

**ЛЬВІВСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ  
імені Івана Боберського**

Кафедра спортивних та рекреаційних ігор

**Лекція № 5**

**ПЛЯЖНИЙ ГАНДБОЛ**

з навчальної дисципліни "Рекреаційні ігри"

для студентів III курсу

факультету педагогічної освіти

**Підготувала:** © канд. наук з фіз. виховання та спорту, доцент Пасічник В.М.

Львів – 2019

## **План**

1. Історія розвитку гри.
2. Змагання.
3. Правила гри.
4. Суддівські жести.

## 1. Історія розвитку гри

Пляжний гандбол (або біч-гандбол) (рис. 41) – порівняно молодий, надзвичайно динамічний і видовищний вид спорту. Відповідно до філософії пляжного гандболу (привабливість гри – дві команди, які грають на повну силу), будь-які покарання повинні застосовуватися індивідуально стосовно гравців, а не проти команди в цілому.



Рис. 41. Пляжний гандбол

«Філософія пляжного гандболу» заснована на принципах «чесної гри» – кожне рішення повинне прийматися відповідно до цих принципів.

Гандбол нещодавно почав опановувати пляжні простори – у 90-ті роки ХХ століття. Справжній розвиток цієї ігрової дисципліни розпочався на межі тисячоліть. Історія пляжного гандболу бере свій початок на маленькому острові на півдні Італії – Понца. У червні 1992 року Джані Бутареллі та Франко Шіано, президенти італійських гандбольних клубів, висунули ідею створення нового різновиду гандболу – пляжного. У 2000 році відбувся перший форум історичного, як для цього виду спорту, масштабу – чемпіонат Європи, де була представлена й Україна. Жіноча збірна здобула золоті нагороди, чоловіча – бронзові. У 2001р. на Всесвітніх іграх українські гандболістки знову були першими. Відтоді постійно проводяться чемпіонати світу та Європи, багато міжнародних змагань, в яких беруть участь національні збірні України.

Перший у світі турнір з пляжного гандболу відбувся в липні 1992 року на пляжі Сан-Антоніо на острові Понца (Італія). У змаганнях взяли участь італійські команди “Гаєта 84 Контакт”, “Чампіно”, “Рома Популінер”, “Секу Лаціо” та російський “Політ” із Челябінська.

**1992р. Засновано Організаційний комітет з пляжного гандболу (СОНВ – Committee Organization Handball Beach).** Це була перша асоціація, що представляла новий вид спорту.

**1993р. – перший міжнародний турнір.**

Під керівництвом Бутареллі в Римі відбувся перший офіційний міжнародний турнір. До Риму приїхали юніорські збірні Алжиру і Тайваню,

молодіжна команда з Росії, військова збірна Італії та юніорський склад німецького клубу «Бартенбах».

У травні 1994 року Міжнародна федерація гандболу офіційно визнала пляжний гандбол і взяла його під свій патронат. У вересні на конгресі ІНФ у Нідерландах були затверджені міжнародні правила з цього виду гри. Пляжний гандбол здобував нових прихильників. Цьому сприяли показові матчі та відеоматеріали, які були роздані учасникам конгресу. Незабаром у пляжний гандбол стали грати в Південній Америці та Африці.



У липні 2000 року під егідою Європейської федерації гандболу (EHF – European Handball Federation) було проведено перший чемпіонат континенту. Змагання прийняло курортне містечко Гаєта на березі Тірренського моря в Італії. На першості Старого світу виступили по вісім чоловічих (Білорусія, Іспанія, Україна, Росія, Італія, Німеччина, Греція, Туреччина) та жіночих (Україна, Німеччина, Росія, Югославія, Нідерланди, Італія, Туреччина, Іспанія) збірних. Першими в історії чемпіонами Європи з пляжного гандболу стали гандболісти Білорусії та гандболістки України. У Гаєті відзначилась й українська чоловіча команда, здобувши «бронзу». Після цього чемпіонати

Європи були проведені у 2002, 2004, 2006рр., а з 2007 – року кожного непарного року.

### **2001. Всесвітні ігри.**

Турнір, який ще назвали першим неофіційним чемпіонатом світу з пляжного гандболу, у серпні 2001 року прийняло місто Акіта (Японія). На ньому виступили команди з Азії, Америки, Африки та Європи. Старий світ представляли володарі золотих і срібних медалей Гаети (2000), вони й розіграли головний приз у фіналі змагань. Перемогли чемпіони Європи – жіноча збірна України та чоловіча Білорусії.

Всесвітні ігри відбуваються раз на чотири роки і на них змагаються представники неолімпійських видів спорту. У пляжний гандбол грали 2001 року в Акіті (Японія), 2005р. – Дуйсбурзі (Німеччина), 2009р. – Гаосюні (Тайвань), 2013р. – у Калі (Колумбія). Перші три рази пляжний гандбол брав участь як демонстраційний вид спорту, а 2013 року в Колумбії він уже був у офіційній змагальній програмі.

### **2003р. Створення «Європейського туру з пляжного гандболу» під патронатом ЄГФ.**

Для розвитку і популяризації пляжного гандболу ЄГФ організувала «Європейський тур з біч-гандболу», який зібрав під своє крило численні змагання в багатьох країнах континенту.

### **2004р. Перший чемпіонат світу.**

Перший офіційний чемпіонат світу відбувався на африканській землі – у 2004 році найсильніших гандболістів планети вітав Єгипет. Другий прийняла 2006р. Бразилія, третій пройшов 2008р. в Іспанії, а четвертий відбувся 2010р. в Туреччині, 2012р. – в Омані, 2014р. – в Бразилії, 2016р. – в Угорщині.

## **2. Змагання**

Командні змагання проводяться за заздалегідь підготовленою програмою, яка містить такі розділи: приїзд та від'їзд команд, реєстрація, розселення (при необхідності) учасників, збори делегатів, тренерів та суддів, відкриття та закриття змагань, ігри, нагородження.

Змагання проводяться для різних вікових груп (кадети – 15–16 років, юнаки – 17–18 років, юніори – 19–20 років, дорослі – 21 і старше) за змішаною та коловою системою, переможців визначають за сумою очок, набраних у всіх зіграних матчах. У разі потреби учасників ділять на дві групи, дві кращі команди з кожної групи проходять до плей-оф, де і визначають переможця. Остаточна система проведення змагань визначається після подачі командами заявок.

До участі в змаганнях допускаються команди, які вчасно подали заявки на участь у змаганнях, які надсилаються в офіс Асоціації пляжного гандболу України (АПГУ). Чисельний склад команд-учасниць визначають організатори в положенні про змагання, він не повинен перевищувати 14 та бути менше ніж 8 осіб. Положення про змагання, яке розробляє й затверджує у відповідному порядку Асоціація пляжного гандболу України (АПГУ) містить такі розділи: мета та завдання, час і місце проведення, керівництво проведення змагань, організація змагань та учасники, визначення командних результатів, фінансові витрати, нагородження, терміни подачі заявок тощо.

До участі в чемпіонаті України, Кубку України, Супер-кубку України, Всеукраїнських та регіональних турнірів допускаються спортсмени, які пройшли медичне обстеження та мають відповідні медичні довідки. На змаганнях повинен бути присутнім лікар, який у разі потреби надає медичну допомогу.

Апеляційне журі призначається АПГУ на кожні змагання. Воно є першою інстанцією. У разі не вирішення питань першою інстанцією, другою інстанцією є правління АПГУ. Рішення другої інстанції є остаточним та не підлягає оскарженню.

Асоціація пляжного гандболу України керується всіма вимогами, встановленими МОК та НОК щодо антидопінгового контролю, а також нормативами, встановленими Міністерством у справах сім'ї, молоді та спорту.

### 3. Правила гри

#### *Правило 1. Ігровий майданчик.*

1.1. Ігровий майданчик (рис. 42) є прямокутником завдовжки 27 м і завширшки 12 м з урахуванням ігрової зони і двох площ воріт.

Поверхня майданчика повинна бути засипана піском завглибшки принаймні 40 см.

Характеристики ігрового майданчика не можуть бути змінені в процесі гри на користь однієї з команд.

Навколо ігрового майданчика повинна бути передбачена зона безпеки розміром приблизно 3 м.

1.2. Ігрова зона має 15 м завдовжки і 12 м завширшки. Її межі позначаються еластичною кольоровою стрічкою або мотузком завширшки до 8 см.

1.3. Усі лінії на майданчику є складовою частиною площі, яку вони обмежують.

Довгі обмежувальні лінії називаються бічними лініями, а короткі – лініями воріт (між стійками воріт) і зовнішніми лініями воріт (з обох боків воріт).

