

## Előszó

Kedves pályakezdő játékvezetők!

Rengeteg előadáson vagytok túl, és biztos vagyok benne, hogy érdeklődéssel fogadtátok az előadók munkáját, szakmaiságát, elhivatottságát. Elérkezett az idő, amikor már „élesben”, a játéktéren síppal a kézben kell bizonyítanotok azt, hogy megértettétek, és megtanultátok azt, amit hallottatok.

Folyamatosan képeznetek kell saját magatokat, mert a mérkőzések vezetése természetesen állandó előrelépést biztosít, de a gyakorlat mellett a szellemi tudás is állandó karbantartást igényel. Ehhez a Magyar Kézilabda Szövetség oldalán találtok irodalmat, melyet folyamatosan frissítünk.

Örömmel tájékoztatlak benneteket, hogy egyfajta hiányt sikerült pótolnunk a most megjelent kiadvánnyal, és azt gondolom, hogy Lengyel Gábor személyében nem találtunk volna alkalmasabb embert ennek elkészítésére. Nemcsak határtalan szakértelme és odaadása irigylésre méltó, hanem az a fajta szeretet is, amely nem csak a kézilabda, mint sportág, hanem az összes résztvevője felé árad. Hiszem, hogy ismét – mint már annyiszor - megtalálta azt a hangnemet, ami a nálam idősebb és fiatalabb játékvezető generáció pályafutását végig kísérte és segítette.

Fogadjátok nagy szeretettel Gábor bácsi munkáját, amely esszenciája a szabálykönyv paragrafusainak, és annak a sok hasznos tanácsnak, melytől mi játékvezetők jobbak leszünk.

Ezúton köszönöm meg a kiadvánnyal kapcsolatos támogatást a Magyar Kézilabda Szövetségnek.

Köszönöm továbbá a segítséget Markó Gábornak és Hargitai Gábornak is, akik az anyag létrejöttében rengeteget segítettek.

Herczeg Péter

MKSZ JAB elnök

**Ismerkedés**  
**a kézilabdajáték szabályaival**

**1. rész: Játékszabályok**

# 1. rész: Játékszabályok

A 2022. július 1-je után életbe lépett -idetartozó- új szabályok és az IHF és MKSZ JAB állásfoglalások piros színnel kerültek kiemelésre.

## Tartalom

1. szabály: A játéktér.....	4
2. szabály: A játékidő, zárójelzés és „time out” .....	5
3. szabály: A labda.....	8
4. szabály: Csapat, játékoscsere, felszerelés, sérülés .....	9
5. szabály: A kapus .....	13
6. szabály: A kapuelőtér .....	14
7. szabály: Játék a labdával, passzív játék.....	16
8. szabály: Szabálytalanságok, sportszerűtlen magatartás.....	19
9. szabály: A gól.....	22
10. szabály: Kezdődobás .....	24
11. szabály: A bedobás.....	25
12. szabály: A kidobás .....	26
13. szabály: A szabaddobás.....	27
14. szabály: A 7 m-es dobás .....	29
15. szabály: Általános rendelkezések a dobások végrehajtásához .....	31
16. szabály: A büntetések .....	33
17. szabály: A játékvezetők.....	36
18. szabály: Időmérő és titkár .....	37
I. A játékvezetők teendői mérkőzések előtt, alatt és után, aktualitások.....	39
II. Helyezkedés, mozgás a játéktéren.....	44
III. Karjelzések .....	48
IV. Sípjelzések.....	49
V. Ajánlások, amire még figyelni kell a mérkőzés alatt (néhány jótanács).....	50
VI. A játékvezetők kapcsolata a mérkőzés résztvevőivel .....	51
VII. Milyen eltérő feladatokat kell megoldani az egyes védekezési rendszereknél? .....	55
VIII. Tanácsok fiatal, gyakorló játékvezetők részére (gyermek- és kisiskolás bajnokságok) .....	66



## 2. szabály: A játékidő, zárójelzés és „time out”

**A játékidő mérése** mindkét félidőben a játékvezető kezdődobásra adott sípjelével kezdődik és a nyilvános időmérő zárójelzésével végződik. Ennek hiányában az időmérőnek (vagy a játékvezetőknak) sípjellel kell jelezni a játékidő végét.

Ha a nyilvános időmérő óra nem indulna el a játékvezető sípjelére, és a játéktéren többletjátékos vagy kiállított játékos tartózkodik, akkor a játék a szükséges kiállítást és óraigazítást követően a vétlen csapat szabaddobásával vagy a játékhelyzetnek megfelelő dobással folytatódik.

A rendes játékidő (ha a versenykiírás másképp nem rendelkezik):

- 8-12 év között                      2x20 perc 10 perc szünettel
- 12-16 év között                    2x25 perc 10 perc szünettel
- 16 év felett                         2x30 perc 10 perc szünettel (NB I-ben 15 perc szünettel)

Ha a mérkőzés eredménye döntetlen, és döntésig kell tovább játszani, akkor az érvényes versenykiírásnak megfelelően kell eljárni. (Ez lehet meghosszabbítás vagy 7 méteres dobások.)

**Meghosszabbítás:** időtartama 2x5 perc egy perc szünettel, mely a rendes játékidő után öt perc szünettel, valamint újabb sorsolás kezdődik. Ha ez sem hozna döntést, akkor az előbbi feltételek szerint újabb meghosszabbítás következik. Amennyiben az eredmény még mindig döntetlen, akkor következhetnek a 7 méteres dobások.

**7 méteres dobások:** sorsolást követően (melyik csapat kezdi a dobásokat vagy fejezi be) mindkét csapat 5-5 játékost jelöl ki a dobás végrehajtására, de a dobó játékosok sorrendjét nem kell meghatározni.

### Lényeges:

- dobásra csak olyan játékost lehet kijelölni, aki játékjogosultsággal rendelkezik és a játékidő végén nem volt kiállítva vagy kizárva;
- a kapus szabadon választható és cserélhető, de csak megfelelő felszerelésben és a dobásnál először neki kell elfoglalnia a helyét;
- ha az első 5-5 dobás nem hoz eredményt, akkor újból 5-5 játékost kell kijelölni (ugyanazok a játékosok is jelölhetők). Ha a második sorozat után is döntetlen az eredmény, akkor ismét 5-5 játékos kijelölése után már csak addig kell folytatni a dobásokat (1-1 dobó eredménye), amíg a győztes meg nem állapítható;
- sérülés esetén a dobásra kijelölt játékost helyettesítheti egy másik, játékra jogosult játékos;
- a dobásra kijelölt térfélen csak a kapus és a dobó játékos, a másik térfélen pedig az ellenfél kapusa és a csapatok dobásra kijelölt játékosai, míg a többiek a cserehelyen tartózkodhatnak.

**Zárójelzés** előtt közvetlenül vagy azzal egyidőben történt szabálytalanságokat és sportszerűtlenségeket büntetni kell. Ennek értelmében a szabaddobás, 7 méteres dobás eredményét meg kell várni és csak azt követően lehet a mérkőzést befejezettnek nyilvánítani.

**Időntúli szabaddobásnál** megengedett egy támadójátékos cseréje, valamint, ha a védekező csapatnál nem volt kapus a játéktéren (vagy megsérült), akkor ők is egy játékost kapusra cserélhetnek.

Fontos megjegyezni, hogy a dobásnál nem csak a védők, hanem a dobó játékos társai is csak 3 méternél távolabb helyezkedhetnek el a dobó játékostól. Amennyiben megállapítják, hogy a játékrész végét az időmérő túl korán jelezte, és a csapatok már elhagyták a játéktérrel, akkor a le nem játszott időt a második félidő kezdete előtt pótolni kell.

A „**Time out**” -ot a játékvezetőknek három rövid sípjellel (+ karjelzéssel) kötelező elrendelni: időleges kiállítás, kizárás, csapaticskérés, az időmérő vagy technikai küldött jelzése esetén, illetve, ha a játékvezetők között egyeztetés szükséges.

Természetesen más esetekben is megszakítható a játékidő, mint például: játéktér törlésénél, sérüléseknél vagy ha a labdát nem lehet valamilyen ok miatt játékba hozni. Ilyenkor a játék vagy a megelőző ítélet szerint, vagy a játékvezetőnek megfelelő dobással

folytatódik. A csapatok mindkét félidőben, amennyiben ők birtokolják a labdát, egy-egy egyperces csapatidőkérést (holtidőt) vehetnek igénybe a „zöld lap” versenybírói asztalra tételével. (A felnőtt és ifjúsági bajnokságokban 3 időkérés lehetséges mérkőzésenként.)

### 3. szabály: A labda

A bőrből vagy szintetikus anyagból készült gömbölyű labda többszínű is lehet.

Az egyes kategóriákban az alábbi méretű, illetve súlyú labdát kell használni:

- A férfiak és a 16 éven felüli évjáratúak: 58-60 cm és 425-475 g;
- a nők, 14 éves kor feletti leányok, 12-16 év közötti fiúk: 54-56 cm és 325-375 g;
- a 8-14 év közötti leányok és 8-12 év közötti fiúk: 50-52 cm és 290-330 g.

Az IHF törekszik a vakszmentes labda bevezetésére, melynek mérete és a súlya kisebb a az eddig használt labdánál.

A szabályok szerint minden mérkőzésre két szabályos labdát kell előkészíteni. Az egyikkel játszanak, a másik, ún. „tartaléklabdát” a versenybírói asztalnál kell elhelyezni.

Mérkőzés közben csak a játékvezetők adhatnak engedélyt egy gyors labdacserére annak játékra alkalmatlanná válása esetén.



#### 4. szabály: Csapat, játékoscsere, felszerelés, sérülés

**A csapat 14 játékosból áll**, de a Magyar Nemzeti Bajnokságban a versenykiírás szerint ettől eltérően 16 játékos szerepeltethető. Közülük a játéktéren egyidőben legfeljebb 7 játékos tartózkodhat, a többiek a cserejátékosok. Az előírt öltözékben a kapus mezőnyjátékosként, a mezőnyjátékos kapusként bármikor szerepeltethető. Amennyiben egy csapat időnként taktikai okokból kapus nélkül játszik, abban az esetben a játéktéren 7 mezőnyjátékos tartózkodhat, de labdavesztés esetén közülük senki nem helyettesítheti a kapust. A mérkőzést a csapatnak legalább 5 játékoskal kell elkezdni, azonban a mérkőzés végéig (beleértve az esetleges meghosszabbításokat is) bármikor kiegészülhet az előírt létszámmal.

**A négy hivatalos személy** közül meg kell jelölni egy csapatfelelőst, ő felel azért, hogy csak arra jogosult játékos lépjen a játéktérre (ellenkező esetben progresszíven büntetni kell őt), a cserehely rendjéért, ő jogosult szükség esetén a játékvezetőkkel vagy az időmérő-titkárral tárgyalni, de a játéktérre a játékidő alatt ő sem léphet be.

**Résztvételi jogosultsággal** akkor rendelkezik egy játékos vagy hivatalos személy, ha a mérkőzés kezdődésénél jelen van és neve szerepel a versenyjegyzőkönyvben. Az ezután érkező játékos vagy hivatalos személy az időmérő-titkártól kaphat résztvételi jogosultságot. A játékosodszót a játékosok között kell csak feltüntetni, a hivatalos személyeknél nem.

**A cserejátékosok** saját cserehelyükön a mérkőzés alatt bármikor – engedély nélkül – ismételten cserélhetők, akkor is, ha a lecserélt játékosok a játékteret már elhagyták (kivételt képez a sérült játékos játéktér elhagyása).

**A szabálytalan cserét** a vétkes játékos időleges kiállításával kell büntetni. Ha egyszerre többen is szabálytalanul cserélnek egy csapatból, akkor az első szabálytalankodót kell csak büntetni. Védekező csapat szabálytalan cseréje esetén a szabaddobást ott kell végrehajtani, ahol a labda a megszakításkor volt, amennyiben ez a vétlen csapat számára kedvezőbb.

Ha egy játékos **többletjátékosként** csere nélkül lép a játéktérre vagy egy játékos a cserehelyről jogosulatlanul avatkozik játékba, időlegesen ki kell állítani és a csapatból egy másik játékosnak 2 percre el kell hagynia a játékteret. (Ha nem állapítható meg a vétkes játékos személye, akkor a csapatfelelősnek kell kijelölni a játéktéren tartózkodók közül.)

Szabálytalan cserével vagy többletjátékosként pályára lépő játékos szeretne 7 méteres dobást végrehajtani, akkor a következőképpen kell eljárni:

- ha még nem hangzott el sípjel: a hibázó játékos büntetése után a dobás végrehajtható;
- ha volt sípjel, és gólt értek el: kezdődobás előtt „time out”, gól visszavonása, a hibás játékos büntetése után az ellenfél dobhat szabaddobást;
- volt sípjel és gólt értek el: kezdődobás után „time out”, a gól érvényes, a hibás játékos büntetése után az ellenfél dobhat szabaddobást vagy a játék helyzetnek megfelelő dobással folytatódik a játék (+ írásos jelentés szükséges);
- ha nem értek el gólt: „time-out”, a hibás játékos büntetése után az ellenfél szabaddobásával vagy a játék helyzetnek megfelelő dobással folytatódhat a játék.

### **A felszerelés**

A csapat játékosainak olyan egységes öltözetet kell viselniük, amely színkombinációja és megjelenése az ellenféltől világosan megkülönböztethető. A hátukon legalább 20 cm, a mellükön legalább 10 cm magas, 1-99-ig terjedő szám látható és ez a mérkőzés végéig nem változtatható. Egy csapaton belül szerepeltetett kapusok mezsínének meg kell egyeznie egymással és különböznie kell a mezőnyjátékosok, valamint az ellenfél kapusainak mezsínétől is. Amennyiben a játékvezetők úgy ítélik meg, hogy a két csapat szerelésének színösszeállítása zavaró, akkor NB I-ben a vendégcsapat, minden más osztályban a hazai csapat köteles felszerelést váltani. Mérkőzés közben előforduló hibát – más számmal vagy más mezben lép pályára a játékos, mint ahogy a versenyjegyzőkönyvben szerepel – a hibát ki kell javítani, de büntetés nem szükséges. A folytatás azt a csapatot illeti meg, amelyiknél a labda a játékmegszakítást megelőzően volt. A játékosoknak cipőt kell viselniük.

