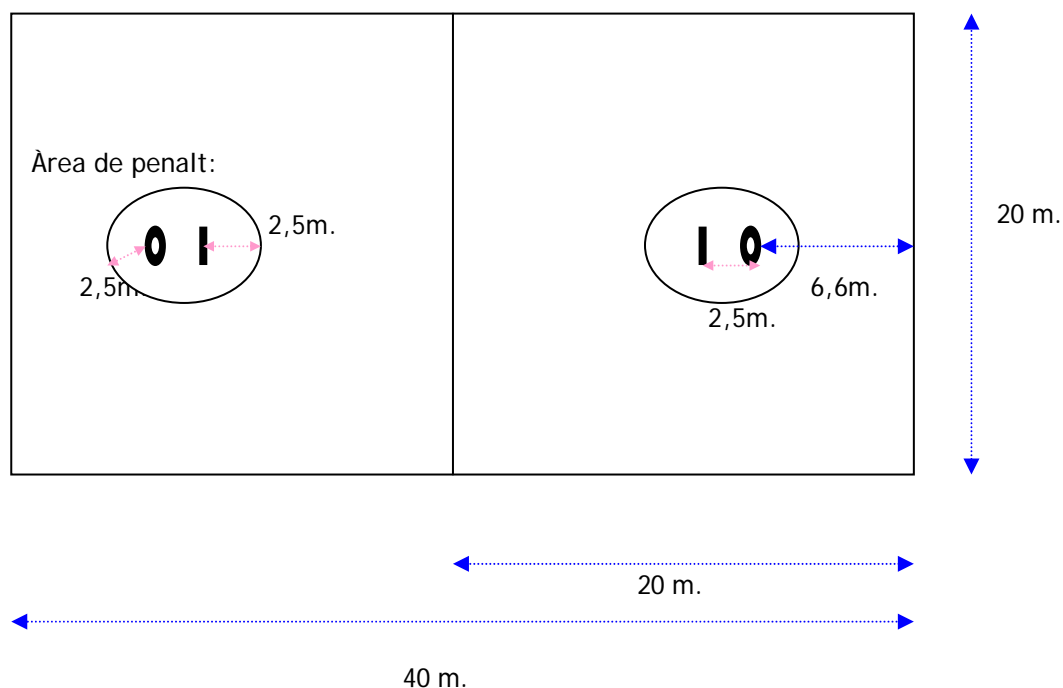




DESENVOLUPAMENT DEL JOC i REGLAMENT DE KORFBAL

Instal·lació i material: es pot jugar a l'interior o exterior en una superfície de 40 x 20 metres dividit per la línia de mig camp en dues zones iguals de 20x20 m. cadascuna. Els *korfs* (o cistelles) es col·loquen un a cada zona en l'eix longitudinal del terreny, a 6'6 m. de la línia de fons. Els korfs es col·loquen a una alçada de 3'5 m. al final de cada pal . El korf té unes dimensions de 25 cm. d'alçada i 29-41 cm. de diàmetre. La pilota és del nº 5 i amb un pes entre 425 gr. i 475 gr.



Jugadors: Cada equip té vuit jugadors (quatre dones i quatre homes). Dues dones i dos homes ataquen i dos homes i dues dones defensen.

Temps: El partit es divideix en dues parts de 30 minuts, amb un descans de 15 minuts. Existeixen 2 temps morts per equip durant 1 partit. El temps morts es d'1 minut i els jugadors poden retirar-se a les seves respectives banquetes fins que l'àrbitre assenyali la tornada al camp amb un xiulet i el reinici del joc amb un altre xiulet (en la situació en que va finalitzar l'última acció). Per a demanar un temps mort, el joc ha d'estar aturat abans per l'assenyalament d'una infracció, cistella...

Desenvolupament del Joc: Els quatre jugadors que ataquen només poden jugar a la meitat del camp on hi ha la cistella de l'equip contrari (*quadre d'atac*) i han d'intentar encistellar-hi. Els quatre jugadors que defensen només poden moure's dintre de la meitat del camp on hi ha la seva cistella (per a ells és el *quadre de defensa*) i evitar que l'equip contrari marqui punts. Aquesta situació es manté fins que es



marquin dos punts, que serà quan atacants i defensors canvien de rol i, per tant, de situació en el camp.

