándékosan késleltető



## Strandkézilabda – Szabálykönyv

kézilabdázást. Elvárás, hogy a játékvezetők a mérkőzésteljes ideje alatt egységesen ismerjék fel és bírálják el a passzív játékmódot.

A passzív játék minden játékfázisban megvalósulhat, például a labda felhozatalnál, a támadásépítésnél, illetve a támadás befejezése során egyaránt.

Jellegzetes esetek a passzív játéknál:

- szoros eredmény, főleg a mérkőzés végén,
- számbeli hátrány (időlegesen kiállított játékos(ok),
- jelentős játéktudásbeli különbség a két csapat között, különösen, ha ez a védőjátékban mutatkozik meg.

A fent említett esetek önállóan ritkán fordulnak elő és a játékvezetőknek azokat a szabályokkal összefüggésben kell megítélni. Különösen az aktív védekező tevékenység hatását kell figyelembe venni.

### **Figyelmeztető karjelzés használata**

Különösen a következő esetekben kell figyelmeztető karjelzést alkalmazni:

#### *1. Lassú játékoscsere, illetve támadás előkészítés lassítása esetén*

Tipikus ismertető jelek:

- a játékosok a pálya közepe körül állnak, és várják a cserék befejezését,
- a labda helyben való vezetése
- a labda visszajátzása a középvonaltól a saját térfélre annak ellenére, hogy az ellenfél nem gyakorol nyomást,
- a játékos késlelteti a szabaddobás, kapuskidobás vagy bármilyen egyéb dobás végrehajtását.

#### *2. Késleltetett cserénél, miután a támadásépítés elkezdődött*

Tipikus ismertető jelek:

- minden játékos elfoglalta a támadási pozícióját,
- a csapat a támadás felépítési fázist egy előkészítő, sok átadásos játékkal kezdi,
- csak ezután történik ezen csapaton belül a játékos csere.

### **Megjegyzés:**

Az a csapat, mely a saját térfeléről támadást indít, de azt az ellenfél térfelén nem tudja kapuralövessel befejezni, ezt követően még végrehajthat játékoscserét.

#### *3. Túlságosan hosszú lefolyású támadásépítésnél*

Általánosságban a támadó csapat számára biztosítani kell annak lehetőségét, hogy a közvetlen, kapura irányuló támadás előtt átadásokat hajtson végre.

Tipikus ismertető jelek:

- a támadás nem közvetlenül kapura irányul.

**Megjegyzés:**

Gólszerzési szándék legfőképp akkor áll fenn, ha a labdát birtokló csapat olyan támadó taktikai elemeket alkalmaz és a védőkkel szemben térbeli előnyre vagy támadásépítés során látható tempónövelésre törekszik:

- gyakori labdaátvétel álló helyzetben vagy hátrafelé mozgásban,
- labdavezetés álló helyzetben,
- az egy-egy elleni játéknál: a támadó játékos nem viszi végig támadó szándékát, a játékvezetői ítéletre vár, vagy nem szakad el a védőtől (nem szerez térbeli előnyt),
- aktív védőjáték: az aktív védőjáték megakadályozza a támadójáték tempójának növelését az átadás vagy mozgás útjának korlátozásával,
- speciális szempont túlságosan hosszú támadásépítési fázis esetén: ha a támadó csapatnak nem sikerül a támadásépítési és befejezési szakasza között határozott tempónövelést elérni.

**4. Az előfigyelmeztető karjelzés felmutatása után**

A előfigyelmeztető karjelzés felmutatása után a játékvezetők adjanak kellő időt a támadó csapatnak, hogy megváltoztathassák támadásukat. Figyelembe kell venniük az eltérő képességbeli különbségeket a különböző korcsoportokban és osztályokban. A figyelmeztetett csapat számára engedélyezni kell a gólszerzés előkészítésének lehetőségét. Ha a támadó csapat ennek ellenére sem tesz felismerhető kísérletet a kapura lövésre, akkor a két játékvezetők egyike passzív játékot ítél.

**Megjegyzés:**

A támadójátékos gólveszélyes játéknál, kapuralövési kísérleténél nem szabad passzív játékot ítélni.

**Előfigyelmeztető karjelzés mutatása**

Az a játékvezető (mezőny vagy kapu), aki felismeri a passzív játékot, felemeli a karját (17. karjelzés), mutatja, hogy nem ismerhető fel a kapuralövési szándék. A másik játékvezetőnek is át kell venni a karjelzést. Ha a labdát birtokló csapat nem tesz kísérletet arra, hogy gólhelyzetet alakítson ki vagy késlelteti a játékfolytatást, a figyelmeztető karjelzést kell alkalmazni.

A karjelzést addig kell fenntartani amíg:

- a támadás befejeződik,
- a karjelzés érvényét veszti (lásd a következő utalásoknál).

A támadójáték a labda birtoklásával kezdődik és a gól megszerzésével vagy a labda elvesztésével ér véget.

A figyelmeztető karjelzést normál esetben a támadás végéig fenn kell tartani. Támadás közben azonban van két eset, amikor a „passzív játék” jelzésének fenntartása már nem indokolt és a karjelzést meg kell szüntetni.

## **Strandkézilabda – Szabálykönyv**

---

- a) a labdát birtokló csapat kapura lő és a labda a kapuról vagy a kapusról visszapattan a támadó csapathoz vagy az oldalvonalon kívülre kerül
- b) ha a védekező csapat játékosa, hivatalos személye szabálytalanság vagy sportszerűtlen magatartás miatt progresszív büntetést kap. (16-os szabály)

Mindkét esetben új támadásépítési fázis engedélyezett a támadó csapat számára

Ha a támadó csapat időt kér a passzív játékra figyelmeztető jelzés felmutatása után, akkor az időt ki kell adni, és a játék folytatása után a passzív játékra figyelmeztető jelzést újra fel kell mutatni, hangsúlyozva azt, hogy a figyelmeztetés továbbra is érvényben van.

**8. SZABÁLY: SZABÁLYTALANSÁGOK, SPORTSZERŰTLEN MAGATARTÁS****Megengedett:**

8:1

- a) a karokat és a kezeket a labda sáncolásához vagy birtoklásához használni,
- b) a labdát az ellenféltől nyitott kézzel minden irányból kijátszani,
- c) a labda nélküli vagy a labdát birtokló ellenfelet törzzsel elzárni,
- d) előlről, hajlított karokkal az ellenféllel testi kapcsolatot felvenni, őt ellenőrizni és kísérni.

**Nem megengedett:**

8:2

- a) az ellenfél birtokában levő labdát kiszakítani vagy kiütni,
- b) az ellenfelet karral, kézzel vagy lábbal elzárni vagy eltaszítani,
- c) az ellenfelet átkarolni, megfogni, lökni, az ellenfélnek rohanni vagy nekiugrani,
- d) az ellenfelet más módon (labdával vagy anélkül) szabálytalanul zavarni, akadályozni vagy veszélyeztetni.

8:3 Azokért a 8:2-ben felsorolt szabálytalanságokért, amelyek túlnyomórészt vagy kizárólag az ellenféllel szemben és nem a labdáért irányulnak, progresszív büntetést kell alkalmazni.

A progresszív büntetés azt jelenti, hogy azokat az ellenféllel szembeni vétségeket, amelyek a labdáért való küzdelemben előforduló szokásos és elfogadható szabálytalanság ismérveit túlhaladják, nem elég csak szabaddobással vagy 6-m-es dobással büntetni.

***Mindazokat a szabálytalanságokat, amelyek a progresszív büntetés feltételeit kimerítik, személyes büntetést kell alkalmazni.***

8:4 Azok a testi és szóbeli kifejezőmódok, amelyek nem egyeztethetők össze a sportszerűség szellemével, sportszerűtlen magatartásnak minősülnek (példáért ld. 5. magyarázat). Ez érvényes a játékosokra és a hivatalos személyekre a játéktéren és azon kívül is. Sportszerűtlen magatartás esetén progresszív büntetést kell alkalmazni (16:1d, 16:2, 16:6).

**5.SZ. MAGYARÁZAT - Sportszerűtlen magatartás (8:4, 16:1d, 16:6b szabály)**

Példák:

- a) az ellenfél vagy csapattárs bosszantása akár szóval, akár gesztusokkal, vagy az ellenfélre való kiáltás a megzavarás érdekében, különösen akkor, amikor az ellenfél 6 méteres dobást végez el,
- b) a labda elrúgása játékmegszakítás alatt, így az ellenfél nem tudja gyorsan elvégezni a megítélt dobást,

- c) az ellenfél vagy csapattárs szóbeli bántalmazása,
- d) a cserehelyre jutott labda szabad hozzáféréseinek megakadályozása,
- e) az ellenfél formális dobásai végrehajtásának késleltetése az egy méteres távolság be nem tartásával vagy más módon,
- f) az ellenfél megragadása a mezénél fogva,
- g) a kapus nem adja át a labdát a megítélt 6 méteres dobás elvégzéséhez az ellenfél játékosának,
- h) a lövés vagy átadás szándékos lábfejjel vagy lábszárral való ismétlődő blokkolása; egyértelmű reflex-mozgás, pl. a lábak együttes mozgása, nem büntetendő,
- i) a kapuelőtér ismétlődő, rendszeres megsértése taktikai okokból,
- j) "színészkedés", amellyel megpróbálják félrevezetni a játékvezetőket az ellenfél akcióira vonatkozóan, vagy az akciók hatásainak felnagyítása/eltúlzása annak érdekében, hogy time out-ot vagy épp az ellenfélnek adandó meg nem érdemelt büntetést provokáljanak ki.

### ***Szabálytalanságok, amelyek kizárást vonnak maguk után***

8:5 Azt a játékost, aki az ellenfelet az egészségre veszélyesen megtámadja, kizárással kell büntetni (16:6 c), különösen akkor, ha

- a) a dobóhelyzetben levő játékos dobókarját oldalról vagy hátulról megüti vagy visszahúzza;
- b) cselekményével az ellenfél fejét vagy nyakát találja el;
- c) lábbal, térddel vagy más módon szándékosan az ellenfél testét támadja meg, beleértve a buktatást;
- d) futásban vagy ugrásban levő ellenfelet lök vagy úgy támad meg, hogy azáltal elveszíti a teste feletti ellenőrzést, ez alkalmazandó az ellenfél indulásakor a kapuelőteret elhagyó kapusra is;
- e) közvetlen szabaddobáskor a kapura dobott labda eltalálja a védőjátékos fejét, illetve büntetődobáskor a kapus fejét azzal a feltétellel, hogy a védőjátékos, illetve a kapus nem végzett helyváltoztatást vagy szélességben nem mozdult el.

### **Megjegyzés:**

Kis vétségek csekély testi kapcsolattal is lehetnek nagyon veszélyesek és alkalmasint súlyos sérülésekhez vezethetnek különösen, ha a szabálytalanság a játékost ugrás vagy futás közben a levegőben éri, amikor védtelen. A játékos veszélyeztetése és nem a testi érintkezés mértéke számít annak megítélésében, hogy a vétségért kizárást kell-e alkalmazni.

## **9.SZ. MAGYARÁZAT - Szétlövés és lerohanás**

Szétlövés vagy lerohanás alatt, ha a védő játékos vagy kapus akadályozza a támadó játékost úgy, hogy fizikai kontaktus van a 2 játékos között, 6 méteres dobást kell ítélni és kiállítást vagy kizárást kell alkalmazni.

Ilyen esetekben mindig a védő játékos vagy kapus viseli a teljes felelősséget az akció végeredményével kapcsolatban.

8:6 Játékos vagy hivatalos személy játéktéren vagy azon kívül elkövetett durva sportszerűtlen magatartását kizárással kell büntetni (példáért ld. 6. magyarázat) (16:6 e).

## **6.SZ. MAGYARÁZAT - Súlyos sportszerűtlen magatartás (8:6, 16:6e)**

Példák:

- a) bármely személy (játékvezető, időmérő, titkár, küldött, hivatalos személy, játékos, néző stb.) sértegetése vagy fenyegetése szóbeli vagy nem szóbeli módon (pl. arckifejezéssel, gesztusokkal, testbeszéddel vagy testi kontaktussal,
- b) a labda látványos, tüntető eldobása vagy elütése egy játékvezetői ítéletet követően, amikor a labda olyan távolra kerül, hogy a cselekedet nem tekinthető egyszerű sportszerűtlen magatartásnak,
- c) a kapus tüntetőleg nem hajlandó a 6 méteres dobás védésére, ekkor a játékvezetőknek feltételezniük kell, hogy nem fogja megpróbálni a lövés háritását,
- d) az elszenvedett szabálytalanság viszonzása, reflexszerű visszaütés,
- e) a labda szándékos ellenfélre való dobása játékmegszakítás alatt; ha ez nagyon közélről és nagy erővel történt, ez sokkal inkább megítélendő a 8:6 pontban említett "durva sportszerűtlen magatartás" szerint.

