



Fédération Internationale de Tchoukball  
International Tchoukball Federation

# **TCHOUKBALL OFICJALNE PRZEPISY GRY**

**ER-01 26.09.2009 PL**

Tłumaczenie z języka angielskiego: Stowarzyszenie Kultury Fizycznej "Tchoukball.pl"

W przypadku jakichkolwiek rozbieżności z oficjalną wersją dokumentu w języku angielskim, pierwszeństwo w stosowaniu ma wersja w języku angielskim

## PRZEPISY GRY W TCHOUKBALL

### Słowo wstępne

---

Dokument ten określa przepisy gry w tchoukball, stosowane podczas wszelkich oficjalnych spotkań, zarówno na poziomie narodowym, jak i międzynarodowym. Niniejsza wersja przepisów (2009) jest rezultatem licznych spotkań Komisji ds. Technicznych i Sędziowskich FITB (Międzynarodowej Federacji Tchoukballu – *Fédération Internationale de Tchoukball; International Tchoukball Federation*), które odbyły się w latach 2000-2009. Podjęte decyzje oraz niektóre z sugerowanych propozycji zmian zostały zebrane w niniejszym, zaktualizowanym regulaminie sędziowskim.

Od momentu pierwszej oficjalnej prezentacji tchoukballu przez dr. Hermanna Brandta w 1970 r., przepisy gry były kilkakrotnie modyfikowane. Nowe zmiany zostały wprowadzone w celu dostosowania przepisów do obecnego sposobu gry, jednocześnie mając na uwadze zachowanie jej pierwotnego ducha.

### Wprowadzenie

---

W tchoukball można grać na boiskach o różnych rozmiarach i nawierzchniach. Najbardziej powszechnymi nawierzchniami do gry w tchoukball są: nawierzchnia sztuczna bądź drewniana (hala sportowa), piasek (tchoukball plażowy) oraz nawierzchnia trawiasta. Obecnie, w przypadku nawierzchni sztucznej lub drewnianej (hali sportowej), w tchoukball gra po siedmiu zawodników w każdej z drużyn, na boisku o rozmiarach 27X16 metrów. W odmianę plażową gra po pięciu zawodników w drużynie, na boisku o rozmiarach 21X12 metrów. Dokument ten określa jedynie przepisy gry dotyczące drużyn siedmioosobowych.

Niniejsze oficjalne przepisy uzupełniają następujące dokumenty:

- Rekomendacje do przepisów gry w tchoukball dla kategorii juniorskiej<sup>1</sup>;
- Gesty sędziowskie<sup>2</sup>;
- Oficjalne interpretacje przepisów gry w tchoukball<sup>3</sup>, zawierające przykłady i wyjaśnienia dotyczące stosowania przepisów. Powyższe interpretacje nie są załączone do niniejszego dokumentu z uwagi na zachowanie możliwie najkrótszej formy; niemniej jednak, stanowią one integralną część przepisów;
- Tchoukball plażowy. Przepisy gry<sup>4</sup>.

Wszystkie wyżej wymienione dokumenty są dostępne na stronie internetowej FITB: [www.Tchoukball.org](http://www.Tchoukball.org)

Uwaga: ze względu na zachowanie przejrzystości dokumentu odnosi się on do zawodników, działaczy, sędziów oraz innych osób określanych rodzajem męskim. Niemniej jednak, przepisy odnoszą się w równym stopniu do mężczyzn i kobiet, z wyjątkiem przepisów dotyczących piłki do gry (Zasada 3).

---

<sup>1</sup> A-02 Recommendations for the rules of Tchoukball for juniors (*Rekomendacje do przepisów gry w tchoukball dla kategorii juniorskiej*).

<sup>2</sup> ER-02 Official Referee Hand Signals (*Gesty sędziowskie*).

<sup>3</sup> ER-03 Official interpretations of the rules of Tchoukball (*Oficjalne interpretacje przepisów gry w tchoukball*).

<sup>4</sup> ER-04 Beach Tchoukball rules (*Tchoukball plażowy. Przepisy gry*).

## Podstawowe zasady gry

---

Bramki znajdują się na liniach końcowych boiska. Przed każdą z bramek zaznaczone jest pole w kształcie półkola, o promieniu 3 m; określa ono granice pola bramkowego.