A játékosokat veszélyeztető vagy jogtalan előnyt biztosító tárgyak nem viselhetők. Ilyenek pl.: a fej- és arcvédők, maszkok, kesztyűk, karkötők, karórák, gyűrűk, láncok, fülbevalók, látható helyen lévő piercingek, keret és rögzítés nélküli szemüvegek, fém részekből készült térdvédő, boka vagy könyökvédő, ha nem puha anyagból készült, valamint minden olyan tárgy, amelyek a játékosokat veszélyeztetik. A játékos addig nem szerepelhet a mérkőzésen, amíg a szabálytalanságot meg nem szünteti, ez a csapatfelelős felelőssége. Amennyiben a mérkőzés megkezdése után a játékos tiltott felszerelésben játéktérre lép, azt el kell hagynia és csak a szabálytalanság megszüntetése után léphet ismét a játéktérre, egyben a csapatfelelőst

progresszíven büntetni kell. Ragasztó/vaksz használata a cipőn tárolva megengedett, de karokon, kezeken, csuklón – a játékosok egészségének veszélyeztetése miatt – nem.

## **Sérülés**

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 testről és a felszerelésről) céljából. Amíg ez nem történik meg, a játékos nem térhet vissza a játéktérre. Azt a játékost, aki ebben az esetben nem követi a játékvezető utasításait, sportszerűtlen magatartás miatt büntetni kell.

Sérülés esetén a játékvezető kérje meg a játékost a játéktér elhagyására, hogy a cserehelyen folytassák ápolását.

Ha a játékvezető bizonyos abban, hogy a sérült játékost a játéktéren kell ápolni, akkor – játékidő-megszakítás és a megfelelő karjelzés után – engedélyezheti, hogy a csapat részvételre jogosult személyei közül ketten a játéktérre lépve a sérültnek segítséget nyújtsanak. Ápolását követően a játékosnak el kell hagynia a játékteret, kivéve, ha az ellenfél játékosát a sérülés elkövetése miatt büntetni kellett vagy a kapus fejét találta el a labda. A sérült játékos csapatának csak a harmadik támadását követően léphet játéktérre, kivételt képez a félidei szünet, ami után azonnal játéktérre léphet. Ha az ápolat játékos korábban belép a játéktérre többletjátékosként és játékba avatkozik vagy kiállítást érdemlő cselekedetet követ el, de nem akadályoz meg gólhelyzetet, akkor: időlegesen ki kell állítani, a csapat létszámát a játéktéren két percre egy fővel csökkenteni kell és a játék az ellenfél szabaddobásával folytatódik a cserehelytől vagy onnan, ahol a labda a szabálytalan belépés pillanatában volt, ha az kedvezőbb.

Abban az esetben viszont – ha az ápolat játékos belépésével tiszta gólhelyzetet akadályoz meg – akkor ki kell zárni (piros-kék lap) és a csapatból egy másik játékosnak 2 percre el kell hagyni a játékteret, a játék az ellenfél 7 méteres dobásával folytatódik.

Ha az ápolat játékos bár cserével, de korábban lép a játéktérre, játékba avatkozik vagy kiállítást érdemlő cselekedetet követ el, de nem akadályoz meg gólhelyzetet, akkor: időlegesen ki kell állítani, és a játék az ellenfél szabaddobásával folytatódik a cserehelytől vagy onnan, ahol a labda a szabálytalan belépés pillanatában volt, ha az kedvezőbb. Ha az ápolat játékos bár

cserével, de amikor az ellenfél tiszta gólhelyzetben támad vagy gólhelyzetet akadályoz meg, időlegesen ki kell állítani, a játék az ellenfél 7 méteres dobásával folytatódik.

Ha a sérült játékos 2 perces büntetést kapott, kiállítási idejét letöltve, függetlenül az eddig megvalósult támadások számától, azonnal játékra jogosult.

Ha a játékvezetők engedélye nélkül további személyek lépnek a játéktérre, – akár a nem érintett csapatból is – azt jogosulatlan belépésként kell elbírálni és büntetni.

Abban az esetben, ha egy csapatból egyszerre több játékos sérül meg, a játékvezető jogosult sérült játékosonként maximum két további személy belépését engedélyezni.

## 5. szabály: A kapus

A kapus a kapuelő térben védekezés céljából a labdát bármely testrészével érintheti, de nem veszélyeztetheti az ellenfelet, illetve a mezőny felé mozgó labdát szándékosan lábbal nem érintheti. Bár korlátlanul mozoghat kezében a labdával, de azzal a kapuelő teret nem hagyhatja el és a kidobást nem halogathatja. Ha labda nélkül bármely testrészével a kapuelő téren kívül érinti a talajt, rá is a mezőnyjátékosokra érvényes szabályok vonatkoznak.

Ha a kapuelő térben felugró kapus az ellenféltől érkező labdát elfogja, lábával bárhol ér talajt, kidobást kell ítélni; ha a labda saját társtól érkezik, akkor az ellenfél dob szabaddobást. Ha a kapus védés közben labdával kezében kicsúszik a kapuelő térből, kidobást kell ítélni (sípjelre), de ha nem birtokolja a labdát, akkor tovább játszhatja.

A kapus a kapuelő téren kívül fekvő vagy guruló labdát nem érintheti, nem viheti vissza a kapuelő térbe, amíg a kapuelő térben tartózkodik és labdával a kézben nem térhet oda vissza (szabaddobás az ellenfél javára).

## 6. szabály: A kapuelőter

A játékvezetők lényeges feladata – a mérkőzés végeredményének alakulása szempontjából – a kapuelőternél történő események, köztük a belépés helyes elbírálása. A kapuelőterben csak a kapus tartózkodhat. A mezőnyjátékos bármely testrészével, akár csak megérinti a kapuelőtér vonalat, belépésnek számít. Kivételt képez, ha labda nélkül vagy a labda eldobása után lép be, ezáltal nem jut előnyhöz és az ellenfélnek sem hátrányos.

- Kidobást kell ítélni, ha a támadójátékos labdával a kézben az ellenfél kapuelőterét megsérti vagy labda nélkül lép be, de ezáltal előnyt szerez.
- Szabaddobást kell ítélni, ha a védőjátékos belépésével nem tiszta gólhelyzetet; vagy 7 méterest, ha tiszta gólhelyzetet akadályoz meg.

**A labda játékon kívül van**, ha a kapuelőterben a talajon fekszik vagy azt a kapus birtokolja és kidobással kell ismét játékba hozni. Ha valamelyik csapat játékosa ekkor követ el szabálytalanságot (pl.: szabálytalan cserét), sportszerűtlenséget, a szükséges büntetés után kidobás következik.

A kapuelőterben guruló **labda játékban marad** és kidobással kell ismét játékba hozni akkor is, ha valamelyik támadó csapat játékosa érinti. Ha ezt a guruló labdát a kapus valamelyik játékostársa érinti, akkor ellene szabaddobást, tiszta gólhelyzet megakadályozása esetén 7 méteres dobást kell ítélni.

Ha egy játékos a labdát saját kapuelőterébe játssza, és az a kapuba jut, gólt kell ítélni. Ha a visszajátszott labda a kapuelőterben marad vagy ha a kapus megérinti, szabaddobást, ha elhagyja az oldalvonalat vagy alapvonalat, bedobást kell ítélni. Amennyiben a labda keresztülhalad a kapuelőtéren és visszajut a mezőnybe, a játék folytatódhat.

Mi a teendő, ha a kapust eltalálja egy labda és cselekvőképtelen lesz?

A játékot lehetőség szerint azonnal meg kell szakítani, ebben az esetben a játékhelyzetnek megfelelő dobással folytatódik a játék.

- Ha a labda már elhagyta az alapvonalat, oldalvonalat, fekszik/gurul a kapuelőterben, amikor a játék megszakad, folytatás a szabály szerinti dobással (bedobás, kidobás).

- Amennyiben a labda a levegőben van, vagy a kapusról a támadóhoz pattan vissza, azonnal meg kell állítani a játékot, majd a támadó szabaddobásával folytatódhat a játék.

## 7. szabály: Játék a labdával, passzív játék

**Megengedett** a játékosnak a labdát kézzel, karral, fejjel, törzssel, combbal és térdde (térdkalács felett) megállítani, elfogni, továbbítani, lökni vagy ha nem veszélyeztet közelben lévő játékost, ütni. A labdát legfeljebb **3 mp-ig** szabad kézben tartani, akkor is, ha az a talajon van.

A kézben levő labdával legfeljebb **3 lépést** szabad megtenni. Ennek megítélése a gyakorlatban a talajra érkezések, cselezések, a kapura lövést közvetlenül megelőző apró lépések, lépéskombinációk, plusz a védők sokszor zavaró tevékenysége miatt nem egyszerű feladat.

**Egy lépésnek** kell tekinteni az érvényes játékszabályok szerint, ha a játékos:

- mindkét lábával a talajon áll, majd egyik lábát felemeli majd leteszi vagy azt egy másik helyzetbe mozgatja;
- egyik lábával a talajon áll, és miután elfogta az érkező labdát, másik lábával is megérinti a talajt;
- ugrás után egyik lábával talajra ér (még nem történt lépés) és ugyanazzal a lábával ismét ugrik egyet vagy a másik lábát talajra helyezi;
- ugrás után mindkét lábával egyidejűleg ér a talajra, egyik lábát felemeli, majd visszahelyezi a talajra vagy egyik lábát egyik helyzetből egy másik helyzetbe mozgatja.

Nem tekinthető lépésnek, ha egy játékos labdával együtt, a játéktér talajának hibájából **elcsúszik, elesik** és ezáltal elveszti a labdát.

Ilyenkor, ha a labda gólveszélyes helyzetben lévő társhoz kerül, előnyszabályt kell alkalmazni, amennyiben nincs gólveszélyes helyzet, akkor játékidő-megszakítás, törlés és a támadócsapat szabaddobásával kell folytatni a játékot. A támadócsapat szabaddobásával folytatódik a játék akkor is, ha a játékvezető csak akkor sípolt, amikor a labda már a kapuelőtérbe jutott, és akkor is, ha a játékos a játéktér hibája miatt rácsúszik a kapuelőtérvonalra vagy lépéshibát vét. Amennyiben a játékvezető csak akkor sípol, amikor a labda elhagyta az oldalvonalat, az ellenfél bedobásával, ha az ellenfél birtokába került a labda, akkor a játéktér törlését követően, az ellenfél szabaddobásával sípjelre folytatódik a játék. Védőjátékos vagy a kapus elcsúszása esetén, a törlést követően, a támadó csapat folytathatja a játékot szabaddobással.



Ha a védő- és támadójátékos is elcsúszik a labdáért való küzdelemben, akkor azé a szabaddobás joga, akinél a labda a megszakítás előtt volt.

- Szabad a labdát futás vagy állás közben a talajra ütni és egy vagy két kézzel ismét elfogni, valamint a labdát egy kézzel helyben vagy futás közben folyamatosan a talajhoz ütügetni, (egykezes labdavezetés) azután elfogni. Ezt követően a labdát 3 lépés, illetve 3 mp után tovább kell játszani. Az előzőhöz hasonlóan, a földön guruló labda ütügetése is megengedett.
- Szabad a labdát térdelve, ülve vagy fekve továbbjátszani azzal a feltétellel, hogy az egyik láb valamelyik részének megszakítás nélkül a talajt kell érintenie.
- Nem szabad a labdát egynél többször megérinteni anélkül, hogy közben a talajt, a kaput vagy egy másik játékost érintett volna. Kivétel a „fogáshiba”, amikor az érkező labda megállítása, biztos elfogása elsőre nem sikerül.
- Szintén nem szabad a labdát lábbal vagy lábszárral érinteni, kivéve, ha az ellenfél a lábára dobja a labdát.

A játékvezető tartózkodjon mindenféle labdaérintéstől, de ha mégis hozzáérne a labda, akkor a játék folytatódik.

Amennyiben egy játékos játék közben véletlenül a játéktéren kívül kerül – és nem az ellenfél játékosát akarja így megkerülni vagy előnyt szerezni –, akkor a játék folytatódhat. Ellenkező esetben az ellenfél javára kell szabaddobást ítélni. Ugyancsak szabálytalan, ha a támadójátékos labda nélkül elhagyja a játéktérrel, például a szélsőjátékos az oldalvonalon kívülről várja a labdát. Ilyenkor fel kell szólítani a visszatérésre, ha ezt figyelmen kívül hagyja, vagy ismételten előfordul, akkor szabaddobást kell ellene ítélni, de személyes büntetésre nincs szükség.

**Passzív játékról** beszélünk akkor, ha a csapat a labdát úgy tartja birtokában, hogy sem a támadók aktivitása, sem kapura lövési, gólszerzési szándéka nem ismerhető fel. A passzív játék alapvetően mindegyik játékfázisban megvalósulhat, így a labda felhozatalánál, dobások végrehajtásánál, támadásépítésnél vagy a kapura lövési kísérleteknél egyaránt. Ha például láthatóan lassú a játékoscsere, túlságosan hosszú lefolyású a támadás építése és nem közvetlen kapura irányul vagy késleltetik a dobások végrehajtását, a játékvezetőnek figyelmeztető karjellel kell jelezni a csapat felé, hogy támadásvezetésén változtasson intenzíven, gólra törően játsszon. Amennyiben a támadó csapat 6 átadást

**-2022.07.01-től 4 átadást** - követően sem lő kapura, akkor az ellenfél javára szabaddobást kell ítélni, amit azon a helyen kell végrehajtani, ahol a labda a megszakításkor volt.

Nem számolandó labdaátadásnak, ha a társnak dobott labda egy védőről az oldal-vagy alapvonalon kívülre kerül és ha a védő a dobó vagy labdát váró játékoskal szemben szabálytalankodik. Amennyiben a 4. labdaátadást kapura lövés követi, és a fenti esetek fordulnak elő, a támadóknak még egy labdaátadásra vagy kapura lövésre van lehetőségük. Bizonyos helyzetekben a játékvezető – ilyen például, amikor a szélsőjátékos gólhelyzetben visszajátssza a labdát a kaputól 10-12 méterre álló társának – az előzetes figyelmeztető jelzés nélkül is ítélni szabaddobást az ellenfél javára.

## 8. szabály: Szabálytalanságok, sportszerűtlen magatartás

A mai kézilabdajátékvezetés egyik fontos kérdése az ellenféllel szembeni magatartás helyes elbírálása. Nem mindegy, hogy a labdát akarja a védő elválasztani a játékostól vagy a játékost akarja elválasztani a labdától. A támadók természetesen gólt szeretnének elérni, amit viszont a védők igyekeznek megakadályozni. Szinte elkerülhetetlen, hogy a védők a rájuk bízott feladatok ellátása közben véletlenül vagy szándékosan szabálytalanságokat kövessenek el.