***Különösen gondatlan, különösen veszélyes, szándékos vagy rosszindulatú/alattomos akciókért kizárást (mérkőzés utáni írásos jelentéssel) kell ítélni.***

8:7 A játékidő alatt elkövetett tettelegességért a vétkes játékost ki kell zárni és írásban fel kell jelenteni. A játékidőn kívüli tettelegesség esetén kizárást kell alkalmazni (16: 6f, 16:16 b és d). Azt a hivatalos személyt, aki tettelegességet követ el, ki kell zárni (16:6 g).

### **Megjegyzés:**

A tettelegesség a hatályos szabály értelmében különösen erős és szándékos támadás más személy ellen (játékos, játékvezető, időmérő-titkár, hivatalos személy, szövetségi képviselő, néző stb.). Másként fogalmazva: több mint egyszerű reflexcselekvés és több mint felelőtlen vagy túlzott módszer a védekezési kísérletkor. A köpés tettelegességnek számít.

8:8 A 8:2-7-ben felsorakoztatott vétségek esetén 6 m-es büntetődobást kell ítélni (14:1), ha az közvetlenül vagy közvetve a tiszta gólhelyzet megakadályozását okozza.

Egyébként a szabálytalanságért szabaddobást kell ítélni (13:1 a-b, azonban ld. 13:2 és 13:3 is).

8:9 Amennyiben a játékvezetők különösen gondatlan, különösen veszélyes, szándékos vagy rosszindulatú/alattomos akciónak ítélnék meg egy esetet, a mérkőzés után írásos jelentést kell készíteni azért, hogy a felelős hatóságoknak lehetőségük legyen további intézkedésekről döntést hozni.

## Strandkézilabda – Szabálykönyv

A 8:5 pontnál található szempontokat kiegészítve a következő jellemzők és jellegzetességek szolgálhatnak döntési szempontként:

- a) különösen gondatlan vagy különösen veszélyes akció;
- b) szándékos, vagy rosszindulatú/alattomos akció, ami teljesen játékidegen.

***Különösen durva sportszerűtlen viselkedésért adott kizárást írásban is jelenteni kell.***

8:10 Amennyiben játékvezetők különösen sportszerűtlennek ítélnék meg egy viselkedést, erről írásos jelentést is kell készíteniük a mérkőzés után, hogy a felelős hatóságoknak lehetőségük legyen további intézkedésekről döntést hozni.

Az alábbi esetek szolgálhatnak példaként:

- a) bármely személy (játékvezető, időmérő, titkár, küldött, hivatalos személy, játékos, néző stb.) sértegetése vagy fenyegetése szóbeli vagy nem szóbeli módon (pl. arckifejezéssel, gesztusokkal, testbeszéddel vagy testi kontaktussal);
- b) (I) hivatalos személy játékba avatkozása a játéktéren vagy a cserehelyen, vagy  
(II) egy játékos által tiszta gólhelyzet megakadályozása akár szabálytalan játéktérre lépéssel (4:14), akár a cserehelyről;
- c) játékmegszakítás alatt a mérkőzés utolsó percében egy játékos vagy egy hivatalos személy az ellenfél dobását késlelteti, vagy megakadályozza annak érdekében, hogy az ellenfél tudjon kapura lövést végrehajtani vagy tiszta gólhelyzetet kialakítani; ezt különösen durva sportszerűtlenségnek kell tekinteni, és bármilyen közbeavatkozásra (pl. csak kisfokú testi akció, labdaátadás elfogása, a labdaátvételbe való beavatkozás, a labda el nem engedése) alkalmazni kell;
- d) játékban lévő labda esetén a mérkőzés utolsó percében az ellenfél a 8:5 vagy a 8:6 pont alá tartozó cselekményt követi el, és ezzel kapura lövést vagy tiszta gólhelyzet kialakítását akadályozza meg; ezt nem csak a 8:5 vagy a 8:6 pont szerinti kizárással kell büntetni, hanem írásos jelentést is kell készíteni.

*Magyarázat: az utolsó perc helyett az utolsó 20 másodpercet kell érteni a c) és d) pontoknál*



## 9. SZABÁLY: GÓL ÉS A MÉRKŐZÉS GYŐZTESÉNEK ELDÖNTÉSE

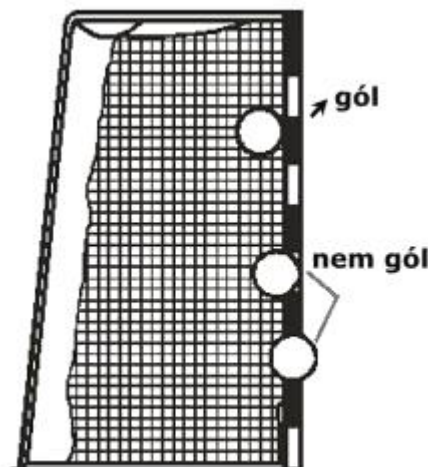
### Gól

9:1 Gólt érnek el, ha a labda teljes terjedelmében túljutott a gólvonalon, amennyiben a dobás előtt vagy alatt sem a dobó, sem játékostársai nem követtek el szabálytalanságot.

Ha a labda a kapuba jut, jóllehet a védekező csapat játékosa szabálytalanságot követett el, gólt kell ítélni.

Ha a játékvezető vagy az időmérő a játékot megszakította, mielőtt a labda túljutott a gólvonalon, nem szabad gólt ítélni.

Ha a játékos a labdát a saját kapujába játssza, az ellenfél javára kell gólt ítélni (öngól), kivéve, amikor a kapus kidobást hajt végre (12:2 második bekezdés). Bármelyik játékos által elért öngól csak egy pontot ér.



### Megjegyzés:

Ha a labda kapuba jutását a mérkőzésen illetéktelen tárgy vagy személy megakadályozza, gólt kell ítélni, ha a játékvezető meggyőződik arról, hogy a labda a beavatkozás nélkül gólbá jutott volna.

9:2 A kreatív és látványos gólokat két ponttal kell jutalmazni (ld. 1. magyarázatot).

### 1.SZ. MAGYARÁZAT - A gólok értéke (9. szabály)

Az alábbi szituációt 2 ponttal kell jutalmazni:

Léggpasszal elért gól (9.2 szabály): 2 pont akkor adható, ha a lövő játékos a levegőben birtokolja a labdát, és kapura lövi a labdát (a labda ütése vagy lökése csak egy pontot eredményez).

### Megjegyzés:

Tiszteletben kell tartani mind a játék szellemiségét, mind a strandkézilabdázás különleges filozófiáját. Meg kell hagyni a lehetőséget, hogy a kreatív és látványos gólokat 2 ponttal jutalmazzuk. A gól látványos, ha megfelel a magas technikai követelményeknek és egyértelműen nem olyan 1 pontos gól, amely az alapvető technikai képességeken alapul. A rendkívüli és váratlan befejezések gyakran kreatív gólokhoz vezetnek.

Fontos: amennyiben egy ilyen gól célja az ellenfél játékosainak kigúnyolása, az sportszerűtlen magatartásnak minősül, így nem jutalmazható 2 ponttal (Fair Play).

9:3 A 6 m-es dobásból elért gól 2 pontot ér.

9:4 Gólt követően a játék kidobással folytatódik. (12:1)



9:5 Ha a játékvezető gólt ítélt és ezt követően a kapus elvégezte a kapus kidobást, a gólt már nem szabad visszavonni.

Ha a gól és kapus kidobása között elhangzik a zárójelzés (a félidő és a mérkőzés végén), akkor ezt a gólt a játékvezetőknek kezdődobás nélkül világosan el kell ismerni.

### **Kapus által elért gól**

9:6 A kapus által szerzett gól két pontot ér.

### **A mérkőzés győztesének eldöntése**

9:7 Ha valamelyik félidő végén döntetlen az állás az ún. „aranygól” szabályt kell alkalmazni, vagyis az lesz a félidő győztese, aki ezt követően az első gól dobja (2:6).

9:8 Ha mindkét csapat megnyert egy-egy félidőt, az ún. „szétlövést” (egy játékos a kapus ellen) szabályt kell alkalmazni.

Öt-öt játékra jogosult mindkét csapatból felváltva hajtja végre a dobásokat. Ha a kapus is a dobók között van, amikor a dobást hajtja végre mezőnyjátékosnak számít (4:8 megjegyzés), tehát nem ér automatikusan kettőt a dobott gólja.

Az a győztes, aki több gólt dob az öt dobásból. Ha az öt dobás után sincs döntés a végeredményt illetően, a „szétlövés” folytatódik.

Ehhez először térfelet kell cserélnie a csapatoknak (anélkül, hogy a cserehelyet megcserélték volna- ld. megjegyzést).

Újra csapatonként öt-öt játékra jogosult felváltva hajtja végre a dobásokat. Most a másik csapat kezdi a dobásokat.

Ezen második vagy még későbbi „körben” a dobások csak addig folytatódnak, amíg valamelyik csapat azonos dobásszám után nem tesz szert előnyre.

**Megjegyzés:** a mérkőzés végeredményének eldöntése „szétlövással”

A „szétlövésnél” is pénzfeldobással döntenek el a játékvezetők, hogy ki választhat térfelet és ki a dobások megkezdését (ld. 2. magyarázat).

Ha az egyik csapat a sorsolást megnyeri és a kezdést választja, akkor az ellenfélnek joga van a térfelet megválasztania. Vagy éppen fordítva, ha az egyik csapat a sorsolást megnyerve a térfelet választja, akkor az ellenfél joga a „szétlövés” kezdése.

## **2.SZ. MAGYARÁZAT - Különleges körülmények**

Amennyiben a külső körülmények (szél, a napsütés iránya, stb.) indokolják, a játékvezetők döntése alapján azonos kapura is el lehet végezni a szétlövést.

Mindkét kapus legalább az egyik lábával a gólvonalon áll. A dobást végző mezőnyjátékos a kapuelőtér vonalán és az oldalvonal valamelyik találkozásánál áll. A játékvezető sípja után a dobó játékos visszajátssza a labdát a gólvonalon álló kapusának. A passz közben a labda nem érintheti a homokot. Mihelyt a dobó játékos kezét elhagyta a labda a kapus előre mozoghat. A kapusnak a kapuelőtérben kell maradnia. Három másodpercen belül kell a kapusnak vagy az ellenfél kapujába dobnia a labdát, vagy

## Strandkézilabda – Szabálykönyv

indítania a közben az ellenfél kapuja felé futó saját játékosát. Az átadás közben sem érintheti a labda a homokot.

A mezőnyjátékosnak el kell fognia a labdát, és szabályos körülmények között gólt kell elérni.

Ha a támadó csapat kapusa vagy dobó játékos szabálytalanságot követ el, akkor a támadás véget ér.

Ha a védekező csapat kapusa elhagyja a kapuelőteret, oda bármikor szabadon visszatérhet.

Ha a játékosok száma 5 alá csökken, akkor az érintett csapatnak eggyel kevesebb lehetősége lesz a szétlövésnél, mert egy játékos nem dobhat másodszor is.

### *Magyarázat:*

*i. A „szétlövésnél” is újabb sorsolással döntik el a játékvezetők, hogy ki választhat térfelet és ki a dobások megkezdését. A „dobások megkezdése” azt is jelenti, hogy ezen csapat kapusa és dobást végző játékos a ELSŐNEK helyezkedik el a játéktéren a szétlövéshez.*

*ii. A „szétlövés” alatt mindkét csapat ugyanazzal a labdával kell, hogy végrehajtsa a dobásokat.*

9:9 Ha a védekező csapat kapusa úgy véd egy „szétlövést”, hogy szabálytalanságot követ el közben, akkor 6 m-es dobást kell ítélni.

### **Megjegyzés:**

Bármelyik játékra jogosult játékos végrehajthatja a 6 m-es dobást.

9:10 A „szétlövés” alatt minden mezőnyjátékosnak a cserehelyén kell tartózkodnia (ld. még azonban 1:7c Magyarázatát). Amelyik játékos elvégezte a dobást vissza kell térnie a cserezónába.

## **10. SZABÁLY: A JÁTÉKVEZETŐI LABDA**

10:1 Mindkét félidő és az „aranygólért” folytatott játék játékvezetői labdával kezdődik (2:2).

10:2 A játékvezetői labdát a mezőny közepén az egyik játékvezető hajtja végre a labda függőleges feldobásával, miután a másik játékvezető megadta erre a sípjelet.

10:3 A másik játékvezető az időmérő asztallal szemben az oldalvonalon kívül helyezkedik el.

10:4 Mindkét csapatból egy-egy játékost kivéve, a többi játékos szabadon helyezkedhet el a játékvezetői labda végrehajtása alatt a játéktéren úgy, hogy legalább 3 méterre legyenek a játékvezetőtől. A két labdáért ugró játékosnak a saját kapujuk felől, a játékvezető mellett kell állniuk.

10:5 A labda akkor játszható meg, miután az elérte a legmagasabb pontot.