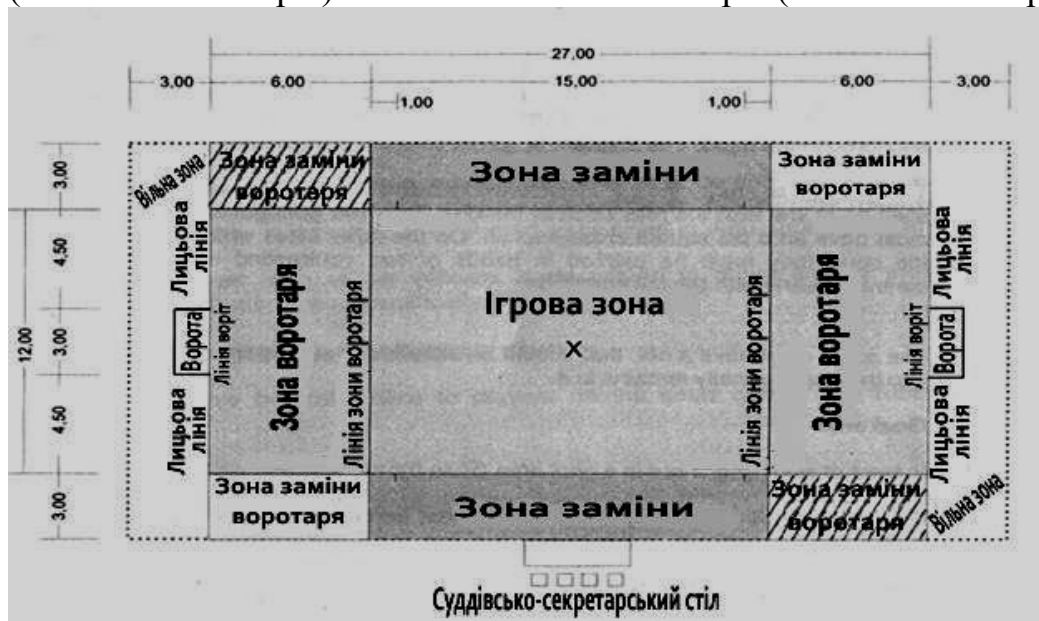


Рис. 42. Ігровий майданчик

## Ворота

1.4. Ворота встановлюються по центру кожної (зовнішньої) лінії воріт. Внутрішні розміри воріт: ширина 3 м і висота 2 м (рис. 43). Ворота повинні бути жорстко закріплені в піску, але кріплення жодною мірою не повинні становити небезпеку для гравців.

Стійки воріт скріпляють горизонтальною поперечкою. Задня площина стійок воріт повинна збігатися із зовнішньою площиною лінії воріт. Стійки воріт і поперечка мають квадратний перетин із стороною 8 см. Три поверхні воріт, які можна бачити з боку майданчика, повинні бути забарвлені поперечними смугами двома контрастними кольорами, чітко відмінними від кольору майданчика.

Ворота повинні мати сітку, яка кріпиться так, щоб м'яч, кинутий у ворота, залишався у воротах.

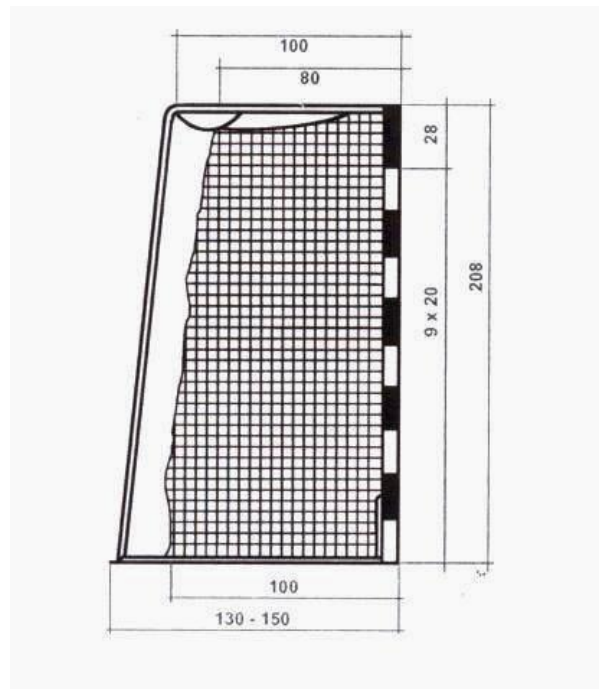
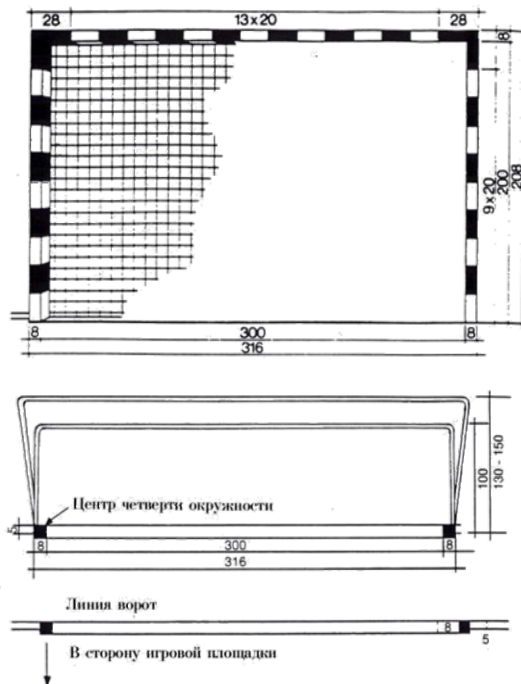


Рис. 43. Ворота

## Площа воріт

1.5. Перед кожними воротами є площа воріт (див. правило 6). Площа воріт обмежується лінією площі воріт, яка проводиться таким чином: паралельно до (зовнішньої) лінії воріт за 6 м від неї кріпиться стрічка або мотузка.

1.6. За столом хронометриста і секретаря повинні поміщатися від 3 до 4 осіб, він повинен бути посередині бічної лінії і принаймні за 3 метри від неї. Стіл для хронометриста і секретаря повинен стояти так, щоб вони могли бачити зони заміни.

## Стіл хронометриста і секретаря

### Зони заміни

1.7. Зони заміни для польових гравців становлять 15 м завдовжки і приблизно 3 м завширшки. Вони розміщуються по кожну сторону ігрового майданчика за бічними лініями.

1.8. а) воротарі покидають майданчик через бічну лінію площі заміни своєї команди або через бічну лінію площі воріт з боку зони заміни своєї команди (4.13, 5.12)

б) воротарі повинні входити на майданчик через бічну лінію площі воріт з боку зони заміни своєї команди (4.13, 5.12).

## **Правило 2. Початок гри. Час гри. Фінальна сирена. Тайм-аут. Командний тайм-аут.**

### **Початок гри**

2.1. Перед початком матчу судді проводять жеребкування (підкидають монету) для вибору воріт і зон заміни.

Команда, що виграла жеребкування, вибирає або один із боків майданчика, або відповідну зону заміни. Інша команда робить свій вибір відповідно до рішення першої команди.

Після першої половини гри команди міняються воротами. Зони заміни не міняються.

2.2. Кожна половина гри, а також «Золотий Гол» починаються із спірного кидка (10.1, 10.2), після свистка судді (2.5).

2.3. Польові гравці та воротар розташовуються по всій площі ігрового майданчика.

### **Час гри**

2.4. Гра складається з двох періодів, рахунок в яких ведеться роздільно. Кожен період триває 10 хвилин (але див. правило 2.6, 2.8 і 4.2). Перерва між ними – 5 хвилин.

2.5. Гра (виконання спірного кидка і ввімкнення годинника) починається зі свистка судді.

2.6. Якщо в кінці періоду рахунок залишається нічийним, то використовується правило «Золотий гол» (9.7). Гра поновлюється зі спірного кидка (правило 10).

Переможцеві кожного періоду присуджується одне очко.

2.7. Якщо обидва періоди виграла одна команда, то її оголошують переможцем з рахунком 2:0.

2.8. Якщо кожна з команд виграє по періоду, то результат буде нічийним. Оскільки завжди повинен бути переможець, застосовується правило «Буліти» (один гравець проти воротаря) (правило 9).

### **Фінальна сирена**

2.9. Гра закінчується по фінальній сирені, яка спрацьовує автоматично від годинника або по сигналу хронометриста. У разі відсутності такого сигналу суддя дає свисток про закінчення часу гри (17.10, 18.1, 18.2).

2.10. Порушення правил або неспортивна поведінка до чи в момент фінального сигналу (на закінчення періоду або гри) повинні каратися, навіть якщо судді не змогли це зробити до сигналу. Судді закінчують гру тільки після виконання необхідного вільного кидка або 6-метрового кидка і результату їх виконання.

2.11. Кидок необхідно повторити, якщо фінальна сирена (на закінчення тайму або гри) прозвучала в момент виконання вільного кидка або 6-метрового кидка, а м'яч вже був у польоті. Тільки після того, як буде відомий результат повторного кидка, судді закінчують гру.



2.12. Гравці або офіційні особи підлягають індивідуальному покаранню за порушення правил або неспортивну поведінку, які були під час виконання вільного або 6-метрового кидків при обставинах, обумовлених у правилах 2.10,

2.11. Порушення під час виконання таких кидків не може, призвести до призначення вільного кидка в протилежному напрямі.

2.13. Якщо судді констатують, що хронометрист подав фінальний сигнал (на закінчення тайму або закінчення гри) дуже рано, то вони зобов'язані залишити гравців на майданчику і дограти час, що залишився.

Команда, яка володіла м'ячем, коли прозвучав передчасний сигнал, відновлює гру відповідно до перерваної ситуації. Якщо м'яч не був у грі, то гра поновлюється кидком відповідно до ситуації. Якщо ж м'яч був у грі, то гра поновлюється вільним кидком, відповідно до правила 13.4а-б.

### ***Тайм-аут***

2.14. Судді ухвалюють рішення, коли і наскільки може бути перервано час гри (тайм-аут).

Тайм-аут вважається обов'язковим у таких випадках: а)

дискваліфікація або виключення;

б) 6-метровий кидок;

в) командний тайм-аут;

г) свисток хронометриста або технічного делегата;

д) консультації між суддями відповідно до правила 17.9; е)

видалення офіційної особи.

Окрім подано ситуацій, де необхідний тайм-аут, очікується, що судді можуть узяти на себе ухвалення рішення щодо тайм-ауту і в інших ситуаціях.