**A szabály megengedi** a védőjátékosnak, hogy karjait, kezeit a labda megszerzésére, a kapura lövések sáncolására használja a gól elkerülése érdekében vagy a dobásra felkészített labdát a támadójátékos kezéből oldalról, nyitott tenyérrel kijátssza. Arra is van lehetősége, hogy az ellenfelével való testi kapcsolatot hajlított karokkal felvegye, de arra nincs, hogy megragadja és helyváltoztatásában korlátozza. Még egy lehetősége van a védőnek a támadóval szembeni szabályos védekezésre, ez a természetes testhelyezettel való zárás (mellőzve a karok, lábak használatát).

**Nem megengedett** az ellenfél birtokában lévő labdát kiszakítani vagy kiütni, valamint az ellenfelet szabálytalanul elzárni, ellökni, eltaszítani. Nem szabad az ellenfél testét, mezét megragadni, ezzel mozgásában akadályozni, nekirohanni vagy nekiugrani.

Vannak olyan szabálytalanságok, vétségek, amelyeknél a szabaddobás megítélése mellett személyes/progresszív büntetést is kell alkalmazni. Ezeket a vétségeket úgy lehet felismerni, hogy kifejezetten az ellenfél testére irányulnak, ezért a játékvezető részéről nem maradhatnak reakció nélkül. A személyes büntetésnél nem kell érvényesülnie a fokozatosságnak, de az ítélet mindig álljon arányban az elkövetett sportszerűtlenség vagy szabálytalanság súlyával.

**Időleges kiállítás** kell alkalmazni, amikor a vétkes játékos nem veszi figyelembe, hogy cselekedetével az ellenfél testi épségét veszélyeztetheti. Ide sorolhatók: a nagy intenzitással elkövetett szabálytalanságok akár álló, akár futó játékos ellen és az ellenfél hosszú idejű fogva tartása vagy lerántása. Nem maradhat büntetlenül a különböző testrészekre irányuló vétségek, ütések, valamint azok a szabálytalan cselekedetek, ami által az ellenfél játékosa elveszti a teste felett az uralmat.

Időleges kiállításal kell büntetni azt a játékost is, aki zavartalanul lőhet kapura /nincs védő a kapus és közte/ és a fejét nem mozdító kapust közvetlen fejen lövi. Ha ítélet születik a védő ellen, akkor a fejen lövésért nem kell a támadót időleges kiállításal büntetni.

**Kizárást** kell alkalmazni az ellen a játékos ellen, aki az ellenfelét egészségre veszélyesen úgy támadja meg, hogy az nem tud felkészülni az ellene irányuló szabálytalanságra – és így megvédeni sem tudja magát (pl.: egy lökés a levegőben éri). Ide sorolható: ha a vétkes játékos gondatlan magatartása miatt, ellenfelét a futás, ugrás vagy dobás közben meglöki (aki azáltal elveszti testkontrollját), valamint, ha az ellenfél testére irányuló akció különösen agresszív. Előfordul, hogy a kapus elhagyja a kapuelőteret egy labda megszerzése céljából, akkor az ő felelősége elkerülni az ellenféllel való ütközést, ellenkező esetben – ha nem egy irányban fut az ellenfél játékosával (szemből ütköznek) – ki kell zárni.

**Írásos jelentést** kell készíteni a különösen gondatlan vagy különösen veszélyes akciók és a szándékos, rosszindulatú alattomos cselekedetek elkövetőivel szemben.

**A sportszerűtlen viselkedést** úgy a játékosoknál, mint a hivatalos személyeknél – kezdve a figyelmeztetéssel – progresszíven büntetni kell. Az alábbi esetekben adható **figyelmeztetés**:

- A játékvezetői ítéletek negatív véleményezése, az ellenfél játékosainak bosszantása esetén;
- a formai dobások késleltetése, átadások lábfejjel, lábszárral való akadályozása;
- figyelmeztethető a játékos akkor is, ha színészkedéssel próbálja a játékvezető ítéleteit befolyásolni;

**Azonnali kiállítást** kell alkalmazni, ha a játékos vagy hivatalos személy hangos, provokatív módon reklamál, ha egy játékvezetői ítéletet követően, amikor csapata elveszti a labdát, azt nem engedi el vagy nem teszi le a földre, illetve akkor is, ha a cserehelyhez jutott labda hozzáférést megakadályozza.

- Kizárást kell alkalmazni súlyos sportszerűtlen magatartás esetén:
- ha kapus nem hajlandó a 7 méteres védésére vagy egy játékos a játékvezetői ítéletet követően tüntetően eldobja a labdát;
- szintén kizárást kell ítélni, ha játékmegszakítás alatt egy játékos közről, nagy erővel megdobja ellenfelét vagy 7 méteresnél (szabaddobásnál) eltalálja a kapus (védő) fejét, ami nem mozdul a labda irányába;
- Egy elszenvedett szabálytalanság viszonzása is kizárással jár.

**A kizárást ki kell egészíteni egy írásos jelentéssel** a mérkőzés után a felelős hatóságok felé abban az esetben, ha:

- játékvezetőt, hivatalos küldöttet, játékost vagy hivatalos személyt sértegetnek, vagy fenyegetnek akár szóbeli, akár más módon;
- akkor is szükséges az írásos jelentés, ha hivatalos személy avatkozik játékba a játéktéren vagy a cserehelyen (pl.: nem engedi az ellenfelet labdához jutni) és ha egy többlettjátékos szabálytalan belépésével tiszta gólhelyzetet akadályoz meg. Utóbbi két esetben még 7 méterest is kell ítélni.

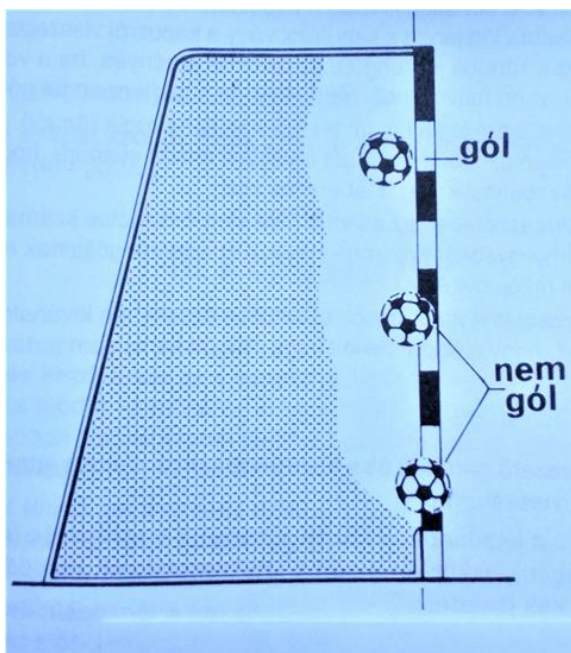
A mérkőzés **utolsó 30 mp-re** /59:30-tól/ vonatkozó különleges szabályok: ha a játékmegszakítás alatt egy játékos vagy hivatalos személy az ellenfél dobásának végrehajtását késlelteti vagy megakadályozza – és ezzel meggátolja ellenfele kapura lövését, vagy egy tiszta gólhelyzet kialakításának lehetőségét, vagy durva sportszerűtlenséget követ el – minden esetben a vétkest ki kell zárni és 7 méterest kell ítélni az ellenfél javára!

Amennyiben a vétlen játékos vagy csapat a játékmegszakítás előtt gólt ért el, nem kell 7 méteres dobást ítélni.

Ha a védők szabaddobásnál nem tartják be a 3m-es távolságot, és a dobó nem tudja végrehajtani a dobást, a vétkes játékos kizárása mellett 7 méterest kell ítélni (írásos jelentés nem szükséges)! Ha a védő a dobóhoz közelebb állva blokkolja a lövést, szintén kizárás és 7 méteres a helyes ítélet!

## 9. szabály: A gól

Gólt akkor ítél a kapujátékvezető, ha a labda teljes terjedelmében túljutott a gólvonalon és a dobás előtt vagy alatt sem a dobó, sem a játékostársai, sem a csapat hivatalos személyei nem követtek el szabálytalanságot. Ha a labda kapuba jut, de a védekező csapat játékosa szabálytalanságot követett el, gólt kell ítélni.



- Ha a játékvezető időmérő/titkár megszakította a játékot, mielőtt a labda teljes terjedelmével túljutott a gólvonalon, nem szabad gólt ítélni.
- Ha a játékos a labdát saját kapujába játssza, az ellenfél javára kell gólt ítélni és az ellenfél góljainak rovatába kell név nélkül beírni.
- Ha a labda kapuba jutását illetéktelen személy (pl.: pályatörő, néző) megakadályozza, de a játékvezetők meggyőződnek arról, hogy beavatkozás nélkül az a kapuba jutott volna, gólt kell ítélni.

**A gólt visszavonni csak a játékvezető kezdődobásra adott sípjele előtt lehet.**

- Ha a kezdődobásra adott játékvezetői sípszó előtt megszólalna a zárójelzés, a gól ennek ellenére érvényes.

Az a csapat győz, amelyik több gólt ér el. Ha a gólok száma egyenlő, a mérkőzés végeredménye döntetlen.

## 10. szabály: Kezdődobás

A mérkőzés kezdetekor a sorsolásnál labdát választó csapat végzi el a kezdődobást, míg a második félidőben az ellenfele. Meghosszabbításoknál ugyanígy kell eljárni (újabb sorsolás). Ezt követően természetesen mindig az a csapat végzi el a kezdődobást, aki a gólt kapta.

a/ a kezdődobást (-ha a kezdődobás köre nincs kijelölve-) a sípjel után 3 mp-en belül a mezőny közepén – tetszés szerinti irányba – úgy kell végrehajtani, hogy a dobó játékosnak legalább az egyik lábával érintenie kell a középvonalat, a másik lábával azt nem lépheti át. Ha az ellenfél csapatának nem hátrányos, akkor 1,5 m-es oldalirányú eltérés megengedhető.

b/ Abban az esetben, ha a kezdődobás körét megjelölték, a játékvezető akkor adhatja meg a sípjelet a dobás végrehajtására, amikor már a dobó játékosnak legalább az egyik lába és a labda a kezdődobás körén belül van.

A kezdődobást ebben az esetben akkor kell végrehajtottnak tekinteni, ha a labda teljes terjedelmével áthaladt a kör vonalán, vagy a kezdődobás körén belül egy csapattársat érint.

A csapattársak a kezdődobásra adott sípjelzésig nem léphetik át a középvonalat.

A játékosoknak mindegyik félidő első kezdődobásánál saját térfelükön kell tartózkodniuk. Ezt követően azonban – a gólok után – az ellenfél játékosai akár mindkét térfélen is elhelyezkedhetnek, de a kezdődobást végző játékostól legalább 3 méter távolságra.

Kijelölt kezdődobáskör esetén az ellenfél játékosai, közvetlenül a körön kívül is elhelyezkedhetnek.

A játékvezetőknek a gyors kezdődobások végrehajtásánál nem szabad túlságosan a pontosságra törekedni, ha az az ellenfél számára nem hátrányos.



## **11. szabály: A bedobás**

Bedobással kell játékba hozni a labdát, ha az teljes terjedelmével áthaladt az oldalvonalon vagy egy védőjátékost érintve az alapvonalukon. Szintén bedobás következik, ha a labda a mennyezetet vagy a játéktér feletti tárgyat érinti.

A bedobást sípjel nélkül az a csapat hajtja végre és onnan, ahol a labda elhagyta az alap vagy oldalvonalat, amelynek játékosai nem érintették utoljára a labdát, mielőtt az túljutott az oldalvonalon vagy az alapvonalon, illetve megérintette a mennyezetet vagy egy játéktér feletti tárgyat. Utóbbi esetekben a bedobást az érintéshez legközelebb eső helyen kell végrehajtani. A bedobást végző játékosnak egyik lábával a megfelelő helyen az oldalvonalon kell állni, amíg a kezét el nem hagyta a labda, a másik láb helyzete tetszőleges.

Ha a bedobást végző játékos a sípjelet megelőzően nem megfelelő helyről hajtja végre a bedobást, vagy szabálytalanul hajtja végre és társához kerül a labda, helyesbítés szükséges, majd sípszóra elvégezhető a bedobás. Ha a bedobáshoz sípjel hangzott el és a szabálytalanul elvégzett dobás az ellenfélhez kerül, a játék folytatódhat, ellenkező esetben az ellenfél javára szabaddobást kell ítélni.

Bedobás végrehajtásakor – kivételt képez, ha az a saját kapuelőtérvonalánál van – az ellenfél játékosai nem léphetnek 3 méternél közelebb a dobóhoz.

## **12. szabály: A kidobás**

Kidobással kell játékba hozni a labdát, ha a támadó csapat játékosa birtokában a labdával megsérti a kapuelőteret, a kapuelőtérben földön fekvő, guruló labdát megérinti vagy belépésével előnyhöz jut. Akkor is kidobás következik, ha a labda kapuelőtérben marad vagy a kapus birtokába kerül. Amennyiben a labda a kapusról vagy egy ellenfél játékosáról jut túl az alapvonalon, a játék a kapuelőtérben lévő kapus kidobásával folytatódik. Miután a labda fenti eseteknél nincs játékban, ennek megfelelően, ha valamelyik csapat játékosa hibát követ el, a kidobás akkor is érvényben marad.

Kidobást a kapuelőtérvonalon keresztül a kapusnak kell végrehajtani, és sípjelre csak akkor van szükség, ha késlelteti a dobás végrehajtását. Játékosok – bár a kapuelőtérnél tartózkodhatnak – nem érinthetik addig a labdát, míg az teljes terjedelmével át nem haladt a kapuelőtérvonalon.

### 13. szabály: A szabaddobás

Szabaddobást akkor kell ítélni a vétlen csapat javára, amikor a labdát birtokló csapat játékosai szabálytalanságot követnek el vagy ha a labdát az ellenfél szabálytalansága miatt elveszítik. Természetesen az utóbbi esetben, ha ezzel tiszta gólhelyzetet akadályoznak meg, akkor 7 méteres a helyes ítélet.

A játékvezetőknek törekedni kell arra, hogy a játék folyamatosságát feleslegesen ne szakítsák meg, például a gólhelyzetben lévő támadó a védő szabálytalansága ellenére is tudja folytatni a játékot (és nincs szükség személyi büntetésre vagy az akció végéig az elhalasztható), alkalmazzanak előnyszabályt!

