

POLSKI ZWIĄZEK GIER SPORTOWYCH

H A Z E N A

OFICJALNE PRZEPISY
I KOMENTARZE



WARSZAWA 1934

V7 136567
x1001289097

PRZEPISY GIER:

S i a t k ó w k i,

k o s z y k ó w k i,

h a z e n y

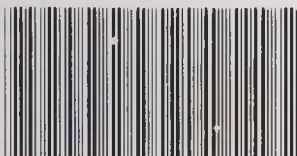
i s z c z y p i o r n i a k a

WYDANE PRZEZ

POLSKI ZWIĄZEK
GIER SPORTOWYCH

Do nabycia we wszystkich księ-
garniach i sekretarjacie Związku

Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800045646

warszawa, ul. Konopnickiej 6
wewn. 5
ul. Parkowej YMCA

POLSKI ZWIĄZEK GIER SPORTOWYCH



H A Z E N A

OFICJALNE PRZEPISY
I KOMENTARZE

WARSZAWA 1934

~~12917~~



80880

Zakł. Graf. B. Pardecki i S ka, Warszawa, tel. 5.22-05.

Akc. Nr 214 / D / 82 r.

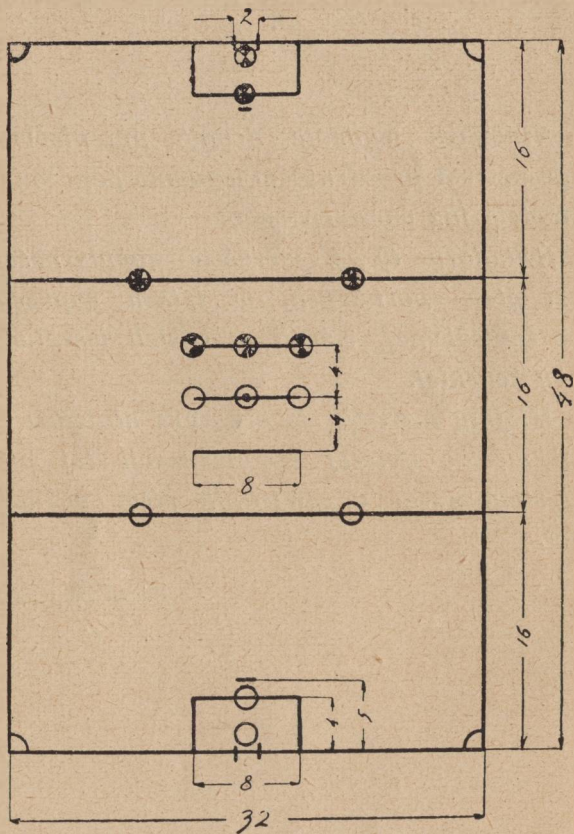
W. C. 3c
- golf, basen

Niniejsze wydanie drugie przepisów gry w hazenę jest przedrukiem wydania poprzedniego, całkowicie już wyczerpanego.

Świadczy to o wzroście popularności tej gałęzi gier sportowych, w latach poprzednich nieco zaniedbanej, wśród szerokich warstw młodzieży żeńskiej.

Miejmy nadzieję, że broszura niniejsza przyczyni się do dalszej popularyzacji tej pięknej gry, stanowiącej odpowiednik piłki nożnej dla kobiet.

ZARZĄD P. Z. G. S



Boisko do hazeny



W s t ę p.

Hazena, gra pochodzenia czeskiego, jest modyfikacją piłki nożnej, w której, jak nazwa wskazuje („hazena“ po czesku znaczy „rzucana“) gra się nie nogami a rękami. Zasada pozostaje ta sama: walczą dwie drużyny, a widowym rezultatem przewagi jednej ze stron, jest t. zw. zdobycie bramki, bronionej przez przeciwną. Dzięki swym zaletom wychowawczym, dzięki bardzo logicznie pomyślanym zasadom gry, ustalonym w czasie dwudziestu pięciu lat jej istnienia, wreszcie dzięki korzyściom, jakie daje dla wyrobienia fizycznego grających, przy jednoczesnym niemal całkowitem wyeliminowaniu niebezpieczeństwa przesady i szkód stąd dla zdrowia płynących, hazena posiada wszystkie dane, by stać się typową grą kobiecą, odpowiadającą męskiej piłce nożnej.

