



**KORFBOL OYUN KURALLARI**  
-  
**YARIŞMA YÖNETMELİKLERİ İÇİN**  
**İSTİSNALAR VE TAVSİYELER**

**2022**

**ÇEVİRİ**  
**UĞURTAN AKBULUT**

**IKF HAKEM EĞİTMENİ**  
**IKF HAKEMİ**

**EDA ÖZ**  
**IKF HAKEMİ**

**01 Mayıs 2022'de yayınlanmıştır**  
**01 Eylül 2022'den itibaren geçerlidir**  
**Uluslararası Korfbol Federasyonu**  
**Utrecht, Hollanda**



Bu belgedeki içerikler  
IKF | Oyun Kuralları Komitesi tarafından oluşturulan  
Resmi Korfbol Oyun Kuralları  
Yarışma Yönetmelikleri için İstisnalar ve Tavsiyelerdir

IKF | Uluslararası Korfbol Federasyonu  
Orteliuslaan 1041  
3528 BE Utrecht,  
Hollanda  
office@ikf.org  
TEL +31 30 307 7899

Her yeniden yayınlamada  
yazar ve mülkiyet belirtilmelidir  
Mayıs 2022,

Her Hakkı Saklıdır

## İçindekiler

1 SAHA .....	4
1.2 Oyun sahası .....	4
1.7 Sınır alanı .....	4
2 MATERYAL .....	4
2.1 Direkler .....	4
2.2 Korflar .....	4
3 EKİPMANLAR .....	5
3.3 Şut saati .....	5
4 KİŞİLER .....	5
4.1 Oyuncular .....	5
4.2 Yedek Oyuncular .....	5
4.4 Antrenör ve yardımcı antrenör .....	5
4.5 Takıma bağlı diğer kişiler .....	5
4.6 Hakem ikilisi .....	5
4.7 Jüri .....	6
4.8 Zaman tutucu .....	6
4.10 Sayı tutucu .....	6
5 OYUN .....	6
5.1 Takımlar .....	6
5.2 Oyun süresi .....	6
5.4 Oyuna başlangıç .....	6
5.5 Sayılar .....	7
5.6 Alan ve saha değişimi .....	7
5.8 Mola .....	7
5.9 Oyuncu değişikliği .....	7
5.10 Sakatlanan oyuncuların tedavisi .....	7
6 KURAL İHLALLERİ .....	7
6.9 Pasif oynamak .....	7
6.16 Hücum alanında izin verilen zaman limitini aşmak .....	7
6.17 Kişisel rakibi olmadan şut atmak .....	8
7 YAPTIRIMLAR VE DİSİPLİN .....	8
7.4 Serbest pas .....	8
7.6 Disiplin .....	8

## GİRİŞ

“Korfbol oyun kuralları” resmi oyun kurallarıdır. Bu kurallar hiç bir istisna uygulanmaksızın tüm üst seviye ulusal liglerde, ulusal şampiyonalarda, tüm dünyadaki kupalarda, IKF tarafından tanınmış turnuvalarda, uluslararası dostluk maçlarında ve IKF himayesindeki turnuvalarda kullanılacaktır. Ancak bazı kurallar farklı alt seviye ve gençler müsabakalarında, yerel koşullara göre adapte edilebilir.

Bu dökümanda, yarışma yönetmeliğinde (YY) belirtilerek değiştirilebilecek veya adapte edilebilecek olan kurallar veya öneriler yayınlanmıştır.

Bu dökümanda yayınlanan istisnalar ve tavsiyeler dışındaki herhangi bir kural sapmasının, resmi bir talep üzerine IKF oyun kuralları komitesi tarafından yetkilendirilmiş olanlar hariç uygulanmasına izin verilmez.

## 1 SAHA

### 1.2 Oyun Sahası

YY izin verebilir:

- ✓ Normal oyun sahası ölçülerinin uygulanmasının mümkün olmadığı durumlarda ve gençler müsabakalarında daha küçük bir oyun sahası kullanılabilir. Genişlik oranları her zaman 2:1 olmalıdır;
- ✓ Zeminin kaygan olmaması ve tüm çizgilerin açıkça görülebilir olması halinde zemin üzerine reklam konabilir ve/veya dış çizgi boyunca zıt renkli bir şerit kullanılabilir.