Нижче приводяться деякі стандартні ситуації, де тайм-аути не вважаються обов'язковими, але можуть бути застосовані за умов, що створилися:

а) гравець одержує травму;

б) абсолютно очевидно, що команда тягне час, наприклад, коли команда зволікає з виконанням формального кидка, коли гравець відкидає м'яч або утримує його, або ж коли гравець при вилученні йде з майданчика дуже поволі; в) помилкова

заміна або коли додатковий гравець ненавмисно виходить на майданчик (4.13, 4.14);

г) зовнішні чинники, наприклад, необхідність закріплення стрічки для розмітки або мотузки.

2.15. Порушення під час тайм-ауту повинні мати такі ж наслідки, як і під час гри.

2.16. Судді подають хронометристові сигнал на зупинку часу гри у зв'язку з тайм-аутом.

Хронометрист одержує повідомлення про зупинку часу гри за допомогою трьох коротких свистків і жесту 16.

Після тайм-ауту гра поновлюється завжди по свистку (15:36). По свистку судді хронометрист вмикає годинник.

### ***Командний «тайм-аут»***

2.17. Кожна команда має право на отримання хвилинного командного тайм-ауту в кожному таймі основного часу гри.

Офіційний представник команди, охочий попросити командний тайм-аут, повинен дуже чітко показати «Зелену картку». Для цього він виходить у своїй зоні заміни до середини бічної лінії і піднімає «Зелену картку» так, щоб її чітко побачив хронометрист.

Розміри «Зеленої картки» 30x20 см на кожному її боці повинна бути зображена велика буква «Т».

Команда може запитати свій тайм-аут лише тоді, коли вона володіє м'ячем (коли м'яч у грі або під час перерви). Якщо команда не встигає втратити м'яч до свистка хронометриста (тоді команда не одержала б тайм-аут), то негайно одержує командний тайм-аут.

У цьому випадку хронометрист дає свисток на зупинку гри, жестом указує на тайм-аут (16) і витягнутою рукою указує на команду, яка запитала тайм-аут. Офіційний представник команди встромляє зелену картку в пісок по центру бічної лінії і за 1 метр від неї. Вона повинна залишатися там упродовж усього ігрового часу відповідного тайму, що залишився.

Судді призначають тайм-аут, хронометрист зупиняє годинник. Судді реєструють командний тайм-аут, а хронометрист умикає окремий годинник, який контролює тривалість командного тайм-ауту. Секретар відзначає час командного тайм-ауту і тайм, під час якого команда його запитала.

Під час командного тайм-ауту гравці й офіційні особи повинні залишатися у своїй зоні заміни або на майданчику. Судді залишаються в центрі майданчика, але один із них може ненадовго підійти до столу хронометриста для проведення консультації.

Порушення під час командного «тайм-ауту» призводять до тих саме наслідків, що і порушення під час гри, при цьому немає ніякого значення, чи перебували відповідні гравці на майданчику або поза ним. Відповідно до правил 8.4, 16.1, 16.2, може бути призначене вилучення за неспортивну поведінку.

Через 50 секунд хронометрист дає свисток, інформуючи про те, що гра відновиться через 10 секунд.

Після закінчення часу тайм-ауту команди повинні бути готові відновити гру. Гра починається з кидка, який визначається ситуацією на момент призначення тайм-ауту, або, якщо м'яч був у грі, з вільного кидка для команди, що запитала тайм-аут, і з місця, де був м'яч у момент зупинки гри.

По свистку судді хронометрист вмикає годинник.

### ***Правило 3. М'яч.***

3.1. У грі використовується круглий, неслизький гумовий м'яч. Для чоловічих команд вага м'яча 350–370 г з колом 54–56 см, для жіночих команд вага м'яча 280–300 г з колом 50–52 см. Для дитячих команд може бути використаний легший м'яч.

3.2. Перед кожною грою повинні бути готові не менше ніж 3 м'ячі. Запасні м'ячі мають бути у визначеному місці позаду воріт кожної команди, посередині.

3.3. Коли м'яч вилітає за межі майданчика, воротар за вказівкою судді повинен ввести в гру запасний м'яч щонайшвидше, щоб звести до мінімуму час перерви і уникнути тайм-аутів.

#### **Правило 4. Команда, заміни, форма гравців. Команда**

4.1. Матчі і турніри з пляжного гандболу можуть бути організовані для чоловічих, жіночих і змішаних команд.

4.2. У принципі команда складається з 8 гравців. Принаймні 6 гравців повинні перебувати на майданчику на початку гри. Якщо кількість гравців з правом грати стає менше за 4, то гра припиняється і переможцем оголошується команда суперника.

4.3. Кожна команда повинна мати не менше ніж 4 гравці на ігровому майданчику (3 польові гравці і 1 воротар). Решта гравців є запасними і повинна залишатися в зоні заміни.

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

Гравці/офіційні особи, які прибули після початку матчу, повинні одержати дозвіл на участь у хронометриста/секретаря, їхні прізвища повинні бути внесені у протокол.

Гравець, що має право грати, може у будь-який час вийти на майданчик через лінію власної зони заміни (4.13).

Гравець, що не має права на участь у грі, повинен бути дискваліфікований, якщо він вийшов на майданчик (16.6а). Гра поновлюється вільним кидком командою суперника (13.1а, 13.1б).

4.5. Упродовж усього матчу команда повинна мати одного з гравців, призначеного воротарем. Гравець, який є воротарем, може в будь-який час стати польовим гравцем. Аналогічно і польовий гравець може в будь-який час виконувати функцію воротаря (4.8).

4.6. Упродовж всієї гри в команді може бути максимум 4 офіційні особи команди. Ці офіційні особи не можуть бути замінені протягом усього матчу. Один із них повинен бути заявлений як «офіційний представник команди». Тільки цей представник має право звертатися до хронометриста/секретаря і, можливо, до суддів (за винятком ситуації, описаної в правилі 2.17).

Офіційні особи команди, не мають права виходити на майданчик під час гри. Порушення цього правила карається як за неспортивну поведінку (правила 8.4, 16.1г, 16.2г і 16.6б). Гра поновлюється виконанням вільного кидка командою суперників (13.1а, 13.1б).

4.7. У разі травм судді можуть дати дозвіл (за допомогою жесту) двом особам, що «мають право брати участь у грі» (див. 4:4), вийти на майданчик під час тайм-ауту, щоб надати допомогу травмованому гравцеві (16:2г).

#### **Форма гравців**

4.8. Усі польові гравці команди повинні бути одягнені в однакові майки без рукавів. Колірна комбінація і дизайн форми однієї команди повинні чітко відрізнятися від кольорів іншої команди. Гравці, які виконують функцію воротаря, повинні мати форму, кольори якої чітко відрізняються від кольору форми польових гравців обох команд і воротаря команди суперника. У формі воротаря повинні бути не більш ніж 2 гравці в кожній команді (17.3).

4.9. Номери гравців повинні бути принаймні заввишки 10 см і розміщуватися спереду.

Колір номерів повинен чітко відрізнятися від кольорів і дизайну майок. Допускається розміщення номерів на передпліччі або на стегні з матеріалу, безпечного для здоров'я гравців.

4.10. Усі гравці грають босоніж.

Дозволяється грати в шкарпетках або бинтувати ступні. Забороняється грати в спортивному або будь-якому іншому взутті.

4.11. Не дозволяється мати на собі предмети, що становлять небезпеку, наприклад, захист для голови, маски для обличчя, браслети, наручні годинники, кільця, намиста або ланцюжки, сережки, окуляри без захисту або в жорсткій оправі, чи будь-які інші предмети, які могли б завдати травми (17.3).

Допускається використовувати головну пов'язку з м'якого еластичного матеріалу.

Дозволяється грати в бейсболці, але жорсткий козирьок повинен бути повернений назад (щоб уникнути травм).

Гравців, що не дотримуються цих правил, не допускають, до участі в грі, поки не усунуть недоліки.

4.12. Якщо виникла кровотеча у гравця або є наявність крові на тілі або формі, цей гравець повинен самостійно і негайно покинути майданчик (згідно з правилами заміни), щоб зупинити кровотечу, обробити рану, видалити кров з тіла або форми, і лише після цього він зможе повернутися на ігровий майданчик.

Якщо гравець не виконує вказівок суддів щодо цього, він карається за неспортивну поведінку (8.4, 16.1г і 16.2б).

### ***Заміни гравців***

4.13. Запасні гравці можуть залучатися до гри багато разів і у будь-який час без сповіщення про це хронометриста/секретаря, як тільки замінювані гравці залишають ігровий майданчик (16.2а).

Гравці повинні завжди залишати майданчик і виходити на нього через лінію власної зони заміни (16.2а). Ці вимоги стосуються також і заміни воротарів (5.12).

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

У разі помилкової заміни гра поновлюється вільним кидком (правило 13) або 6-метровим кидком (правило 14) командою суперників, якщо гра повинна бути перервана. Інакше гра поновлюється кидком, визначеним за ситуацією.

Винний гравець повинен бути покараний вилученням (правило 16). Якщо більше ніж один гравець однієї команди порушує правила заміни в тій самій ситуації, то повинен бути покараний тільки гравець, що першим допустив порушення.

4.14. Якщо додатковий гравець вийшов на майданчик без заміни або якщо гравець протизаконно втручається в ігрову ситуацію із зони заміни, то цей гравець повинен бути вилучений. Таким чином, команда на ігровому майданчику скорочується на одного гравця.

Якщо гравець виходить на майданчик до закінчення вилучення, його негайно повторно вилучають, а також це призводить до дискваліфікації гравця. Відповідно, на час, що залишився, команда залишається на майданчику в скороченому складі.

В обох випадках гра поновлюється вільним кидком командою суперників (13.1а, 13.1б).

### **Правило 5. Воротар.**

Воротареві дозволено таке:

5.1. Торкатися м'яча будь-якою частиною тіла при захисті в межах площі воріт.