Boisko i przybory.

1. Boisko.

Teren na boisko do gry w hazenę, powinien być równy, wolny od wszelkich przeszkód (kamienie, drzewa), utrudniających grę i, o ile możliwości, porośnięty krótko strzyżoną trawą. Do gier o mistrzostwo wymiary boiska, o kształcie prostokątnym wynoszą 32×48 mtr. Teren ten oznacza się wyraźnie linjami granicznymi. Linje krótsze, na których stoją bramki, noszą nazwę brankowych, dłuższe — bocznych. Od rogów, oznaczonych zatkniętymi chorągiewkami (wysokości 1 m. 50 cm.), zatacza się łuki wewnątrz boiska promieniami 1 metra. Dwie linje, równoległe do linii brankowych, dzielą boisko na trzy równe części: dwa pola obrony i jedno

środkowe. Równoległe do tych linii, przez zaznaczony punkt środkowy boiska prowadzi linja, długości 8 mtr., zwaną linią rozpoczęcia. Z obu jej stron, w odległości 4 mtr., biegną równoległe do niej dwie takie same, pomocnicze linje. Przed każdą bramką znajduje się prostokątne pole bramkowe, o wymiarach 4×8 mtr. Naprzeciw bramek, w odległości 5 m. od nich, nakreślone są, równoległe do linii bramkowej, linje karne długości 1 m., skąd wykonywa się rzuty karne. Wszystkie linje zaznacza się wyraźnie wapnem, kredą, trocinami, albo tłuczoną cegłą. Szerokość ich nie może przekraczać 5 cm.

2. Bramki.

Bramki, o wysokości 2,40 m. i szerokości 2 m., są zbudowane ze słupków o przekroju 8×8 cm. Zaopatrzone są w siatki sznurowe lub druciane. Bramki stoją pośrodku linii bramkowych.

3. Piłka.

Piłka skórzana, z gumową dętką, posiada obwód 62 do 68 cm. i wagę, przed rozpoczęciem zawodów 300 do 350 gr.

GRA I JEJ ZASADY.

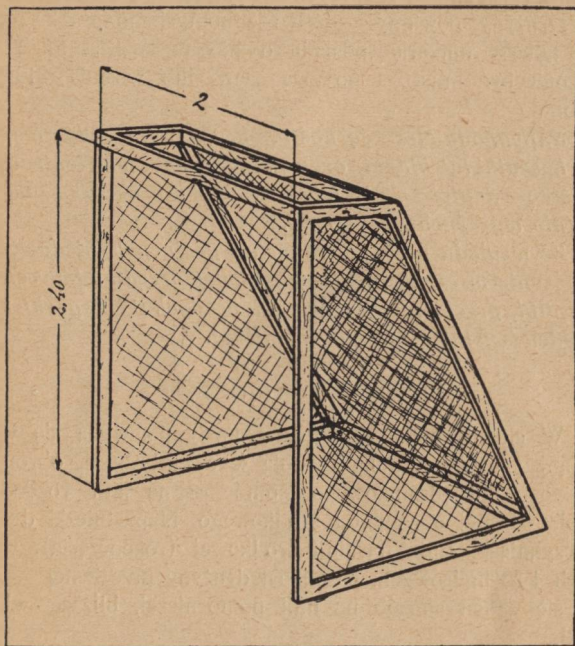
1. Cel gry.

Celem gry jest zdobycie bramki. Zwycięża drużyna, która w przewidzianym czasie uzyskała większą ilość bramek. Gra jest nierozstrzygnięta w razie jednakowej ilości bramek, zdobytych przez obie drużyny, lub w wypadku nieuzyskania ich przez żadną.

2. Czas gry.

Gra trwa 50 minut, w dwóch częściach po 25 min. z przerwą 10 min. Sędzia obowiązany jest, z wiedzą kapitanek obu drużyn odpowiednio przedłużyć, w zależności od stra-

conego czasu na nieprzewidziane przerwy — z powodu kontuzji, zamiany zlej piłki i t. p.