Üst seviye müsabakalarda tavan yüksekliğinin 9 metre olmasının yarışma yönetmeliğinde belirtilmesi tavsiye edilir.

### 1.7 Sınır alanı

Üst seviyeler için, sınır alanının 2 metre olmasının yarışma yönetmeliğinde belirtilmesi tavsiye edilir.

### 1.9 Oyuncu değişikliği noktası

YY oyuncu değişikliği noktasının kullanılmamasına izin verebilir.

## 2 MATERYAL

### 2.1 Direkler

YY , direklerin başka bir materyalden yapılmasına, korfun üst noktasının zeminden yüksekliğinin 3.50 m den daha kısa olmasını sağlayan direklere örn: genç oyuncuların müsabakalarında, izin verebilir veya belirtir.

### 2.2 Korflar

YY izin verebilir:

- ✓ Sarı rengin, arka plan rengi ile belirgin bir şekilde kontrast oluşturmadığı durumlarda, başka bir onaylı renk kullanılmasına;
- ✓ IKF korf düzenlemelerine aykırı olmadıkça korfun üzerine reklam alınmasına;
- ✓ Gençler ve rekreasyon müsabakalarında başka korfların kullanılmasına.

YY, hasırdan yapılan korflara izin verdiğinde korfların direklere sabitlenmesi aşağıdaki koşullara uygun olmalıdır:

- ✓ Korfun içinden veya dışından 1.0 cm den fazla bir çıkıntı olmamalıdır;
- ✓ Eğer korfun altında metal bir destek kullanılıyorsa, en fazla bir çeyrek daire boyutunda ve direğe en yakın çevrede olmalıdır;
- ✓ Eğer korfun dış tarafında metal şeritler kullanılıyorsa, çevre uzunluğunun yalnızca 3 te 1 boyutunda olmasına izin verilir.

Daha fazla detay için IKF korf düzenlemelerine bakınız.

## 3 EKIPMAN

### 3.3 Şut saati

YY belirtebilir:

- ✓ Şut saati kullanılmamasını;
- ✓ Her bir alanda birden fazla şut saati kullanımını. Bu durumda her iki şut saati de alanın dışında yerleştiği yerden alanın merkezine doğru dönük olmalıdır;
- ✓ İzin verilen maksimum yüksekliği;
- ✓ Şut saatine bir ek olarak, LED ışıklar her bir direğe monte edilerek saatin geriye doğru saydığını gösterebilir.

## 4 KIŞILAR

### 4.1 Oyuncular

YY numaraları olmayan formalara izin verebilir.

### 4.2 Yedek oyuncular

YY farklı sayıda yedek oyuncu sayısı belirtebilir.

### 4.4 Antrenör ve yardımcı antrenör

YY bir antrenörün takım sırası alanında iletişim ekipmanı kullanabileceğini veya kullanamayacağını belirtebilir.

### 4.5 Takıma bağlı diğer kişiler

YY , takıma bağlı diğer kişilerin sayısının farklı olmasına izin verebilir.

YY , disiplin cezası uygulanan bir kişinin takım sırasında dört kişiden biri olarak oturmasını ya da bu kişinin maçın geri kalanında nerede oturacağını belirleyebilir.

### 4.6 Hakem ikilisi

YY, zaman tutucunun olmadığı maçlara izin verdiğinde, hakem ikilisi maçın zamanını kontrol eder.

YY, sayı tutucunun olmadığı maçlara izin verdiğinde, hakem ikilisi sayıları ve maçın sonucunu kontrol eder.

#### b) Oyunun başladığını, durduğunu ve yeniden başladığını belirtmek

YY, zaman tutucu olduğunda ve sesli işareti olan bir skor tabelası bulunduğu, her bir periyodun bitiş sinyalinin zaman tutucu tarafından yapılacağını belirtebilir.

### 4.7 Jüri

YY, mola ve oyuncu değişikliği taleplerinin zaman tutucu veya sayı tutucu tarafından yapılmasını belirtebilir.

YY, jüri olmayan maçlara izin verebilir. Bu durumda jürinin tüm görevleri hakemin sorumluluğundadır.