*Nem alkalmazható előnyszabály azoknál az eseteknél, amikor jogosulatlan játékos vagy hivatalos személy lép a játéktérre, vagy ha a védekező csapat szabálytalanul cserél, esetleg többletjátékos lép a játéktérre. Ezekben az esetekben előnyszabályt nem lehet alkalmazni!*

*Ha a labdát birtokló csapat ellen szabaddobást ítélnék – és a labda még ennek a csapatnak az egyik játékosánál van – azt azonnal el kell engedni vagy a talajra tenni azon a helyen, ahol éppen van.*

A szabaddobást végrehajtani a játékvezető sípjele nélkül elvileg azon a helyen kell, ahol a szabálytalanságot elkövették, de csak a dobásra jogosult kapuelőterén, illetve az ellenfél szabaddobási vonalán kívül lehet. Minél távolabb van a szabaddobás helye a védekező csapat szabaddobási vonalától, annál nagyobb lehet az eltérés a szabaddobás helyétől (de maximum csak 3 méter).

Ha a játékvezető vagy a szövetségi képviselő a védekező csapat játékosának vagy hivatalos személyének szabálysértése miatt megszakítja a játékot, a szabaddobást azon a helyen kell végrehajtani, ahol a labda a megszakításkor volt, ha ez a vétlen csapat számára kedvezőbb (gólhelyzet esetén 7 méteres következik).

A passzív játék miatt megítélt szabaddobást azon a helyen kell elvégezni, ahol a labda a játékmegszakításkor volt.

A támadó csapat játékosai a szabaddobási vonalat nem érinthetik és nem léphetik át, amíg a labda a dobójátékos kezét nem hagyta el. A hibás felállást helyesbíteni kell (sípjel szükséges a folytatáshoz). Ha a támadó csapat játékosai a sípszót követően, de mielőtt a dobójátékos kezét a labda elhagyta volna, érintik vagy átlépik a szabaddobási vonalat, a védekező csapat javára kell szabaddobást ítélni.

### 13. szabály: A 7 m-es dobás

7 m-es dobást akkor kell ítélni, amikor az ellenfél játékosa, hivatalos személye, vagy egy játékban illetéktelen személy (pl.: egy néző) – az egész játékteret figyelembe véve – megakadályoz egy tiszta gólhelyzetet.

Szintén 7 m-est kell ítélni, ha a mérkőzés utolsó 30 másodpercében egy játékos/hivatalos személy az ellenfél dobását késlelteti vagy megakadályozza, hogy gólhelyzetet tudjon kialakítani, kapura lövést tudjon végrehajtani.

Tiszta gólhelyzetben akkor van a támadójátékos, amikor az ellenfél kapuelőtérvonalánál kezében a labdával, uralva a teste feletti helyzetét, lehetősége van kapura dobni, anélkül, hogy abban az ellenfél játékosa szabályos eszközökkel megakadályozhatná.

Szintén tiszta gólhelyzetnek kell tekinteni, ha a labdás támadójátékos gyorsindítással kapura tör, és közte, valamint az ellenfél kapuja között – a kapuson kívül – nincs olyan játékos, aki szabályosan beavatkozhatna. Ha a labdát ugyan még nem birtokolja, de kész azt közvetlenül átvenni, és ezt az ellenfél kapusa ütközéssel megakadályozza, ezt tiszta gólhelyzetként kell elbírálni.

Fontos megemlíteni, ha a támadó csapat játékosa a szabálytalanság ellenére teljesen uralja labda és a test feletti helyzetet, nem szabad 7 m-es dobást ítélni akkor sem, ha a játékos utána elvéti a gólhelyzetet!

A 7 m-es megítélésekor, ha felismerhető a dobás végrehajtásának késleltetése, „time out” adható.

A 7 m-es dobást a játékvezető sípjele után 3 mp-en belül, mint kapura lövést kell végrehajtani. A dobójátékos lába nem érintheti a 7 m-es dobás vonalát, azon nem léphet át mindaddig, míg a labda a kezét nem hagyta el. A dobójátékos és játékostársai – akiknek a szabaddobási vonalon kívül kell tartózkodniuk – csak akkor érinthetik a labdát, miután az az ellenfél játékosát, a kapufákat vagy a keresztgerendát érintette.

Az ellenfél csapat játékosainak szintén a szabaddobási vonalon kívül kell tartózkodniuk, és legalább 3 m-re a 7 méteres vonaltól, amíg a labda dobó játékos kezét nem hagyta el. Ellenkező esetben, ha nem született gól, a dobást meg kell ismételni. Ugyanígy kell eljárni, ha a kapus átlépi a kapushatárvonalat, mielőtt a dobó játékos kezét a labda nem hagyta el.

Ha a dobó játékos labdával a kézben elfoglalta a dobóhelyzetet, kapust már nem lehet cserélni. Amennyiben ezt mégis megkísérlik, a kapust sportszerűtlenségért büntetni kell.

## **14. szabály: Általános rendelkezések a dobások végrehajtásához (kezdődobás, bedobás, kidobás, szabaddobás, 7 m-es dobás)**

A dobás végrehajtása előtt a játékosnak – kezében a labdával – a megfelelő helyen kell állnia, és a kidobás kivételével, egyik lába valamelyik részének, amíg a labda kezét nem hagyta el, a talajt érintenie kell. A dobást akkor kell végrehajtottnak tekinteni, amikor a játékos kezét a labda elhagyta, és a dobó játékos ismét csak akkor érintheti, ha az már egy másik játékost vagy a kaput érintette (bedobásnál a labdának a játéktérre, kidobásnál a mezőnybe kell jutnia).

Valamennyi dobásból közvetlenül gól érhető el.

Sípjel nélküli dobásoknál, amennyiben a labda a dobócselekvés megkezdése előtt kiesik a játékos kezéből, a dobást sípjelre meg kell ismételni. Ha viszont a játékos a dobócselekvés megkezdése után veszi el a labdát, a játék folytatódhat. A dobójátékos kezében tartott labdát társai nem érinthetik és a dobásnak megfelelő helyzetben kell maradniuk, akárcsak az ellenfél játékosainak mindaddig, amíg a dobó játékos kezét a labda nem hagyta el.

A védőjátékosok hibás felállását a kezdődobás, a bedobás vagy a szabaddobás végrehajtásakor nem kell helyesbíteni, ha a támadó csapat az azonnali végrehajtásnál nem szenved hátrányt. Ellenkező esetben a felállást helyesbíteni kell.

A kezdődobásnál és a 7 m-es dobásnál a játékvezetőnek mindig sípolni kell. A bedobás, a kidobás és a szabaddobás esetében sípolni kell: a „time out” utáni játékfolytatáskor, a dobások végrehajtásának késleltetése vagy helyesbítése után, valamint a szóbeli intés és büntetések után. Minden más esetben a játékvezetőnek kell eldöntenie, hogy a játék folytatásához szükséges-e sípjelzés.

A dobásra adott sípjelet követően a dobójátékosnak a labdát 3 mp-en belül játékba kell hoznia.

A dobójátékos vagy a társai dobás végrehajtása előtti hibáit (pl.: helytelen felállás) helyesbíteni kell. A végrehajtás alatti hibák következményei attól függenek, hogy elhangzott-e sípjel. Ha nem hangzott el, akkor a hibát helyesbíteni kell – kivétel, ha az ellenfélhez kerül a labda –, majd sípjelre folytatódhat a játék.

Ha a dobáshoz sípjel hangzott el, akkor a vétséget (pl.: a játékos felugrásból végzi el a dobást vagy elhagyja a helyét) büntetni kell, vagyis, ha nem lehet előnyszabályt alkalmazni, a másik csapat szabaddobásával folytatódik a mérkőzés.

Azt a játékost, aki a dobás végrehajtását zavarja, független attól, hogy elhangzott-e sípjel vagy nem, büntetni kell, és a dobást meg kell ismételni.



## 15. szabály: A büntetések

**Figyelmeztetést** kell adni a progresszív büntetéssel járó szabálytalanságokért és a sportszerűtlen magatartásért, amit a vétkes játékosnak vagy a hivatalos személynek és az időmérő/titkárnak a sárga lap magasba tartásával kell tudomására hozni. Egy játékost csak egyszer lehet figyelmeztetni, egy csapat játékosai ellen pedig összesen három figyelmeztetés adható. A hivatalos személyeknek mindössze egy figyelmeztetés adható.

**Időleges kiállítás** kell adni:

- szabálytalan cseréért, többletjátékos belépéséért;
- azokért a vétségekért, amelyek főleg vagy kizárólag az ellenfél testére irányulnak;
- amennyiben a játékos és/vagy csapata már megkapta az adható figyelmeztetéseket;
- az ellenfél személye ellen elkövetett szabálytalanságokért (megfogás, lerántás, fejre-nyakra irányuló vétségek, törzsre-karra kemény ütés, ellenfélbe ugrás);
- a játékos sportszerűtlen magatartásáért, amennyiben a játékos és/vagy csapata már megkapta az adható figyelmeztetéseket. Ide tartozik például: a játékvezetői ítéletek negatív véleményezése, az ellenfél játékosainak bosszantása, a formai dobások késleltetése, a 3 m-es távolság be nem tartása, átadások lábfejjel, lábszárral való akadályozása;
- a labdás játékos vétsége után nem engedi el, nem tesz le a labdát;
- a hivatalos személyek sportszerűtlen magatartásáért, amennyiben a csapat hivatalos személyei már voltak figyelmeztetve;

A csapat hivatalos személyeit összesen egyszer lehet időleges kiállítással büntetni, aki a cserehelyen maradhat, de a csapat játékosainak a számát a játéktéren 2 perc időtartamra csökkenteni kell.

A játékvezetőnek az időleges kiállítást „time out” után a magasba nyújtott kar két ujjának felmutatásával kell jeleznie, a vétkes játékos vagy hivatalos személy és az időmérő számára. A kiállítási idő minden esetben 2 perc és a játék folytatására adott sípjelzéskor kezdődik. Ha a játékos kiállítási ideje az első félidő (rendes játékidő) végéig nem telik le, azt a második félidő

(meghosszabbítás) kezdetétől pótolni kell. Amennyiben a meghosszabbítások után sem telik le a kiállított játékos büntetési ideje, nem vehet részt az esetleges 7 m-es dobásokban.

Egy játékos harmadik időleges kiállítását mindig a kizárásával kell egybekötni.

**Kizárást** kell adni:

- annak a játékosnak, aki az ellenfél egészségét veszélyezteti, futás, ugrás, illetve labdaátadás, kapura lövés közben szabálytalanul úgy támadja, hogy az magát nem tudja megvédeni és elveszti test feletti kontrollját. Ide sorolható az ellenfél testére/arcára/nyakára/torkára irányuló ütések;
- játékos vagy hivatalos személy játéktéren, vagy azon kívül elkövetett durva, sportszerűtlen magatartásáért;
- ugyanannak a játékosnak harmadik időleges kiállításáért;
- a mérkőzés eredményét eldöntő 7 m-es dobások alatt elkövetett ismétlődő szabálytalanságokért.

A játékvezetőnek a kizárást „time out” után a „piros lap” felmutatásával kell jeleznie, a vétkes játékos vagy hivatalos személy és az időmérő számára. A kizárás a játékidő hátralevő részére szól, mindig időleges kiállítással egybekötve, és az érintettnek azonnal el kell hagynia mind a játékteret, mind a cserehelyet, a továbbiakban nem kerülhetnek kapcsolatba a saját csapatukkal. Amennyiben a kizárt játékos vagy hivatalos személy a későbbiekben is sportszerűtlenül viselkedik, írásos jelentést kell készíteni erről.

Ha a játékos vagy hivatalos személy egyidejűleg vagy közvetlen folyamatban – még a folytatásra adott sípjel előtt – több szabálytalanságot követ el, akkor csak a legsúlyosabb büntetést kell kiróni.

**Négyperces** – újabb időleges kiállítás – büntetést kell adni (hivatalos személyekre ez nem vonatkozik) annak a kiállított vagy kizárt játékosnak, aki a mérkőzés folytatása előtt sportszerűtlen magatartást tanúsít. Ebben az esetben a csapatnak a játéktéren 4 perc időtartamra eggyel csökkenteni kell játékosainak a számát.

Büntetések tekintetében a játékidőhöz tartoznak a szünetek, a játékidő-megszakítások, a holtidő és a meghosszabbítások is.

**Játékidőn kívül** a játékos vagy hivatalos személy által elkövetett sportszerűtlen magatartást, ha az a mérkőzés előtt vagy a szünetben történt, figyelmeztetéssel, a durva sportszerűtlen magatartást pedig kizárással kell büntetni. A mérkőzés megkezdése előtt kizárt játékos/hivatalos személy helyett másik személy nevezhető. Mérkőzés szünetében a kizárás időleges kiállításal jár együtt. A mérkőzés után elkövetett vétségekről írásos jelentést kell készíteni.

## 16. szabály: A játékvezetők

A mérkőzést két egyenrangú játékvezető vezeti. Működésüket egy időmérő és egy titkár segíti. A játékvezetők felügyelete a játékosok és hivatalos személyek magatartása felett a sportlétesítménybe való megjelenéskor kezdődik és annak elhagyásáig tart.

**A játékvezetők felelősek** a kapuk és a labdák állapotának ellenőrzéséért, a csapatok előírás szerinti sportöltözetéért (mezszín, számozás), felszereléséért, valamint a versenyjegyzőkönyv pontos kitöltéséért. Kívánatos, hogy a felsorolt feladatokat a két játékvezető megosztva végezze el. Ennek megfelelően azt is megállapítják, hogy a cserehelyen csak a jogosultak tartózkodnak és a csapatfelelős jelen van.

Mérkőzés előtt a két játékvezető, valamint a csapatok hivatalos személyei által kijelölt személyek jelenlétében elvégzik a sorsolást (kedvezményezett a vendégcsapat vagy a másodikként megjelölt csapat).

A mérkőzést elvileg ugyanannak a két játékvezetőnek kell levezetni, ha valamelyik kiválik, akkor a másik játékvezető egyedül vezeti tovább a mérkőzést.

**A játékvezetők felelősek** a játékszabályok betartásáért, a szabálytalanságok megfelelő büntetéséért. Amennyiben egy szabálytalanságnál mindkét játékvezető ugyanazon a csapat ellen ítélt, de eltérő módon, akkor mindig a súlyosabb ítélet marad érvényben. Ellentétes ítélet esetén „time out”, és rövid egyeztetés után a közösen kialakított (végső esetben a mezőnyjátékvezetői) döntés érvényes. A játékot ez esetben egyértelmű karjelzést és sípjelet követően lehet folytatni.

Mindkét játékvezető felelős a gólok számolásáért, a büntetések feljegyzéséért, a játékidő ellenőrzéséért, valamint a versenyjegyzőkönyv szabályszerű kitöltéséért. A játékvezetők megfigyelése alapján hozott ítéletek és ténydöntések megtámadhatatlanok. Szabályokkal ellentétes döntésük ellen csak a csapatfelelős jogosult a játékvezetőhöz fordulni. A játékvezetőknek joguk van a mérkőzést megszakítani vagy félbeszakítani, azonban a játék folytatása érdekében mindent meg kell tenni. A fekete sportöltözék a játékvezetők számára van fenntartva.