Bramka do hazeny

3. Drużyny.

W grze biorą udział dwie drużyny, składające się każda z siedmiu graczek i dwóch zapasowych. Trzy grają w napa-dzie, dwie w pomocy, jedna na obronie i jedna w bramce. W zawodach o mistrzostwo liczba grających nie może być mniejsza niż 5. Jeżeli wskutek wykluczenia, kontuzji, lub tp. liczba graczek zmaleje do 4 — sędzia obowiązany jest grę przerwać. Zapasowa może dwukrotnie zastąpić graczkę zasa-

dnicze, przyczem wolno jej wejść na boisko z wiedzą sędziego. Drużynę wobec sędziego reprezentuje kapitanka. Do niej należy przestrzeganie wypełniania wszelkich formalności.

Drużyny powinny grać w jednolitych ubiorach sportowych, tylko bramkarka posiada odmienny kostjum, a pomoc oznaczona być musi za pomocą szarf, lub w inny widoczny sposób.

Najwygodniejsze są kostjумы, składające się ze spodenek i koszulki lub bluzki, oraz pantofli miękkich (tenisowych), albo jeszcze lepiej — niskich bucików, bez obcasów, na kołkach (nie wyższych, niż 1 cm).

Ze względu na bezpieczeństwo grających, niedozwolone jest noszenie w czasie gry jakichkolwiek przedmiotów ostrych, jak szpilki, grzebienie, pierścionki, bransoletki, zegarki i t. p. a przedewszystkiem długich paznokci.

4. Początkowe rozstawienie.

W chwili rozpoczęcia gry drużyny ustawiają się w następujący sposób: bramkarki stoją w swej bramce, obrony na linii swego pola bramkowego, pomoc — na linii, rozdzielającej pole własnej obrony od środkowego. Napastniczki drużyny rozpoczynającej stają na linii środkowej (rozpoczęcia), w odstępach 4-ro metrowych, natomiast drużyny przeciwnej — ustawiają się w ten sposób na linii pomocniczej, bliższej własnej bramki.

5. Rozpoczęcie gry.

Grę rozpoczyna środkowa napadu, rzucając piłkę w bok lub naprzód — nigdy do tyłu (to znaczy: nie do linii pomocy). Przed wykonaniem tego rzutu (rzut uważa się za wykonany z chwilą, gdy ręka rzucającej straciła kontakt z piłką) — żadna z grających nie może opuścić swego miejsca. Rozpoczęcie gry musi być prawidłowo wykonane, w razie przeciwnym należy je powtórzyć. Za ponowny błąd, sędzia zarządza rzut wolny dla strony przeciwnej.

Wyżej opisane rozstawienie obowiązuje również przy wznowieniu gry po przerwie i po każdej zdobytej bramce. Grające mają prawo zmieniać swe stanowiska (np. przejść z obrony do napadu i naodwrot), tylko w czasie chwilowych przerw w grze, z okazji rzutu z linii bocznej, wolnego i t.p. i to za wiedzą sędziego.

Przed grą sędzia i kapitanek drużyn losują o pierwszeństwo wyboru boiska lub rozpoczęcia gry. Po przerwie drużyny zmieniają strony boiska. Tym razem grę rozpoczyna nie ta drużyna, co przed przerwą, lecz przeciwna. Po uzyskanej bramce grę rozpoczyna drużyna, której bramkę zdobyto.

6. Pola gry poszczególnych graczek.

Napad ma prawo grać w granicach pola środkowego, oraz obrony i bramkowego swego przeciwnika. Nie wolno mu jednak strzelać, ani wpychać piłki do bramki z pola bramkowego. Pomoc gra na polu własnej obrony i środkowym, nie może natomiast wkraczać, nawet choćby częścią stopy, na swe pole bramkowe.

7. Zasady gry.

Gra się rękami, wolno jednak odbijać piłkę wszystkimi częściami ciała, z wyjątkiem nóg poniżej kolan. Nie wolno używać pięści, natomiast otwartą dłońią można zawsze piłkę odbić, zatrzymać lub rzucić.

Stojąc, grająca może trzymać piłkę (bez prawidłowego podrzucania ponad głowę) nie dłużej, niż trzy sekundy, biec z nią — nie więcej, niż trzy kroki, przyczem za krok uważa się każde przestąpienie z jednej nogi na drugą, bez względu czy został wykonany mały krok, czy duży skok. Ten czas swego bezpośredniego kontaktu z piłką, grająca może przedłużyć za pomocą kozłowania lub podrzucania.