W zależności od kategorii zawodników, piłka ma obwód pomiędzy 54 i 60 cm oraz wagę pomiędzy 325 i 425 g. W trakcie gry piłka nie może dotknąć ziemi. Piłka będąca w posiadaniu jednej z drużyn nie może zostać przechwycona przez drużynę przeciwną, ze względu na chęć wyeliminowania nadmiernie agresywnej gry bądź niebezpiecznego kontaktu pomiędzy zawodnikami. Przejęcie piłki może nastąpić po każdym strzale na bramkę lub błędzie gry drużyny przeciwnej.

W celu zdobycia punktu zawodnik oddaje strzał na bramkę w taki sposób, aby po odbiciu od bramki żaden z obrońców nie złapał piłki, zanim ta spadnie na pole gry.

Grę wznawia drużyna, która straciła punkt. Przed oddaniem rzutu na bramkę dozwolone są maksymalnie trzy kolejne podania. Zawodnicy broniący nie mogą przeszkadzać w rozgrywaniu piłki przez drużynę przeciwną. Zamiast tego powinni przewidywać trajektorię lotu piłki po odbiciu od bramki, w celu jej złapania zanim spadnie na pole gry. Mecz wygrywa drużyna, która po zakończeniu wyznaczonego czasu gry posiada większą ilość punktów.

Poza współzawodnictwem, często niezbędnym może się okazać dostosowanie przepisów gry do liczby dostępnych zawodników, ich umiejętności oraz kondycji fizycznej, albo do wielkości boiska. Dokonywanie tego typu zmian jest możliwe z uwagi na uczynienie tchoukballu sportem dostępnym dla wszystkich. Niemniej jednak, każda zmiana przepisów gry musi być zgodna z wartościami tchoukballu, w tym zasadą szacunku dla innych zawodników – zarówno z własnej, jak i z przeciwnej drużyny.

**Zasada 1****Pole gry**

- 1.1. Boisko do gry oraz jego oznaczenia ilustruje Rys. 1. Boisko jest prostokątem o wymiarach pomiędzy 26 a 29 m długości oraz 15 a 17 m szerokości. Składa się z pola gry oraz dwóch pól bramkowych.
- 1.2. Dłuższe boki boiska stanowią linie boczne, natomiast krótsze – linie końcowe. Boisko do gry jest podzielone na pół linią środkową, łączącą środkowe punkty linii bocznych.
- 1.3. Pole bramkowe to półkole o promieniu 3 m, mierzone ze środkowego punktu każdej z linii końcowych.
- 1.4. Ustawienie bramki przedstawia Rys. 2.
- 1.5. Linie
  - 1.5.1. Linie muszą być wyraźnie widoczne i mieć co najmniej 5 cm szerokości.
  - 1.5.2. Wszystkie linie są częścią pól, które ograniczają: linie boczne i końcowe należą do pola gry, podczas gdy linie ograniczające pola bramkowe należą do tych pól (Rys. 1).
- 1.6. W przypadku hal sportowych sufit uważa się za nienależący do boiska. Każde urządzenie sportowe umieszczone powyżej 7 m również jest uważane za znajdujące się poza boiskiem do gry.
- 1.7. Jednometrowa strefa bezpieczeństwa dookoła boiska jest obowiązkowa. Zalecana szerokość strefy bezpieczeństwa wynosi 2 m.

**Zasada 2****Bramka**

- 2.1. Bramka musi spełniać standardy FITB<sup>5</sup>.
- 2.2. Bramka musi być przymocowana w czasie gry w taki sposób, aby odbicie od niej piłki było niezakłócone. Jednocześnie, bramka powinna być odpowiednio ruchoma w przypadku kontaktu z zawodnikiem.

**Zasada 3****Piłka**

- 3.1. Piłka musi spełniać standardy FITB<sup>6</sup>.
- 3.2. Piłka używana w meczach mężczyzn ma obwód 58-60 cm oraz wagę 425-475 g.
- 3.3. Piłka używana w meczach kobiet ma obwód 54-56 cm oraz wagę 325-400 g.
- 3.4. W meczach drużyn mieszanych używa się piłki zgodnej z normą dla kobiet.