## **11. SZABÁLY: A BEDOBÁS**

11:1 Bedobással kell játékba hozni a labdát, ha az teljes egészében áthaladt az oldalvonalon, vagy utoljára a védekező csapat játékost érintve, a saját alapvonalon túlra jutott.

11:2 A bedobást sípjel nélkül (lásd azonban 15:3 b) az a csapat hajtja végre, amelynek játékosai nem érintették utoljára a labdát, mielőtt az túljutott az oldalvonalon vagy az alapvonalon (a kaput kivéve).

11:3 A bedobást azon a helyen kell végrehajtani, ahol a labda elhagyta az oldalvonalat. Amennyiben a labda a kapuelőtéren keresztül hagyta el a játékteret (a kaput kivéve), akkor a bedobást a kapuelőtérvonaltól legalább 1 méterre, a mezőny irányába kell végrehajtani.

11:4 A bedobást végző játékosnak egyik lábával az oldalvonalon kell állni, amíg kezét a labda nem hagyta el. A labdát ugyanannak a játékosnak nem szabad letenni és ismét felvenni vagy vezetni és ismét elfogni (13:1 a).

11:5 Bedobásnál az ellenfél játékosai nem léphetnek 1 méternél közelebb a dobó játékoshoz.

### 12. SZABÁLY: A KIDOBÁS

12:1 Kidobással kell játékba hozni a labdát,

- ha ez ellenfél játékos a 6:2a szerinti kapuelőtér-megsértést követ el
- ha az ellenfél gólt ért el,
- ha kapus birtokolja labdát a kapuelőterén belül (6:6) -,
- ha az alapvonalon túlra kerül, amennyiben utoljára a kapust vagy az ellenfél egyik játékosát érintette.

Ez azt jelenti, hogy az adott helyzetben a labda játékon kívül van és kapus kidobással kell ismét játékba hozni (13:3).

Amennyiben a kapus csapatának bármely tagja a kidobás elvégzése előtt szabálytalanságot követ el, a játék a kidobás szabályszerű elvégzésével folytatódik (13:3)

12:2 A kidobást sípjel nélkül a kapuelőteréből a kapuelőtér-vonalon keresztül kell végrehajtani (ld. azonban 15:3 b).

A kidobást akkor kell végrehajtottnak tekinteni, ha a kapus által eldobott labda áthaladt a kapuelőtér-vonalon.

A másik csapat játékosai jöllehet a kapuelőtér-vonalnál tartózkodhatnak, a labdát csak akkor érinthetik, ha az áthaladt a kapuelőtér-vonalon. (15:7, 3. bekezdés.)

#### **Megjegyzés:**

Kapuskidobás kapusok cseréje alatt: a kapuskidobást mindig annak a távozó kapusnak kell végrehajtani.

Csak akkor szabad elhagynia a pályát, ha már elvégezte a kapuskidobást.

12:3 A kapus a kidobás végrehajtása után a labdát csak akkor érintheti ismét, miután az egy másik játékost érintett (5:7 13:1 a).

### **13. SZABÁLY: A SZABADDOBÁS**

#### **A szabaddobás megítélése**

13:1 A játékvezetők alapvetően a következő esetekben szakítják meg a játékot és ítélnek szabaddobást a vétlen csapat javára:

- a) a labdát birtokló szabálytalanságot követ el, s emiatt nem tarthatja meg a labdát (4:4, 4:6, 4:13, 4:14, 5:6-11, 6:2 a-b, 6:4, 6:8b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 8:8, 11:4, 12:3, 13:9, 14:5-7 és 15:2-5),
- b) a védekező csapat szabálytalansága miatt a támadócsapat elveszíti a labdát (4:4, 4:6, 4:13, 4:14, 6:2 b, 6:4, 6:8 b, 7:8, 8:8, 13:7).

13:2 A játékvezetőknek biztosítaniuk kell a játék folyamatosságát azzal, hogy elhamarkodott szabaddobás ítélettel nem szakítják meg a játékot.

Ez azt jelenti, hogy a játékvezetők a 13:1 a pontban felsoroltak esetén nem ítélnek szabaddobást, ha a védekező csapat közvetlenül a támadócsapat által elkövetett szabálytalanság után labdához jut.

Hasonlóképpen a 13:1 b pont szabálytalanságai esetén csak akkor avatkoznak a játékba, ha a támadócsapat az ellenfél szabálytalansága miatt elveszíti a labdát vagy nincs olyan helyzetben, hogy a támadást folytassa.

Ha szabálytalanság miatt személyes büntetést kell alkalmazni, a játékvezetők azonnal megszakíthatják a játékot, ha az a vétlen csapat számára - amelyik nem követte el a szabálytalanságot -, nem jelent hátrányt. Egyébként a büntetés az akció befejezéséig elhalasztható.

A 13:2 nem érvényes a 4:3, 4:4, 4:5, 4:6, 4:13, 4:14 szabályok elleni vétségek esetében, amelyeknél az időmérő jelzésével a játékot azonnal meg kell szakítani.

13:3 Ha a 13:1 pontban felsorolt szabálytalanságok egyikét - amelyért egyébként szabaddobást kell ítélni - akkor követik el, amikor a labda nincs játékban, a mérkőzést a játék megszakítás okának megfelelő dobással kell folytatni.

13:4 Kiegészítve a 13:1 a-b pontokat, bizonyos esetekben, amikor a játék szabálytalanság nélkül szakad meg (a labda játékban volt), a mérkőzést szabaddobással kell folytatni:

- a) ha a megszakításkor a labdát az egyik csapat birtokolta és a labdát a továbbiakban is megtartja,
- b) ha a labdát az egyik csapat sem birtokolta, az a csapat tartja meg a labdát, amelyiknél a megszakítást megelőzően volt,
- c) ha a játék azért szakad meg, mert a labda a játéktér feletti tárgyat érintett, akkor a játékot az a csapat folytatja bedobással, amelyik nem érintette utoljára a labdát.

13:5 A labdát birtokló csapat elleni szabaddobás ítéletnél, ha a labda még ennek a csapatnak az egyik játékosánál van, azt azon a helyen, ahol éppen van, azonnal el kell engedni, vagy a talajra tenni (16:2 e).

### **A szabaddobás végrehajtása**

13:6 A szabaddobás végrehajtásakor a támadó csapat játékosainak 1 méternél távolabb kell tartózkodniuk az ellenfél kapuelőtér-vonalától (15:1).

13:7 A szabaddobás végrehajtásakor az ellenfél játékosainak 1 méternél távolabb kell tartózkodniuk a dobó játékostól.

13:8 A szabaddobást a játékvezető sípjele nélkül (ld. azonban 15:3b) elvileg azon a helyen kell végrehajtani, ahol a szabálytalanságot elkövették. Kivételt az alábbiak képeznek:

A 13:4 a-b pontokban leírt helyzetekben a szabaddobást ott kell végrehajtani, ahol a labda a megszakítás időpontjában volt. A 13:4 c pontban megfogalmazott esetben a szabaddobást - szintén a játékvezető sípjele után - a játéktérnek azon a részén kell végrehajtani, amely megfelel a labda és a mennyezet (egyéb tárgy) találkozási helyének.

Ha a játékvezető vagy a szövetségi képviselő a védekező csapat játékosának vagy hivatalos személyének szabálysértése miatt megszakítja a játékot és szóbeli figyelmeztetés vagy személyes büntetés következik, a szabaddobást azon a helyen kell végrehajtani, ahol a labda a megszakításkor volt, amennyiben ez a hely a vétlen csapat javára kedvezőbb mint a véttség helye.

Ez a kivétel azonos azzal a helyzettel, amikor az időmérő szabálytalan csere vagy járulékos belépés miatt (4:3, 4:4, 4:6, 4:13, 4:14) megszakítja a játékot.

Ugyancsak a korábban már tisztázottak szerint passzív játék esetén (7:10) a szabaddobást azon a helyen kell végrehajtani, ahol a labda a játékmegszakításkor volt.

A szabaddobást - bármely eddig felsorolt esetben - sohasem szabad dobásra jogosult csapat kapuelőterében végrehajtani. Amennyiben a végrehajtási pozíció az előbb említett behatárolt területre esne, a dobást azon kívül a legközelebbi helyen kell végrehajtani

Ha a szabálytalanság a védekező csapat kapuelőtér-vonalához képest közelebb mint 1 méteren belül történt, a szabaddobást a kapuelőtér-vonaltól legalább 1 méter távolságban kell végrehajtani.

13:9 Amennyiben a szabaddobásra jogosult csapat játékosa labdával a kézben, a dobás végrehajtására megfelelő helyen tartózkodik, a labdát nem szabad letennie és ismét felvennie, vagy vezetnie (13:1 a).

**14. SZABÁLY: 6 M-ES DOBÁS****A 6 m-es dobás megítélése**

14:1 6 m-es dobást kell ítélni:

- a) az egész játéktéren a tiszta gólhelyzet megakadályozásáért az ellenfél játékosa vagy hivatalos személye által,
- b) a tiszta gólhelyzetben elhangzott jogosulatlan sípjel esetén,
- c) a tiszta gólhelyzet megakadályozásáért a játékban nem illetékes személy beavatkozása által (kivéve: 9:1 megjegyzése).

További „tiszta gólhelyzet” meghatározásért ld. 7. magyarázat.

**7.SZ. MAGYARÁZAT - A „tiszta gólhelyzet” meghatározása (14:1 szabály)**

A 14:1-es szabálynak megfelelően tiszta gólhelyzet van, amikor

- a) A játékos az ellenfél kapuelőtérvonalánál uralja a labda és a teste feletti helyzetet, s lehetősége van kapura dobni anélkül, hogy abban az ellenfél játékosa szabályos eszközökkel megakadályozza,
- b) A játékos a labda és a teste feletti helyzetet uralva gyorsindítással kapura tör futással (vagy labdavezetéssel), egyedül a kapussal szemben, s az ellenfélnek nincs olyan játékosa, aki előlről akadályozhatja,
- c) A játékos az előzőekben leírt helyzetek egyikében van, azzal a különbséggel, hogy a játékos még nem szerezte meg a labdát, de olyan pozícióban van, hogy labdához juthat, ekkor a játékvezetőknek meg kell győződni arról, hogy nincs olyan játékos, aki szabályos eszközökkel megállítaná,
- d) A kapus elhagyta a kapuelőteret, és a támadójátékos a teste és a labda feletti kontrollal tisztán és akadálytalanul az üres kapuba dobhatja a labdát (ez a szabály alkalmazható akkor is, ha a védőjátékosok a dobó játékos és a kapu között helyezkednek el, de a játékvezetőknek figyelembe kell venni azt, hogy ezek a játékosok szabályos eszközökkel beavatkozhatnak –e a játékba).

14:2 Ha a támadócsapat játékosa a szabálytalanság ellenére (14:1 a) uralja a labda és a teste feletti helyzetet, nem szabad 6m-es dobást ítélni akkor sem, ha a játékos utána elvéti a gólhelyzetet.

Mindig, amikor alkalmasint 6m-es dobás ítéltető, a játékvezető csak akkor avatkozzon közbe, ha világosan megállapítja, hogy az ítélet tényszerűen jogos és szükséges. Ha a támadójátékos az ellenfél indokolatlan beavatkozása ellenére kapura lövést kezdeményez, nincs ok a 6m-es dobásra. Amennyiben világosan felismerhető, hogy a játékos a szabálytalanság miatt valóságosan elvesztette a labda és a teste feletti ellenőrzést, s ezáltal a tiszta gólhelyzet már nem áll fenn, 6m-es dobást kell ítélni.



## **Strandkézilabda – Szabálykönyv**

14:3 A 6m-es dobás megítélésekor a játékvezetőnek játékidő megszakítást kell elrendelni (2:14b).

14:4 A 6m-es dobásból elért gól két pontot ér (9:3).

### **A 6m-es dobás végrehajtása**

14:5 A 6m-es dobást a mezőny játékvezető sípjele után 3 másodpercen belül, mint kapura lövést kell végrehajtani (13:1 a).

14:6 A 6m-es dobás végrehajtásakor a dobójátékos a kapuelőtér-vonalat nem érintheti és nem lépheti át, amíg a labda a kezét nem hagyta el (6:2a).

14:7 A 6m-es dobás végrehajtása után a dobójátékosnak vagy játékostársának csak akkor szabad a labdát újra érintenie, miután az ellenfél játékosát, a kapufákat vagy a keresztgerendát érintette (13:1 a).

14:8 A 6m-es dobás végrehajtásakor az ellenfél mezőnyjátékosainak és kapusának legalább 1 m-re kell tartózkodniuk a dobó játékostól, amíg a labda a dobó kezét nem hagyta el. Egyébként a büntetődobást meg kell ismételni, ha a labda nem jutott gólba.