#### 4.8 Zaman tutucu

YY, zaman tutucu ve sayı tutucu görevlerini birleştirmeye izin verebilir.

YY, zaman tutucu olmayan maçlara izin verebilir. Bu durumda maçın süresi hakemin sorumluluğundadır.

Bir zaman tutucu atandığında YY, her bir periyodun bitişinin hakemin düdüğü ile değil, zaman tutucunun sesli işareti ile olacağını belirtebilir.

#### 4.10 Sayı tutucu

YY, sayı tutucu ve zaman tutucu görevlerini birleştirmeye izin verebilir.

YY, sayı tutucu olmayan maçlara izin verebilir.

## 5 OYUN

### 5.1 Takımlar

YY, hangi takımın topla beraber oyuna başlayacağını ve hangi korfa hücum yapacağını para atışıyla kararlaştırılmasını belirtebilir.

YY, her takımın hangi oyuncuların hücum alanında, hangi oyuncuların defans alanında başlayacağını ve hangi oyuncuların yedek oyuncu olacağını hakeme veya jüriye deklare edeceğini belirtebilir.

### 5.2 Oyun süresi

Takımların kısa bir periyot süresince her gün müsabaka oynadığı şampiyonalarda, YY 'nin oyun süresinin her devrenin 20 dakikalık gerçek oyun zamanı ile oynanan iki (2) devre ve her bir devrenin bir (1) dakikalık bir teknik mola ile iki eşit periyoda bölünerek oynanmasını belirtmesi önemle tavsiye edilir.

Gençler ve düşük seviye müsabakalarında YY başka oyun süresi belirtebilir.

YY belirleyebilir:

- ✓ Her bir devreyi iki eşit periyoda bölen bir (1) dakika süreli teknik molanın kullanılmaması;
- ✓ Farklı altın gol süresi;
- ✓ Devre arası;
- ✓ Müsabakanın veya şampiyonanın gerçek oyun süresi ile oynanmaması.

Tavsiye edilen devre arası süresi 10 dakikadır.

Gerçek oyun süresinin kullanılmadığı müsabakalarda:

- ✓ Tavsiye edilen oyun süresi 2 x 30 dakikadır;
- ✓ Oyunun bir parçasını oluşturmayan kesintiler oyun süresine dahil edilmemelidirler. Bu, molaları ve zaman alan oyuncu değişikliklerini kapsar;
- ✓ Hakem dış etkiler veya sakatlıkların tedavisi gibi herhangi bir sebepten kaynaklanan gecikmeleri telafi etmek için o yarının süresini uzatabilir.

### 5.4 Oyuna başlangıç

YY, kimin ev sahibi olacağını ve topla birlikte oyuna başlayacağını para atışı ile belirleyebilir.

## 5.5 Sayılar

YY, müsabakanın sonunda her iki takım da aynı sayıda olduğunda müsabakanın biteceğini belirleyebilir.

## 5.6 Alan ve saha değişikliği

YY, genç oyuncuların müsabakalarında veya maç süresinin çok kısa olduğu turnuvalarda farklı bir düzenleme şart koşabilir.

## 5.8 Mola

YY, şampiyonaya, oyun seviyesine veya yaş grubuna bağlı olarak farklı sayıda mola kullanımını belirleyebilir.

YY, mola talepleri için farklı bir prosedür uygulanmasını belirtebilir.

Jüri / zaman tutucu olmadığı durumlarda, antrenör hakemden ancak oyun durduğunda mola talep edebilir.

## 5.9 Oyuncu değişikliği

YY farklı sayıda oyuncu değişikliği yapılmasını belirleyebilir.

YY, değiştirilen bir oyuncunun oyuna geri dönemeyeceğini belirleyebilir. Bu durumda, en fazla dört (4) oyuncu değişikliği yapılabilir ve oyundan çıkan oyuncu hiç bir koşulda oyuna geri dönemez ( sakatlık ve kırmızı kart gören oyuncu ile değişmek dahil).

Jüri / zaman tutucu olmadığı durumlarda, antrenör hakemden ancak oyun durduğunda oyuncu değişikliği talep edebilir.