**Zasada 4****Zawodnicy**

- 4.1. Liczba zawodników
  - 4.1.1. Na drużynę składa się do 12 zawodników.
  - 4.1.2. Z 12 zawodników jedynie 7 może znajdować się na boisku w czasie gry – pozostałych 5 stanowią zawodnicy rezerwowi.
  - 4.1.3. W przypadku, gdy drużyna na boisku do gry dysponuje czterema lub mniejszą ilością zawodników, oddaje mecz walkowerem z wynikiem 0-30.
- 4.2. Zmiany
  - 4.2.1. Zmiany odbywają się przy stanowisku sędziowskim, w odległości do 4,5 m od linii środkowej boiska (Rys. 1), bez zatrzymywania czasu gry. Zmiennik przed

<sup>5</sup> EH-01-V2\_FITB\_Homologation\_R&R: Frames.

<sup>6</sup> EH-01-V2\_FITB\_Homologation\_R&R balls.

przekroczeniem linii bocznej musi poczekać aż zmieniany zawodnik całkowicie opuści boisko.

- 4.2.2. Zmiany mogą być dokonywane tylko po zdobyciu punktu przez jedną z drużyn, zanim gra zostanie wznowiona.
- 4.2.3. Liczba zmian podczas gry jest nieograniczona.
- 4.2.4. Jeżeli zasada 4.2.1 została naruszona, sędzia zwraca się do drużyny, która popełniła błąd z prośbą o powtórzenie zmiany.
- 4.2.5. Jeżeli zasada 4.2.2 została naruszona, sędzia uznaje to za błąd gry drużyny dokonującej zmianę, przekazuje piłkę drużynie przeciwnej w celu wznowienia przez nią gry oraz cofa wykonaną zmianę (prosi o powrót na boisko zawodnika, który je opuścił, a zmiennika o opuszczenie boiska) [nieprawidłowa zmiana, ER-02, gest sędziowski #1].
- 4.2.6. W przypadku, gdy zawodnik opuszcza boisko w wyniku doznania kontuzji przed zdobyciem punktu, jego zmiennik może wejść na boisko dopiero po zdobyciu punktu przez jedną z drużyn.

#### 4.3. Wyposażenie

- 4.3.1. Zawodnicy drużyny muszą być ubrani jednakowo i mieć na strojach dobrze widoczne numery od 1 do 99.
- 4.3.2. Zawodnicy muszą grać w odpowiednim obuwiu sportowym bez kolców. Podczas gry na trawie dozwolone są podeszwy o gumowych kolcach.
- 4.3.3. Niedozwolone jest używanie przez zawodników jakichkolwiek środków wspomagających, poprawiających osiągi sportowe (np.: substancji dopingowych, klejów / żywicy, rękawiczek, itp.). Oklejanie palców jest dozwolone pod warunkiem, że jest podyktowane względami medycznymi. Nakolanniki i nałokietniki są dozwolone. Ostateczna decyzja dotycząca używania ww. środków jest podejmowana przez sędziego głównego.
- 4.3.4. Niedozwolone jest noszenie jakiegokolwiek biżuterii mogącej spowodować urazy (np.: pierścionków, obrączek, broszek, zegarków, kolczyków, itp.). Ostateczna decyzja dotycząca noszenia biżuterii jest podejmowana przez sędziego głównego.

### **Zasada 5**

#### **Sędziowie i stanowisko sędziowskie**

- 5.1. Oficjalny zespół sędziowski w przypadku meczów międzynarodowych jest złożony z 3 sędziów (jeden sędzia główny i dwóch sędziów boiskowych, patrz zasada 5.2), jak również z 2 przedstawicieli (odpowiadających za pomiar czasu gry oraz liczenie punktów, patrz zasada 5.3) obsługujących stanowisko sędziowskie.
- 5.2. Sędziowie
  - 5.2.1. Sędziowie kontrolują grę zgodnie z przepisami.
  - 5.2.2. Sędziowie mogą podejmować decyzje niewynikające bezpośrednio z przepisów gry, jeżeli są one zgodne z oficjalnymi interpretacjami przepisów, są oparte na analogii z innymi przepisami oraz na osobistym doświadczeniu – pod warunkiem, że decyzje te prowadzą do pomyślnej kontynuacji gry.
  - 5.2.3. Sędzia główny stoi wzdłuż linii bocznej, w pobliżu stanowiska sędziowskiego. Sędziowie boiskowi stoją w pobliżu bramek, wzdłuż linii końcowych.
  - 5.2.4. Sędzia główny pełni najwyższy nadzór nad grą. Kontroluje stanowisko sędziowskie i czuwa nad tym, aby zmiany (zasada 4.2), rozpoczęcie i wznowienie gry (zasada 10.3) były przeprowadzane prawidłowo. Zapewnia prawidłowość wypełnienia protokołu meczowego oraz jego podpisanie przez stosownych przedstawicieli drużyn oraz sędziów.