Piłkę należy podrzucać w ten sposób, aby najniższa jej część za każdym razem znalazła się przynajmniej na pozio-



nie najwyższego punktu głowy. Piłka musi zupełnie oderwać się od dłoni, graczce zaś nie wolno przytem podnosić rąk ponad głowę.

Kozłowanie jest to odbijanie piłki od ziemi.

Podrzucać piłkę można dowolną ilość razy, kozłować zaś tylko dwukrotnie. Dozwolone jest łączenie obu tych sposobów, t. j. przeplatanie podrzucania—kozłowaniem.

Poszczególne zagrania między graczami jednej drużyny nie mogą być krótsze, niż 2 mtr. W ocenie długości zagrań należy brać pod uwagę odległość stóp podającej—od przyjmującej.

Przez słowo „zagranie“ rozumie się podanie i przyjęcie piłki. Samo krótkie podanie nie jest jeszcze błędem—dopiero przyjęcie tego rzutu przez współgraczkę jest karane rzutem wolnym.

8. Bramkarka i jej przywileje.

Bramkarka może bronić bramki w sposób dowolny rękami (nawet pięściami), całym ciałem, a także i nogami, ale tylko w obrębie pola bramkowego i z zastrzeżeniem, że schwytej piłki nie wolno jej wybić pięścią lub nogą. Poza obrębem pola bramkowego bramkarce obowiązują te same przepisy, co i inne graczki.

9. Zdobycie bramki.

Bramka została zdobyta, o ile piłka całą swą średnicą przeszła od strony boiska czołową płaszczyzną bramki, i o ile strzelająca nie przekroczyła, w chwili strzału, żadnego punktu przepisów. Bramkę uznaje się za prawidłowo zdobytą, jeżeli została ona zdobyta mimo przewinienia strony broniącej. Uznaje się również bramki t. zw. „samobójcze“.

10. Aut i rzut z linii bocznej (autowy).

Wyjście piłki całą średnicą, po ziemi lub w powietrzu poza granice boiska— nazywa się autem. Powoduje

ono przerwę gry. O ile piłka przekroczyła linię boczną — wprowadza się ją do gry za pośrednictwem rzutu z tej linii. Jeżeli odbije się od słupka bramkowego, chorągiewki narożnej, lub sędziego głównego, nie wychodząc poza obręb boiska — jest w dalszym ciągu w grze; zachodzi natomiast wypadek autu, gdy nie wróci na boisko po odbiciu się od przedmiotu, znajdującego się poza jego granicami.

Rzut z linii wykonywa ta drużyna, której graczka nie dotknęła piłki przed jej bezpośrednim wyjściem poza boisko.

Wykonująca rzut z linii, na gwizdek sędziego staje twarzą ku boisku, obu stopami na linii w tem miejscu, kądę piłka wyszła poza granice. Piłkę wyrzuca z nad głowy obu rękami jednocześnie, nie odrywając stóp od ziemi. Wykonawszy rzut, grająca nie może dotknąć piłki, zanim inna jej nie dotknie. Bezpośrednio po wykonanym rzucie, piłka wchodzi w grę. Z tego rzutu nie można zdobyć bramki.

11. Rzut od bramki.

Jeżeli piłka, dotknięta przez stronę atakującą, przeszła linię bramkową (nazewnątrz bramki) — wprowadza się ją, na gwizdek sędziego, ponownie do gry rzutem od bramki, wykonanym przez bramkarkę. Wyrzuca ona piłkę z prawego lub lewego pola bramkowego, w zależności od tego, z której strony piłka wyszła na aut. Z tego rzutu nie można bezpośrednio zdobyć bramki.

12. Rzut z rogu.

Jeżeli piłka, dotknięta przez stronę broniącą, przeszła linię bramkową, wprowadza ją w grę napastniczka drużyny atakującej rzutem z rogu. Należy go wykonać jedną ręką. Rzuca się z miejsca zaznaczonego łukiem, przy czem nie wolno trącić chorągiewki narożnej. Z tego rzutu bezpośrednio można zdobyć bramkę. W czasie rzutu z rogu,

jedna z pomocy (drużyny broniącej) musi znajdować na polu środkowym, lecz natychmiast po gwizdku sędziego na jego wykonanie — wolno jej wrócić na pole obrony. W razie popełnienia tu nieprawidłowości przez drużynę broniącą — należy rzut powtórzyć.