## **17. szabály: Időmérő és titkár**

Alapvetően az időmérő felelős a játékidőért, a játékidő-megszakításért és az időlegesen kiállított játékosok kiállítási idejének méréséért. A titkár felelős a csapatnévsorért, a versenyjegyzőkönyvért, a később érkező játékosok belépéséért és a játékjogosultsággal nem rendelkező játékosok részvételéért. Közös felelnek a cserehely rendjéért, a sérülést követő támadások számolásáért.

Az időmérőnek szabálytalan csere, vagy többletjátékos pályára lépése esetén azonnal meg kell szakítani a játékot. Ha a védekező csapat követte el a szabálytalanságot, akkor a vétkes játékos büntetését követően, gólhelyzet esetén 7 m-es dobással, minden más esetben a vétlen csapat szabaddobásával folytatódik a játék.

Amennyiben nem áll rendelkezésre nyilvános időmérő berendezés, akkor az időmérő feladata tájékoztatni a csapatfelelősöket a még hátralévő játékidőről, és a két félidő zárójelzését megadni.

## **2. rész: Ami a szabálykönyvben nem található...**

**Módszertani útmutató fiatal játékvezetők részére**

**Játékvezetés gyakorlati kérdései**

## I. A játékvezetők teendői mérkőzések előtt, alatt és után, aktualitások

### *Mérkőzés előtti feladatok:*

- Célszerű a feladatok nyugodt elvégzése érdekében a mérkőzés kezdési időpontja előtt egy órával megérkezni;
- A játékvezetők mérjék fel azokat a körülményeket, amelyek a mérkőzés zavartalan lebonyolítása érdekében szükségesek, biztosítottak-e a mérkőzés lejátszásának előfeltételei;
- Ne a játék megkezdése előtt közvetlenül kelljen az esetleges hibákat kijavítani (játéktér, világítás, kapuk és hálók rögzítése, versenybírói asztal, cserehely)!
- Törekedjenek arra, hogy a játékvezetői öltözőbe csak az arra jogosult személyek lépjenek be, és azt a lehető legrövidebb időn belül hagyják is el azért, hogy a játékvezetők készülhessenek a mérkőzésre;
- Kerüljék az esetleges konfliktusokat, szükségtelen magánbeszélgetéseket, régebbi mérkőzések felelevenítését stb.;
- Amennyiben most vezetnek először együtt, fontos egy rövid egyeztetés a játékvezetői feladatok megosztásáról, a játéktér felügyeletéről, vagy az egymást segítő apróbb jelzésekről;
- Nagyon fontos, hogy a felszerelések kérdésében (játékosok, kapusok mezzsíne) megállapodás legyen, ne a bemelegítést követően kelljen intézkedni, a hibákat kijavítani;
- Figyelmesen – az előírásoknak megfelelően – ellenőrizték a játékosok részvételi jogosultságát, annak szabályosságát, valamint a versenyjegyzőkönyv szabályszerű kiállítását (szükséges aláírások!).
- A játékvezetők a körülmények figyelembevételével lehetőség szerint 10-15 perccel a mérkőzés megkezdése előtt jelenjenek meg a játéktéren;
- Üdvözljék a mérkőzés hivatalos személyeit a cserehelyen és versenybírói asztalnál (bemutatkozás: „jó játékot” vagy „sportszerű mérkőzést” is célszerű kívánni). Az esetleg játéktéren lévőket (edző, orvos, gyúró), akkor üdvözljék, amikor már a cserehelyen tartózkodnak.

- Igazoltassák le a két csapat játékosait, ismeretlen játékosok esetében célszerű a fényképpel való azonosítást alkalmazni;
- Végezzék el a játéktéren szükséges bemelegítést, (cserehellyel ellentétes oldalvonalnál vagy a középvonalnál) természetesen úgy, hogy az ne legyen látványos és ne zavarja a játékosok bemelegítését;
- A mérkőzés megkezdése előtt tartsák meg a szükséges sorsolást (fémpénz segítségével), amikor is természetesen a vendégcsapatnak vagy a másodikként megjelölt csapatnak van lehetősége – találat esetén – kezdést vagy térfelet választani. Ekkor válasszák ki a játékra alkalmas labdát és a tartaléklabdát;
- A játékosok bevonulása előtt a játékvezetők ellenőrizték a cserehely rendjét (létszám, labdák elhelyezése stb.);
- Feltétlen figyeljenek arra, hogy a játékosok ne viseljenek ékszer, hajcsatokat, nyakláncot, órát, rögzítés nélküli szemüveget, vagy olyan nem megengedett eszközt, védőöltözetet, amely sérülést okozhat vagy a játékosok testi épségét veszélyeztetheti;
- A bevonulásánál, amennyiben a műsorközlő név és szám szerint bemutatja a játékosokat, célszerű figyelemmel kísérni, hogy a játékosok ténylegesen a versenyjegyzőkönyvben szereplő számokat viselik-e.
- A kezdődobás végrehajtására adott sípjel előtt:
  - ellenőrizték a kapuk hálójának állapotát,
  - ellenőrizték a játéktéren lévő játékosok létszámát,
  - figyeljenek a versenybírói asztal visszajelzésére, indulhat-e a mérkőzés.
- A kezdődobás végrehajtására adott sípjellel együtt indítsák el órájukat, és nézzenek fel a központi eredményjelzőre, hogy ott is a szabályoknak megfelelően elindult az óra.



**Fontos, hogy az alábbi eseteknél:**

- mérkőzés megkezdése előtt,
- II félidő megkezdése előtt,
- a holtidőt követően,
- és egy sérülést követően,

**ne maradjon el a:**

létszám ellenőrzése,  
cserehely rendezése,  
időmérővel a kontaktus,  
óra indulás ellenőrzése.

Mérkőzés alatt: elsősorban a **játékvezető teljesítménye a meghatározó!**

*A jó játékvezetés alapvető feltételei:*

- Társával egy jó együttműködés kialakítása;
- Jó szabályismeret és annak gyakorlati alkalmazása;
- Megfelelő fizikai és mentális állapot;
- Határozott, megfelelő gyorsaságú, de nem elsietett ítéletek, hogy valamennyi résztvevő elfogadja azt;
- Az előforduló számára még ismeretlen, váratlan játékhelyzet szabály szerinti megoldása;
- Játékhelyzeteknek, játékosok cselekedeteinek helyes értékelése;
- Szabálytalanságok, sportszerűtlen cselekedetek mértékének, súlyának következetes elbírálása, a keménység/durvaság határának kijelölése;
- Tudjon dönteni, hogy a játék folyamatossága érdekében mikor lehet vagy nem lehet előnyszabályt alkalmazni;
- Döntései legyenek érthetőek, elfogadhatóak a résztvevők számára;
- Felesleges ítéleteivel ne legyen a mérkőzés főszereplője;
- A sípot ne tartsa szájában, mert ezzel kizárhatja az előnyszabály adta lehetőségeket;
- A síp megfelelő, változatos hosszúságú vagy erősségű alkalmazásával segítse az ítéletek elfogadását;
- Azoknál a játékmegszakításoknál, amikor sípjel szükséges a folytatáshoz, törekedjen arra, hogy minél hamarabb játékba lehessen hozni a labdát, sípjelével azt ne hátráltassa;
- A játékvezetők semmilyen formában ne jelezzék, ha társuk valamelyik ítéletével nem értenek egyet;
- Egy bizonytalanul, meggyőződés nélkül hozott akár hibás, téves ítélet miatt, amit a résztvevők is kifogásolnak, a folytatásban ne akarjon kompenzálni;
- Ítéleteit tudja függetleníteni a környezet esetenkénti negatív hatásától.

*Mérkőzés utáni feladatok:*

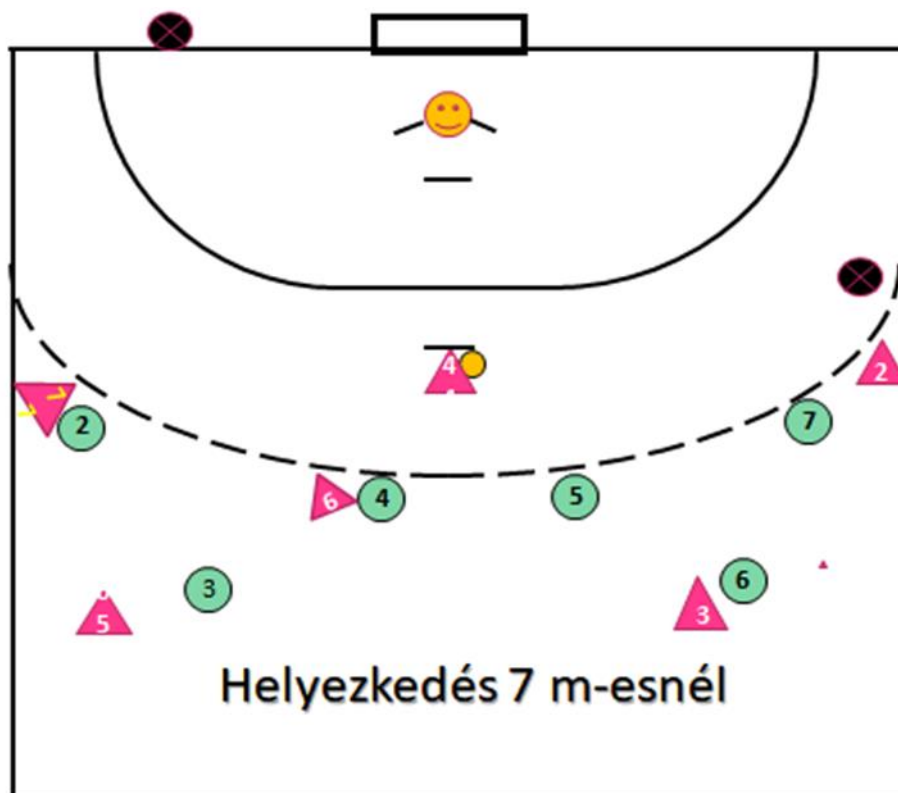
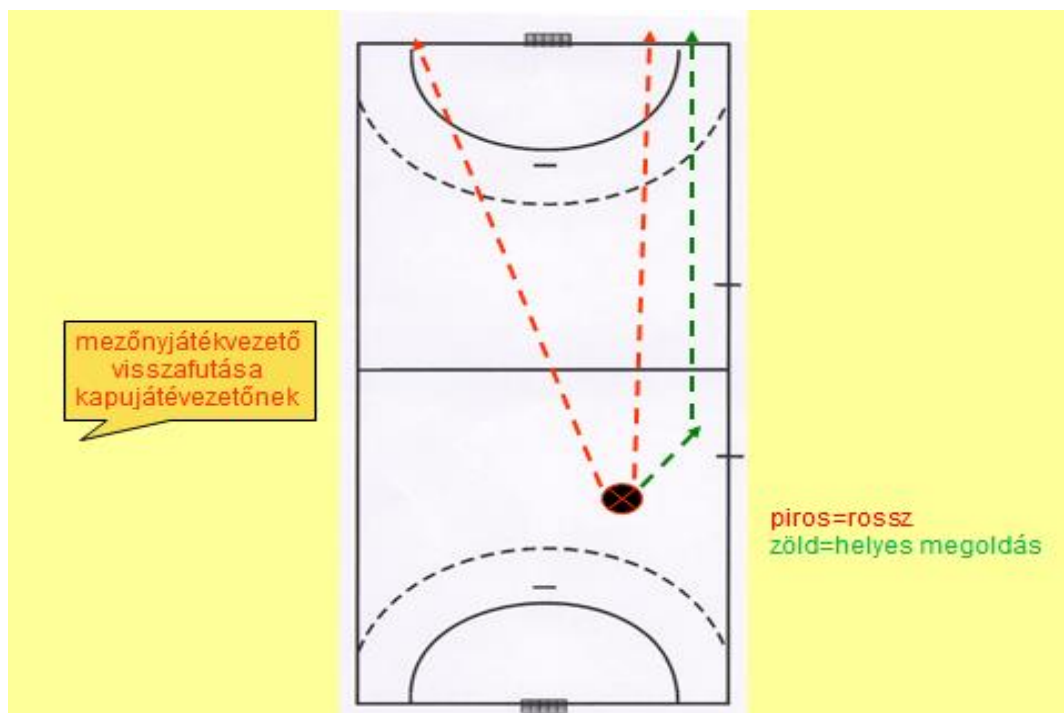
- A mérkőzés végét követően a játéktér közepén ismét üdvözljék egymást a két csapat játékosai és köszöntsék a közönséget;
- Ezt követően kísérjék fokozott figyelemmel a levonulást, a játékosok, hivatalos személyek magatartását;
- A játékvezetők közvetlen a mérkőzés után ne bocsátkozzanak senkivel se vitába, mert ilyenkor általában a résztvevők nem tudnak tárgyilagosan véleményt formálni;
- Amint azt a helyzet megengedi, menjenek minél hamarabb a játékvezetői öltözőbe, ezzel elkerülve az esetleges konfliktusokat;
- Törekedjenek arra, hogy nyugodt, sportszerű légkörben tudják az adminisztratív feladatokat elvégezni;
- Szükség esetén – az előírásoknak megfelelően – érthetően, a tényekre törekedve készítsék el a fegyelmi feljelentő lapot.