## 5.10 Sakatlanan oyuncunun tedavisi

YY, değiştirilmeden önce oyuncunun saha içerisinde yardım alması için farklı bir süre belirleyebilir.

# 6 KURAL IHLALLERİ

## 6.9 Pasif oyun

Gerçek oyun süresi kullanılmadığı durumlarda aşağıdakiler pasif oyun olarak kabul edilebilir:

- ✓ Topu oyun alanının uzağına fırlatmak;
- ✓ Oyun durduğunda topu tekmelemek;
- ✓ Alan değişikliği sırasında zaman geçirmek;
- ✓ Santra hazırlığı sırasında zaman geçirmek;
- ✓ Oyuncu değişikliği sırasında zaman geçirmek.

Bu durumlarda, hakemin kaybedilen zamanı telafi etmek için süre eklemesine izin verilir.

## 6.16 Hücum alanında izin verilen zaman limitini aşmak

YY, bu kuralın hangi maçlarda kullanılacağını belirtebilir.

YY, ayrıca şut saati süresinin uzunluğunu da belirtebilir (özellikle genç oyuncuların müsabakalarında).



Mümkün olan en kısa süre 20 saniye, en uzun süre 40 saniyedir. Bu periyodun 5 saniyenin katları şeklinde olması tavsiye edilir.

YY, maç süresinin şut saatinden daha az olduğu durumlarda şut saatinin kullanılmamasını belirleyebilir.

### 6.17 Kişisel rakibi olmadan şut atmak

Genç, düşük seviye ve rekreasyon müsabakalarında, YY' nin bu kuralın kullanılmasını belirtmesi tavsiye edilir.

Bu durum defans alanı sadece üç (3) oyuncu ile dört (4) hücum oyuncusuna karşı oynadığında oluşur. Hücum takımının defans takımına karşı olan bu sayısal avantajı, bir takımın tam bir takım oluşturamadığında, veya hakemle görüş birliğine vardıktan sonra ve diğer takım mümkün olsa bile sahaya tam takım olarak çıkmadığında (örn. Kısmen sakatlanma veya oyuncu yeterliliklerindeki büyük farklar nedeniyle) ya da bir veya daha fazla oyuncunun sakatlık veya hakem tarafından oyundan atılması nedeniyle oyun sahasını terk etmesi ve yedek oyuncu ile değişmesinin mümkün olmadığı gibi durumlarda ortaya çıkar.

Bu durumda hücum takımı antrenörü, hakemi ve diğer antrenörü hangi oyuncunun şut atmayacağı konusunda bilgilendirmelidir. Antrenörün maç sırasında, sadece oyun durduğu sırada hakemi ve diğer antrenörü bilgilendirdikten sonra kararını değiştirme hakkı vardır (hakem bir ihlal veya sayı için düdüğünü çaldığında vb.). Bu değişikliğe bir alan değişikliği sırasında sadece iki kez izin verilir.

Şahsi rakibi olmayan hücum oyuncusu penaltı atışından sayı yapabilir.

Eğer şahsi rakibi olmadan oynayan hücum oyuncusu topu fırlattığında top korfa çarparsa, bu bir şut olarak değerlendirilir ve bu kurala göre cezalandırılır.

Eğer hücum takımı antrenörü hakemi bilgilendirmede başarısız olursa, hakem bu durumu görmeli ve antrenörün bunu hemen yapmasını sağlamalıdır.

## 7 YAPTIRIMLAR VE DISIPLIN

### 7.4 Serbest pas

YY, oyuncuların pozisyonlarını alması için gerekli olan dört (4) saniye periyodunun genç oyuncular arasındaki maçlara göre adapte edilmesini belirtebilir.

### 7.6 Disiplin

YY, hakemin kart gösterme yetkisinin kurallara uygun olarak başlayıp sona ereceği farklı bir zaman dilimi belirtebilir.

Bu sürenin dışındaki suistimler yine de uygun makama uygun şekilde YY ne göre bildirilebilir.

YY, bir oyuncuya resmi bir uyarı verildiğinde ya da bir oyuncu oyun dışına gönderildiğinde eğer oyunda yer alan oyuncular belli bir yaşın altındaysa, sarı ve kırmızı kartın kullanılmamasına izin verebilir veya belirtebilir.