13. Rzut wolny.

Wszelkie przekroczenia przepisów, popełnione przez którą z drużyn, karze się rzutem wolnym lub karnym, przyznany drużynie przeciwnej.

Rzut wolny wykonywa graczka, na gwizdek sędziego, w dowolnym kierunku, stojąc w miejscu, gdzie przeciwniczka zawiniła. Wykonywująca rzut nie może bezpośrednio po rzucie dotknąć piłki, zanim inna graczka jej nie dotknie. Z tego rzutu nie można bezpośrednio zdobyć bramki.

14. Rzut karny.

W wypadku poważnego przewinienia sędziego przyznaje drużynie poszkodowanej rzut karny. Rzut ten wykonywa, bezpośrednio do bramki przeciwnika, bronionej tylko przez bramkarkę, jedna z napastniczek, stojąc na linii karnej. Linji tej w chwili rzutu nie wolno jej przekraczać w kierunku bramki.

Jeżeli któraś z graczek drużyny karnej, w czasie wykonywania tego rzutu, dopuści się przekroczenia przepisów, a mimo to bramkę zdobyto, sędzia jest obowiązany ją uznać. W razie przeciwnym, zarządza powtórzenie rzutu. Jeżeli zaś przewinienie popełni drużyna atakująca — nie uznaje bramki zdobytej z tego rzutu, a drużynie broniącej przyznaje rzut wolny.

15. Rzut sędziowski.

W wypadku przerwania gry z jakiegokolwiek powodu, o ile piłka nie wyszła poza boiska, lub nie zaszła potrzeba

zarządzenia rzutu wolnego albo karnego — stosuje się rzut sędziowski. Rzut ten wykonywa sędzia, rzucając piłkę o ziemię w miejscu, gdzie znajdowała się ona w chwili przerwania gry. Piłka wchodzi w grę z chwilą zetknięcia się z ziemią. Podczas rzutu zawodniczki muszą znajdować się w odległości 4 m. od sędziego, jedynie bramkarka może stać bliżej, gdy rzut wykonywany jest pod samą bramką. Zarządza się również rzut sędziowski przy jednoczesnem przewinieniu obu stron lub w wypadkach wątpliwych czy spornych. Jeżeli po rzucie piłka wyjdzie poza boisko, niedotknięta przez żadną z graczek — sędzia rzut powtarza.

KARY.

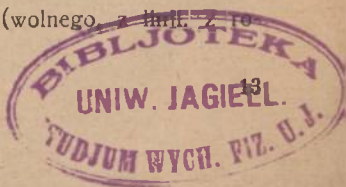
Za każde przekroczenie przepisów, dokonane przez grającą, sędzia karze jej drużynę przez rzut wolny lub karny, przyznany drużynie przeciwnej. W specjalnych wypadkach sędzia może ukarać graczkę, usuwając ją z boiska.

1. Rzut wolny.

Rzutem wolnym karze się następujące przewinienia:

A. Przewinienia techniczne:

- 1) uderzanie lub zatrzymywanie piłki nogą (poniżej kolana), choćby nieumyślnie,
- 2) uderzanie piłki pięścią,
- 3) bezpośrednie strzelanie do bramki z rzutu wolnego,
- 4) przetrzymanie piłki t. zn.:
 - a) stanie z piłką bez kozłowania jej lub podrzucania dłużej, niż trzy sekundy,
 - b) bieganie z piłką bez podrzucania lub kozłowania więcej, niż trzy kroki,
 - c) opóźnianie wykonania rzutu (wolnego, z linii 7, 10



gu, od bramki, karnego lub rozpoczęcia gry i po zdobytej bramce) — ponad trzy sekundy po gwizdku sędziego,

5) nieprawidłowe podrzucanie,

6) kozłowanie piłki więcej, niż 2 razy,

7) dotknięcie chorągiewki narożnej podczas rzutu z rogu,

8) nieprawidłowe wykonanie rzutu z linii bocznej (aub), jak: wyrzucanie jedną ręką lub odrywanie stóp od ziemi, podskakiwanie, stanie na jednej nodze,

9) podrzucanie piłki przed wykonaniem rzutu wolnego, karnego, z linii lub od bramki,

10) przeszkadzanie przez stanie bliżej niż w odległości 4 mtr. od wykonującej rzut karny, z rogu, z linii, od bramki (również i przy sędziowskim),

11) dotknięcie piłki przez wykonującą rzut — wolny, karny, lub z linii, zanim ktoś inny jej nie dotknął,

12) dotknięcie piłki przy rzucie sędziowskim przed jej odbiciem się od ziemi,

13) zagranie piłki w odległości mniejszej, niż dwa metry,

14) trzymanie piłki równocześnie przez dwie grające, nawet tej samej drużyny,

15) odbijanie piłki nogą, lub pięścią poza polem bramkowym przez bramkarkę.