## II. Helyezkedés, mozgás a játéktéren

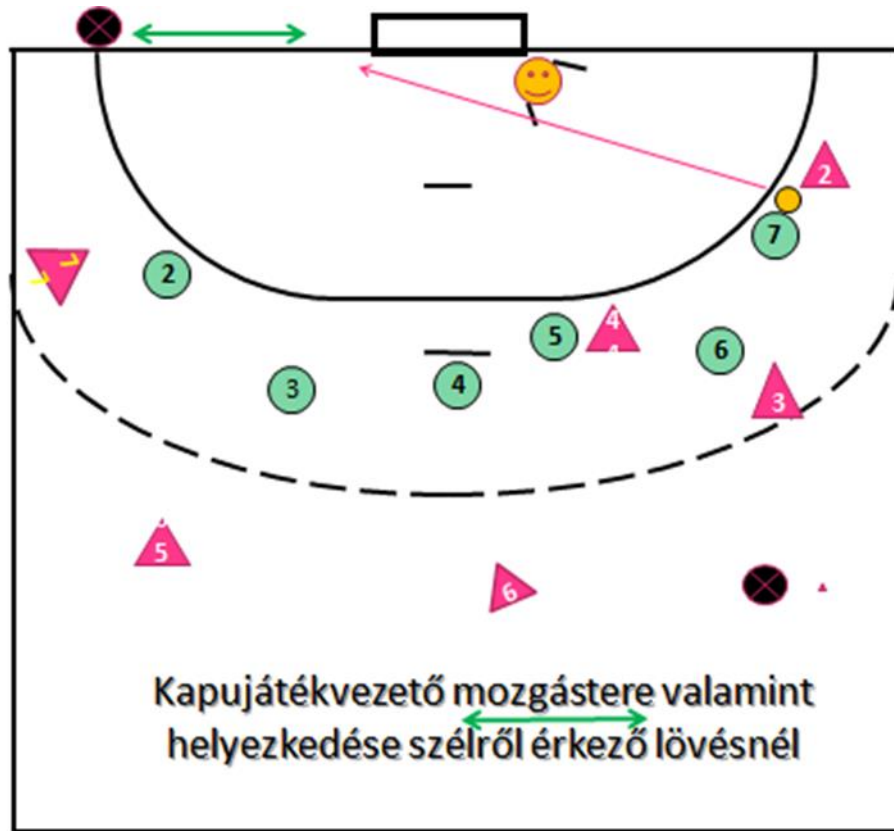
- Nagyon fontos, hogy a játékvezetők a mérkőzés teljes játékideje alatt úgy helyezkedjenek, hogy a játékosok mozgását, cselekedeteit folyamatosan ellenőrzés alatt tudják tartani.
- A játéktéren nincs olyan ideális hely, ahonnan minden eseményt jól lehet látni. A játékvezetőknek ezért szinte folyamatosan mozgásban kell lenniük, hogy a különböző játékhelyzeteknél lehetőség szerint a megfelelő távolságból, a legjobb helyről tudják figyelemmel kísérni a játékosok cselekedeteit.
- A játékvezetők megfelelő mozgással, helyezkedéssel találják meg azt az optimális helyet a játékosok „közelségében”, ahonnan határozott ítéleteikkel éreztetni tudják a játékosokkal, mit lehet és mit nem.
- A mezőnyjátékvezető ne céltalanul mozogjon a labda útját követve a középvonallal párhuzamosan, annak közelében, mert távol a játékosoktól nem tud hitelt érdemlő döntéseket hozni.
- Ítéleteivel segítse, hogy a labdát birtokló (támadó), és azt megszerezni vagy a kapura lövést megakadályozni akaró (védő) játékosok között a szabályos keretek megmaradjanak.
- Védők szabálytalansága esetén a mezőnyjátékvezető – sípjelét követően – közelítsen a szabálytalanság helyéhez, azonnal jelezze a dobás irányát és helyét, és amennyiben az szükséges, a hiba okát, amiért hozta az ítéletet (lökés, kézre ütés, átkarolás stb.).
- Amennyiben a támadócsapat vesztí el a labdát (kapura lövés, lépéshiba, egyéb szabálytalanság miatt), a mezőnyjátékvezető azonnal induljon a dobás irányába, közelítsen az oldalvonal felé, majd foglalja el helyét az alapvonalnál. Mindez úgy történjen, hogy közben egy pillanatra se tévessze szem előtt a játéktéren történeteket.
- A kapujátékvezető ne álljon túl közel a kapuhoz, változtassa a helyét (de ne öncélúan) annak érdekében, hogy a kapuelőtér vonalánál történő eseményeket (védő-támadó szabálytalanságai) a lehető legjobb látási szögben tudja megfigyelni, megítélni.
- A kapujátékvezető figyeljen arra, hogy helyezkedése, mozgása közben ne kerüljön a játéktéren belülre.
- A játékvezetők mellőzzék a „hátrafelé futást”, ezzel elkerülve a cserejátékosokkal vagy a védekezés közben visszafutó játékosokkal való ütközést.

- Lehetőség szerint kb. 5 percenként cseréljenek, kihasználva például, hogy progresszív ítéletnél, 7 m-es dobásnál, sérülésnél játék- vagy játékidő-megszakítás van, így szinte észrevétlenül lehet azt végrehajtani.
- Nagyon fontos, hogy gól esetén ne hajtsanak végre cserét, mert pozícióvesztés miatt nem tudják a játékosok cselekedeteit megfelelően figyelemmel kísérni.
- Kapura lövést követően a kapujátékvezető csak abban az esetben induljon az ellentámadással, ha meggyőződött arról, hogy nem történt sérülés vagy a támadó és védő között nem alakult ki konfliktushelyzet, amit figyelemmel kell kísérnie.
- Ha sérülés vagy egyéb ok miatt megszakadt a játékidő, csak az egyik játékvezető tartózkodjon az esemény színhelyén, a másik játékvezető a többi játékos, esetleg hivatalos személyek viselkedését kísérje figyelemmel.
- 7 méteres ítéletet követően a két játékvezető annak megfelelően helyezkedjen el, hogy a dobó játékos melyik kézzel végzi el a dobást. Természetesen a dobó kézzel azonos oldalon kell állnia a mezőnyjátékvezetőnek, és addig ne adjon jelt a dobás végrehajtására, míg a társa az alapvonalon nem helyezkedik el.

Néhány kép a helyezkedésre



**Fontos:** a dobójátékos a dobókézzel azonos oldalról kapja a jelzést és a játékvezető ne zavarja mozgásában a védőt/támadót az esetleges kipattanó labdák megszerzésében.



**Fontos:** szélről érkező lövés esetén ne legyen a kapu közelében, mert akár a lábáról is kapuba pattanhat a labda!

### III. Karjelzések

- A játékvezetők ismerjék és alkalmazzák helyesen a hivatalos karjelzéseket annak érdekében, hogy a mérkőzés résztvevői megfelelően tájékoztatottak legyenek a játékvezetők ítéleteit illetően.
- A jelzéseket lehetőleg ne futás közben mutassák!
- A játékvezető sípjelét követően közelítsen a szabálytalanság helyéhez, mutassa a dobás irányát, helyét, és ha szükséges azt is, hogy miért kellett megszakítani a játékot.
- Ha a szabálytalanságot nem a megfelelő helyen végeznék el, rögtön intézkedjen, és jelezze a végrehajtás pontos helyét! Kivételt képez az, amikor a dobásra a saját térfélen kerül sor, ebben az esetben megengedhető bizonyos engedmény (egy képzeletbeli háromszög, melynek csúcsa az ellenfél 9 m-es vonalánál van).
- Időleges kiállítás esetén először mutassa honnan és hogyan folytatódik a játék, és azt követően az időleges kiállítást.
- Amennyiben egy dobás végrehajtásánál a védekező csapat játékosai ismételten nem adnák meg a 3 m-es távolságot, akkor a szabálytalankodó játékosok közül azt célszerű kiállítani, aki a dobó játékoshoz legközelebb áll.
- A sárga lapot úgy mutassa fel (csak az egyik játékvezető), hogy azt a vétséget elkövető játékoson kívül a versenybíró is jól láthassa a regisztráció érdekében.
- A kapujátékvezető sípjelzését követően, a mezőnyjátékvezető ne kezdjen a másik térfél felé futni – a zavar elkerülése érdekében – mindaddig, míg társa jelzését nem látta.
- Time out esetén győződjenek meg arról, hogy a központi eredményjelzőn is megállt az óra.



## IV. Sípjelzések

A játékvezetőknek meg kell „tanulni” a sípjelekkel „játszani”! Az eltérő szabálytalanságok (technikai hiba, gól, 7 méteres, kiállítás) eltérő erősségű sípjelzést kívánnak.

- Nagyon fontos a „türelmes” síphasználat. Apróbb szabálytalanságok miatt nem mindig szükséges a gyors beavatkozás (elmaradhat egy előnyszabály).
- Törekedjenek arra, hogy a támadójátékost – bár a védő akadályozza mozgása közben – felesleges sípjellel ne akadályozzák meg a gólszerzés vagy akár attól a lehetőségtől, hogy a labdát egy gólhelyzetben lévő társának továbbítsa. Akkor sípoljanak, ha az egyértelműen szükséges!
- Amennyiben egy szabálytalanságnál véletlenül egy időben sípolnak, várjanak ki egy kicsit a jelzés alkalmazásával, ezzel elkerülhetik az ellentétes ítéleteket.
- Lehetőleg figyeljenek arra, hogy bár a védő szabálytalankodik a támadóval szemben, a lövés pillanatában ne szakítsák meg a játékot egy felesleges sípjellel!

## V. Ajánlások, amire még figyelni kell a mérkőzés alatt (néhány jótanács)

- 
- Az első 5-10 percben a játékvezetők az egyszerű szabálytalanságok és a progresszív ítéletek között, „érezhetően” jelöljék ki a határokat!
- Fordítsanak kellő figyelmet a kapura lövéseket követő eseményekre (beálló-védő harca, talajra érő játékos sérülése, szélső ütközése a kapussal, a labda játékba hozása stb.).
- A figyelmeztetéseket, kiállításokat még a folytatásra adott sípjel előtt jegyezzék fel! Addig ne adjanak jelt a folytatásra, amíg a kiállított játékos nem hagyta el a játékteret.
- A játékvezetők ne fogják meg a labdát és adják oda a játékosoknak, mert ezzel valamelyik csapat akár előnyhöz is juthat!
- Az ítéleteiket, döntéseiket ne magyarázzák, ugyanis, ha sokat beszélnek, azzal újabb konfliktusok kialakulására adnak lehetőséget.
- Döntéseiket ne befolyásolják egy korábbi csapattal vagy játékosal szerzett negatív tapasztalatok!

## VI. A játékvezetők kapcsolata a mérkőzés résztvevőivel:

- játékvezető társ;
- időmérő/ titkár;
- hivatalos személyek, egyesületi vezetők, edzők;
- játékosok;
- közönség;

### *Játékvezető társ*

- Alapvető kérdés – esetleges negatív körülmények között is – egymás megbecsülése. A mérkőzésen való megjelenéstől egészen távozásukig kerülni kell a „nézetkülönbségeket”, vitákat. Társa ítéleteinél semmilyen módon ne jelezze, hogy ő másképp látta!
- Már a mérkőzés megkezdése előtt a jó együttműködés érdekében beszéljék meg a feladatok megosztását! Térjenek ki arra egyes szituációk megítélésénél, az ítéletek meghozatalánál, miként tudják egymást apróbb, nem látványos jelzésekkel segíteni, erősíteni. Ez akkor lehetséges, ha rendszeresen „szemkontaktusban” vannak egymással.
- Gondot jelenthet, ha a páros két tagjának szerepvállalása, döntési képessége között jelentős eltérés mutatkozik, nevezetesen: „A” karakteres, határozott; „B” visszahúzó, bizonytalan, kevesebbet vállal az ítéletekből.
- A félidő szünet használják ki arra, hogy – harmadik személy jelenléte nélkül – az első félidőben előforduló ellentétesen megítélt helyzeteket „békésen” kiértékeljék, megbeszéljék, tisztázzák.

### *Időmérő/titkár*

- A mérkőzésre hivatalból kirendelt időmérő és titkár segíti a játékvezetők működését. Többek között figyelnek a cserehelyek rendjére, a szabályos cserék végrehajtására. Mérik a játékidőt, a kiállított játékosok kiállítási idejét, de felelnek a versenyjegyzőkönyv szabályos vezetéséért is.
- Nagyon fontos éppen ezért a kölcsönös bizalom, az egymásra utaltság tudomásul vétele és a közös munka kialakítása.
- Az esetleges hibák – figyelmeztetett, kiállított játékosok száma – elkerülése érdekében célszerű, sőt szükséges az időkéreseknel az egyik játékvezetőnek a hivatalos időmérővel ezeket egyeztetni.
- A fentiekén kívül a mérkőzés teljes játékideje alatt hasznos lehet az időnkénti szemkontaktus, ezzel jelezve, hogy minden rendben, nem szükséges a játékot megszakítani. Vagy például a gólok, esetleges progresszív ítéletek után meggyőződni arról, hogy a titkár tudta regisztrálni az eseményt.

### *Hivatalos személyek, egyesületi vezetők*

- A mérkőzésre való megérkezéskor általában elkerülhetetlen, hogy a játékvezető összetalálkozzon a csapatok hivatalos személyeivel (edző, orvos, gyúró). A köszöntéseket leszámítva, kerülni kell a hosszabb beszélgetéseket.
- Minden esetben fontos a kölcsönös tiszteletadás. Ellenkező esetben, amennyiben például korábbról negatív emlékek maradtak, kerüljék el a véleménynyilvánítást!
- A mérkőzés előtt/alatt/után el kell kerülni a vitákat! Szükségtelen felfokozott állapotban arra törekedni, hogy ítéleteiket megmagyarázzák.
- Okvetlen kerülendő, sőt elítélendő, hogy a játékvezető egy goromba, sértő megjegyzésre hasonló stílusban válaszoljon!

Mérkőzéseken a csapatok hivatalos személyei közül - teljesen érthető módon - általában az edzővel alakulhat ki „feszült” viszony.

- Ennek kezelésénél is alapvetően fontos a kölcsönös tiszteletadás.
- Tudomásul kell venni, hogy a két résztvevő között érdekellentét feszül. Az edző, aki sokszor még a szabályokat sem ismeri megfelelően, a saját nézőpontja szerint értékeli az ítéleteket.

- A reklamálásokat illetően türelem, megértés szükséges a játékvezető részéről egészen addig, míg azzal az edző nem zavarja meg az egyébként nyugodt légkört és nem sportszerűtlen.
- Nem engedhető meg, hogy az edző folyamatosan véleményezze, kritizálja a hozott ítéleteket vagy megjegyzéseivel irányítsa a játékvezetőket. Azért is fontos, hogy az ilyenfajta viselkedést a játékvezető „magabiztosan kezelje”, ha szükséges, szankcionálja, mert ha elnézi, az általában befolyásolja a közönség hangulatát, megnyilvánulásait is.
- Az apróbb megjegyzéseket (pl.: „ez sem volt 7m-es”) nem szabad meghallani, de a sértő megjegyzéseket bátran büntetni kell.

### *Játékosok*

- A mérkőzés folyamán kulcsfontosságú lehet, hogy a játékosok miként fogadják a játékvezetők személyét, és ami még ennél is fontosabb, az ítéleteiket.
- Alapvető kérdés tehát a megfelelő szabályismeret és annak határozott alkalmazása. Ne érezzék a játékosok, hogy a játékvezetők maguk is bizonytalanok abban, jó ítéletet hoztak vagy sem!
- Ne vitatkozzanak a játékosokkal, ne engedjék meg a reklamálásokat, különben nem tudják a mérkőzés nyugodt légkörét fenntartani.
- Amennyiben mégis szükség van egy adott helyzetben, hogy kommunikáljanak valamelyik játékosal, azt a megelőző eseménytől függetlenül, nyugodt hangnemben, a legkisebb ingerültségtől mentesen tegyék.
- Figyeljenek arra, hogy a két csapat játékosait, szabálytalanságait, azonos módon kezeljék, ne befolyásolják ítéleteiket egy jobb ismeretség vagy akár az adott játékosnak a csapatban elfoglalt helye.