- 5.2.5. Stroje sędziów są głównie koloru szarego i wyraźnie odróżniają się od strojów zawodników. Sędziowie mają do dyspozycji gwizdek, żółtą kartkę (ostrzeżenie) oraz czerwoną kartkę (wykluczenie z gry).

### 5.3. Stanowisko sędziowskie

- 5.3.1. Przedstawiciel odpowiedzialny za pomiar czasu gry uruchamia i zatrzymuje oficjalny zegar oraz kontroluje wynik meczu na wyświetlaczu, zgodnie ze wskazaniami sędziowskimi.
- 5.3.2. Przedstawiciel odpowiedzialny za liczenie punktów wypełnia protokół meczowy zgodnie ze wskazaniami sędziowskimi. Odnotowuje przypadki żółtych i czerwonych kartek, jak również nazwiska kontuzjowanych zawodników.
- 5.3.3. Stroje przedstawicieli odpowiedzialnych za pomiar czasu gry oraz liczenie punktów muszą być jednakowego koloru, różnego od strojów sędziowskich.

## **Zasada 6**

## **Czas trwania meczu**

- 6.1. Mecz składa się z 3 części (tercji), trwających po 15 minut każda, z maksymalnie 5-minutowymi przerwami pomiędzy nimi.
- 6.2. Oficjalny zegar
- 6.2.1. Zegar nie może być zatrzymany w czasie trwania gry.
- 6.2.2. Jako wyjątek od zasady 6.2.1, sędziowie mogą decydować, kiedy zatrzymać i ponownie uruchomić zegar (w szczególności w przypadku poważnych kontuzji, mokrej nawierzchni, defektu piłki lub bramki) [czas, ER-02, gest sędziowski #2].
- 6.2.3. Nie ma przerw technicznych.
- 6.3. W momencie końcowego gwizdka lub odgłosu syreny (końca części lub całego meczu) gra natychmiast się kończy. Każda trwająca w tym momencie akcja musi być unieważniona [koniec czasu gry, ER-02, gest sędziowski #3].

## **Zasada 7**

## **Błędy gry**

- 7.1. Zawodnik popełnia błąd gry, jeżeli:
- 7.1.1. dotyka piłkę nogą poniżej kolana (kontakt z kolanem bądź nokolannikiem jest dozwolony) [dotknięcie piłki nogą poniżej kolana, ER-02, gest sędziowski #4];
- 7.1.2. trzymając piłkę, dotyka podłoża ponad 3 razy [kroki, ER-02, gest sędziowski #5];
- 7.1.3. trzyma piłkę przez ponad 3 sekundy [przetrzymanie piłki ponad 3 sekundy, ER-02, gest sędziowski #6];
- 7.1.4. wykonuje czwarte kolejne podanie w swojej drużynie (odbicie piłki od jednego zawodnika do drugiego jest uznawane jako podanie) [powyżej 3 kolejnych podań, ER-02, gest sędziowski #7];
- 7.1.5. trzymając piłkę, dotyka jakiegokolwiek obszaru będącego poza polem gry lub złapanie piłki następuje bezpośrednio po wykonaniu ostatniego kroku poza polem gry [poza polem gry, ER-02, gest sędziowski #8];
- 7.1.6. upuszcza piłkę podczas podania;