B. Przewinienia osobiste:

1) grę niebezpieczną — t. j. pchanie, kopanie, wpadanie i skakanie na przeciwniczkę, podstawianie nogi, trzymanie za ubranie, szyję, ręce i nogi, obejmowanie, popychanie rękami i t. p.,

2) wybijanie lub wrywanie piłki z rąk przeciwniczki,

3) umyślne rzucanie piłki przeciwnicze w nogi,

C. Przewinienia terenowe:

- 1) strzelanie do bramki z pola bramkowego przeciwnika,*)
 - 2) wychodzenie poza granice boiska dla zajęcia korzystniejszej pozycji, łatwiejszego zdobycia piłki, lub wymknięcia się obstawiającej przeciwnicze,
 - 3) przekraczanie przez wykonującą rzut karny, linii karnej w kierunku bramki,
 - 4) przekraczanie linii, ograniczających pole gry poszczególnych graczy,
 - 5) przekraczanie przez bramkarkę linii pola bramkowego przy rzucie od bramki,
 - 6) przekraczanie łuków narożnych przy rzucie z rągu.
- Pozatem wolny stosuje się w wypadku:
- 1) wznowienia gry po wykluczeniu graczy, o ile nie zasła potrzeba zarządzenia rzutu karnego,
 - 2) niesportowego zachowania się graczy.

2. Rzut karny.

Rzut karny stosuje się w razie popełnienia przez brończącą drużynę przewinienia osobistego w obrębie jej pola obrony i bramkowego, przedewszystkiem za:

- 1) napadanie i rzucanie się na grającą, zwłaszcza z tyłu, popychanie, kopanie, podstawianie nogi i t. p.,
- 2) trzymanie rękami za szyję, ręce, ubranie, obejmowanie przeciwniczki i t. p.,
- 3) kopanie piłki, zatrzymywanie jej nogą, uderzenie pięściami, wybijanie przeciwnicze zwłaszcza, gdy ta strzela do bramki i t. p.,

*) Strzały na bramkę z linii tworzących pole bramkowe są prawidłowe, ponieważ linie te leżą już poza polem bramkowym.

4) stałe, konsekwentne wbieganie pomocy do pola bramkowego, dla przerwania gry.

3. Usunięcie z gry.

W razie stałego popełniania celowo choćby błahego w zasadzie przewinienia przez grającą, sędzia ma prawo na pewien czas usunąć ją z boiska po trzykrotnem napomnieniu. Za rozmyślne popełnienie specjalnie ciężkiego przewinienia, sędzia może: grającą zupełnie z gry usunąć bez ostrzeżenia. Usunięta musi natychmiast opuścić boisko i nie może w jakikolwiek sposób brać udziału w grze, ani nie może być zastąpiona przez zapasową. Po upływie czasu, na jaki grającą wykluczono, sędzia pozwala jej wejść na boisko, nie przerywając gry.

Wyłączenie z gry lub ostrzeżenie nie wyklucza możliwości: zarządzenia rzutu wolnego lub karnego.

Samowolne (bez wiedzy sędziego) opuszczenie boiska przez grającą może pociągnąć za sobą niedopuszczenie jej do dalszej gry.

W razie jakiegoś zatargu sędzia daje kapitanom 2 min. czasu do uspokojenia drużyn, czy wykonania zarządzenia. Po upływie tego czasu, o ile do porozumienia nie doszło, przerywa zawody.

SĘDZIA.

Spotkanie dwu drużyn hazeny prowadzi sędzia. Orzeczenia jego są bezapelacyjne i niepodlegające dyskusji. Kieruje zawodami i czuwa, by rozgrywały się one lojalnie i zgodnie z duchem przepisów.