14:9 Amennyiben a támadójátékos labdával a kézben korrekt dobóhelyzetet foglalt el és kész a 6m-es dobás végrehajtására, a kapuscseré már nem engedélyezhető. Ha a kapuscserét mégis megkísérlik, sportszerűtlen magatartásként kell büntetni (8:4, 16:1d, 16:2c).

14:10 A Fair Play érdekében a dobó játékos közelében álló játékosoknak nem megengedett a dobó játékos bármilyen zavarása (kézmozdulatokkal, hangokkal stb.).

**15. SZABÁLY: A DOBÁSOK VÉGREHAJTÁSA (BEDOBÁS, KIDOBÁS, SZABADDOBÁS, 6M-ES DOBÁS)**

15:1 A dobás végrehajtása előtt a labdának a dobójátékos kezében kell lenni.

Minden játékosnak az illető dobásnak megfelelő helyzetet kell elfoglalni. Valamennyi játékosnak a korrekt pozícióban kell maradni mindaddig, amíg a labda a dobójátékos kezét nem hagyta el.

A hibás felállást helyesbíteni kell (ld. azonban 15:7).

15:2 A kidobás kivételével a dobások végrehajtásakor a dobójátékos egyik lába valamely részének megszakítás nélkül a talajon kell maradni (13:1 a). A másik lábat szabad a talajról felemelni és ismét letenni.

15:3 A játékvezetőnek sípolni kell

- a) büntetődobásnál mindig;
- b) a bedobás, a kidobás, és a szabaddobás eseteiben:
  - Time-out után a játék folytatásakor,
  - a játék folytatásakor szabaddobás esetén a 13:4 szerint,
  - a dobások végrehajtásának késleltetésekor,
  - a játékosok elhelyezkedésének helyesbítése után,
  - a szóbeli figyelmeztetés megítélése után

A sípjelet követően a dobójátékosnak a labdát 3 másodpercen belül játékba kell hozni (13:1 a).

15:4 A dobást akkor kell végrehajtottnak tekinteni, amikor a labda a játékos kezét elhagyta (kivéve 12:2).

A dobás végrehajtásánál a dobójátékos nem adhatja át a labdát játékostársának, illetve az nem érintheti a kezében levő labdát (13:1 a).

15:5 A dobójátékos csak akkor érintheti ismét a labdát, miután az egy másik játékost, a kapufákat vagy a keresztgerendát érintette (13:1 a), (kivéve kapuskidobás, ld. 12:3)

15:6 Valamennyi dobásból közvetlen gól érhető el, kivéve a kidobást, amelyiknél öngól nem lehetséges (12:2), és a játékvezetői labdát (mert azt a játékvezető hajtja végre).

15:7 A kezdődobás, a bedobás vagy szabaddobás végrehajtásakor az ellenfél szabálytalan felállását a játékvezetőnek nem kell helyesbíteni akkor, ha az azonnali végrehajtás a dobó csapatnak nem jelent hátrányt. A szabálytalan elhelyezkedést helyesbíteni kell, ha az a dobó csapat számára hátrányos helyzetet teremt (15:3 b).

Ha a játékvezető az ellenfél hibás felállása ellenére sípol, úgy a hibás felállásban levő játékosok teljesen akcióképesek.

Ha az ellenfél túl közel állással vagy egyéb szabálytalansággal késlelteti vagy befolyásolja a dobás végrehajtását, figyelmeztetni kell, ismétlődés esetén időlegesen ki kell állítani (16:2e).

## **16. SZABÁLY: BÜNTETÉSEK**

### **Időleges kiállítás**

16:1 Időleges kiállítás **adható**:

- a) Az ellenféllel szembeni magatartásban elkövetett szabálytalanságokért (5:5, 8:2), amelyek nem tartoznak a 8:3 szerinti progresszív büntetés kategóriájába.
- b) A progresszív büntetéssel járó szabálytalanságokért (8:3).
- c) A formális dobások végrehajtásakor az elleniét által elkövetett szabálytalanságokért (15:7).
- d) A játékos vagy hivatalos személy sportszerűtlen magatartásáért (8:4).

16:2 Időleges kiállítást **kell** alkalmazni:

- a) Hibás cseréért vagy járulékos belépésért (4:13, 4:14).
- b) Az ellenféllel szembeni magatartásban ismételten elkövetett, progresszivitással büntetendő szabálytalanságokért (8:3).
- c) A játéktéren levő - vagy azon kívül tartózkodó - játékos ismételten elkövetett sportszerűtlen magatartásáért (8:4).
- d) Ha a labdát birtokló csapat elleni szabaddobás ítéletkor nem bocsátják szabadon vagy nem teszik le a labdát (13:5).
- e) A formális dobások végrehajtásakor a másik csapat által ismételten elkövetett szabálytalanság esetén (15:7).
- f) Játékos vagy hivatalos személy játékidő alatti kizárásáért (16:8 második bekezdés).
- g) Csapatfelelősnek, ha játékosra nem jogosult játékos lép a játéktérre vagy több hivatalos személy, ill. játékos van a cserehelyen a játékindítás után, mint a jegyzőkönyvben.
- h) Ha egy hivatalos személy a 2 fő megengedetten túl belép a játéktérre egy játékos sérülésénél.
- i) Ha egy hivatalos személy egy játékos sérülésénél belép a játéktérre, de nem a sérültnek segít, hanem tanácsot ad játékosoknak, vagy az ellenféllel vagy játékvezetőkkel foglalkozik.

### **Megjegyzés:**

A csapat hivatalos személyei összesen egynél többször nem kaphatnak időleges kiállítást. Ha egy hivatalos személyt időlegesen kiállítunk, a cserehelyen maradhat és végezheti feladatát. Az érintett csapat játékosainak számát azonban csökkenteni kell a következő labdabirtoklás-váltásig.

16:3 A játékvezetőnek világosan kell jelezni az időleges kiállítást a vétkes játékos és az időmérő számára (12. kézjelzés).

16:4 Az időlegesen kiállított játékos a kiállítási idő alatt nem vehet részt a játékban és csapata a játéktéren nem egészülhet ki.

A kiállítási idő a játék folytatására adott sípjelzéskezddődik.

A kiállított játékos akkor léphet ismét a játéktérre vagy akkor helyettesíthető másik játékoskal, amikor a támadás-védekezés pozícióváltás megtörtént (lásd a 16. szabály 2. megjegyzését)

16:5 Ugyanazon játékos második kiállítása kizárást eredményez. A második időleges kiállítást követő kizárás is mindig a játékidő hátralevő részére szól (16. szabály 3. megjegyzés), az ilyen kizárásról nem kell jelentést készíteni.

### Kizárás

16:6 Kizárást **kell** alkalmazni:

- a) durva, sportszerűtlen magatartásáért
- b) A hivatalos személy második sportszerűtlen magatartásáért, miután a csapat valamelyik hivatalos személye a 16:2 d pont alapján már kapott időleges kiállítást (8:4).
- c) Azokért a szabálytalanságokért, amelyek veszélyeztetik az ellenfél játékosának testi épségét (8:5).
- d) Azokért a kapus által elkövetett szabálytalanságokért, amelyek a „szétlövés” alatt a kapuelőteret elhagyva, az ellenfél egészségét veszélyeztetve követ el a kapus (8:5: nem a labdára irányuló, egyértelműen az ellenfél testét célzó akciók).
- e) Játékos vagy hivatalos személy játéktéren vagy azon kívül elkövetett durva, sportszerűtlen magatartásáért (8:6).
- f) Játékos játékidőn kívül (a mérkőzés megkezdése előtt vagy a félidei szünetben) elkövetett tettelegességéért (8:7, 16:16 b,d).
- g) Hivatalos személy tettelegességéért (8:7).
- h) Ugyanannak a játékosnak második időleges kiállításaért (16:5).
- i) Játékos vagy hivatalos személy által a félidei szünetben ismételten elkövetett sportszerűtlen magatartásáért (16:12 d).

16:7 A játékvezetőnek Time-out után a „piros lap” magasba tartásával világosan kell jelezni a kizárást a vétkes játékos, illetve a hivatalos személy (időmérő, titkár) számára (13. kézjelzés, a „piros lap” nagysága 12x9 cm nagyságú „kártya”).

16:8 A játékos vagy a hivatalos személy kizárása mindig a játékidő hátralevő részére szól és azonnal el kell hagyniuk mind a játéktérrel, mind a cserehelyet. Távozásuk után a csapattal semmilyen formában nem tarthatnak kapcsolatot.

A játékos vagy a hivatalos személy játékidő alatti - a játéktéren vagy azon kívül - kizárását, a csapat számára mindig időleges kiállítással kell egybekötni. Ez azt jelenti, hogy a csapat játékosainak számát a játéktéren egy fővel csökkenteni kell (kivéve 16:12b).

A kizárt játékos akkor helyettesíthető másik játékoskal, mielőtt támadás-védekezés pozícióváltás megtörtént (ld. a 16. szabály 2. megjegyzését).

## Strandkézilabda – Szabálykönyv

16:9 A kizárást (kivéve a második időleges kiállításért adottat - 16:6 h.) fel kell tüntetni a versenyjegyzőkönyvben (jelentést kell készíteni róla az illetékes hatóság számára), ami a vétkes játékos/hivatalos személy (minimum) egy mérkőzésre való eltiltását jelenti.

16:10 Ha a kapus vagy a mezőnyjátékos a „szétlövés” alatt sportszerűtlen vagy durva sportszerűtlen szabálytalanságot követ el, kizárást kell alkalmazni.

### Több vétség ugyanabban a szituációban

16:11 Amennyiben a játékos vagy a hivatalos személy egyidejűleg vagy közvetlen folyamatban, mielőtt a játékvezető a mérkőzés folytatására sípjelzést adott volna több szabálytalanságot követ el, amelyek különböző büntetést igényelnek, alapvetően csak a legsúlyosabb büntetést kell kiróni. Ez különösen érvényes akkor, ha a vétség tettelegesség volt.

### Szabálytalanságok a játékidőn kívül

A verseny színhelyén, a játékidőn kívül a játékos vagy a hivatalos személy által elkövetett sportszerűtlen magatartást, durva sportszerűtlen magatartást, vagy tettelegességet, a következők szerint kell büntetni:

*A mérkőzés előtt:*

- a) sportszerűtlen magatartásért szóbeli figyelmeztetés (16:1 d),
- b) durva sportszerűtlen magatartásért vagy tettelegességért kizárás (16:6), amely után a csapat azonban 10 játékoskal és 4 hivatalos személlyel kezdheti a mérkőzést.

*A mérkőzés szünetében:*

- a) sportszerűtlen magatartásért szóbeli figyelmeztetés (16:1 d),
- b) ismételt vagy durva sportszerűtlen magatartásért, valamint tettelegességért kizárás (16:6). A játékidő alatt érvényes 16:2 c-d szabályt nem kell alkalmazni ismételt sportszerűtlen magatartás esetén.

A félidei szünetben alkalmazott kizárás után a csapat ugyanazzal a létszámmal folytathatja a játékot, mint a szünet előtt.

*A mérkőzés után:*

- a) írásos jelentés

### Megjegyzés 1: a játékidő

A 16:1, 16:2 és 16:6 szabálypontok általánosan összefoglalják a játékidő alatt előforduló szabálytalanságokat.

E tekintetben a játékidőhöz tartoznak a játékidő megszakítások, az ún. „aranygól” és a „szétlövés”, de a félidei szünet nem.

**Megjegyzés 2 : a labdabirtoklás változása/ támadásváltás**

Labdabirtoklás váltás vagy támadásváltás akkor történik, ha a labda az egyik csapattól a másikhoz kerül.

**Kivételek és magyarázatok:**

- a) A második féldő kezdetekor, az „aranygól” és a „szétlövés” esetén a kiállított játékos visszatérhet vagy helyettesíthető más játékossal.
- b) Ha késleltetett kiállítás alkalmaznak a játékvezetők előnyszabály alkalmazásakor:
  - A kiállítás akkor kezdődik, amikor azt kiadták, azaz az előnyszabályos akció, illetve az intézkedés (büntetés) megtörtént.

**Megjegyzés 3:**

A játékidő hátralévő része (16:5) magában foglalja az „aranygólt” és a „szétlövést” is.

**Megjegyzés 4: kapus viselkedése a kapuelőtéren kívül**

A kapus teljes mértékben felelős minden ellenféllel történt kontakttal kapcsolatban, ami a kapuelőtéren kívül történik. Ez praktikusán azt jelenti, hogy bármilyen kontakt esetén, amikor a támadó játékosnak nincs lehetősége látni (vagy elkerülni) a kapust, a megfelelő dobást (6 m-es dobást, ha egyben gólszerzési lehetőséget veszített el) és progresszív büntetést kell ítélni.

Ha mindez a szétlövés alatt történik, 6 m-es dobást és a kapus kizárását kell ítélni.

Azonban, ha a támadó játékosnak van elég ideje és helye a kapust látni és elkerülni, szabaddobást (támadó szabálytalanságért) kell ítélni a kapus csapata számára.