És característic que en el Korfbal, els atacants es vagin movent al voltant del korf, en el quadre d'atac seguits cadascun pel seu defensor (defensa individual*). En el joc d'atac, els canvis ràpids de velocitat i direcció per part dels atacants, que intenten desmarcar-se dels defensors per a rebre la pilota i trobar una bona posició de llançament es combinen amb un bon treball en equip i precisió en les passades. En tot moment la cooperació i col·laboració entre els membres del grup és molt important. Els punts es poden fer de lluny o d'aprop (quan l'atacant supera al defensor i fa una "entrada" a cistella). La defensa intentarà interceptar els llançaments, passades o rebots per passar la pilota als quatre atacants que resten al quadre d'atac, a l'altra meitat del camp.

Es canvia de zona o quadre i de rol (atac o defensa) cada cop que es realitzen dues cistelles. Els jugadors que ataquen passen a defensar i els que defenen passen a atacar. Així tots els components de l'equip tenen l'oportunitat de marcar punts i jugar en totes les posicions (no existeix la especialització en el joc com a defensors o atacants exclusivament).

*DEFENSA INDIVIDUAL: Cada jugador pot ésser marcat per un sol contrari quan té la pilota a les mans i aquest ha de ser del seu mateix sexe (l'home i la dona juguen junts però evitant les desigualtats implícites en les diferències físiques entre ambdós). D'aquesta manera s'eviten situacions de 2x1 tot i que poden haver canvis defensius (2x2) entre jugadors del mateix gènere jugant a un mateix quadre.

Substitucions: Les substitucions en competició oficial sènior són 4 i el jugador que surt del terreny de joc no pot tornar a entrar. En categories inferiors els jugadors poden tornar a entrar al terreny de joc substituint un company un cop havent jugat, sempre que ho facin al quadre defensiu (veure quadre de categories*). Per a fer una substitució, el joc ha d'estar aturat abans per l'assenyalament d'una infracció, cistella...

Puntuació: Totes les cistelles tenen el mateix valor: un punt o gol. Cada 2 cistelles es fa el canvi de zones o transició.

Objectiu del joc: marcar el màxim de punts possibles al korf de l'equip contrari i evitar les cistelles sobre el korf que es defensa.

En atac: els quatre atacants han de passar-se la pilota fins que un d'ells pugui fer un llançament a cistella tenint en compte que no poden desplaçar-se més enllà d'una passa amb la pilota a les mans (el pivot sobre un peu fix està permès). L'objectiu és que amb les passades i a través dels moviments sense pilota, un dels quatre jugadors d'atac aconseguixi el *desmarcatge* que li permeti fer un llançament al korf. El desmarcatge s'aconsegueix amb la combinació de moviments sense pilota que permetin aconseguir la distància necessària respecte al defensor; el defensor ha d'intentar cobrir el llançament de l'atacant amb el braç,



posant la mà a una distància on arribaria a tocar la pilota (recordem que no es pot tocar la pilota mentre un contrari la té a les mans) i en una posició més propera al korf que la de l'atacant al que defensa. El defensat restringeix les avantatges que tenen els jugadors més alts ja que no els està permès fer un llançament per damunt del seu defensa si aquest està en la posició abans esmentada.

REGLAMENT:

1.- **DEFENSAT:** L'atacant que llenci sense obtenir la distància de desmarcatge sobre el seu defensor és a dir, amb el defensor cobrint la pilota amb la seva mà amb intenció de defensar (a una distància d'un braç en direcció a l'atacant intentant "puntejar" el llançament) i amb la posició defensiva guanyada (amb el seu cos més a prop del korf que el de l'atacant), cometrà una infracció en atac que rep el nom de *defensat* i que invalidarà el seu llançament. Després d'assenyalar el defensat, la pilota queda en possessió de l'equip defensor que ha de posar-la en moviment després de que l'àrbitre assenyali el reinici del joc.