Przed grą sędzia decyduje, czy pogoda pozwala na rozegranie zawodów, i czy stan boiska oraz piłka nadają się do tego. Sprawdza wymiary boiska i bramek i prawidłowość wyznaczenia linii pomocniczych. Losuje w obecności kapitanek

pierwszeństwo wyboru boiska i rozpoczęcia gry i otrzymuje od nich na piśmie składy drużyn. Po prawidłowym ustawieniu się drużyn, sędzia notuje czas i gwizdkiem daje znak rozpoczęcia gry. Również gwizdkiem, w razie potrzeby, przerywa grę. Po każdym gwizdku na rozpoczęcie lub wznowienie gry, graczka wykonująca zarządzony rzut (rozpoczęcia, z linii, z rogu, od bramki, wolny, karny) musi go wykonać natychmiast. O ile zwleka z tem dłużej, niż trzy sekundy, sędzia przyznaje rzut wolny stronie przeciwnej.

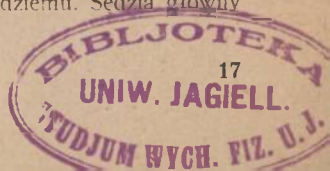
Jeżeli z jakiegokolwiek powodu sędzia nie odgwizduje popełnionego przewinienia — gry samowolnie przerywać nie wolno.

Sędzia również karze winy, popełnione w czasie chwilowych przerw w grze.

Jeżeli na boisku w czasie gry zajdzie jakaś nieprzewidziana przeszkoda, sędzia grę przerywa i usuwa ją; stracony czas odroślowuje, by później spokojnie odpowiednio przedłużyć grę zaś wznowia rzutem sędziowskim. W wypadku uszkodzenia bramki w czasie gry (złamanie lub usunięcie poprzeczki) decyduje, w razie wątpliwym, czy bramka została zdobyta, czy też nie.

Rolę łącznika między sędzią i drużyną odgrywa kapitanka i tylko ona ma prawo, w imieniu swej drużyny, omawiania wszelkich spraw. W razie spóźnienia się graczek, kapitanka oznajmia sędziemu jej przybycie.

Sędziemu w jego obowiązkach pomagają dwaj sędziowie bramkowi i dwaj boczni. Ich prawem jest i obowiązkiem, poza konstataowaniem faktu wyjścia piłki poza boisko i stwierdzeniem tu strony winnej zwracać uwagę sędziego głównego na błędy i przewinienia, których, według ich mniemania, nie mógł widzieć. Specjalnem zadaniem sędziów bramkowych jest zwracanie uwagi na to, czy bramka była zdobyta i czy była uzyskana z prawidłowego strzału. Ostateczna jednak decyzja we wszystkich wypadkach, przysługuje sędziemu. Sędzia główny



ma prawo zmienić pomocniczego, o ile ten udziela mu świadomie fałszywych informacji.

Po upływie przepisanego czasu, sędzia, bez względu na to, czy w danej chwili toczy się gra, czy jest chwilowa przerwa, daje gwizdkiem znak zakończenia spotkania. W jednym tylko wypadku obowiązany jest grę przedłużyć, a mianowicie musi dać czas na wykonanie przyznanego rzutu karnego, przyczem bramka zdobyta być może tylko bezpośrednio z tego jednego rzutu.

Sędzia może przerwać grę przed czasem w razie nadejścia gwałtownej niepogody, ciemności lub wtargnięcia publiczności na boisko i t. p.



SPIS RZECZY.

W s t ę p	5
Boisko i przybory	
1. Boisko	5
2. Bramki	6
3. Piłka	6
Gra i jej zasady	
1. Cel gry	6
2. Czas gry	6
3. Drużyny	7
4. Początkowe rozstawienie	8
5. Rozpoczęcie gry	8
6. Pola gry poszczególnych graczy	9
7. Zasady gry	9
8. Bramkarka i jej przywileje	10
9. Zdobycie bramki	10
10. Aut i rzut z linii bocznej (autowy)	10
11. Rzut od bramki	11
12. Rzut z rogu	11
13. Rzut wolny	12
14. Rzut karny	12
15. Rzut sędziowski	12
K a r y	
1. Rzut wolny	13
2. Rzut karny	15
3. Usunięcie z gry	16
S ę d z i a	16



BIBLIOTEKA

UNIW. JAGIELL.

FACULTAS WYCH. PIZ. U.J.

KOLEKCJA
SWF UJ

80880



Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800045646