**Megjegyzés 5: kapus viselkedése a kapuelőtéren belül**

Ha a kapus a gólra törő ellenfél felé -még ha csak őt megfélemlítve- ugrik, 6m-es dobást és kiállítást kell ítélni. Ha a kapus eközben fizikailag is érintkezik az ellenféllel, 6 m-es dobást és kizárást kell ítélni.

A védő kapus viseli mindig az ilyen esetek felelősségét.

## **17. SZABÁLY: A JÁTÉKVEZETŐK**

17:1 A mérkőzést két egyenjogú játékvezető vezeti. Működésüket egy időmérő és egy titkár segíti.

17:2 A játékvezetők felügyelete a játékosok és hivatalos személyek magatartása felett a sportlétesítményben való megjelenéskor kezdődik és annak elhagyásáig tart.

17:3 A játékvezetők felelősek a játéktér, a kapuk és a labdák állapotának mérkőzés előtti megvizsgálásáért. Ők állapítják meg, hogy melyik labdával játszanak (1. szabály és 3:1).

Ezen kívül a játékvezetők ellenőrzik, hogy mindkét csapat az előírás szerinti sportöltözékben jelen van-e, felülvizsgálják a versenyjegyzőkönyvet, a játékosok felszerelését.

Ők gondoskodnak arról, hogy a cserehely határain belül a játékosok és a hivatalos személyek száma megfelelő legyen. Megállapítják mindkét csapatfelelős jelenlétét és azonosságát. Minden pontatlanságot meg kell szüntetni (4:2-3 és 4:8-10).

17:4 A sorsolást a mérkőzés megkezdése előtt az egyik játékvezető a másik játékvezető és a csapatfelelősök vagy az ő nevükben valamelyik hivatalos személy/játékos jelenlétében végzi el (2:1).

17:5 Az egyik játékvezető a mérkőzés megkezdésekor az időmérői asztallal szemben az oldalvonalon kívül helyezkedik el. Az ő kezdődobáshoz adott sípjelével indul a játékidő (2:5).

A másik játékvezető a játéktér közepén helyezkedik el és a sípjel után ő indítja el a játékot a játékvezetői labdával (2:2, 10:1-2).

A mérkőzés alatt a játékvezetők időnként térfelet cserélnek.

17:6 A játékvezetőknek úgy kell elhelyezkedniük, hogy mindkét cserehelyre rálátásuk legyen. (17:11, 18:1)

17:7 A mérkőzést elvileg ugyanannak a két játékvezetőnek kell végigvezetni.

A játékvezetők felelősek a mérkőzés játékszabályok szerinti folyamataáért, ezért minden szabálytalanságot büntetni kell (kivéve 13:2 és 14:2).

Ha a mérkőzés alatt az egyik játékvezető kiválik, a mérkőzést a másik játékvezető egyedül vezeti. (A világ és kontinens rendezvényeken a mindenkor szabályzat, illetve versenykiírás mérvadó.)

17:8 Ha szabálytalanságnál mindkét játékvezető ugyanazon csapat ellen sítol, de eltérően ítéleznek, mindig a súlyosabb ítélet marad életben.

17:9

- c) Ha a két játékvezető eltérően ítéli meg egy gól után, hogy az hány pontot ér, rövid egyeztetést követően a közösen kialakított döntés marad érvényben (ld. Megjegyzés).
- d) Ha egy szabálytalanságnál mindkét játékvezető sípol, vagy a labda elhagyta a játékteret, de a játékvezetők ellentétesen jelzik a játék folytatásának irányát, rövid megbeszélés - egyeztetés - után a közösen kialakított döntés érvényes (ld. Megjegyzés).

Ekkor kötelező a time-out. A megbeszélés befejezése után a játékot egyértelmű kézjelzés után, sípjellel kell folytatni (2:8 f, 15:3 b).

**Megjegyzés:**

A játékvezetők rövid egyeztetést követően hozzák meg a döntést. Amennyiben nem sikerül közös álláspontot létrehozni a mezőny-játékvezető véleménye a mérvadó.

17:10 Mindkét játékvezető felelős a gólok számolásáért, a játékidő megtartásáért és a végeredményért. Ha az időmérés helyességét illetően kétségek adódnak, a játékvezetők egyeztetett döntése érvényes (lásd a 17:9 megjegyzését is).

17:11 Mindkét játékvezetőnek az időmérő/titkár segítségével ellenőriznie kell a cserejátékosok ki- és belépést (17:6, 18:1).

17:12 A játékvezetők felelősek a versenyjegyzőkönyv szabályszerű kitöltéséért.

A kizárásokat - ha azokat a 16:8 leírt vétségért alkalmazták -, a jelentésben meg kell indokolni.

17:13 A játékvezetők megfigyelései alapján hozott ítéletek és ténydöntések megtámadhatatlanok.

Csak a szabályokkal ellentétes döntéseikkel szemben emelhető kifogás.

A mérkőzés alatt a csak a mindenkori csapatfelelősök jogosultak a játékvezetőhöz szólni.

17:14 Mindkét játékvezető jogosult a játékot megszakítani vagy félbeszakítani.

A félbeszakítás előtt azonban a játék folytatása érdekében mindent meg kell kísérelni.



## **18. SZABÁLY: AZ IDŐMÉRŐ ÉS A TITKÁR**

18.1 Alapvetően az időmérő felelős a játékidő és a játékidő megszakítás hitelességeért. Szükség esetén kizárólag az időmérő jogosult a játékot megszakítani.

Hasonlóképpen a titkár felelős a játékos listáért, a versenyjegyzőkönyvért, a mérkőzés eredményének követéséért, a később érkező játékosok belépéséért és a részvételre nem jogosult játékosok játéktérre – nem – lépéséért.

A további feladatokért, így a cserehelyen tartózkodó játékosok és hivatalos személyek létszámaért közösen felelősek.

Mindkettőjüknek segíteni kell a játékvezetőket a játékoscsere ellenőrzésében (17:6, 17:11).

Lásd még a 8. sz. magyarázatot a megfelelő időmérői/titkári közbeavatkozásról a fent említett felelősség ellátásával kapcsolatosan.

### **8.SZ. MAGYARÁZAT - Beavatkozás az időmérő és a szövetségi képviselő által (18:1 szabály)**

Ha az időmérő megszakítja a játékot szabálytalan csere vagy többletjátékos játéktérre lépése miatt (4:4, 4:6, 4:13, 4:14), a játékot az ellenfél javára ítélt szabaddobással kell folytatni. A szabaddobást a szabálytalanság helyén vagy azon a helyen kell végrehajtani, ahol a labda a megszakításkor volt, amennyiben ez a hely a vétlen csapat számára kedvezőbb (13:8, 3-4. paragrafusok).

Az időmérőnek a mérkőzést azonnal félbe kell szakítania, figyelmen kívül hagyva az előnyszabály lehetőségét a 13:2 és 14:2 szabályok szerint. Amennyiben a mérkőzés a védekező csapat szabálytalansága miatt szakad meg, akkor tiszta gólhelyzet esetén a 14:1 a. szabálynak megfelelően 7 m-eszt kell ítélni.

Minden egyéb szabálytalanság, pl. sportszerűtlen magatartás a cserehelyen, stb. esetén, melyeket jelezni szükséges a játékvezetők felé, általánosságban az időmérőnek várnia kell a mérkőzés következő játék megszakításáig. Ha az időmérő megszakítja a játékot, mialatt a labda játékban volt, a mérkőzés szabaddobással folytatódik, melyet az a csapat végez el, amely a labdát a megszakítás előtt birtokolta. Ha a védekező csapat szabálytalansága miatt történik a megszakítás, és egy tiszta gólhelyzet megghiúsul, akkor 6 méteres dobást kell ítélni a 14:1 b. szabálynak megfelelően.

Általános elv, hogy az időmérő által megfigyelt és jelzett szabálytalanságok (kivéve 4:4, 4:6, 4:13, 4:14 szabályok) nem vezethetnek személyes büntetéshez.

## **Strandkézilabda – Szabálykönyv**

A 6 méteres dobás megítélésének feltétele (összhangban a 14:1a szabállyal és a fenti 2. paragrafusban leírtakkal) vonatkozik azokra az esetekre is, amikor a játékvezető vagy a (IHF, EHF vagy nemzeti szövetség által delegált) technikai küldött megszakítja a játékot akár egy szóbeli figyelmeztetést, akár egy bármilyen büntetést eredményező szabálytalanság miatt, melyet a védekező csapat játékosa vagy hivatalos személye követ el egy olyan pillanatban, amikor a labdát birtokló csapat játékosa tiszta gólhelyzetben van.

### **Megjegyzés:**

IHF, nemzetközi és a nemzeti bajnokságokban a fenti feladatok másképp is szervezhetőek.

18:2 Amennyiben nem áll rendelkezésre nyilvános időmérő berendezés, az időmérő mindkét csapatfelelőst tájékoztatja a lejátszott vagy a még hátralévő játékidőről, különösen játékidő megszakítás után.

Ha a nyilvános időmérő berendezés nem rendelkezik automatikus záró-jelzéssel, az időmérő felelős a félidő vagy a mérkőzés végén a záró-jelzés megadásáért (lásd 2:9 megjegyzését).

Játékos kiállításánál a titkár egy lap felmutatásával erősíti meg a játékos és a játékvezetők felé a kiállítást, amelyen „1” vagy „2” jelenti azt, hogy az adott játékosnak ez az első vagy a második kiállítása már.

# **JÁTÉKVEZETŐI KÉZJELZÉSEK**

### Kézjelzések

1. Azt, hogy a gól hány pontot ér (9., 14:4 szabályok), a mezőny játékvezetőnek kell jeleznie egy vagy két ujjának mutatójával. Ha két pontot ért a gól, a kapu játékvezető karkörzessel egészíti ki az előbbi jelzést.

2. Kézjelzés 12.: a játékvezető jelzi a durva szabálytalanságot és rámutat a vétkes játékosra.

A behajlított kart csuklónál megragadó másik kar kiállítás jelez.

3. A játékvezetők piros lap felmutatásával jelzik az azonnali kizárást.
4. A titkárnak a piros lap felmutatásával meg kell erősítenie a kizárást.
5. Szabaddobáskor és bedobáskor a játékvezetőknek azonnal a dobás irányát kell jelezni (7. és 9. kézjelzés).

Ezt követi - a játékhelyzettől függően - a vétség szerint kötelező személyes büntetés jelzése (12-13. kézjelzés).

Ha hasznosnak tűnik a szabaddobás és a büntetődobás ítéletek a megfelelő jelzéssel indokolhatók-tájékoztató jelleggel (1-6.-és-11. kézjelzés).

6. A 11., 14. és a 15. kézjelzések alkalmazása kötelező.
7. A 8,10 és 16 jelzéseket csak akkor kell alkalmazni, ha a játékvezetők azt szükségesnek tartják.

## Játékvezetői kézjelzések



**1. kép**  
előny szabály



**2. kép**  
Fogás és labdavezetési hiba



**3. kép**  
Lépés és időszabály megsértése



**4. kép**  
átkarolás, megragadás, lökés



**5. kép**  
ütés



**6. kép**  
támadófault



**7. kép**  
bedobás



**8. kép**  
kidobás



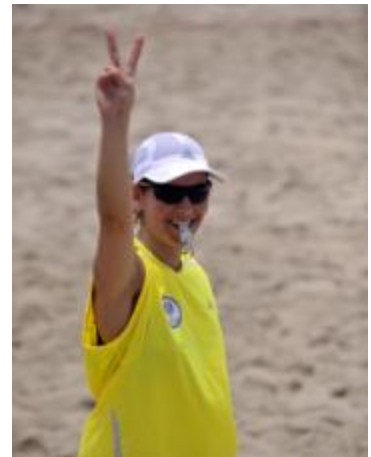
**9. kép**  
szabaddobás - irány



**10. kép**  
Az 1 m-es távolság  
figyelmen kívül hagyása



**11. kép**  
Az 1 pontos gól elismerése



**12. kép**  
A 2 pontos gól elismerése



**13. kép**  
időleges kiállítás



**14. kép**  
Kizárás (piros)



**15. kép**  
Játékidő megszakítás



**16. kép**  
Engedély a játéktérre való  
belépéshez 2 főnek time-  
out alatt



**17. kép**  
figyelmeztető jelzés a  
passzív játékra

# **MAGYARÁZATOK A JÁTÉKSZABÁLYOKHOZ**



### **1.SZ. MAGYARÁZAT - A gólok értéke (9. szabály)**

Az alábbi szituációt 2 ponttal kell jutalmazni:

Léggpasszal elért gól (9.2 szabály): 2 pont akkor adható, ha a lövő játékos a levegőben birtokolja a labdát, és kapura lövi a labdát (a labda ütése vagy lökése csak egy pontot eredményez).