### *Közönség*

- A mérkőzések aktív résztvevője a közönség, a szurkolótábor. Szerepük van abban, hogy a mérkőzés hangulata miképp alakul, a játékvezetők működését mennyire akarják befolyásolni sokszor zavart keltő bekiabálásaikkal.
- Ki kell zárni a játékvezetőknek ezeket a sokszor negatív környezeti hatásokat. Nem lehet, nem szabad az esetlegesen elhangzott sértésekre reagálni. Meg kell érteni, hogy a jelenlévők egy bizonyos része érzelmi vagy érdekkapcsolatban van valamelyik csapattal, annak játékosával.
- A nézőnek nincs lehetősége, hogy a benne felgyülemlett feszültséget levezesse. Helytelen, ha meghallva ezeket a megjegyzéseket, bekiabálásokat a játékvezetők rosszállóan kinéznak a lelátóra, keresik a hangoskodót, kiszólnak a játékterről vagy netán ítéleteikkel büntetik valamelyik csapatot.
- Nem szerencsés, ha a játékvezetők egy reklamálást követően megpróbálják megmagyarázni döntésüket és nem a játék mielőbbi folytatására törekednek.

## VII. Milyen eltérő feladatokat kell megoldani az egyes védekezési rendszereknél?

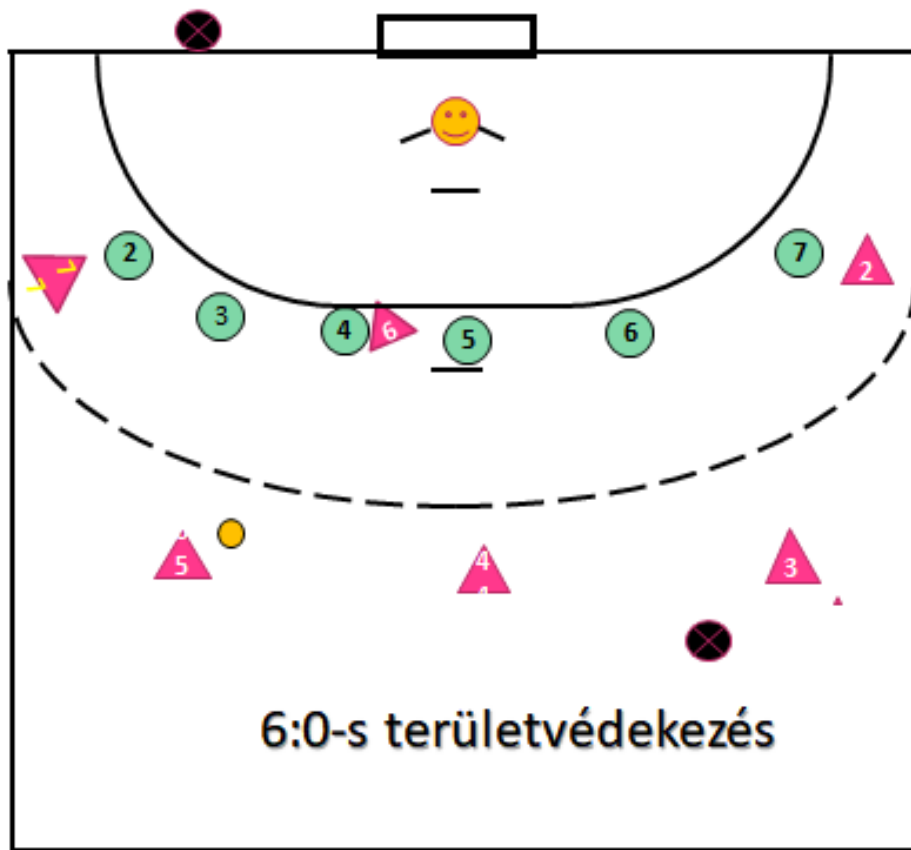
Első mérkőzéseiken a kezdő játékvezetőknek még az ismert játékszabályok gyakorlati alkalmazása is sokszor gondot jelent. Ennek értelmében, az alábbiakban némi segítséget nyújt ez az összeállítás azzal, hogy a különböző védekezési felállásokból adódó játékhelyzetekben milyen feladatokat kell megoldani:

- a kapu, illetve a mezőnyjátékvezetőnek az egymás közötti feladat megosztásban;
- hogyan helyezkedjenek, melyik területet tartsák ellenőrzésük alatt?
- melyek azok a szabálytalanságok, amelyek megítélése az ő általuk figyelt területeken előfordulhatnak.

### *Általánosságban a területvédekezésről*

A területvédekezés leggyakrabban alkalmazott formái: 6:0-s, 5:1-es, 4:2-es és a 3:2:1-es területvédekezés. (3:3-ast nem alkalmazták).

- Mindegyik rendszer lényege, hogy a játékosok egy meghatározott terület védéséért felelnek.
- Jól elkülöníthető és meghatározható az egyes területen védekező játékos feladata. Ennek megfelelően, figyelembe véve a játékosok felkészültségét, eredményesebbé lehet tenni a csapat védekezését.
- A fent felsorolt formák alkalmazásában mindegyiknek van előnye és hátránya is, a csapat felkészültsége és az ellenfél erőssége szempontjából.
- Természetesen a játékvezetők feladatai is jelentősen eltérnek a megfigyelés, helyezkedés, vagy akár az ítéletek, döntések meghozatalában. Minden esetben jelentős szerepe van a feladatmegosztásnak.



### Játékvezetői feladatok

#### A mezőnyjátékvezető feladatai:

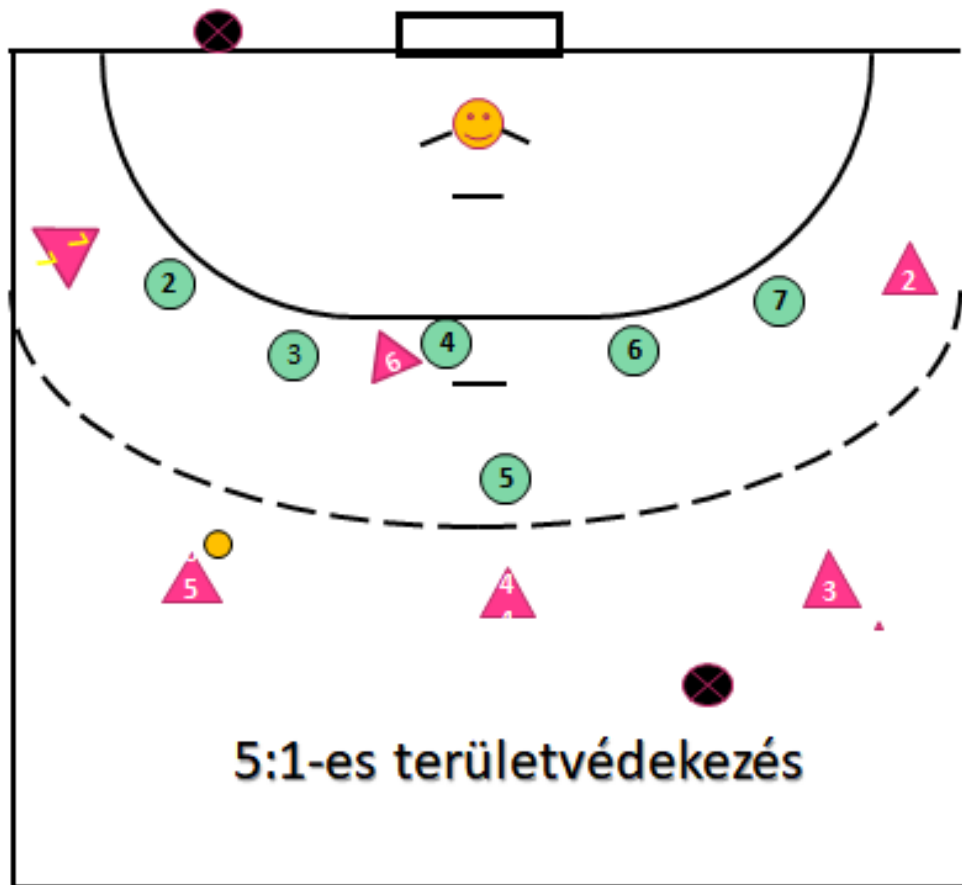
- megfelelő közelségű távolságtartás a támadó csapattól és a labdától;
- kiemelten a labda körüli eseményeket kell figyelnie;
- a támadók „áttöréseinél” helyesen értékelni a védők helyzetét – támadó vagy védőszabálytalanság történt;
- a védő-beálló kapcsolatának rendezése, megelőzni a konfliktushelyzeteket;
- a mezőnybeli befutások (pl.: irányító-átlövő) után kialakított zárások helyes elbírálása;
- dobások szabályos végrehajtásának biztosítása.

#### A kapujátékvezető feladatai:

- a kapuelőtérnél lévő események figyelemmel kísérése;
- a beálló játékos szabályos vagy szabálytalan cselekedeteinek elbírálása;



- a labda nélküli befutásoknál – elsősorban a szélsőbefutásoknál – eldönteni, hogy a támadó nem sértett-e kapuelőteret, ill. a védő hátralépéssel, testével nem lökte-e be a támadót a kapuelőtérbe;
- a támadók „áttöréseinél” figyelni a vonalhibákra – különös tekintettel a szélsőjátékosoknál.

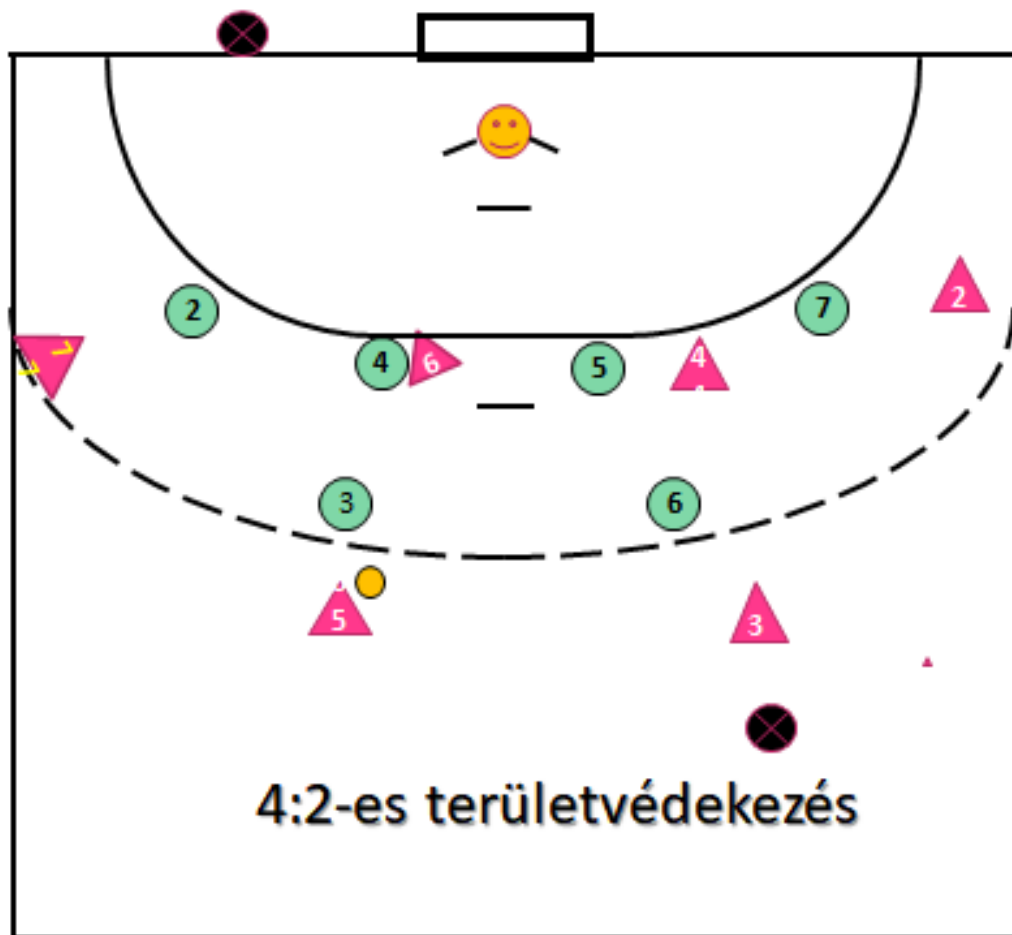


#### A mezőnyjátékvezető feladatai:

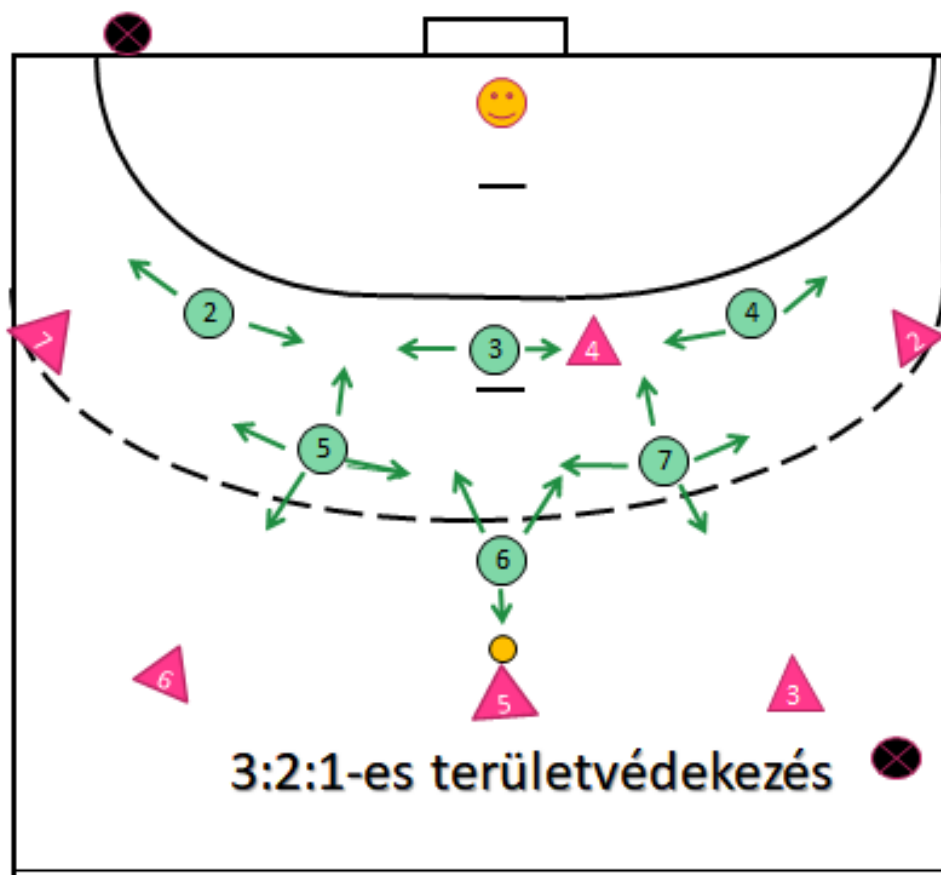
- alapvetően hátrább kell helyezkednie a zavaró, előretolt védő miatt;
- kísérje figyelemmel a zavaró játékos tevékenységét, mert sokszor apróbb lökésekkel a támadók mozgásának akadályozásával avatkozik játékba (valójában nem akar labdát szerezni);
- a beálló mélységi, előkészítő zárásai (amivel társának kívánt jobb átlövési területet biztosítani) szabályosak voltak vagy nem? Fontos az előforduló szabálytalanságok (lábak, csípő, karok használata) helyes elbírálása.