2.- **PASSES:** La pilota ha de ser passada entre els atacants, però no es pot córrer amb ella ni "driblar" (es prohibeix desplaçar-se amb la pilota i jugar individualment). Un jugador amb la pilota a les mans pot donar una passa o pivotar ; el jugador en possessió de la pilota ha de poder moure's sempre amb un peu fix al terra en cas de pivot, sobre la seva vertical (espai imaginari entre les espatlles i els peus) . El defensor ha d'intentar interceptar la pilota en l'aire o quan surt de la vertical del jugador en possessió de la pilota és a dir, pot impedir l'acció posant la mà en la trajectòria de la pilota en l'acció de la passada, abans que l'atacant faci el moviment d'executar la passada.

2.1.- **Caiguda amb la pilota:** Quan el jugador agafa la pilota en l'aire pot caure al terra sense que l'acció de caiguda amb la pilota sigui comptada com a passa; a partir de la caiguda s'inicia el compte de les passes.

2.2.- **Control de la pilota:**

2.2.a) Un jugador pot colpejar la pilota en l'aire per a controlar-la després (sempre que no s'interpreti que està infringint la regla de joc individual). Un jugador també pot donar més d'una passa per a frenar la carrera amb la pilota controlada després de "salvar-la" en una acció no orientada a la cistella.

2.2.b) **Joc individual:** Un jugador no pot orientar la pilota en direcció a la cistella amb el palmeig o tirar-la en l'aire per a després recollir-la en benefici de la seva posició per a encistellar, a no ser que l'àrbitre interpreti que l'acció és involuntària.

3.- **CONTACTE FÍSIC:** El contacte físic es permès sempre i quan un jugador no empenyi, obstaculitzi o agarri un oponent (els jugadors han de poder saltar sobre la seva vertical en igualtat de condicions per a lluitar en l'espai de la seva vertical).



Infraccions*.

- treure la pilota de les mans a un altre jugador (ja sigui company d'equip o contrari),
- "desplaçar-se" amb la pilota a les mans, botant-la o agafant-la intencionadament després d'haver-la llençat per aproximar-se al korf i beneficiar-se de la nova posició (joc individual). Veure: 2.- **PASSES.**
- El contacte físic que desplaça un contrari de la seva posició o que impedeix els seus moviments lliures. Veure: 3.- **CONTACTE FÍSIC.**
- Els *talls* o bloqueigs que impedeixen el pas d'un altre jugador i que serveixen per al desmarcatge de l'atacant :
 - 1.- Quan un jugador atacant aprofita l'acció d'un bloqueig d'un company del sexe contrari per a desmarcar-se
 - 2.- Quan un jugador atacant aprofita l'acció d'un bloqueig d'un company del mateix sexe per a impedir el pas i desmarcar-se

NOTA: l'àrbitre xiularà la infracció sempre i quan l'atacant aprofiti l'acció del bloqueig per a desmarcar-se i després efectui el llançament. Si no hi ha llançament no existeix la **INFRACCIÓ "TALL"**.
- El llançament en posició de defensat.
- Colpejar la pilota amb el puny.
- Tocar la pilota amb les cames o peus intencionadament o inintencionadament però afectant al desenvolupament del joc.
- Jugar la pilota fora de les línies exteriors del camp : Es considerarà fora de banda quan la pilota o el jugador que la posseeix contacti amb les línies exteriors o amb la superfície més enllà d'aquestes. Tanmateix, si el jugador que posseeix la pilota està a la vegada en contacte amb la línia de mig camp (trepitjant-la) o més enllà d'aquesta, fora del seu *quadre*, també es considerarà una infracció.