5.2. Рухатися з м'ячем у межах площі воріт без дотримання обмежень для польових гравців (правила 2.4, 7.7). Воротареві не дозволяється затримувати виконання кидка воротаря (правила 6.5, 12.2 і 15.3б).

5.3. Покидати площу воріт без м'яча і брати участь у грі в ігровій зоні; при цьому воротар підкоряється загальним правилам для польових гравців. Вважається, що воротар покинув площу воріт, як тільки він будь-якою частиною тіла торкнеться майданчика за межами лінії площі воріт.

5.4. Покидати площу воріт з м'ячем і знову грати ним у ігровій зоні, якщо йому не вдалося проконтролювати його в площі воріт.

Воротареві не дозволено таке:

5.5. Піддавати небезпеці суперника в процесі захисту воріт (8.2, 8.5).

5.6. Залишати площу воріт з м'ячем, що є під його контролем (вільний кидок за правилом 13.1а, якщо судді дали свисток на виконання кидка воротаря; інакше кидок воротаря просто повторюється).

5.7. Знову торкатися м'яча за межами площі воріт після кидка воротаря, поки інший гравець не торкнувся його (13.1а).

5.8. Торкатися м'яча, перебуваючи в межах площі воріт, коли м'яч лежить або котиться за межами площі воріт (13.1а).

5.9. Вносити м'яч у площу воріт, якщо він лежить або котиться за межами площі воріт.

5.10. Повертатися з м'ячем у площу воріт з ігрової зони (13.1а).

5.11. Торкатися м'яча стопою або ногою нижче за коліно, коли він лежить на піску в межах площі воріт або рухається у напрямі ігрової зони (13.1а).

### **Заміна воротаря**

5.12. Воротареві дозволено виходити на ігровий майданчик тільки через бічну лінію площі воріт своєї власної команди і лише з боку зони заміни своєї команди (1.8, 4.13).

Воротар може залишити ігровий майданчик через бічну лінію зони заміни своєї команди або бічну лінію площі воріт (1.8, 4.13), але тільки з боку зони заміни своєї команди.

### **Правило 6. Площа воріт.**

6.1. Тільки воротареві дозволено перебувати в площі воріт (6.3). Вважається, що польовий гравець заступив у площу воріт, яка містить і лінію площі воріт, якщо він торкається її будь-якою частиною свого тіла.

6.2. Коли польовий гравець заступає в площу воріт, повинні бути ухвалені такі рішення:

а) вільний кидок, якщо польовий гравець заступив у площу воріт з м'ячем (13.1а);

б) вільний кидок, якщо польовий гравець заступив у площу воріт без м'яча, але тим самим створив собі перевагу (13.1а, 13.1б);

в) 6-метровий кидок, якщо захисник входить у площу воріт і тим самим зриває явну можливість узяття воріт (14.1а).

6.3. Заступ у площу воріт не карається у таких випадках:

а) якщо гравець заступає в площу воріт після гри з м'ячем, якщо це не ставить суперників у не вигідне становище;

б) якщо гравець заступає в площу воріт і в результаті цих дій не одержує ніякої переваги;

в) якщо захисник заступає в площу воріт у процесі або після спроби виконати захисну дію, не створюючи при цьому незручності для суперника.

6.4. М'яч належить воротареві, коли він перебуває в площі воріт (6.5).

6.5. М'ячем дозволено грати, якщо він лежить або котиться навіть у площі воріт. Проте польовим гравцям не дозволено входити в площу воріт, щоб це зробити (вільний кидок).

Дозволено грати м'ячем, якщо він у повітрі над площею воріт, окрім випадку, коли виконується кидок воротаря (12.2).

6.6. Воратар повинен кидком воротаря повернути м'яч назад у гру (правило 12), якщо м'яч потрапляє у ворота.

6.7. Гра повинна бути продовжена (виконанням кидка воротаря відповідно до правила 6.6), якщо гравець команди, що захищається, у процесі захисту торкається м'яча, який потім ловить воротар або м'яч залишається лежати в площі воріт.

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

а) гол, якщо м'яч потрапляє у ворота;

б) вільний кидок, якщо м'яч залишається лежати в площі воріт або якщо воротар торкається м'яча і він не потрапляє у ворота (13.1а, 13.1б);

в) кидок з бічної лінії, якщо м'яч виходить за межі зовнішньої лінії воріт (12.1).

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

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

### ***Правило 7. Гра м'ячем, пасивна гра.***

Дозволено:

7.1. Кидати, ловити, зупиняти, штовхати або передавати м'яч, використовуючи долоні (відкриті або закриті), руки, голову, корпус, стегна й коліна.

Дозволено також стрибати за м'ячем, коли він лежить або котиться по майданчику.

7.2. Тримати м'яч максимум 3 секунди також, якщо він лежить на майданчику (13.1а).

М'яч не повинен залишатися на майданчику довше за 3 секунди, а потім бути піднятим тим саме гравцем, який останнім торкався його (вільний кидок).

7.3. Робити максимум 3 кроки з м'ячем (13.1а). Один крок вважається зробленим, у таких випадках:

а) якщо гравець, що стоїть обома ногами на майданчику, відриває одну ногу від майданчика, знов ставить її на майданчик або пересуває ногу з одного місця на інше;

- б) якщо гравець торкається майданчика тільки однією ногою, ловить м'яч і потім торкається майданчика другою ногою;
- в) якщо гравець після стрибка торкається майданчика тільки однією ногою, а потім на тій самій нозі робить стрибок і торкається майданчика другою ногою;
- г) гравець після стрибка торкається майданчика обома ногами одночасно, після цього відриває одну ногу і знову ставить її на майданчик або пересуває одну ногу з одного місця на інше.

7.4. У статичному положенні або в русі:

- а) вдарити м'ячем по майданчику один раз і знову зловити його однією або двома руками;
- б) багато разів ударити м'ячем по майданчику однією рукою (дріблінг) або котити м'яч по майданчику однією рукою, а потім підняти його знову однією або двома руками.

Як тільки м'яч після цього буде спійманий однією або двома руками, його необхідно буде передати впродовж 3 секунд або після не більш ніж 3 кроків (13.1а).

Ведення, або дріблінг, вважається початим з того моменту, коли гравець торкається м'яча будь-якою частиною свого тіла і спрямовує м'яч до майданчика. Після того як м'яч торкнувся іншого гравця або воріт, гравцеві знов дозволено вдарити м'яч об майданчик або використати дріблінг і знову зловити м'яч.

7.5. Перекладати м'яч з однієї руки в іншу.

7.6. Грати м'ячем, стоячи на колінах, сидячи або лежачи на майданчику. Не дозволено:

7.7. Торкатися м'яча більше ніж один раз, перш ніж він не торкнеться майданчика, іншого гравця або воріт (13.1а).

Помилки при ловінні м'яча не підлягають покаранню.

7.8. Торкатися м'яча стопою або ногою нижче від коліна, за винятком випадку, коли м'яч кинув у ногу гравця суперник (13.1а, 13.1б).

7.9. Гра продовжується, якщо м'яч торкнувся судді на ігровому майданчику.

### **Пасивна гра**

7.10. Команді не дозволено утримувати м'яч без видимих спроб атакувати (без кидків по воротах). Це розцінюється як пасивна гра, унаслідок чого команду, що володіє м'ячем, карають вільним кидком (13.1а).

Вільний кидок виконують з місця, де був м'яч у момент зупинки гри.

7.11. Якщо команда гавмисно затягує гру, то судді показують попереджувальний жест (жест 17). Тим самим команді, що володіє м'ячем, надається можливість змінити методи ведення атаки й уникнути втрати атакуючої позиції. Якщо атакуючі дії не змінилися після попереджувального жесту і немає кидка по воротах, то призначається вільний кидок проти команди, яка володіє м'ячем.

У певних ситуаціях судді можуть призначити вільний кидок проти команди, що володіє м'ячем, і без попереджувального жесту, наприклад, коли

гравець умисне утримується від спроби використовувати явну можливість узяття воріт.

### **Правило 8. Порушення і неспортивна поведінка.**

Гравцям під час гри дозволено виконувати такі дії: 8.1.

- а) використовувати руки і долоні рук для блоку або оволодіння м'ячем;
- б) використовувати відкриту долоню, щоб відібрати м'яч у супротивника з будь-якої сторони;
- в) використовувати тіло для заслону суперника, навіть якщо він не володіє м'ячем;
- г) вступати у фізичний контакт з суперником спереду і торкатися його руками для контролю за його пересуваннями.

Гравцям під час гри заборонено виконувати такі дії: 8.2.

- а) виривати або вибивати м'яч з рук суперника;
- б) блокувати або відштовхувати суперника руками, долонями рук або ногами;
- в) затримувати, обхвачувати, штовхати, набігати і настрибувати на суперника;
- г) заважати, перешкоджати діям суперника або наражати його на небезпеку (з м'ячем або без м'яча), при цьому порушуючи правила.

8.3. Порушення правила 8.2, коли дія спрямована в основному або винятково на суперника, а не на м'яч, повинно каратися прогресивно. Прогресивне покарання означає, що недостатньо за окреме порушення призначати лише вільний або 6-метровий кидки, оскільки це порушення виходить за рамки звичного порушення, що допускається в боротьбі за м'яч.

Кожне порушення, що підпадає під визначення прогресивного покарання, вимагає персонального покарання.

8.4. Фізичні і словесні вирази почуттів, несумісні з духом справжнього спортивного суперництва, вважаються проявами неспортивної поведінки. Це стосується як гравців, так і до офіційних осіб команди на ігровому майданчику або за її межами. Прогресивне покарання застосовується також у разі неспортивної поведінки (16.1г, 16.2, 16.6).