A kapujátékvezető feladatai:

- a kapuelőtérnél történő befutások, átfutások figyelemmel kísérése;
- a beálló játékos vagy védőjének szabálytalanságait megítélni;
- kapuelőtér megsértésének elbírálása védő és támadó részéről egyaránt (áttörések, támadó szabálytalanságok, belül védekezés).



- A mezőnyjátékvezető és kapujátékvezető feladatai alapvetően megegyeznek az 5:1-es területvédekezésnél leírtakkal.
- Miután ez mélységében és szélességében is egy meglehetősen nyílt védekezési forma, a két játékvezetőtől még nagyobb figyelmet, összhangot igényel a szabályok betartása érdekében.
- Nagyon fontos a feladatmegosztás a játék mellett, az egymásra figyelés kérdése.
- Arra kell felkészülniük, hogy várhatóan sokkal több szabálytalanság lesz a mérkőzésen és több progresszív ítéletre lesz szükség az egy az egy elleni játék következményeként.
- A mezőnyjátékvezetőnek nagyobb szerep jut a zárások, áttörések elbírálásában, míg a kapujátékvezetőnek a szélsőbefutásokat, illetve a kapuelőtérnél lévő eseményeket kell fokozottan figyelni.



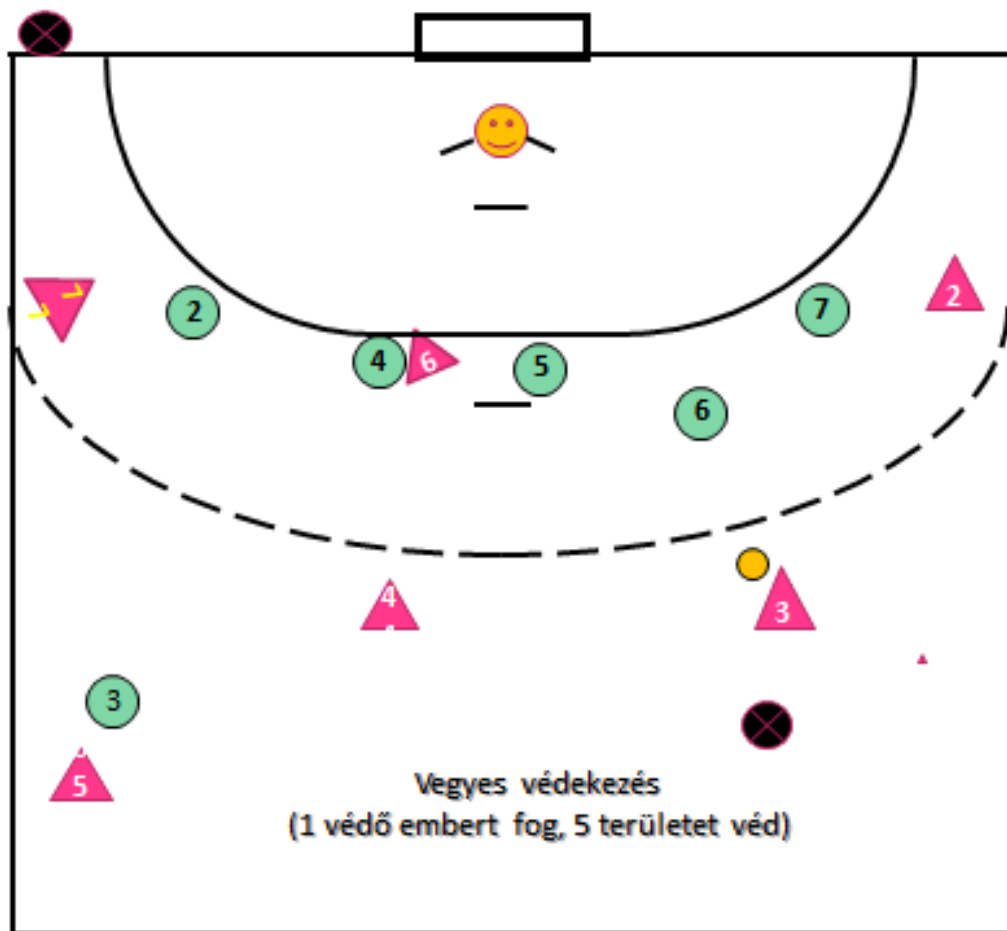
#### A mezőnyjátékvezető feladatai:

- mélységben távolabb kell helyezkedni, mert máskülönben nem látja be a mozgásteret (akár az oldalvonalra);
- keménységi szint meghatározása: figyelni a lökésekre, visszahúzásokra, lerántásokra – az 1:1 elleni játékból eredő szabálytalanságokra (a labda nélküliekre is, és arra, hogy meddig lehet előnyszabályt alkalmazni);
- fel kell készülni a gyorsindítás lehetőségére, mert a védők gyakrabban tudnak labdát szerezni.

#### A kapujátékvezető feladatai:

- a mélységi tagozódás miatt megnő a kapujátékvezető szerepe;
- a kapuelőtér közvetlen környezetébe történő befutások, átfutások figyelése;

- a kapuelőtér környezetéből induló zárások szabályosságának megítélése (a jobb látószög elérése érdekében akár az oldalvonalnál is helyezkedhet);
- külön figyelmet igényel a támadó-védő kontaktusfelvétel. Ha 8-10 méteren találkoztak, és ott történt a szabálytalanság, de besodródtak, akkor az nem belül védekezés! Nem 7 méteres!



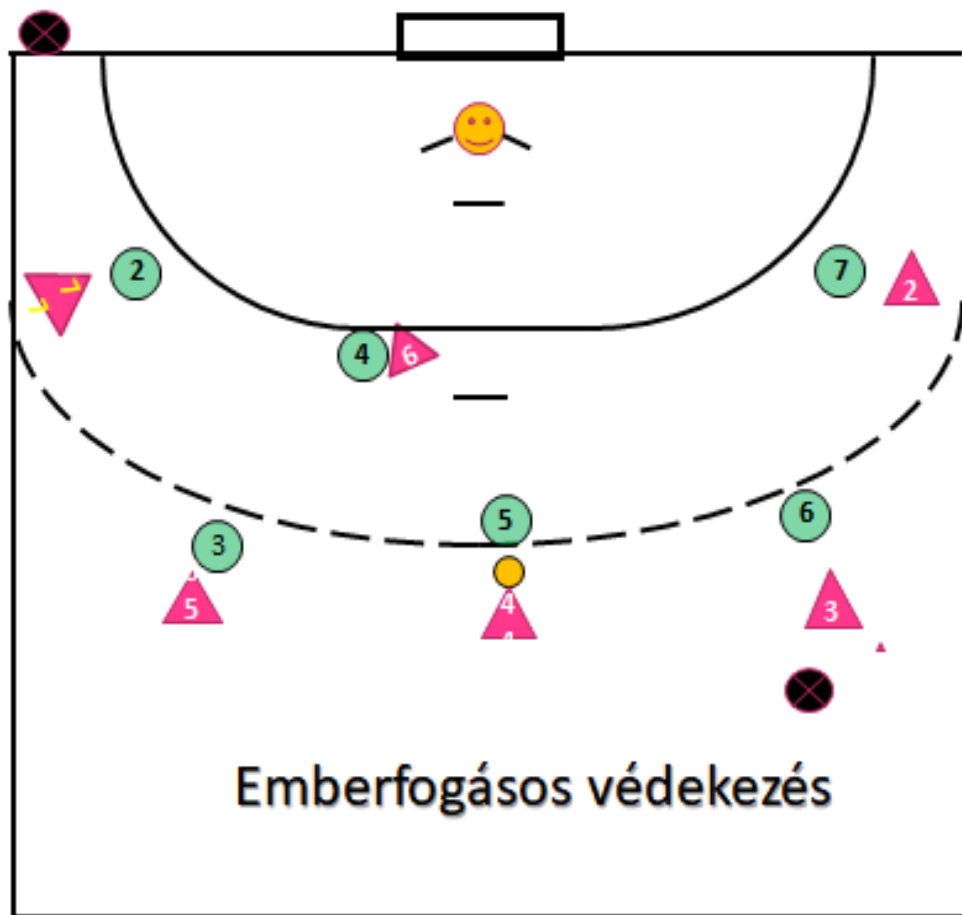
Miután ez a védekezési rendszer egyesíti magában, az emberfogás és a területvédekezés előnyeit, nagyobb szükség van a két játékvezető közti feladatmegosztásra.

A mezőnyjátékvezető kiemelt feladatai:

- annak érdekében, hogy szemmel tudja kísérni az embert fogó védő tevékenységét is, a páros elhelyezkedésétől függően, hátrább kell húzódnia a játéktéren;
- figyelemmel kell kísérnie a támadó társak zárásainak szabályosságát, akik a lövő játékos részére kívánnak jobb gólszerzési lehetőséget biztosítani;
- jelentős feladata van abban, hogy a kapuelőtérnél lévő szabaddobásoknál a támadó csapat részére biztosítsa a védők szabályos elhelyezkedését.

A kapujátékvezető kiemelt feladatai:

- egy adott helyzetben (egyébként megállapodás kérdése), pl.: emberfogásnál lehet az ő feladata is a támadó és védőjének megfigyelése;
- jelentősebb szerepe van a kapuelőtérnél lévő játékhelyzetek megfigyelésében, a zárások, egyéni áttörések, szélsőbefutások szabályosságának elbírálásában;
- természetesen változatlanul feladata a kapuelőtér megsértésének megítélése.



Emberfogásnál a játékvezetők feladatai közelítenek egymáshoz. A játékosok mozgásának, esetleges szabálytalanságainak megfigyelése érdekében mind a kettőjük részéről egy interaktív mozgásra van szükség. Helyezkedésüket illetően:

A mezőnyjátékvezető:

- Helyezkedjen annyira távol a játéktól, hogy minél jobb szögben, minél több játékosra legyen rálátása.
- A támadók labdavesztése esetén minél hamarabb kerüljön az oldalvonal közelébe annak érdekében, hogy elkerülje az induló játékosokkal való esetleges ütközést.

A kapujátékvezető:



- ne ragaszkodjon az alapvonalhoz és a kapu közelségéhez, hanem társával megosztva a megfigyelést érintő területeket, az oldalvonal közelében keressen pozíciót!

## VIII. Tanácsok fiatal, gyakorló játékvezetők részére (gyermek- és kisiskolás bajnokságok)

A mérkőzéseken támadók részére a gólszerzés, védők részére ennek megakadályozása a feladat. A játékosok koruknál fogva technikailag viszonylag képzetlenek, de tele győzni akarással, megfelelési kényszerrel. Elkerülhetetlen, hogy a játék hevében véletlenül, néha azonban szándékos szabálytalanságok, sportszerűtlenségek forduljanak elő. Ezért a játékvezetők legfőbb feladata:

- a játékszabályok szellemében ítéleteket hozni;
- a támadók és védők részére azonos feltételeket biztosítani;
- a keménység és durvaság határait határozottan kijelölni.

Azért szükséges a progresszivitás „más” értelmezése, mert:

- egy csapaton belül is jelentős magassági és súlydifferenciák vannak;
- a gyerekek jelentős része akár védő, akár támadó, technikailag még képzetlen;
- kevés játéktapasztalattal rendelkeznek;
- nagy a sérülésveszély akár egy kisebb szabálytalanság miatt is;
- fokozott teljesítményelvárás (edző, testnevelő, család részéről);
- egy játéknapon sokszor 2-3 mérkőzésen kell megfelelni.

Ahogy alakul az egymás elleni küzdelem, úgy kell a rend érdekében fellépni, ha kell, rögtön az első pillanatokban! Határozott ítéletekre van szükség annak érdekében, hogy valamennyi résztvevő elfogadja azt. A játékvezetők kiemelt figyelmet fordítsanak arra, hogy a szabálytalanságok milyen irányból érik a támadót, az ítéletet ugyanis annak megfelelően kell meghozni.

- szemből/oldalról/hátulról érkező lökések elbírálása;

- a labdás kezet/fejet/törzset/testet érte-e a támadás?

Ezek a mérkőzéseken még nagyon fontosak, hogy a játékvezetők megfelelően segítsék, - ha kell, akár szavakkal is – a szabályokat nem vagy alig ismerő gyerekeket, elsősorban a dobások helyének, szabályos végrehajtásának magyarázatával. Fel kell készülni arra, hogy a mérkőzésen a játékkal most ismerkedő néhány gyerek gondolkozása, szabad társ keresése, a labda továbbítása is sokszor gondot jelent (időkorlát). Képzetlenségüknél fogva az ellenfelet karra, kézzel, lábbal akarják elzárni vagy bármilyen testrészrel eltaszítani, amely magában foglalja akár alaphelyzetben, akár mozgásban elkövetve a veszélyes könyökhasználatot is (gyerekeknél: zárásoknál csípő, lábhasználat).

*Felhasznált irodalom:*

*Madarász István:* A kézilabdázás játékvezetésének elmélete és gyakorlata

*Marczinka Zoltán:* Kézilabdázás egy átfogó tanulmány a játékról

*Herczeg Béla:* Játékvezetés a különböző védekezési rendszerekben

*Janis Grinbergas:* Módszertani útmutató játékvezetők részére

*MKSZ JAB 2018:* A kézilabdázás játékszabályai