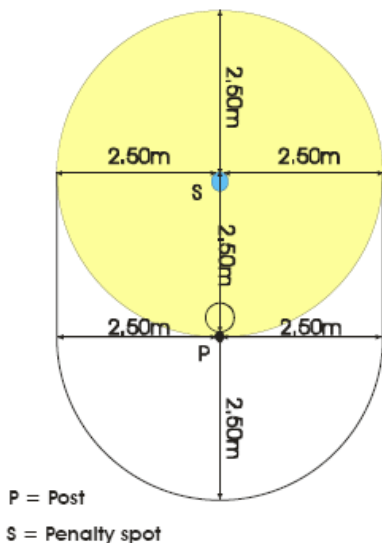
§ **20 Penalt.**

- a. Quan es produeix un penal:
 - a.1. Seran castigades com a penal les faltes que evitin una oportunitat de realitzar una acció de cistella. Seran objecte de penal:
 - **DESMARCATGE AMB OPCIÓ DE LLANÇAMENT:** El jugador atacant que rep una falta en situació clara de llançament .
 - **DEFENSAR/OBSTRUÏR EL LLANÇAMENT D'UN JUGADOR DEL SEXE CONTRARI:** Un defensor/a evita la possibilitat de llançament de l'equip contrari defensant un jugador/a del sexe contrari o evitant la recepció degut a una obstrucció o infracció en la passada a un jugador/A del sexe contrari.
 - a.2. Les faltes reiterades que eviten el joc d'atac.
 - **REITERACIÓ DE FALTES:** quan un jugador/a rep diferents faltes reiterades durant el joc. Tanmateix, serà penalt l'acció d'un defensor que cometi faltes reiteradament sobre diferents atacants.



b. Posició del penalt i execució:

El penal es llançarà des del punt de penalt, situat a 2,5 metre de la cistella



El llançament de penal es un llançament lliure al korf des d'un punt fix a 2'5 m. de distància, executat per qualsevol dels membres de l'equip atacant. La resta de jugadors han de romandre a 2,5 m. de la pilota i del korf fins que el llançament s'hagi executat.

Durant el llançament del penal s'atura el temps del partit es - al final de la primera o de la segona part - fins que quedi clar si la pilota a passat o no a través de la cistella.

§ 16 Faltes de joc: Les infraccions assenyalades per l'àrbitre es divideixen en 2 tipus: Faltes Lleus o REINICI / Faltes greus o FREE- PASS.

a. Faltes Lleus o REINICI: R = (Reinici) . Quan l'àrbitre ha assenyalat una falta lleu a un jugador atacant o defensor (§ 16) l'altre equip reiniciarà el joc per Falta Lleu, es reiniciarà des del punt on s'ha produït la falta . Quan es produeix el Reinici:

- Es reinicia el joc quan l'àrbitre fa sonar el xiulet i dintre dels 4 segons permesos a partir de la senyal.
- sense necessitat de distància de 2.5 m respecte a la resta de jugadors.
- El jugador/a atacant que posa en moviment la pilota sempre ha de desplaçar-la 2,5 m*.
- El jugador/a defensor que cobreix l'atacant que posa en moviment la pilota no pot impedir la passada (braços abaix).

b. Com reiniciar el joc:

- Des de que es assenyalada la falta, el jugador que reiniciarà el joc, agafarà la pilota i l'àrbitre l'indicarà el reinici del joc amb el seu xiulet. Després de la senyal el jugador tindrà 4 segons per posar la pilota en joc. Els jugadors de l'equip contrari no podran defensar al jugador que posa la pilota en joc.
- La pilota es considera en joc quan han recorregut 2,5 metres des del punt del reinici com a mínim.
- Si el jugador, que reinicia el joc, no ha posat la pilota en joc després de 4 segons, l'àrbitre xiularà i donarà la pilota a l'altre equip, per infracció de FALTA LLEU o REINICI.
- Des del reinici el jugador no podrà aconseguir directament una cistella; sempre jaurà de passar la pilota ha un altre jugador per a poder encistellar.
- Si el jugador al reiniciar el joc toca les línees de divisió del camp abans que la pilota surti de les seves mans, l'àrbitre xiularà i donarà un reinici a l'altre equip.
- Faltes greus o FREE- PASS: F.P. = "Free Pass" - Falta greu, es realitzarà un tir lliure indirecte des del punt de penalt:
 - Un jugador atacant ha de prendre la pilota en els propers 4 segons a la senyalització de l'àrbitre (tal com indica la imatge 3.10) i situar-se al punt de penalt. Per a iniciar l'acció després del xiulet de l'àrbitre haurà de trepitjar el punt de penalt amb un dels peus.



- Tots els jugadors han de restar a 2.5 m. del punt de penalt (al voltant del cercle que indica la distància permesa; veure dibuix "Àrea de Penalt").
- Tots els jugadors atacants han de restar alhora a 2,5 m. un de l'altre fins que la pilota es posi en moviment.
- Els jugadors defensors no poden entrar en l'àrea de llançament fins que el jugador/a iniciï el moviment (sempre a partir del xiulet de l'àrbitre).
- Es reinicia el joc quan l'àrbitre fa sonar el xiulet i dintre dels 4 segons permesos a partir de la senyal.