#### **Megjegyzés:**

Tiszteletben kell tartani mind a játék szellemiségét, mind a strandkézilabdázás különleges filozófiáját. Meg kell hagyni a lehetőséget, hogy a kreatív és látványos gólokat 2 ponttal jutalmazzuk. A gól látványos, ha megfelel a magas technikai követelményeknek és egyértelműen nem olyan 1 pontos gól, amely az alapvető technikai képességeken alapul. A rendkívüli és váratlan befejezések gyakran kreatív gólokhoz vezetnek.

Fontos: amennyiben egy ilyen gól célja az ellenfél játékosainak kigúnyolása, az sportszerűtlen magatartásnak minősül, így nem jutalmazható 2 ponttal (Fair Play).

### **2.SZ. MAGYARÁZAT - Különleges körülmények**

Amennyiben a külső körülmények (szél, a napsütés iránya, stb.) indokolják, a játékvezetők döntése alapján azonos kapura is el lehet végezni a szétlövést.

### **3.SZ. MAGYARÁZAT - Időntúli szabaddobás (2.10-12. szabály)**

Sokszor a csapat nem érdekelt abban, hogy a játékidő letelte után is végrehajtandó szabaddobásból gólt érjen el. Részben azért, mert a mérkőzés eldőlt, részben pedig azért, mert a szabaddobás helye kedvezőtlen, mivel az túlságosan távol van az ellenfél kapujától. Igaz a szabály előírja a szabaddobás végrehajtását, a játékvezető járjon el méltányosan és tekintse végrehajtottnak a szabaddobást, ha a játékos a megfelelő helyen a labdát a talajra ejti vagy átadja azt a játékvezetőnek.

Azokban az esetekben, amikor egyértelmű, hogy a csapat célja a gólszerzés, a játékvezetőknek egyensúlyt kell teremteni a kísérlet lehetővé tétele (még akkor is, ha ez egy kis lehetőség) és annak biztosítása között, hogy a szabaddobás előtt ne alakuljon ki „színházi jelenet”. Ez azt jelenti, hogy a játékvezető igyekezzen elérni a csapatok játékosainak korrekt elhelyezkedését és a szabaddobás gyors, rendezett körülmények közötti végrehajtását késlekedés nélkül.

A szabaddobást végrehajtó csapat játékosait figyelmeztetni kell arra, hogy csak 1 játékos foghatja a labdát, és ezt ellenőrizni is szükséges. Amennyiben a játékosok el akarják hagyni a pályát játékos csere céljából, ezt csak saját felelősségükre tehetik meg. A játékvezetőknek nem kötelességük megvárni a dobás elvégzésére adott jelzéssel, amíg a cserélt játékosok elfoglalják a megfelelő pozíciót.



A játékvezetőknek nagyon éberen kell figyelni mindkét csapat részéről az elkövetett vétségeket. A védőjátékosok ismételten elkövetett szabálytalanságait nem szabad büntetlenül hagyni (15:7, 16:1c, 16:2f), ahogyan a támadójátékosokét sem. A támadójátékosok is gyakran szabálytalankodnak a dobás elvégzésénél. Ezeknél az eseteknél gól nem ítékelhető.

#### **4.SZ. MAGYARÁZAT - Passzív játék (7:10-11. szabály)**

##### **Általános utalások**

A passzív játék szabályozásának az a célja, hogy megakadályozza a kevésbé attraktív, illetve a játékiramot szándékosan késleltető kézilabdázást. Elvárás, hogy a játékvezetők a mérkőzésteljes ideje alatt egységesen ismerjék fel és bírálják el a passzív játékmódot.

A passzív játék minden játékfázisban megvalósulhat, például a labda felhozatalnál, a támadásépítésnél, illetve a támadás befejezése során egyaránt.

Jellegzetes esetek a passzív játéknál:

- szoros eredmény, főleg a mérkőzés végén,
- számbeli hátrány (időlegesen kiállított játékos(ok),
- jelentős játéktudásbeli különbség a két csapat között, különösen, ha ez a védőjátékban mutatkozik meg.

A fent említett esetek önállóan ritkán fordulnak elő és a játékvezetőknek azokat a szabályokkal összefüggésben kell megítélni. Különösen az aktív védekező tevékenység hatását kell figyelembe venni.

##### **Figyelmeztető karjelzés használata**

Különösen a következő esetekben kell figyelmeztető karjelzést alkalmazni:

##### *5. Lassú játékoscsere, illetve támadás előkészítés lassítása esetén*

Tipikus ismertető jelek:

- a játékosok a pálya közepe körül állnak, és várják a cserék befejezését,
- a labda helyben való vezetése
- a labda visszajátszása a középvonaltól a saját térfélre annak ellenére, hogy az ellenfél nem gyakorol nyomást,
- a játékos késlelteti a szabaddobás, kapuskidobás vagy bármilyen egyéb dobás végrehajtását.

##### *6. Késleltetett cserénél, miután a támadásépítés elkezdődött*

Tipikus ismertető jelek:

- minden játékos elfoglalta a támadási pozícióját,
- a csapat a támadás felépítési fázist egy előkészítő, sok átadásos játékkal kezdi,

- csak ezután történik ezen csapaton belül a játékos csere.

**Megjegyzés:**

Az a csapat, mely a saját térfeléről támadást indít, de azt az ellenfél térfelén nem tudja kapuralövessel befejezni, ezt követően még végrehajthat játékoscserét.

**7. Túlságosan hosszú lefolyású támadásépítésnél**

Általánosságban a támadó csapat számára biztosítani kell annak lehetőségét, hogy a közvetlen, kapura irányuló támadás előtt átadásokat hajtson végre.

Tipikus ismertető jelek:

- a támadás nem közvetlenül kapura irányul.

**Megjegyzés:**

Gólszerzési szándék legfőképp akkor áll fenn, ha a labdát birtokló csapat olyan támadó taktikai elemeket alkalmaz és a védőkkel szemben térbeli előnyre vagy támadásépítés során látható tempónövelésre törekszik:

- gyakori labdaátvétel állóhelyzetben vagy hátrafelé mozgásban,
- labdavezetés álló helyzetben,
- az egy-egy elleni játéknál: a támadó játékos nem viszi végig támadó szándékát, a játékvezetői ítéletre vár, vagy nem szakad el a védőtől (nem szerez térbeli előnyt),
- aktív védőjáték: az aktív védőjáték megakadályozza a támadójáték tempójának növelését az átadás vagy mozgás útjának korlátozásával,
- speciális szempont túlságosan hosszú támadásépítési fázis esetén: ha a támadó csapatnak nem sikerül a támadásépítési és befejezési szakasza között határozott tempónövelést elérni.

**8. Az előfigyelmeztető karjelzés felmutatása után**

A előfigyelmeztető karjelzés felmutatása után a játékvezetők adjanak kellő időt a támadó csapatnak, hogy megváltoztathassák támadásukat. Figyelembe kell venniük az eltérő képességbeli különbségeket a különböző korcsoportokban és osztályokban. A figyelmeztetett csapat számára engedélyezni kell a gólszerzés előkészítésének lehetőségét. Ha a támadó csapat ennek ellenére sem tesz felismerhető kísérletet a kapura lövésre, akkor a két játékvezetők egyike passzív játékot ítél.

**Megjegyzés:**

A támadójátékos gólveszélyes játékánál, kapuralövési kísérleténél nem szabad passzív játékot ítélni.

**Előfigyelmeztető karjelzés mutatása**

Az a játékvezető (mezőny vagy kapu), aki felismeri a passzív játékot, felemeli a karját (17. karjelzés), mutatja, hogy nem ismerhető fel a kapuralövési szándék. A másik játékvezetőnek is át kell venni a karjelzést.

## Strandkézilabda – Szabálykönyv

Ha a labdát birtokló csapat nem tesz kísérletet arra, hogy gólhelyzetet alakítson ki vagy késlelteti a játékfolytatást, a figyelmeztető karjelzést kell alkalmazni.

A karjelzést addig kell fenntartani amíg:

- a támadás befejeződik,
- a karjelzés érvényét veszti (lásd a következő utalásoknál).

A támadójáték a labda birtoklásával kezdődik és a gól megszerzésével vagy a labda elvesztésével ér véget.

A figyelmeztető karjelzést normál esetben a támadás végéig fenn kell tartani. Támadás közben azonban van két eset, amikor a „passzív játék” jelzésének fenntartása már nem indokolt és a karjelzést meg kell szüntetni.

a) a labdát birtokló csapat kapura lő és a labda a kapuról vagy a kapusról visszapattan a támadó csapathoz vagy az oldalvonalon kívülre kerül

b) ha a védekező csapat játékosa, hivatalos személye szabálytalanság vagy sportszerűtlen magatartás miatt progresszív büntetést kap. (16-os szabály)

Mindkét esetben új támadásépítési fázis engedélyezett a támadó csapat számára

Ha a támadó csapat időt kér a passzív játékokra figyelmeztető jelzés felmutatása után, akkor az időt ki kell adni, és a játék folytatása után a passzív játékokra figyelmeztető jelzést újra fel kell mutatni, hangsúlyozva azt, hogy a figyelmeztetés továbbra is érvényben van.

### **5.SZ. MAGYARÁZAT - Sportszerűtlen magatartás (8:4, 16:1d, 16:6b szabály)**

Példák:

- k) az ellenfél vagy csapattárs bosszantása akár szóval, akár gesztusokkal, vagy az ellenfélre való kiáltás a megzavarás érdekében, különösen akkor, amikor az ellenfél 6 méteres dobást végez el,
- l) a labda elrúgása játékmegszakítás alatt, így az ellenfél nem tudja gyorsan elvégezni a megítélt dobást,
- m) az ellenfél vagy csapattárs szóbeli bántalmazása,
- n) a cserehelyre jutott labda szabad hozzáféréseinek megakadályozása,
- o) az ellenfél formális dobásai végrehajtásának késleltetése az egy méteres távolság be nem tartásával vagy más módon,
- p) az ellenfél megragadása a mezénél fogva,
- q) a kapus nem adja át a labdát a megítélt 6 méteres dobás elvégzéséhez az ellenfél játékosának,
- r) a lövés vagy átadás szándékos lábfejjel vagy lábszárral való ismétlődő blokkolása; egyértelmű reflex-mozgás, pl. a lábak együttes mozgása, nem büntetendő,
- s) a kapuelőtér ismétlődő, rendszeres megsértése taktikai okokból,

- t) "színészkedés", amellyel megpróbálják félrevezetni a játékvezetőket az ellenfél akcióira vonatkozóan, vagy az akciók hatásainak felnagyítása/eltúlzása annak érdekében, hogy time out-ot vagy épp az ellenfélnek adandó meg nem érdemelt büntetést provokáljanak ki.

## **6.SZ. MAGYARÁZAT - Súlyos sportszerűtlen magatartás (8:6, 16:6e)**

Példák:

- f) bármely személy (játékvezető, időmérő, titkár, küldött, hivatalos személy, játékos, néző stb.) sértegetése vagy fenyegetése szóbeli vagy nem szóbeli módon (pl. arckifejezéssel, gesztusokkal, testbeszéddel vagy testi kontaktussal,
- g) a labda látványos, tüntető eldobása vagy elütése egy játékvezetői ítéletet követően, amikor a labda olyan távolra kerül, hogy a cseelkedet nem tekinthető egyszerű sportszerűtlen magatartásnak,
- h) a kapus tüntetőleg nem hajlandó a 6 méteres dobás védésére, ekkor a játékvezetőknek feltételezniük kell, hogy nem fogja megpróbálni a lövés háritását,
- i) az elszenvedett szabálytalanság viszonzása, reflexszerű visszaütés,
- j) a labda szándékos ellenfélre való dobása játékmegszakítás alatt; ha ez nagyon közélről és nagy erővel történt, ez sokkal inkább megítélendő a 8:6 pontban említett "durva sportszerűtlen magatartás" szerint.

## **7.SZ. MAGYARÁZAT - A „tisztá gólhelyzet” meghatározása (14:1 szabály)**

A 14:1-es szabálynak megfelelően tiszta gólhelyzet van, amikor

- a) A játékos az ellenfél kapuelőtérvonalánál uralja a labda és a teste feletti helyzetet, s lehetősége van kapura dobni anélkül, hogy abban az ellenfél játékosa szabályos eszközökkel megakadályozza,
- b) A játékos a labda és a teste feletti helyzetet uralva gyorsindítással kapura tör futással (vagy labdavezetéssel), egyedül a kapussal szemben, s az ellenfélnek nincs olyan játékosa, aki előlről akadályozhatja,
- c) A játékos az előzőekben leírt helyzetek egyikében van, azzal a különbséggel, hogy a játékos még nem szerezte meg a labdát, de olyan pozícióban van, hogy labdához juthat, ekkor a játékvezetőknek meg kell győződnie arról, hogy nincs olyan játékos, aki szabályos eszközökkel megállítaná,
- d) A kapus elhagyta a kapuelőteret, és a támadójátékos a teste és a labda feletti kontrollal tisztán és akadálytalanul az üres kapuba dobhatja a labdát (ez a szabály alkalmazható akkor is, ha a védőjátékosok a dobó játékos és a kapu között helyezkednek el, de a játékvezetőknek figyelembe kell venni azt, hogy ezek a játékosok szabályos eszközökkel beavatkozhatnak –e a játékba).