8.5. Гравець, який своїми діями піддає небезпеці здоров'я суперника, повинен бути дискваліфікований (16.6в), зокрема, якщо він здійснює такі дії:

- а) збоку або ззаду б'є або тягне назад руку гравця, що кидає по воротах або передає м'яч;
- б) робить будь-які дії, які супроводжуються ударами суперника по голові або в межах шиї;
- в) умисне ударяє по корпусу суперника ногою або коліном чи використовує будь-які інші удари, у тому числі і підніжку;
- г) штовхає суперника в момент його пересування чи стрибка або атакує його таким чином, що суперник втрачає контроль над своїм тілом; це застосовується також за ситуації, коли воротар виходить із зони своїх воріт у зв'язку з контратакою суперників;
- д) кидає м'яч захисникові в голову при виконанні вільного кидка, як прямого кидка по воротах, припускаючи, що захисник не просувається вперед;



або таким самим чином він кидає м'яч воротареві в голову з 6 метрового кидка, припускаючи, що воротар не просувається вперед.

8.6. Серйозний прояв неспортивної поведінки з боку гравця або офіційної особи команди на ігровому майданчику чи за її межами повинен бути покараний дискваліфікацією (16.6д).

8.7. Гравець, який допустив «напад» (фізичне насильство) у момент ігрового часу, повинен бути виключений з гри (16.11, 16.12, 16.13, 16.14). Напад, скоєний не в момент ігрового часу, призводить до дискваліфікації (16.6е, 16.16б,г). Офіційна особа команди, винна в нападі, повинна бути дискваліфікована (16.6ж).

8.8. Порухення правил 8.2, 8.3, 8.4, 8.5, 8.6, 8.7 призводять до призначення 6-метрового кидка для команди суперників (правило 14.1), якщо порушення прямо або побічно пов'язане з подальшою зупинкою гри і позбавляє суперників явного шансу закинути гол. Інакше порушення призводить до призначення вільного кидка для команди суперників (правила 13.1а-б, див. також 13.2 і 13.3).

### ***Правило 9. Підрахунок очок і визначення результату гри.***

#### ***Підрахунок очок***

9.1. Гол зараховується, якщо м'яч повністю перетинає всю ширину лінії воріт за умови, що не було порушення правил з боку гравця, що кидав м'яч, або іншого члена його команди до або під час кидка. (рис. 44).

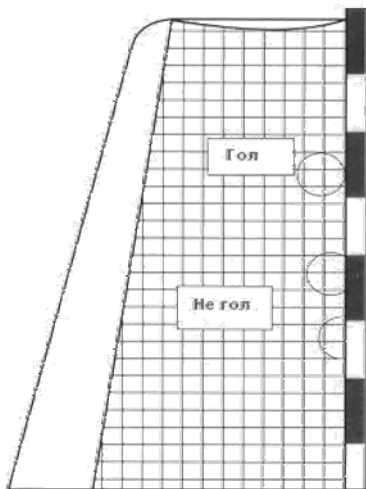


Рис. 44. Взяття воріт

Гол зараховується, навіть якщо гравець команди, що захищається, допустив порушення правил у момент польоту м'яча у ворота.

Гол не зараховується, якщо суддя або хронометрист перервали гру до повного перетину м'ячем лінії воріт.

Гол зараховується команді суперників, якщо гравець кидає по власних воротах, за винятком ситуації, коли воротар виконує кидок воротаря (12.2, 2-й параграф).

9.2. За закинутий м'яч у ворота після привабливих і видовищних ситуацій у грі до рахунку додається ще одне додаткове очко.

9.3. М'яч, закинутий з 6-метрового кидка, нагороджується 2 очками.

9.4. Після узяття воріт гра поновлюється виконанням кидка воротаря з його площі воріт (12.1).

9.5. Гол, який був зарахований, у жодному разі не може бути відмінений, якщо суддя вже чітко показав, що гол зарахований і кидок воротаря був виконаний.

Судді повинні чітко показати (без кидка воротаря), що вони зарахували гол, якщо сигнал про закінчення першого тайму звучить зразу ж після узяття воріт і до виконання кидка воротаря.

### ***Гол, закинтий воротарем***

9.6. Два очка присуджуються, якщо м'яч у ворота закидає воротар.

### ***Визначення результату гри***

9.7. У разі нічийного результату в кінці кожного тайму використовується правило «Золотого гола», тобто переможцем оголошується команда, що закинула перший гол (2.6).

9.8. Якщо обидві команди виграли по періоду, використовується правило «булітів» (один гравець проти воротаря).

9.9. П'ять гравців, з правом грати, виконують кидки поперемінно з командою суперника. Якщо воротар належить до гравців, що виконують кидки, то при виконанні свого кидка він вважається польовим гравцем. Переможцем оголошується команда, що одержала більшу кількість очок після виконання 5 кидків.

Якщо після першого кола результат ще не визначений, то продовжується використання правила «булітів». З цією метою спочатку команди міняються воротами (не міняючи зон заміни). Знову 5 гравців, що мають право грати, виконують кидки, чергуючись з командою суперника. Цього разу починає інша команда. У цьому раунді і будь-якому подальшому результат матчу визначається так: переможцем вважатиметься та команда, яка лідируватиме після однакової кількості спроб узяття воріт.

### ***Визначення результату гри за допомогою «булітів»***

У цьому випадку судді проводять жеребкування для визначення вибору боку майданчика і команди, яка починає гру.

Якщо одна з команд виграє жереб і вибирає початок у «булітах», то команда суперників має право вибрати ворота. Відповідно, якщо команда, що виграла жеребкування, вважає за краще вибрати ворота, то тоді суперники одержують право починати в «булітах».

Обидва воротарі починають, стоячи на лінії воріт принаймні однією ногою. Польовий гравець повинен перебувати на ігровому майданчику, причому однією ногою повинен стояти на лівій або правій точці перетину лінії воріт і бічної лінії. Коли суддя дає свисток, гравець передає м'яч назад воротареві, що стоїть на лінії воріт. Під час передачі м'яч не повинен торкатися землі. Як тільки м'яч відділяється від руки гравця, обидва воротарі можуть рухатися вперед. Воротар з м'ячем повинен залишатися в площі своїх воріт. Упродовж 3-х секунд він повинен або зробити кидок у протилежні ворота, або передати м'яч гравцеві своєї команди, який біжить у напрямі воріт суперника, але м'яч при цьому не повинен торкатися майданчика.

Гравець повинен зловити м'яч і спробувати закинути м'яч у ворота, не порушуючи при цьому правил.

Якщо воротар або польовий гравець з команди, яка атакує, порушують правила, атака зупиняється.

Якщо воротар команди, що захищається, покидає площу своїх воріт, то йому дозволено повернутися в зону своїх воріт у будь-який час.

Якщо кількість гравців в одному колі стає меншою за 5, то ця команда відповідно має менше нагоди для узяття воріт, оскільки жоден із гравців не має права на повторний кидок.

9.10. Якщо воротар команди, що захищається, рятує ворота в ситуації «буліти», порушивши при цьому правила, то повинно бути призначено 6-метровий кидок.

9.11. Під час «булітів» всі польові гравці повинні залишатися у своїй зоні заміни. Гравці, що виконали свій кидок, повинні повернутися у свою зону заміни.

### ***Правило 10. Спірний кидок.***

10.1. Кожен період гри, а також «Золотий гол» починаються із спірного кидка (2.2).

10.2. Спірний кидок виконується в центрі майданчика. Один з суддів підкидає м'яч вертикально, після чого звучить свисток іншого судді.

10.3. Інший суддя перебуває за межами бічної лінії навпроти столу хронометриста.

10.4. За винятком двох гравців (поодиноці від кожної команди), всі гравці повинні залишатися принаймні на відстані трьох метрів від судді при виконанні спірного кидка, але їм дозволено бути в будь-якому іншому місці ігрового майданчика.

Два гравці, які стрибають, щоб заволодіти м'ячем, повинні стояти поряд з суддею, причому кожен стоїть з боку своїх власних воріт.

10.5. М'ячем можна грати лише після того, як він досягає своєї вищої точки.

### ***Правило 11. Кидок з бічної лінії.***

11.1. Кидок призначається, коли м'яч повністю перетнув бічну лінію або коли польовий гравець команди, що захищається, був останнім, хто торкнувся м'яча до того, як м'яч перетнув зовнішню лінію воріт своєї команди.

11.2. Кидок з бічної лінії виконують без свистка суддів (15.3б) суперники команди, гравець якої останнім торкнувся м'яча до його перетину лінії.

11.3. Кидок з бічної лінії виконується з місця, в якому м'яч перетнув бічну лінію, але принаймні не ближче ніж 1 м від точки перетину лінії воріт і бічної лінії, якщо м'яч перетнув зовнішню лінію воріт або бічну лінію усередині площі воріт.

11.4. Гравець, що виконує кидок, повинен стояти однією ногою на бічній лінії поки м'яч не відділиться від його руки. Гравцеві не дозволено класти м'яч на майданчик, а потім самому піднімати його з майданчика або ударяти м'ячем по майданчику і самому знову його ловити (13.1а).

11.5. Гравці команди, що захищається, повинні бути принаймні за 1 м від гравця, що виконує кидок з бічної лінії.

### ***Правило 12. Кидок воротаря.***

12.1. Кидок воротаря призначається в таких випадках: а)  
коли команда суперника закинула м'яч у ворота;

б) коли воротар контролює м'яч у зоні своїх воріт (6.6);

в) коли м'яч перетинає зовнішню лінію воріт і останнім його торкнувся воротар команди, що захищається, або гравець команди суперника.

