



## **PRZEPIS 4      DRUŻYNA,      ZMIANY      ZAWODNIKÓW, WYPOSAŻENIE ZAWODNIKÓW, KONTUZJA ZAWODNIKA**

4:1 Drużyna składa się z nie więcej niż 14-tu zawodników. Na boisku może przebywać jednocześnie nie więcej niż 7-miu zawodników. Pozostali zawodnicy są zawodnikami rezerwowymi.

W czasie całego meczu jeden z zawodników na boisku musi być bramkarzem. Zawodnik, który uczestniczy w grze jako bramkarz, może w dowolnym czasie spotkania stać się graczem w polu (patrz jednak 8:5 Komentarz drugi akapit). Jednocześnie zawodnik występujący w polu gry może w dowolnym czasie stać się bramkarzem (patrz jednak 4:4 i 4:7). Drużyna musi przystąpić do gry z co najmniej 5-ma zawodnikami na boisku. Drużyna może zostać uzupełniona do końca zawodów – łącznie z dogrywkami – do 14-tu zawodników. Gra może toczyć się dalej, jeżeli liczba zawodników jednej z drużyn zmaleje na boisku do poniżej 5-ciu. W takiej sytuacji sędziowie decydują o ewentualnym zaniechaniu dalszego kontynuowania zawodów (17:12).

### **Uwaga:**

*IHF, kontynentalne i narodowe federacje mają prawo do stosowania odmiennych zasad w zakresie ustalenia liczby zawodników. Jednakże, drużyna nie może liczyć więcej niż 16 zawodników.*

*Obiegowe/korespondencyjne zatwierdzenie przez Radę IHF z 21.06.2010r.*

---

## **Objaśnienie nr 3**

### **3. Przerwa dla drużyny (2:10)**

Każdy z zespołów ma prawo do wykorzystania 1-minutowej przerwy dla drużyny w każdej połowie meczu podstawowego czasu gry (lecz nie w trakcie dogrywek). W celu zasygnalizowania zamiaru wykorzystania przerwy dla drużyny osoba jej towarzysząca musi położyć „zieloną kartkę” na stoliku sędziowskim przed sędzią mierzącym czas. (Zaleca się, aby „zielona kartka” miała wymiary 15 x 20 cm i oznaczona była obustronnie dużą literą „T”.)

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

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

„Zielona kartka” pozostaje na stoliku sędziowskim po stronie zespołu, który prosił o przerwę, przez cały czas jej trwania. Sędziowie potwierdzają przerwę dla drużyny, a sędzia mierzący czas uruchamia

odrębny zegar do pomiaru czasu przerwy dla drużyny. Sędzia sekretarz wpisuje do protokołu po stronie odpowiedniej drużyny wykorzystanie przez nią przerwy w grze w danej połowie zawodów.

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

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

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

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

Po wznowieniu gry przez sędziów sędzia mierzący czas uruchamia zegar.

### **Uwaga:**

*IHF, kontynentalne i narodowe federacje mają prawo do stosowania odmiennych regulacji zgodnie z Uwagą do Przepisu 2:10, każda drużyna ma prawo do otrzymania maksimum trzech przerw dla drużyny w czasie podstawowego czasu gry, ale nie w czasie dogrywek. W czasie jednej połowy meczu nie można wykorzystać więcej niż dwie przerwy dla jednej drużyny. Pomiędzy dwoma przerwami dla tej samej drużyny przeciwnik musi być co najmniej raz w posiadaniu piłki. Dla każdej drużyny muszą być przygotowane trzy zielone kartki oznaczone numerami 1, 2, 3. Drużyny otrzymują kartki z numerami 1, 2 w pierwszej połowie meczu i kartki z numerami 2 i 3 w drugiej połowie meczu, o ile wykorzystały po jednej przerwie dla drużyny w pierwszej połowie meczu. Jeżeli drużyna wykorzystała dwie przerwy dla drużyny w pierwszej połowie meczu to wtedy otrzymuje tylko kartkę z numerem 3 na drugą połowę meczu.*

*W czasie trwania ostatnich 5 minut podstawowego czasu gry dopuszcza się tylko po jednej przerwie dla drużyny.*

*Zatwierdzono w czasie posiedzenia Rady IHF, 26-27.01.2011, Malmoe, Szwecja.*

---