- 7.1.7. przeszkadza przeciwnikowi (umyślnie lub nie) w wykonaniu przez niego ruchu w celu otrzymania piłki, strzału na bramkę, podania lub ustawienia na odpowiedniej pozycji [faul, ER-02, gest sędziowski #9];
  - 7.1.8. dotyka piłki po strzale lub podanej przez przeciwnika, zanim ta dotknie bramki [faul, ER-02, gest sędziowski #9];
  - 7.1.9. podczas przebywania na polu gry (z wyłączeniem pól bramkowych, patrz zasada 8.2.4) dotyka piłki, która odbiła się od bramki po strzale zawodnika z własnej drużyny [faul, ER-02, gest sędziowski #9];
  - 7.1.10. wykonuje 4 kolejny strzał na bramkę, na którą już oddano 3 kolejne strzały (błąd gry lub jej wznowienie po punkcie powoduje wyzerowanie licznika kolejnych strzałów oddanych na jedną bramkę) [czwarty strzał na bramkę, ER-02, gest sędziowski #10];
  - 7.1.11. następuje na linię pola bramkowego trzymając piłkę lub w ostatnim kroku bezpośrednio przed jej złapaniem [nastąpienie na linię pola bramkowego, ER-02, gest sędziowski #11];
  - 7.1.12. będąc w posiadaniu piłki wchodzi w kontakt z polem bramkowym, przed wykonaniem podania lub strzału [ładowanie, ER-02, gest sędziowski #12];
  - 7.1.13. wykonuje strzał na bramkę zanim piłka po rozpoczęciu lub wznowieniu gry po punkcie przekroczy linię środkową (patrz zasada 10.3) [strzał przed przekroczeniem przez piłkę linii środkowej, ER-02, gest sędziowski #13].
- 7.2. Wznowienie gry po błędzie
- 7.2.1. Błąd gry skutkuje jej wznowieniem przez drużynę przeciwną. Wznowienie następuje w miejscu popełnienia błędu lub w najbliższym punkcie znajdującym się w polu gry [wskazanie miejsca popełnienia błędu lub wznowienia gry po błędzie, ER-02, gest sędziowski #14].
  - 7.2.2. Gra jest wznawiana po wzięciu przez zawodnika piłki w obie ręce i dotknięciu nią podłoża. Zawodnik podnosząc piłkę musi trzymać ją w obu rękach.
  - 7.2.3. Jeżeli wznowienie po błędzie gry jest wykonane nieprawidłowo (zasada 7.2.1 – w nieprawidłowym miejscu i/lub zasada 7.2.2 – w nieprawidłowy sposób), sędzia ponawia wznowienie gry dla tej samej drużyny (a nie dla drużyny przeciwnej) [wskazanie miejsca popełnienia błędu lub wznowienia gry po błędzie, ER-02, gest sędziowski #14], [powtórzenie wznowienia gry po błędzie, ER-02, gest sędziowski #15].
  - 7.2.4. W przypadku wznowienia gry po błędzie, przed oddaniem strzału na bramkę musi zostać wykonane co najmniej jedno podanie.
  - 7.2.5. Piłka powinna być podawana po ziemi (toczona, a nie rzucona) do zawodnika wznawiającego grę.

## **Zasada 8**

## **Zdobywanie punktów**

- 8.1. Zawodnik zdobywa punkt, gdy piłka po odbiciu od bramki [zdobycie punktu przez drużynę atakującą, ER-02, gest sędziowski #16]:
  - 8.1.1. dotknie pola gry zanim zostanie złapana przez zawodnika drużyny przeciwnej (broniącej);

- 8.1.2. dotknie zawodnika drużyny przeciwnej, który nie jest w stanie jej opanować i ją upuszcza lub wybija poza pole gry;
  - 8.1.3. dotknie nogi zawodnika drużyny przeciwnej poniżej kolana (patrz zasada 7.1.1);
  - 8.1.4. dotknie zawodnika drużyny przeciwnej będącego w polu bramkowym lub poza polem gry (zasada 7.1.5), wchodzącego w pole bramkowe lub wychodzącego poza pole gry w celu złapania piłki, albo przechodzącego przez pole bramkowe w celu przyjęcia pozycji obronnej.
- 8.2. Zawodnik zdobywa punkt na rzecz drużyny przeciwnej, gdy [punkt dla drużyny broniącej, ER-02, gest sędziego #17]:
- 8.2.1. oddaje strzał i piłka nie trafia w bramkę;
  - 8.2.2. piłka po odbiciu od bramki po strzale zawodnika wypada poza pole gry lub wpada w pole bramkowe;
  - 8.2.3. piłka po odbiciu od bramki trafia w zawodnika oddającego strzał;
  - 8.2.4. po odbiciu od bramki piłki dotyka zawodnik tej samej drużyny, który stoi w polu bramkowym lub poza polem gry;
  - 8.2.5. po odbiciu od bramki piłkę celowo dotyka zawodnik tej samej drużyny, aby zapobiec jej wypadnięciu poza pole gry lub wpadnięciu w pole bramkowe (patrz także zasada 12.2.1).