Це означає, що у всіх цих ситуаціях м'яч вважається поза грою.

Правило 13.3 застосовується, якщо наявне порушення з боку команди воротаря після того, як був призначений кидок воротаря і до його виконання.

12.2. Воротарський кидок виконує воротар без свистка судді (15.3б) з площі воріт через лінію площі воріт.

Воротарський кидок вважається виконаним, якщо кинутий воротарем м'яч перетнув лінію площі воріт.

Гравцям іншої команди дозволено перебувати безпосередньо за лінією площі воріт, але вони не повинні торкатися м'яча, поки він не перетне лінію площі воріт.

12.3. Воротар не повинен знову торкатися м'яча після виконання кидка воротаря, поки до нього не торкнеться інший гравець (5.7, 13.1а).

### **Правило 13. Вільний кидок.**

Рішення про виконання вільного кидка.

13.1. Судді переривають гру і відновлюють її вільним кидком для команди суперників у таких випадках:

а) якщо команда, що володіє м'ячем, допускає порушення правил, що повинне привести до втрати м'яча (Правила 4.4, 4.6, 4.13, 4.14, 5.6, 5.7, 5.8, 5.9, 5.10, 5.11, 6.2а, 6.2б, 6.4, 6.8б, 7.2, 7.3, 7.4, 7.7, 7.8, 7.10, 8.8, 11.4, 12.3, 13.9, 14.5, 14.6, 14.7 і 15.2, 15.3, 15.4, 15.5);

б) якщо команда, що захищається, допускає порушення правил, що призводить до того, що команда, яка володіє м'ячем, втрачає його (4.4, 4.6, 4.13, 4.14, 6.2б, 6.4, 6.8б, 7.8, 8.8, 13.7).

13.2. Судді повинні дозволити відновлення гри, утримавшись від передчасної зупинки гри, призначивши вільний кидок.

Це означає, що відповідно до правила 13.1а, судді не повинні призначати вільний кидок, якщо команда, що захищається, володіє м'ячем відразу після того, як команда, яка нападає, допускає порушення.

Таким самим чином, відповідно до правила 13.1б, судді не повинні втручатися, поки не стане зрозуміло, що команда, яка нападає, втратила м'яч або не в змозі продовжити свою атаку у зв'язку з порушенням, допущеним командою, що захищається.

Якщо передбачається дати персональне покарання у зв'язку з порушенням правил, то судді можуть винести ухвалу про негайну зупинку гри, якщо це не поставить у невідгідне становище суперників команди, що допустила порушення. Інакше покарання порушникові повинне бути відтерміноване до завершення ситуації, що склалася.

Правило 13.2 не застосовується у разі порушень правил 4.3, 4.4, 4.6, 4.13, 4.14, де гра повинна бути негайно зупинена при втручанні хронометриста.

13.3. Якщо порушення, яке звичайно зумовлює до виконання вільного кидка відповідно до правила 13.1, наявне, коли м'яч є поза грою, то гра поновлюється кидком, який відповідає ситуації, при якій була зупинена гра.

13.4. Окрім ситуацій, описаних у правилі 13.1а, 13.1б, вільний кидок виконується також як спосіб відновлення гри в певних ситуаціях, коли гра

відновлена (наприклад, коли м'яч у грі), навіть якщо не було ніякого порушення правил:

- а) якщо одна команда володіє м'ячем під час зупинки гри, то ця команда і продовжує ним володіти;
- б) якщо жодна з команд не володіє м'ячем, то команда, яка володіла м'ячем останньою, знов одержує право на володіння ним;
- в) коли гра зупиняється через те, що м'яч торкнувся якихось предметів над ігровим майданчиком, то м'яч одержує команда, гравці якої не торкалися м'яча останніми.

13.5. Якщо призначається вільний кидок проти команди, яка володіла м'ячем до свистка судді, то гравець, який володів м'ячем у той момент, повинен негайно покласти м'яч на майданчик, на те саме місце, де він перебуває (16.2г).

#### **Виконання вільного кидка**

13.6. Коли виконується вільний кидок, гравцям команди, яка атакує не дозволено розміщуватися ближче ніж на 1 м до лінії воріт суперників, поки не буде виконаний вільний кидок (15.1).

13.7. При виконанні вільного кидка суперники повинні залишатися на відстані, принаймні не ближче ніж 1м від гравця, що виконує кидок.

13.8. Вільний кидок, звичайно, виконується без свистка судді (15.3б) і з того місця, де було допущене порушення. Винятки з цього принципу можуть бути такі:

1. У ситуаціях, описаних у правилі 13.4а, 13.4б, вільний кидок виконується після свистка, з місця, де був м'яч у момент зупинки. У разі ситуації, описаній у п. 3.4в, вільний кидок виконується також після свистка під тим місцем, де м'яч торкнувся якихось предметів над ігровим майданчиком.

2. Якщо суддя або технічний делегат (від МФГ або континентальної/національної федерації) зупиняє гру у зв'язку з порушенням з боку гравця або офіційної особи команди, що захищається, відбувається усне попередження або персональне покарання, то вільний кидок виконується з місця, де м'яч був під час зупинки гри, якщо це прийнятніше місце, ніж те, де було допущене порушення.

Те саме застосовується, якщо хронометрист зупиняє гру у зв'язку з помилковою заміною або незаконним виходом на майданчик (відповідно до правил 4.3, 4.4, 4.6, 4.13, 4.14).

Як вказано в правилі 7.10, вільні кидки призначаються в зв'язку з веденням пасивної гри з того місця, де м'яч був у момент зупинки гри.

Незалежно від основних принципів і процедур, описаних у попередніх абзацах, вільний кидок ніколи не можна виконувати з площі воріт команди, що виконує кидок. У будь-якій ситуації, коли вказане місце є в площі воріт, місце для виконання кидка повинне бути пересунуте до найближчої точки відразу ж за межами лінії площі воріт.

Якщо правильне місце для виконання вільного кидка є ближче за один метр від лінії площі воріт команди, що захищається, то виконання кидка повинно бути принаймні не ближче за 1 метр від лінії площі воріт.

13.8. Якщо гравець команди, яка одержала право на виконання вільного кидка, перебуває в правильному положенні для виконання кидка з м'ячем у

руці, то він не повинен класти його на майданчик і піднімати його знову, ударяти ним об майданчик і знову ловити (13.1а).

#### **Правило 14. Шестиметровий кидок.**

Рішення про призначення 6-метрового кидка.

**14.1.** Шестиметровий кидок призначається в таких випадках:

- а) зірвана явна можливість узяття воріт у будь-якому місці ігрового майданчика гравцем або офіційною особою команди суперників;
- б) був недозволений свисток при явно гольовій ситуації;
- в) зірвана явна можливість узяття воріт у результаті втручання когось, хто не бере участі в грі.

При визначенні «явна можливість узяття воріт».

14.2. Якщо гравець команди, яка нападає, зберігає повний контроль над м'ячем і своїм тілом, попри на порушення, як у 14.1а, немає потреби призначати 6-метровий кидок, навіть якщо пізніше гравець втрачає явну можливість узяття воріт.

Там, де виникає потенційна ситуація для 6-метрового кидка, судді завжди повинні утриматися від втручання доти, поки не буде чіткого визначення, що рішення про 6-метровий кидок дійсно обґрунтовано й необхідне. Якщо гравець команди, яка нападає, продовжує узяття воріт, незважаючи на недозволене втручання захисників, то абсолютно очевидно, що відсутня яка-небудь причина для призначення 6-метрового кидка. І навпаки, якщо стає очевидним, що гравець дійсно втратив контроль над м'ячем або своїм тілом у зв'язку з порушенням так, що так звана явна можливість більш не існує, тоді призначається 6-метровий кидок.

14.3. При призначенні 6-метрового кидка судді повинні взяти тайм-аут (2.14б).

14.4. Якщо 6-метровий кидок закінчується голом, то присуджуються два очка (9.3).

#### **Виконання 6-метрового кидка**

14.5. Шестиметровий кидок виконується у напрямі воріт упродовж 3-х секунд після свистка судді в полі (13.1а).

14.6. Гравець, що виконує 6-метровий кидок, не повинен торкатися або перетинати 6-метрову лінію, поки м'яч не залишить його руку (13.1а).

14.7. Гравець, що виконує 6-метровий кидок, або його партнери не можуть знов грати м'ячем доти, поки м'яч не торкнеться воротаря суперника або воріт (13.1а).

14.8. При виконанні 6-метрового кидка воротар та інші гравці команди, що захищається, повинні перебувати принаймні не ближче ніж 1 метр від гравця, що виконує кидок, поки м'яч не залишить руки гравця. Інакше 6-метровий кидок, якщо він не закінчився голом, виконуватиметься повторно.

14.9. Не дозволено робити заміну воротарів, коли гравець зайняв правильну позицію з м'ячем у руці та готовий до виконання 6-метрового кидка. Будь-яка спроба зробити заміну в цій ситуації карається як за неспортивну поведінку (8.4, 16.1г і 16.2в).

## **Правило 15. Загальні рекомендації щодо виконання кидків (кидок з бічної лінії, кидок воротаря, вільний кидок, 6-метровий кидок).**

15.1. До виконання кидка м'яч повинен бути в руках гравця, що виконує кидок.

Усі гравці повинні розташовуватися в позиціях, призначених для відповідного кидка. Гравці повинні залишатися на своїх місцях, поки м'яч буде в руках гравця, що виконує кидок.

Неправильна первинна позиція повинна бути скоректована (15.7).

15.2. За винятком кидка воротаря, гравець, що виконує кидок, повинен частиною стопи постійно торкатися майданчика при виконанні кидка (13.1a). Іншу стопу можна неодноразово відривати і знову ставити на майданчик.