**8.SZ. MAGYARÁZAT - Beavatkozás az időmérő és a szövetségi képviselő által (18:1 szabály)**

Ha az időmérő megszakítja a játékot szabálytalan csere vagy többletjátékos játéktérre lépése miatt (4:4, 4:6, 4:13, 4:14), a játékot az ellenfél javára ítélt szabaddobással kell folytatni. A szabaddobást a szabálytalanság helyén vagy azon a helyen kell végrehajtani, ahol a labda a megszakításkor volt, amennyiben ez a hely a vétlen csapat számára kedvezőbb (13:8, 3-4. paragrafusok).

Az időmérőnek a mérkőzést azonnal félbe kell szakítania, figyelmen kívül hagyva az előnyszabály lehetőségét a 13:2 és 14:2 szabályok szerint. Amennyiben a mérkőzés a védekező csapat szabálytalansága miatt szakad meg, akkor tiszta gólhelyzet esetén a 14:1 a. szabálynak megfelelően 7 m-est kell ítélni.

Minden egyéb szabálytalanság, pl. sportszerűtlen magatartás a cserehelyen, stb. esetén, melyeket jelezni szükséges a játékvezetők felé, általánosságban az időmérőnek várnia kell a mérkőzés következő játék megszakításáig. Ha az időmérő megszakítja a játékot, mialatt a labda játékban volt, a mérkőzés szabaddobással folytatódik, melyet az a csapat végez el, amely a labdát a megszakítás előtt birtokolta. Ha a védekező csapat szabálytalansága miatt történik a megszakítás, és egy tiszta gólhelyzet megghiúsul, akkor 6 méteres dobást kell ítélni a 14:1 b. szabálynak megfelelően.

Általános elv, hogy az időmérő által megfigyelt és jelzett szabálytalanságok (kivéve 4:4, 4:6, 4:13, 4:14 szabályok) nem vezethetnek személyes büntetéshez.

A 6 méteres dobás megítélésének feltétele (összhangban a 14:1a szabállyal és a fenti 2. paragrafusban leírtakkal) vonatkozik azokra az esetekre is, amikor a játékvezető vagy a (IHF, EHF vagy nemzeti szövetség által delegált) technikai küldött megszakítja a játékot akár egy szóbeli figyelmeztetést, akár egy bármilyen büntetést eredményező szabálytalanság miatt, melyet a védekező csapat játékos vagy hivatalos személye követ el egy olyan pillanatban, amikor a labdát birtokló csapat játékos tiszta gólhelyzetben van.

**9.SZ. MAGYARÁZAT - Szétlövés és lerohanás**

Szétlövés vagy lerohanás alatt, ha a védő játékos vagy kapus akadályozza a támadó játékost úgy, hogy fizikai kontaktus van a 2 játékos között, 6 méteres dobást kell ítélni és kiállítást vagy kizárást kell alkalmazni.

Ilyen esetekben mindig a védő játékos vagy kapus viseli a teljes felelősséget az akció végeredményével kapcsolatban.

# **CSEREHELY-SZABÁLYZAT**

1. Mindkét csapat játékosai számára 15 méter hosszú és 3 méter széles cserehely áll rendelkezésre. Ezek a cserehelyek a játéktéren kívül az oldalvonal mentén helyezkednek el (1:7)
  2. Semmilyen tárgyat nem szabad a cserehelyen elhelyezni. A vizes üvegeket és a törölközőket a szervezők által biztosított eszközben (pl. logozott doboz) lehet elhelyezni.
  3. A cserehelyeken csak azok a játékosok és hivatalos személyek tartózkodhatnak, akiket a versenyjegyzőkönyvbe bejegyezték (4:2, 4:6)
  4. Mindkét csapatnak saját oldalán van a cserehelye. (1:7, 2:1)
  5. A csapat hivatalos személyeinek a cserehelyen teljes sportruházatot kell viselniük (4:8 Megjegyzés).
  6. Amennyiben tolmácsra van szükség, akkor ő a cserehely mögött foglalhat helyet.
  7. Az időmérő és a titkár segíti a játékvezetőket a cserehelyek szabályszerű elfoglalásának ellenőrzésében a mérkőzés előtt és alatt.  
Amennyiben a mérkőzés előtt a cserehellyel kapcsolatos játékszabály nem érvényesül, a mérkőzést nem szabad megkezdeni, amíg a mulasztás fennáll. Ha a mérkőzés alatt fordul elő a mulasztás, a következő játékmegszakításnál meg kell szakítani a játékidőt mindaddig, amíg a szabálytalanság fennáll.
  8. a) A hivatalos személyek kötelessége a mérkőzés alatt is sportszerű szellemben a játékszabályok tiszteletben tartásával irányítani a csapatot. Alapvetően a cserehelyen kell ülniük vagy térdelniük.  
A hivatalos személyek közül egynek azonban **megengedett** a cserehelyen mozogni, különösen annak érdekében, hogy
    - a játékoscseréket menedzselje,
    - taktikai eligazítást adhasson a játéktéren, ill. a cserehelyen lévő játékosoknak
    - egészségügyi ellátást adjon,
    - időt kérjen,
    - kommunikáljon az időmérővel/titkárral; ez csak a csapatfelelőst illeti és csak rendkívüli esetben (4:6).
- Alapvetően egyidőben, egyszerre csak egy hivatalos személy mozoghat ezen a területen, figyelembe véve az 1. pontban meghatározott cserehely-határokat.
- A hivatalos személynek ügyelni kell arra is, hogy az időmérő/ titkár/ szövetségi képviselő szabadon rálásson a játéktérre és a cserehelyre.
- b) A játékosokank ülnie vagy térdelnie kell alapvetően a cserehelyen. Azonban a cserejátékosok számára megengedett a cserehelyen való mozgás a közeli csere érdekében, mindaddig, míg azt nem zavaró módon teszik.

c) A hivatalos személyeknek és a játékosoknak **nem megengedett:**

- provokáló, tiltakozó vagy bármilyen sportszerűtlen módon (beszéd, mimika, gesztikulálás) a játékvezetőket, szövetségi képviselőket, az időmérőt, a titkárt, a játékosokat, a hivatalos személyeket, illetve a nézőket akadályozni vagy sértegetni;
- a cserehely játékbecsélyes céljából történő elhagyása;
- az oldavonal mentén felállni vagy mozogni bemelegítés érdekében.

A hivatalos személyeknek és játékosoknak a csapat cserehelyén kell tartózkodniuk. Amennyiben egy hivatalos személy mégis elhagyja a cserehelyet, elveszti a csapat irányítása feletti jogát, így ahhoz hogy azt visszanyerhesse, vissza kell térnie a cserehelyre.

Még általánosabban, a mérkőzés alatt a játékvezetők hatásköre alá tartoznak a játékosok és hivatalos személyek.

A személyi büntetések szabályai vannak érvényben, ha egy játékos vagy csapatfelelős elhagyja a játékeret, vagy cserehelyet. Ezért a sportszerűtlen magatartást, durva sportszerűtlen magatartást és kirívóan sportszerűtlen magatartást ugyanolyan módon kell büntetni, mintha a játéktéren vagy a cserehelyen történt volna

9. A cserehely szabályzat előírásainak figyelmen kívül hagyásakor a játékvezetők kötelesek a 16:1d, 16:2c-d vagy 16:6b,e,h pontja szerint intézkedni (szóbeli intés, időleges kiállítás, kizárás).

10. Amennyiben a játékvezetők nem észlelnek valamilyen cserehelyen történt szabálytalanságot, az időmérő/titkár kötelessége tájékoztatni erről a játékvezetőket a következő játékmegszakításakor.

11. Beavatkozás szövetségi képviselő által:

Az IHF vagy a kontinentális szövetség vagy nemzeti szövetség mérkőzésen felelős küldöttjének van joga játékvezetők figyelmét felhívni egy lehetséges szabályvétségre (kivéve, a játékvezetői ténydöntéseket) vagy a cserehely szabályzat megsértésére.

A szövetségi képviselő azonnal megszakíthatja a mérkőzést. Ebben az esetben a vétkes csapat ellen megítélt szabaddobással folytatódik a játék.

Ha a mérkőzés a védekező csapat szabálytalansága miatt szakad meg és ezáltal egy tiszta gólhelyzet hiúsult meg, 7 m-es dobást kell ítélni a 14:1 a. szabály szerint.

A játékvezetőknek kötelességük a szövetségi képviselő utasításának megfelelően büntetni.

A kizárással járó szabálytalanságokat a 16:9 szerint írásban kell jelenteni.



# **JÁTÉKOS ÖLTÖZÉK- SZABÁLYZAT**

A játékosok öltözéke hozzájárul a játékosok teljesítményének növeléséhez, és egyben ahhoz is, hogy a sportág játékos és attraktív imidzsét szolgálja.

Ez a szabályozás részletes útmutatást ad az öltözékekkel és a kiegészítőkkel kapcsolatban beleértve a színeket, stílust, mennyiséget, anyagot és márkát, amelyek használata minden csapat és szervező felé elvárás.

A versenyigazgatóságnak minden résztvevő csapat játékosainak öltözékét ellenőriznie kell a technikai értekezlet, illetve a verseny ideje alatt.

Minden férfi és női öltözék meg kell, feleljen a lent leírt szabványoknak.

Az Olimpiai Alapszabálynak megfelelően minden vallási, politikai és rasszista üzenet szerepeltetése tilos az játékosok öltözékén.

### I. Férfiak és nők felső ruházatának stílusa

A felsők/trikók stílusa az ábrákon mutatottnak megfelelő kell, hogy legyen. A férfi felsők/trikók és a női testre simuló felsők ujjatlanok és zártak, valamint helye kell, legyen a kívánt márkázásnak/logozásnak. A hivatalos felsők alatt hordott pólók nem megengedettek.

#### Színek

A férfi és női felsők rikítóak, világos színűek (úgy mint piros, kék, sárga, zöld, narancs és fehér) megkisérelvén visszaadni azokat a színeket, amelyeket strandon hordanak.

#### Márkák

- Támogatók, szponzorok logo-i:  
A támogatók/szponzorok logo-it a férfiak és nők felsőinek elejére és hátára is nyomtathatóak.
- Gyártók logo-ja:  
A gyártók logo-ja a felsők elejére max. 20 cm<sup>2</sup>-es méretben nyomtatható.

#### Az öltözék számozása

A számozást (férfi és női felsőkön kb. 12x10) a felsők elején és hátán is el kell helyezni. A számokat a felsők színétől elütő színben kell nyomtatni (világos színnel sötét felsőn, sötét színnel világos felsőn).

### II. Férfiak és nők short-jának / bikini alsójának stílusa

A csapattagoknak azonos short-ot kell viselniük. A férfiaknak a lenti ábráknak megfelelő short-ot kell hordaniuk. A short, ha nem túl bő, lehet hosszabb, de **max. a térdkalács felett 10 cm-ig érhet**. A nők a lenti ábrák szerinti **szűk, zárt rövid nadrágot** viselhetnek.

A csapatoknak megengedett, hogy a short-okon/alsókon a szponzorok (beleértve a gyártók) logo-it bármilyen méretben és pozícióban elhelyezzék. Bármennyi szponzor elhelyezhető a short-okon. A játékosok nevét, becenevét a short-okra/alsókra fel kell írni.

Az érintett hivatalos személyeknek el kell hozniuk a verseny előtti technikai értekezletre a csapatuk öltözékét (felsőket, short-okat/alsókat) jóváhagyás céljából.