## **Zasada 9**

## **Zwycięzca**

- 9.1. Mecz wygrywa drużyna, która ma największą liczbę punktów po zakończeniu wyznaczonego czasu gry.
- 9.2. W przypadku wyniku remisowego po zakończeniu regulaminowego czasu gry, jeżeli mecz nie może zakończyć się remisem, zarządzana jest 5-minutowa dogrywka. W przypadku kolejnego remisu po zakończeniu dodatkowego czasu gry, zarządzane są kolejne, 5-minutowe dogrywki, aż do momentu wyłonienia zwycięzcy.

## **Zasada 10**

## **Rozpoczęcie i wznowianie gry**

- 10.1. Rozpoczęcie oraz wznowienie gry po punkcie odbywa się zza linii końcowej, obok któregośkolwiek z boków bramki; w przypadku wznowienia gry po punkcie, ma ono miejsce po tej stronie boiska, gdzie został zdobyty ostatni punkt. Zawodnik rozpoczynający mecz lub wznowiający grę po punkcie wprowadza piłkę do gry będąc całkowicie poza polem gry.
- 10.2. Mecz rozpoczyna drużyna wybrana drogą losowania (rzut monetą). Wznowienie gry ma miejsce w następujących przypadkach:
  - 10.2.1. na początku drugiej tercji – grę zaczyna drużyna, która nie rozpoczynała meczu;
  - 10.2.2. na początku trzeciej tercji – grę zaczyna drużyna z mniejszą ilością punktów. W przypadku wyniku remisowego po dwóch tercjach, grę zaczyna drużyna, która rozpoczynała mecz;
  - 10.2.3. na początku dogrywki – grę zaczyna drużyna, która nie rozpoczynała poprzedniej części gry;



10.2.4. po punkcie – grę zaczyna ta drużyna, która nie zdobyła punktu.

10.2.5. W przypadku naruszenia zasady 10.1, drużyna przeciwna rozpoczyna mecz / wznowia grę po punkcie [przekroczenie linii końcowej po rozpoczęciu lub wznowieniu gry po punkcie, ER-02, gest sędziowski #18].

### 10.3. Przekroczenie linii środkowej boiska

10.3.1. W przypadku rozpoczęcia meczu bądź wznowienia gry po punkcie, pierwszy strzał na którąkolwiek z bramek można oddać pod warunkiem, że piłka przekroczyła linię środkową boiska.

10.3.2. Uznaje się, że piłka przekroczyła linię środkową boiska, jeżeli żadna część ciała zawodnika łapiącego piłkę nie dotyka połowy boiska, z której rozpoczęto mecz / wznowiono grę po punkcie.

10.3.3. Przed przekroczeniem przez piłkę linii środkowej boiska dozwolone jest jedno lub więcej podań.

10.3.4. W przypadku naruszenia zasady 10.3.1, drużyna przeciwna wznowia grę z miejsca, z którego oddany został błędny strzał [strzał przed przekroczeniem przez piłkę linii środkowej, ER-02, gest sędziowski #13].

10.4. Rozpoczęcie meczu i wznowienie gry po punkcie (nazywane również „podaniem zerowym”) nie liczą się jako podanie. Wszystkie podania następujące później są liczone zgodnie z zasadą 7.1.4.

## **Zasada 11**

## **Błędne odbicie**

11.1. Błędne odbicie piłki ma miejsce, gdy:

11.1.1. piłka dotknie metalowej ramy bramki;

11.1.2. podczas odbicia nie jest spełniona oczekiwana zasada lustrzanego odbicia, z powodu uderzenia przez piłkę w linki lub zaczepy bramki.

11.2. W przypadku, gdy drużyna broniąca złapie piłkę po jej błędnym odbiciu od bramki, gra może być kontynuowana. Niemniej jednak, jeżeli drużyna broniąca nie zdoła lub ma trudności ze złapaniem piłki, sędzia zatrzymuje grę, która jest wznowiana przez drużynę broniącą z miejsca, gdzie spadła piłka, lub w którym znajdowała się piłka w momencie zatrzymania gry przez sędziego [błędne odbicie, ER-02, gest sędziowski #19].