15.3. Суддя подає свисток на продовження гри в таких випадках:

а) завжди у разі 6-метрового кидка;

б) у разі кидка з бічної лінії, кидок воротаря або вільний кидок:

- для відновлення гри після тайм-ауту;
- для відновлення гри після вільного кидка, (13.4);
- при затримці у виконанні кидка;
- після коректування позицій гравців;
- після усного попередження.

Гравець, що виконує кидок, повинен ввести м'яч у гру впродовж 3 секунд після свистка судді (13.1a).

15.4. Кидок вважається виконаним, якщо м'яч залишив руку гравця, що виконує кидок (12.2).

При виконанні кидка гравець, що виконує кидок, не має права передавати м'яч своєму партнерові з рук у руки, а той не має права торкатися м'яча (13.1a).

15.5. Гравець, що виконує кидок, не повинен знову торкатися м'яча після виконання кидка, поки м'яч не торкнеться іншого гравця або воріт (13.1a).

15.6. Усі кидки можуть завершуватися узяттям воріт, за винятком кидка воротаря, де «власний гол» неможливий (12.2), і спірного кидка (оскільки його виконує суддя).

15.7. Судді не повинні виправляти неправильне розташування гравців команди, що захищається, при виконанні кидка з бічної лінії або вільного кидка, якщо воно призводить до втрати переваги для команди, яка нападає, при негайному виконанні кидка. Якщо ж є втрата переваги, то розташування гравців повинне бути скоректоване (15.3б).

Якщо суддя, попри неправильне розташування деяких гравців захисту, дає свисток на виконання кидка, то ці гравці мають повне право продовжувати гру.

Гравець повинен бути вилучений, якщо він затягує або заважає виконанню кидка суперником, перебуваючи дуже близько або допускаючи інші порушення правил (16.2e).

## **Правило 16. Покарання. Вилучення**

16.1. Ухвала на вилучення може бути винесена в таких випадках:

- а) при порушеннях правил гри та інших аналогічних порушеннях відносно суперників (5.5 і 8.2), які не належать до категорії «прогресивного покарання» (8.3);
- б) при таких порушеннях, при яких виноситься прогресивне покарання (8.3);
- в) при порушеннях правил при виконанні суперником формального кидка (15.7);
- г) при неспортивній поведінці гравця або офіційної особи команди (8.4).

16.2. Ухвала на виключення повинна бути винесена в таких випадках:

- а) при порушенні заміни або неправильному виході на майданчик (4.13, 4.14);
- б) при повторних порушеннях правил, коли повинне застосовуватися прогресивне покарання (8.3);
- в) при повторній неспортивній поведінці гравця на майданчику або за її межами (8.4);
- г) при виконанні вимог покласти м'яч на майданчик при призначенні вільного кидка проти команди, що володіла м'ячем (13.5);
- д) при повторних порушеннях правил при виконанні формального кидка суперником (15.7);
- е) при дискваліфікації гравця або офіційної особи команди в ігровий час (16.8).

16.3. Суддя повинен чітко вказати винному гравцеві і хронометристові/секретареві про вилучення за допомогою відповідного жесту (жест 2).

16.4. Вилученому гравцеві не дозволено брати участь упродовж усього періоду вилучення, а команді не дозволено замінювати його на ігровому майданчику.

Час вилучення починається після свистка судді про відновлення гри.

Вилучений гравець може бути замінений або може одержати дозвіл вийти на ігровий майданчик після того, як змінилася ігрова ситуація.

16.5. Друге видалення гравця призводить до дискваліфікації. Дискваліфікація після двох вилучень діє тільки на період ігрового часу, що залишився, і повинна розглядатися як рішення судді на підставі фактів (така дискваліфікація не повинна згадуватися у звіті про матч).

### ***Дискваліфікація***

16.6. Дискваліфікація повинна виноситися в таких випадках:

- а) якщо гравець, який не мав права брати участь у грі, виходить на ігровий майданчик (4.4);
- б) при другому (або подальшому) випадку неспортивної поведінки одного з гравців або офіційних осіб команди (8.4);
- в) при порушеннях, які небезпечні для здоров'я суперника (8.5);
- г) при порушеннях, допущених воротарем, коли він виходить із зони своїх воріт під час «булітів» (один гравець проти воротаря), становлячи небезпеку для здоров'я суперника (8.5. Дії, які чітко спрямовані на тіло суперника, а не на м'яч);
- д) за грубу неспортивну поведінку гравця або офіційної особи команди на майданчику або за її межами (8.6);



е) за напад з боку гравця поза ігровим часом, тобто до гри або під час перерви (8.7, 16.16б, 16.16г);

ж) за напад з боку офіційної особи (8.7);

з) у зв'язку з другим вилученням одного гравця (16.5);

і) за повторну неспортивну поведінку гравця або офіційної особи команди під час перерви (16.16г).

16.7. Після оголошення тайм-ауту судді повинні чітко показати дискваліфікацію гравцеві або офіційній особі за допомогою червоної картки (жест 13; розміри «червоної картки» приблизно 9x12 см), а також проінформувати про це хронометриста/секретаря.

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

Дискваліфікація гравця або офіційної особи команди завжди призводить до зниження кількості гравців або офіційних осіб, що допустиме для команди (за винятком ситуації, висловленої в 16.16б).

Команді, проте, дозволено збільшити кількість гравців на ігровому майданчику після того, як зміниться ігрова ситуація.

16.9. Таку категорію дискваліфікації (за винятком другого вилучення, 16.6з) судді повинні відзначити в протоколі.

16.10. Якщо воротар або польовий гравець під час «булітів» (один гравець проти воротаря) одержує покарання унаслідок неспортивної поведінки або грубої неспортивної поведінки, це призводить до дискваліфікації гравця.

### ***Виключення з гри***

16.11. Виключення з гри повинне бути винесене, коли гравець обвинувачується в нападі (8.7) упродовж ігрового часу на ігровому майданчику або за його межами.

16.12. Після призначення тайм-ауту судді повинні чітко показати виключення винному гравцеві за допомогою відомого для цього випадку жесту – у вигляді схрещених рук над головою (жест 14) і проінформувати про це хронометриста/секретаря.

16.13. Виключення з гри завжди діє до закінчення ігрового часу, й команда повинна продовжувати гру, маючи на ігровому майданчику на одного гравця менше.

Виключений гравець не може бути замінений і зобов'язаний негайно залишити як ігровий майданчик, так і зону заміни. Після відходу йому забороняється будь-який контакт з командою.

16.14. Судді повинні дати пояснення випадку виключення з гри в протоколі матчу для уваги відповідного керівництва (17.12).

### ***Більше ніж одне порушення в одній ситуації***

16.15. Якщо гравець або офіційна особа команди винні в більш ніж одному порушенні одночасно або в прямій послідовності до відновлення гри і ці порушення заслуговують на різні покарання, то вони караються лише одним, найсуворішим із них. Як правило, це випадок, коли одним із порушень є напад.

### ***Порушення після закінчення ігрового часу***

16.16. Неспортивна поведінка, груба неспортивна поведінка або напад з боку гравця чи офіційної особи на території, де проходить гра, але після закінчення ігрового часу, караються таким чином:

1. Перед грою:

- а) усне попередження у разі неспортивної поведінки (16.1г);
- б) дискваліфікація у разі грубої неспортивної поведінки або напад (16.6), але команді дозволено починати гру в складі 8 гравців і 4 офіційних осіб.

2. Під час перерви:

- а) усне попередження у разі неспортивної поведінки;
- б) дискваліфікація у разі повторної або грубої неспортивної поведінки або при нападі (16.6). Після дискваліфікації під час перерви команді дозволено перебувати на майданчику з тією ж кількістю гравців, яка була безпосередньо перед перервою.

3. Після гри:

- а) письмовий звіт.

Поняття «ігровий час» містить «тайм-аут», «Золотий гол» і «буліти» (один проти воротаря), але не перерви.

#### **Виключення і роз'яснення:**

а) на початку другого тайму, «Золотого гола» або «булітів» (один гравець проти воротаря) вилучені гравці можуть бути замінені або їм дається дозвіл повернутися на ігровий майданчик;

б) вилучення захисника поєднується з присудженням 6-метрового кидка: якщо команда, яка нападає, забиває гол, вилучений гравець може бути замінений або йому дається дозвіл повернутися на ігровий майданчик після кидка воротаря. Якщо гол не забивається, вилучений гравець або гравець, що замінив його, повинні почекати до зміни ігрової ситуації, після чого йому буде дозволено повернутися на ігровий майданчик;

в) якщо вилучення затримується в переважній ситуації: вилучення починається в момент накладення санкції, тобто після закінчення переважної ситуації і ухвалення відповідного рішення.

#### **Правило 17. Судді.**

17.1. На кожну гру призначаються двоє суддів з рівними правами. Їм надають допомогу хронометрист і секретар.

17.2. Судді здійснюють спостереження за поведінкою гравців з моменту їх появи на території, де проходить змагання, і до їх відходу.

17.3. Перед початком матчу судді перевіряють стан ігрового майданчика, воріт і м'ячів, вирішують, які м'ячі використовуватимуться (правила 1 і 3.1). Судді також перевіряють, щоб форма обох команд відповідала правилам. Вони перевіряють протокол матчу й екіпіровку гравців. Вони також перевіряють кількість гравців і офіційних осіб у зоні заміни і за її межами, а також наявність і підпис у протоколі «відповідальної особи команди» для кожної команди. Усі порушення повинні бути усунені (4.2, 4.3, 4.8, 4.9, 4.10).

17.4. Жеребкування проводить один із суддів у присутності іншого судді й капітанів обох команд (2.1).