- Posada en marxa de la pilota després d'assenyalar el FREE-PASS. A TENIR EN COMPTE:

- Quan l'àrbitre assenyala una falta considerada com a greu contra l'equip defensor, recollida als punts §16a, b, h, i, j, s, t, u & v l'equip atacant disposarà d'un "Free Pass".
- Després de xiular, el reinici del joc, durant els quatre segons, l'àrbitre pot castigar qualsevol falta. Quan es llança un "Free Pass" s'interpreta que els atacants tenen una "opció clara de desmarcatge per al llançament", per tant si un defensor/a provoca una nova falta es podrà sancionar com a penalt si:

1. El receptor no pot rebre la pilota perquè el defensor/a el defensa "excessivament" (*"obstruir, empènyer o no permetre el moviment lliure sobre la seva vertical"*), aquesta falta es castigarà amb penalt.
2. Quan es comet falta per envair la distància per part dels defensors per segon cop consecutiu. El primer cop l'àrbitre assenyala la repetició de la falta FREE-PASS i el segon cop consecutiu assenyala directament penalt.
La falta la comet l'equip defensor: Es senyalitzarà, xiulant dues vegades : la primera per la repetició del "Free Pass", i la segona assenyalant l'inici del joc (i per tant el compte de 4 segons).

- Si la falta la realitza un atacant, es castigarà amb falta lleu REINICI i l'equip defensor reiniciarà el joc. (Veure §16r)

Durant el joc no es permès:

- () Entre parèntesis el número corresponent a la imatge de la senyal arbitral assignada.

	Defensa	Atac
b. (6) tocar la pilota amb la cama o el peu.....	R/FP	R
c. (7) picar a la pilota amb el puny.....	R/FP	R
d. (8) caure al terra i agafar la pilota.....	FP	R
e. (9) caminar amb la pilota controlada.....	R	R
f. joc individual ("solo play").....	R	R
g. (11) treure la pilota a un altre jugador de la ma.....	R	R
h. (10) perdre temps.....	R	R
i. (12) picar o treure la pilota de la ma de l'oponent.....	R/FP	R
j. (13a - 13b) empènyer, agafar o desequilibrar a l'oponent.....	R/FP	R



k.	(14) defensar massa fort a l'oponent.....	R/FP	R
l.	defensar a un oponent del sexe contrari, al passar la pilota.....	FP	R
m.	defensar a un oponent que ja està defensat per un altre.....	FP	R
n.	(15) agafar la pilota fora de la zona de joc.....	R	R
o.	(16) tirar en posició de defensat.....	--	R
p.	(17) tirar després d'un bloqueig amb una altra atacant.....	--	R
q.	encistellar des de la defensa o directament al efectuar un llançament de "Free Pass" o Reinici.....	--	R
r.	tirar quan es juga sense oponent.....	--	R
s.	(19) moure la cistella en el moment d'un llançament.....	R	R
t.	(19) agafar la cistella al saltar, córrer o fer un moviment ràpid.....	FP	R
u.	(24 a, b o c) trencar les regles de posició al llançar un Free Pass o penal.....	FP/P	R
v.	(20) joc perillós.....	FP	R
w.	defensar a l'oponent que treu una falta de Reinici.....	FP	R

***IMPORTANT: Regla dels 4 segons PER A TOTES LES INFRACCIONS!!:**

A partir de l'assenyalament d'una infracció, cistella, fora de banda, etc. Indicat sempre amb el xiulet per part de l'àrbitre, aquest torna a fer sonar el xiulet per al reinici del joc, sempre seguint aquestes dues condicions:

- s'ha de posar en moviment la pilota en un màxim de 4 segons i desplaçant-la** a 2,5 m. (mínim) més enllà de la posició on restava el jugador amb la pilota, que reiniciava el joc.

****Desplaçament de la pilota 2,5 m.:** la referència per al desplaçament de la pilota és la posició (els peus) del jugador que posa en moviment la pilota i la posició (els peus o últim contacte d'aquests amb el terra) del que rep.