11.3. Zasady od 8.2.2 do 8.2.5 pozostają w mocy również w przypadku błędnego odbicia.

## **Zasada 12**

## **Duch gry**

12.1. Każdy zawodnik, sędzia, trener i przedstawiciel musi szanować wartości określone w Karcie Tchoukballu<sup>7</sup> (duch gry) i cechować się zachowaniem pełnym szacunku.

12.2. Niestosowne zachowanie

12.2.1. Niestosowne zachowanie któregoś z zawodników, trenera bądź przedstawiciela w stosunku do przeciwnika (zawodnika, trenera, przedstawiciela), sędziego, publiczności lub zawodników z własnej drużyny, musi zostać ukarane. Za niestosowne

<sup>7</sup> ER-00 Tchoukball Charter (*Karta Tchoukballu*).

może zostać uznane zachowanie niegrzeczne, celowa gra na czas, kwestionowanie decyzji sędziów, celowa gra faul lub każde inne zachowanie zmieniające duch gry.

12.2.2. Sędzia dysponuje następującymi środkami dyscyplinującymi, w zależności od wagi oraz natężenia występowania niestosownego zachowania:

12.2.3. ostrzeżenie ustne;

12.2.4. ostrzeżenie ustne, połączone ze wznowieniem gry przez drużynę przeciwną [poważne lub celowe przewinienie, ER-02, gest sędziowski #23];

12.2.5. ukaranie żółtą kartką, połączone ze wznowieniem gry przez drużynę przeciwną [ostrzeżenie, ER-02, gest sędziowski #20];

12.2.6. ukaranie czerwoną kartką, połączone ze wznowieniem gry przez drużynę przeciwną [wykluczenie z gry, ER-02, gest sędziowski #21].

### 12.3. Ostrzeżenia ustne, żółte i czerwone kartki

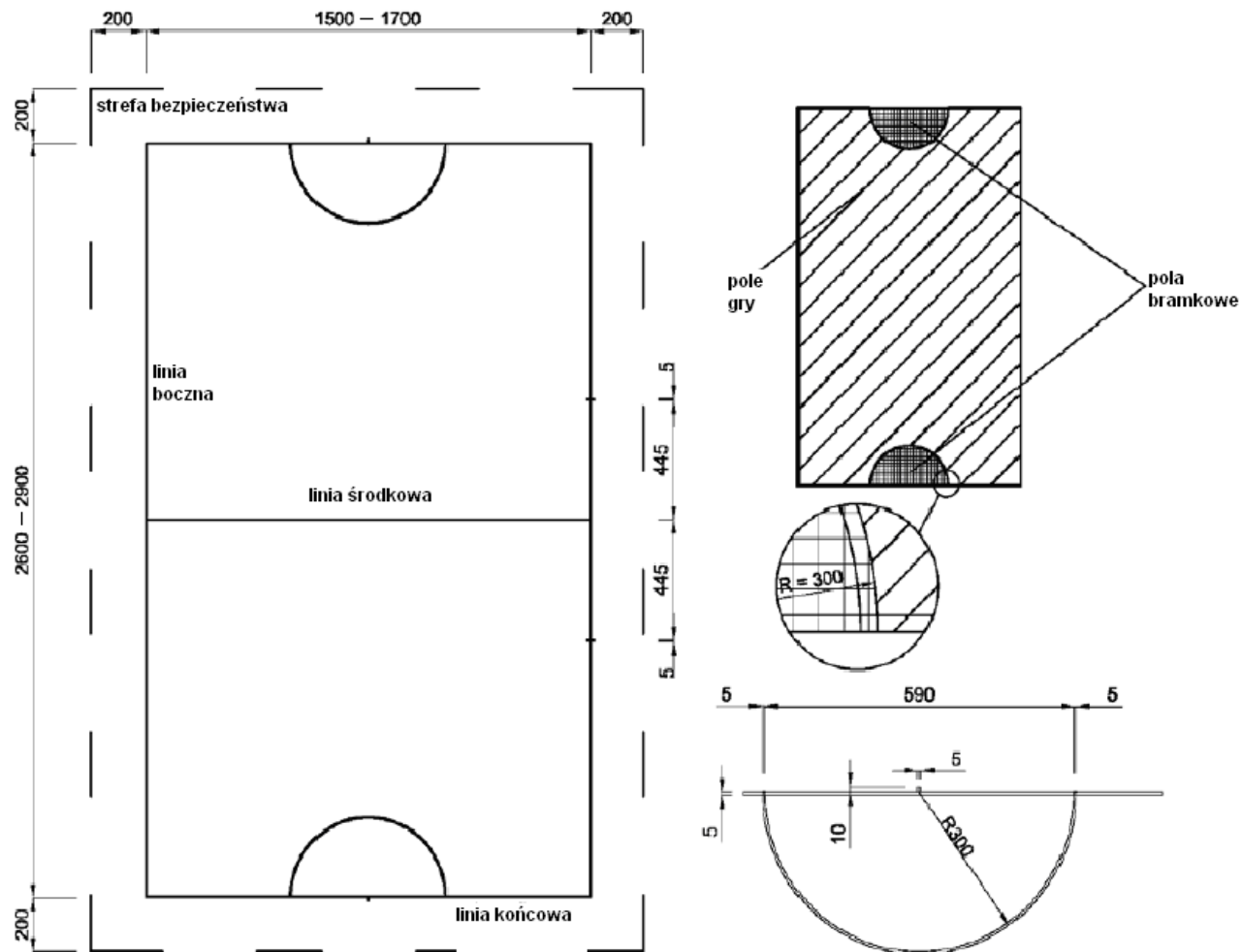
12.3.1. Środki dyscyplinujące (zasada 12.2.2) powinny być stosowane w kolejności, w której zostały przywołane, tj. od a) do d). Niemniej jednak, w przypadku poważnego wykroczenia sędzia może od razu zastosować środek o wyższym i bardziej odpowiednim stopniu surowości.

