

INTRODUCCIÓ AL KORFBAL

El Korfbal és un esport jugat amb les mans dintre d'un camp de 40 x 20 m. Equips de 8 jugadors, 4 noies i 4 nois, es divideixen en dos quadres: defensors i atacants. Els quadres són els espais de 20 x 20 m. que divideixen la línia central. A cada quadre hi ha un korf de 3'5 m. a 1/6 de la línia de fons (6'7 m aprox.). Un quadre de jugadors inicia el joc en atac, i l'altre en defensa. Els jugadors canvien el seu rol cada dos gols, atacant sempre cap el mateix korf i canviant a mitja part de camp. Les característiques principals de l'esport van

des de l'habilitat per al desmarc i el llançament com la visió de joc per a la assistència, aconseguint la cooperació de tots els membres, desenvolupant l'habilitat dels jugadors per davant del contacte físic i exigint la participació d'ambdós gèneres en un mateix equip.



**Sols avançar una passa amb la pilota a les mans • No dribling botant •
No es permet desplaçar un altre jugador gràcies al contacte físic**

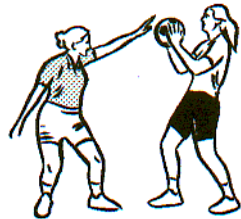
Defensor vs. atacant

Sols podem llançar al korf quan un jugador es desmarca del seu defensor.

Un atacant es "defensat" quan un defensor del mateix sexe està:

- més a prop del korf que l'atacant
- a la distància d'un braç de l'atacant
- intentant tapar el tir amb el braç.

Un tir realitzat en posició de 'defensat' serà una falta a favor de l'equip defensor. Defensar un atacant del sexe oposat que està desmarcat del seu defensor/a es sanciona amb penalty a favor dels atacants. Cap jugador pot treure la pilota de les mans a un altre jugador; deuen interceptar-lo en l'aire.



DEFENDING

Falta (free-pass)

Una falta (free pass) ocorre després d'una infracció. Tots els jugadors han de restar a 2'5 metres del jugador que treu la pilota i que ha de fer-ho en un màxim de quatre segons després del xiulet de l'àrbitre. Després de que la pilota surti 'fora' es treu des del punt en el que la pilota ha contactat amb la línia o més enllà. Per iniciar el joc, inici de la segona part i després d'anotar un gol també es treu des del mig camp un "free-pass" per a reiniciar el joc. El jugador que treu la falta o free-pass no pot llençar al korf directament, ha de passar primer a un company.

Penalty

Un penalty s'assenyala quan l'equip que ataca perd una clara ocasió d'anotar. El llençador del penalty pot ésser qualsevol atacant i el llençarà sense sobrepassar la línia situada a 2,5 metres del korf. La resta de jugadors han de restar a 2,5 metres del korf i del llençador fins que s'hagi efectuat el llançament.

Àrbitre

El xiulet de l'àrbitre comença, atura i reinicia el joc. Després del xiulet el jugador té un màxim de 4 segons per a posar la pilota en moviment (passar-la a un altre company).

Llançaments

Un atacant ha de desmarcar-se del defensor abans d'intentar un tir. Això pot fer-se perquè:

- rep la pilota en moviment caient enrera per a llençar-la per sobre el defensor (un "tir de llarga distància"). Quan el defensor està més lluny d'un braç, l'atacant es considera desmarcat.

- desequilibrar el defensor corrent cap el korf i guyant-li l'esquena per a llençar en carrera a passada d'un company (una "entrada" o "running-in shot"). Quan l'atacant supera al defensor (està més pròxim al korf que ell) es considera desmarcat.



LONG SHOT



ENTRADA (Running-in shot)



www.korfbal.org.nz