17.5. На початку гри один із суддів займає позицію за бічною лінією на протилежному боці від столу хронометриста. Офіційний годинник вмикають після його свистка (2.5). Інший суддя займає позицію в центрі ігрового майданчика. Після свистка він починає гру із спірного кидка (10).

Під час гри судді повинні час від часу мінятися сторонами майданчика.

17.6. Судді займають позиції так, щоб були видні зони заміни обох команд (17.11, 18.1).

17.7. Усю гру повинні проводити одні судді.

Вони зобов'язані стежити за дотриманням правил гри і карати за їх порушення (13.2 і 14.2).

Якщо один із суддів не зможе закінчити зустріч, другий суддя повинен продовжити гру один (у змаганнях МФГ і континентальних змаганнях така ситуація розв'язується в рамках відповідного регламенту).

17.8. Якщо обидва судді фіксують свистком порушення правил і згодні щодо команди, яка повинна понести покарання, але їх думки різняться щодо ступеня покарання, то з двох завжди вибирають суворіше покарання.

17.9. Тайм-аут надається:

а) якщо обидва судді мають різні думки щодо присудження очків після забитого командою гола, ухвалюється спільне рішення;

б) якщо обидва судді дають свисток про порушення або якщо м'яч покинув ігровий майданчик і обидва судді мають різні думки щодо того, якій команді повинен бути відданий м'яч, то ухвалюється спільне рішення.

Тайм-аут обов'язковий. Після консультацій один з одним судді показують потрібні жести, і після свистка гра поновлюється.

17.10. Обидва судді контролюють рахунок голів, ігровий час і результат гри. Вони несуть відповідальність за контроль ігрового часу. Якщо виникають розбіжності щодо точності відліку часу, судді ухвалюють спільне рішення.

17.11. За допомогою хронометриста/секретаря судді контролюють появу і відхід замінюваних гравців (17.6, 18.1).

17.12. Судді відповідають за правильне заповнення протоколу матчу після гри.

Видалення (16.14) і дискваліфікація типу викладених у правилі 16.8, повинні бути зафіксовані в протоколі матчу.

17.13. Рішення, прийняті суддями на основі їх бачення фактів або на основі їх оцінки подій, вважаються остаточними.

Протести можуть бути подані тільки проти рішень, які суперечать правилам.

Під час гри тільки відповідний «офіційний представник команди» може звертатися до суддів.

17.14. Судді мають право тимчасово перервати гру або її припинити.

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

### ***Правило 18. Хронометрист і секретар***

18.1. Хронометрист контролює ігровий час і тайм-аути. Тільки хронометрист у разі потреби повинен перервати гру.

Водночас секретар переважно веде рахунок, перевіряє списки гравців, веде протокол матчу, контролює вихід гравців, які прибули після початку гри, і вихід гравців, що не мають права грати.

Інші завдання, зокрема, контроль кількості гравців і офіційних осіб команди в зоні заміни, контролюються спільно.

Обидва надають підтримку суддям у здійсненні контролю за ходом заміни. (17.6, 17.11).

18.2. У разі відсутності демонстраційного табло з вказівкою часу хронометрист повинен інформувати офіційного представника кожної команди

про зіграний час або про те, скільки часу залишилося грати, особливо під час тайм-аутів.

У разі відсутності демонстраційного табло з автоматичним сигналом хронометрист бере на себе відповідальність про подачу сигналу про закінчення першого тайму і про закінчення гри.

При вилученні гравця секретар підтверджує це гравцеві і суддям за допомогою картки із зображенням «1» для гравця, що одержав перше вилучення, і «2» – при другому вилученні.

#### **4. Суддівські жести, які затвердила Міжнародна федерація гандболу**

##### ***Жести***

1. При присудженні одного або двох очок при узятті воріт (9, 14.4) суддя на полі повинен вказати на це, показавши один або два пальці. При присудженні двох очок суддя біля воріт додатково робить повний помах рукою вертикально.

2. Жест 12. Суддя указує на порушення правил і показує на винного гравця. Зігнута рука, що охоплює іншу руку, свідчить про видалення.

3. Суддя використовує червону картку, щоб вказати на «негайну» дискваліфікацію.

4. Дискваліфікація повинна підтверджуватися червоною карткою в піднятій руці секретаря.

5. При призначенні вільного кидка або кидка з бічної лінії судді повинні негайно показати напрям кидка (жести 7 або 9).

Після цього суддя повинен показати жест (жести) для вказівки індивідуального покарання (жести 12–14).

Якщо є доцільним пояснити причину ухвалення рішення про виконання вільного або 6-метрового кидків, то для інформації суддя показує відповідно один з жестів 1–6.

6. Обов'язкове виконання жестів 11, 15 і 16 в тих ситуаціях, в яких вони застосовуються.

7. Жести 8, 10 і 17 використовуються залежно від рішення суддів.

##### ***Список жестів***



1. Заступ у площу воріт



2. Помилка ведення



3. Пробіжка або

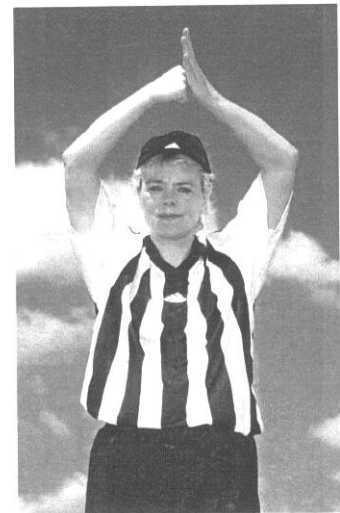
утримання м'яча більше ніж 3 секунди



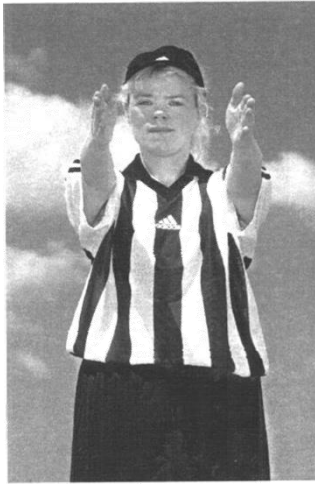
4. Захоплення, утримання або поштовх



5. Удар  
Захоплення, утримання або поштовх



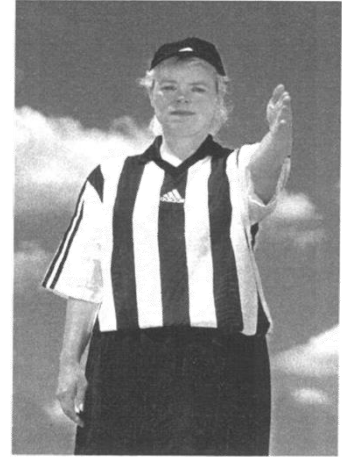
6. Помилка нападників.



7. Кидок з бічної лінії -  
напря́м



8. Кидок воротаря



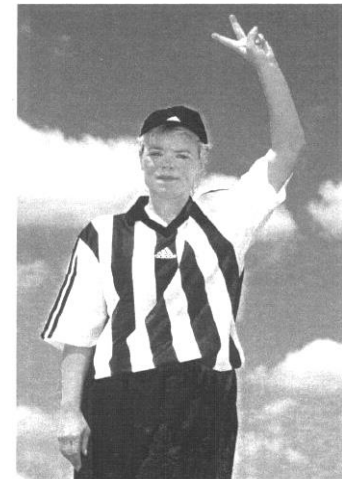
9. Вільний кидок –  
напря́м



10. Недотримання 3-  
метрової дистанції



11.1 Отримання 1 очка



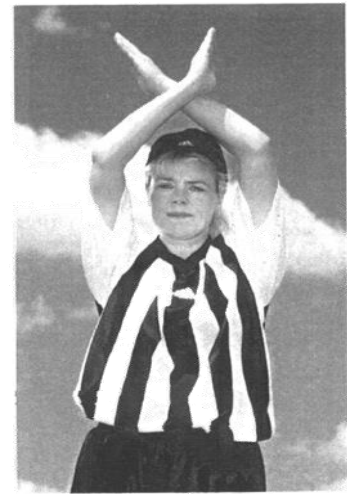
11.2 Отримання 2 очок



12. Вилучення  
(червона картка)



13. Дискваліфікація



14. Виключення



15. Тайм-аут  
(котрі «мають право на участь») для виходу на  
майданчик під час тайм- аута



16. Дозвіл для 2-х людей



17. Попередження при  
пасивній грі

### Контрольні запитання

1. Назвіть основні дати виникнення та становлення пляжного гандболу.
2. Назвіть основні особливості гри у пляжний гандбол.
3. Назвіть устаткування та інвентар, який використовують для гри в гандбол.
4. Дайте характеристику основних технічних прийомів.
5. Назвіть вимоги до майданчика для гри в гандбол (покриття, розмітка, інвентар).
6. Назвіть загальні правила гри.

### Література

1. Білик О. Передумови становлення і розвиток пляжного гандболу / Білик О., Пітин М. // Вісник Прикарпатського університету. Серія : Фізична культура. 2012. Вип. 15 – Івано-Франківськ : Вид-во ПНУ ім. В. Стефаника, 2012. – С. 132.
2. Білик О. Порівняльна характеристика правил змагань пляжного гандболу / Білик О. // Дидактико – метод. Аспекти фіз. культ. : зб. наук. пр. за

матеріалами V Всеукр. студ. наук. – практ. конф. – Херсон : Вид-во ХДУ,  
2011. – С. 12 – 16.

3. <http://www.eurohandball.com>

4. <http://www.ihf/info>

5. <http://www.ubha.org.ua/uk/about-ubha>