12.3.2. Ostrzeżenia ustne (środki dyscyplinujące a) i b)) mogą być stosowane bezpośrednio wobec zawodników, albo pośrednio poprzez wezwanie kapitana/ów [wezwanie kapitanów, ER-02, gest sędziowski #22].

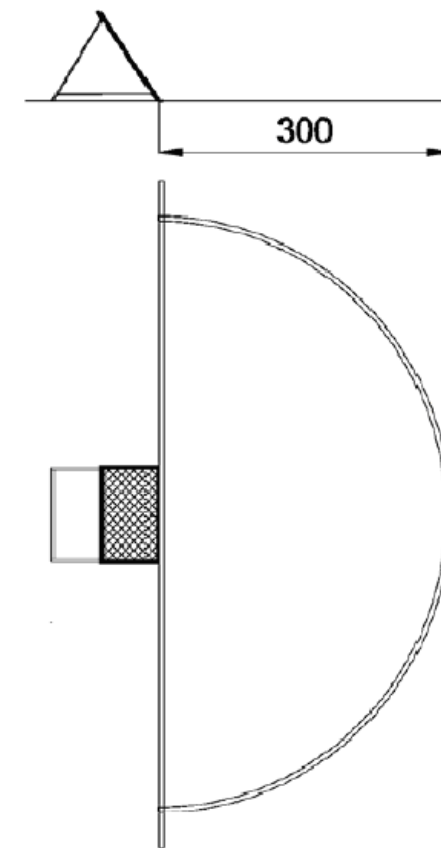
12.3.3. Druga żółta kartka otrzymana przez tę samą osobę podczas meczu automatycznie prowadzi do jej natychmiastowego wykluczenia (czerwonej kartki).

12.3.4. Wykluczony zawodnik może być zastąpiony, jednakże dopiero po zdobyciu punktu. Wykluczony zawodnik / trener / przedstawiciel musi natychmiast opuścić boisko lub ławkę rezerwowych, jak również obszar wokół boiska i nie może grać w kolejnych częściach meczu.

12.3.5. Ostrzeżenia (żółte kartki) oraz wykluczenia z gry (czerwone kartki) muszą zostać odnotowane w protokole meczowym.



Rys. 1 – Boisko do gry oraz strefa bezpieczeństwa [cm] (linie ukośne = pole gry; pola zaciemnione = pola bramkowe; całość = boisko do gry).



Rys. 2 – Położenie bramki: linia końcowa musi być całkowicie widoczna od góry; bramka stoi za linią końcową.