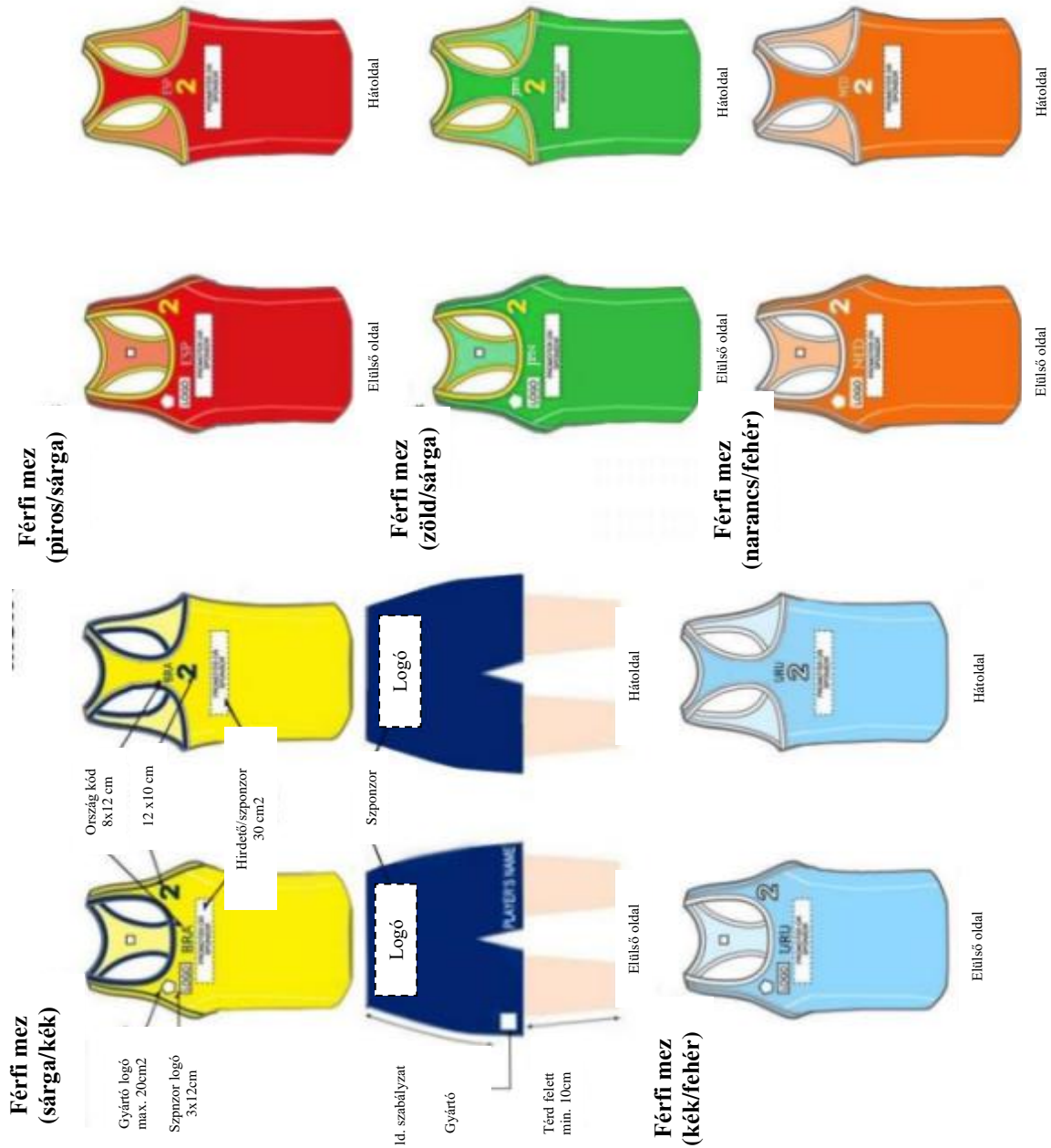
### Hideg időjárás

Zord időjárás esetén a játékosok viselhetnek szűk pólókat, hosszú szűk nadrágot (bokáig és nem térdig érőt). Ezek stílusa és színe meg kell egyezzen a short-oknál alkalmazott marketing szabályokkal, függetlenül a mérettől és elhelyezéstől. Ha szükséges, a versenyigazgatóság felelős ilyen esetekben ezen speciális ötlözék jóvágyásáért, miután egyeztetett a hivatalos orvosi stábbal.

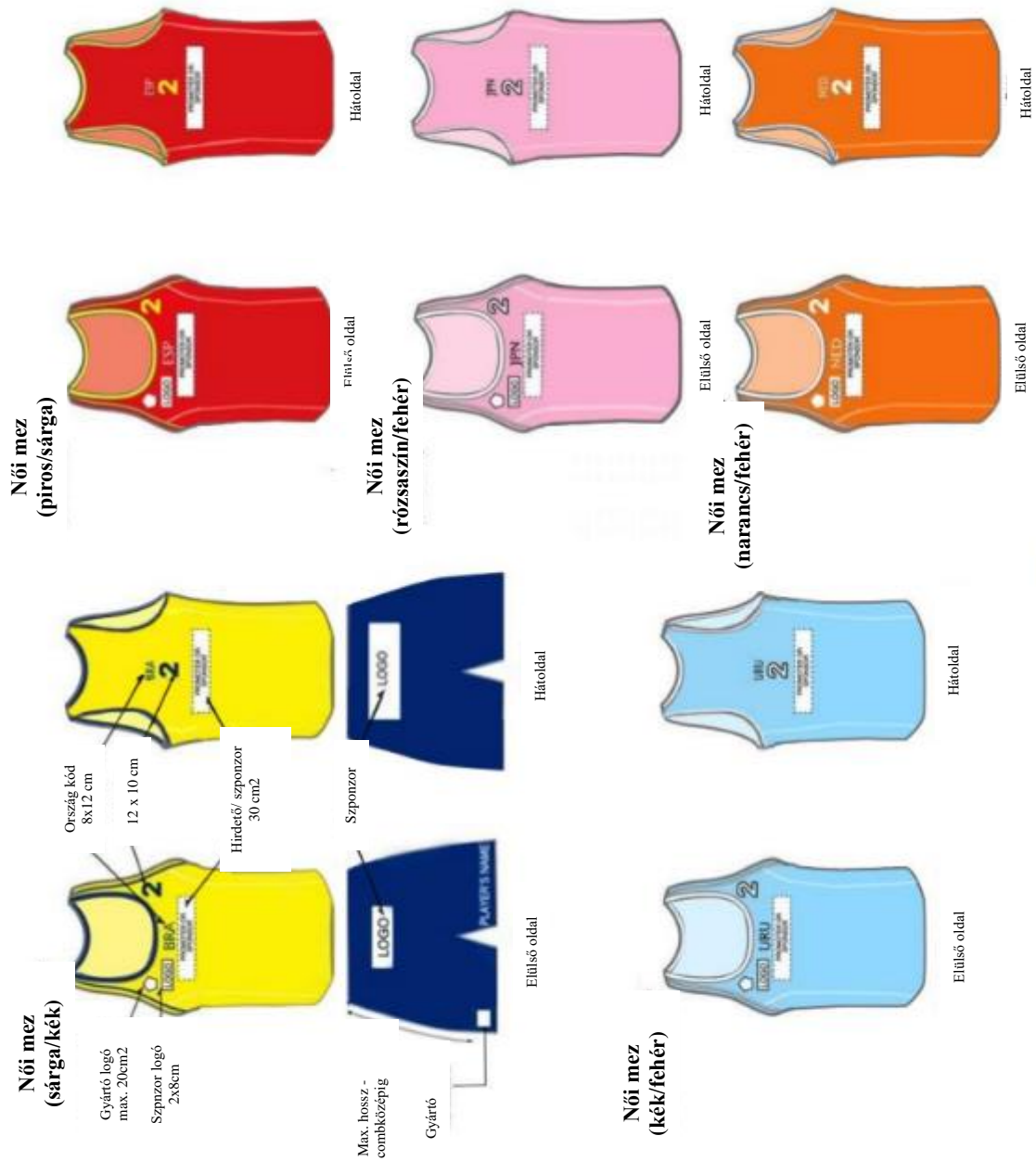
A hideg időjárás esetére való öltözék szűk hosszú vagy rövid ujjú pólóból és/vagy hosszú szűk nadrágból áll. Öltözék testhez simuló kell, legyen és a csapaton belül egyformának kell lennie stílusban, hosszban és színben az összes játékost illetően.

A férfi és női hideg időjárásra való öltözéken felsőkön a szponzor logo-k megengedettek. Ugyanígy a fent meghatározott általános szabályok szerint megengedett a hideg időjárás esetén használt nadrágokon a szponzor logo mind férfiakra, mind a nőknek.

## Férfi felszerelés/öltözék



## Női felszerelés/öltözék



# **HOMOK- ÉS VILÁGÍTÁS- SZABÁLYZAT**

### Követelmények a homok minőségével kapcsolatban

A homok kiválasztása talán az egyik legfontosabb tényező a strandkézilabda pálya építése során. A homokot szitálni kell a megfelelő szemcseméret elérése érdekében, valamint a veszélyes elemek, kövek eltávolítása miatt, viszont nem szabad, hogy túl finom szemcsés legyen, mert úgy hozzáragadhat a bőrhöz, illetve a szálló por is zavaró lehet.

Bármilyen homokot is használunk, az alábbi előírásoknak kell megfelelnie:

- Mosott: a homokot kétszer át kell mosni, hogy mentes legyen az iszaptól és egyéb anyagoktól, melyek a homok összetapadását okozhatják,
- Szemcseméret: a homokszemcsék mérete 0,5 és 1 mm között kell legyen, a megfelelő vízelvezetés és a maximális biztonság érdekében.
- Szemcsék alakja: a részben kerekített alakú homok ellenáll a tömörödésnek és segíti a vízelvezetést,
- Szín: a barna színű homok kevesebb hőt nyel el minimális visszatükröződés mellett.
- Lelőhely: a gránit alapú homok (nem mészkő, nincs kalcium tartalom) stabil marad bármilyen időjárási körülmények között is, akár savas eső esetén is.

A strandkézilabda magas minősége érdekében a következő előírásoknak kell megfelelni a homoknak:

Név	Szemcsátmérő	Előírás (% maradhat a szitában)
Apró kavics	2.0 mm	0%
Nagyon durva homok	1.0-2.0 mm	0-6%
Durva homok	0.5-1.0 mm	min. 80%
Közepes homok	0.25-0.5 mm	max. 92%
Finom homok	0.15-0.25 mm	7-18%
Nagyon finom homok	0.05-0.15 mm	max. 2%
Iszap és agyag	0.05 mm alatt	max. 0,15%

### Követelmények a világítással kapcsolatban

Amennyiben éjszakai meccsre kerül sor, a pályát oly módon kell megvilágítani, hogy mind a játékosok, mind a hivatalos személyek és a nézők számára (akár a helyszínen, akár otthon a televízió képernyője előtt) minden esemény tisztán és világosan látható legyen. Ez azt jelenti, hogy a világosság mértéke, a kontraszt és a csillogás megfelelően legyen kialakítva a teljes játéktéren. A világítás szintje függ a helyszín méretétől.

Éjszaka rendezett nemzetközi esemény során a mesterséges fény 1.000 és 1.500 lux között kell legyen, melyet a talajtól számított 1 méter magasságban kell mérni. A mesterséges világításnak nappal is működhet a televíziós közvetítés elősegítésére, hogy csökkentse az árnyékok zavaró hatását.

Javasolt minimum világítási szintek:

- Edzés: 120 lux,
- Helyi verseny: max. 400 lux,
- Nemzetközi verseny: 1.000 és 1.500 lux között.



### Fogalmak

#### ***Előnyszabály:***

A szabálykönyv azon pontja, mely lehetőséget biztosít a játékvezetők számára, hogy továbbengedjék a játékot egy szabytalanságot követően, amennyiben a játék megszakítása a vétlen csapat számára hátrányos lenne.

#### ***Kreatív ellentámadás (rövid akció):***

Gyors ellentámadás, mely jellemzően kreatív, lenyűgöző és eredeti elemeket tartalmaz.

#### ***FAIR play:***

A játékszabályoknak, a sport etikettjének és szellemiségének való megfelelés.

#### ***Aranygól:***

Szabály, melynek alapján az első gólt szerző csapatot határozza meg győztesként.

#### ***Légpaszsz (kínai):***

A levegőben lévő játékos által elkapott és továbbított labda.

#### ***Öngól:***

Gól, melyet a játékos saját csapata ellen, csapata hátrányára szerez.

#### ***Szétlövés:***

Játékrész, mely döntetlen állás esetén egyenlő létszámú játékosok részvételével, felváltva végrehajtott és az ellenfél kapusa által védeni próbált dobások által dönti el a mérkőzés győztesének kilétét.

#### ***Lépés:***

A játékos túl sok lépést tesz meg a labda leütése nélkül, ez a szabályok megszegését eredményezi.

#### ***Támadásváltás:***

Esemény, mely az egyik csapat (bármely okból történő) labdavesztésekor történik, pl.: hibás labdaátadás vagy elfogás, rossz lövés, szabályok bármilyen megsértése, stb.

#### ***Lerohanás, gyors indulás:***

Az egyik csapat megpróbál a lehető leggyorsabban gólszerzésre esélyes pozícióba kerülni, mialatt a védekező csapat még nem tudta (teljes létszámban) elfoglalni a pozícióit.

#### ***Labdavesztés:***

Esemény, mely akkor történik, amikor a labdát birtokló játékos a labdát elejti vagy egyéb labdakezelési hibát vét a játék során.

**Látványos gól:**

Olyan gól, mely rendkívül különleges, lenyűgöző, szenzációs végeredménnyel, amit kiemelkedő teljesítmény eredményez és emiatt 2 ponttal kell jutalmazni.

**Lövés testfordulattal:**

Lövés, mely a test levegőben történő teljes fordulata után történik.

**Labdaszerzés:**

A labda megszerzése vagy egy passz elfogása az ellenféltől, aki korábban birtokolta a labdát.