



# Wykonywanie rzutów karnych decydujących o wyniku meczu

Mirostław Baum



International  
Handball  
Federation

# IX. Rules of the Game

## a) Indoor Handball

Edition: 1 July 2022



## Rule 2

### 2. Playing Time, Final Signal and Time-out

#### Playing Time

1. The normal playing time for all teams with players of age 16 and above is 2 halves of 30 minutes. The half-time break is normally 10 minutes.

The normal playing time for youth teams is 2 x 25 minutes in age group 12-16 and 2 x 20 minutes in age group 8-12. In both cases the half-time break is normally 10 minutes.

#### Note:

*IHF, Continental Confederations and National Federations have the right to apply deviating regulations in their areas of responsibility regarding the half-time break. The maximum half-time break is 15 minutes.*

2. Overtime is played, following a 5-minute break, if a game is tied at the end of the regular playing time and a winner has to be determined. The overtime period consists of 2 halves of 5 minutes, with a 1-minute half-time break.

If the game is again tied after a first overtime period, a second period is played after a 5-minute break. This overtime period also has 2 halves of 5 minutes, with a 1-minute half-time break.

If the game is still tied, the winner will be determined in accordance with the rules for the particular competition. In the case that the decision is to use 7-metre throwing as tie-breaker to decide a winner, the procedures indicated below shall be followed.

#### Comment:

*If 7-metre throwing is used as a tie-breaker, players who are not suspended or disqualified at the end of the playing time are entitled to participate (see also Rule 4:1, 4<sup>th</sup> paragraph). Each team nominates 5 players. These players make one throw each, alternating with the players of the other team. The teams are not required to predetermine the sequence of their throwers. Goalkeepers may be freely chosen and substituted among the players eligible to participate. Players may participate in the 7-metre throwing as both throwers and goalkeepers.*

*The referees decide which goal is used. The referees make a coin toss, and the winning team chooses whether they wish to throw first or last. The opposite sequence is used for all subsequent throws, if the throwing has to continue because the score is still tied after the first five throws each.*

*For such a continuation, each team shall again nominate five players. All or some of them may be the same as in the first round. This method of nominating five players at a time continues as long as it is necessary. However, the winner is now decided as soon as there is a goal difference after both teams*



## SEMINARIUM SĘDZIÓW ZPRP - 2022



### Rule 2

#### 2. Playing Time, Final Signal and Time-out

##### Playing Time

1. The normal playing time for all teams with players of age 16 and above is 2 halves of 30 minutes. The half-time break is normally 10 minutes.

The normal playing time for youth teams is 2 x 25 minutes in age group 12-16 and 2 x 20 minutes in age group 8-12. In both cases the half-time break is normally 10 minutes.

##### Note:

IHF, Continental Confederations and National Federations have the right to apply deviating regulations in their areas of responsibility regarding the half-time break. The maximum half-time break is 15 minutes.

2. Overtime is played, following a 5-minute break, if a game is tied at the end of the regular playing time and a winner has to be determined. The overtime period consists of 2 halves of 5 minutes, with a 1-minute half-time break.

If the game is again tied after a first overtime period, a second period is played after a 5-minute break. This overtime period also has 2 halves of 5 minutes, with a 1-minute half-time break.

If the game is still tied, the winner will be determined in accordance with the rules for the particular competition. In the case that the decision is to use 7-metre throwing as tie-breaker to decide a winner, the procedures indicated below shall be followed.

##### Comment:

If 7-metre throwing is used as a tie-breaker, players who are not suspended or disqualified at the end of the playing time are entitled to participate (see also Rule 4.1, 4<sup>th</sup> paragraph). Each team nominates 5 players. These players make one throw each, alternating with the players of the other team. The teams are not required to predetermine the sequence of their throwers. Goalkeepers may be freely chosen and substituted among the players eligible to participate. Players may participate in the 7-metre throwing as both throwers and goalkeepers.

The referees decide which goal is used. The referees make a coin toss, and the winning team chooses whether they wish to throw first or last. The opposite sequence is used for all subsequent throws, if the throwing has to continue because the score is still tied after the first five throws each.

For such a continuation, each team shall again nominate five players. All or some of them may be the same as in the first round. This method of nominating five players at a time continues as long as it is necessary. However, the winner is now decided as soon as there is a goal difference after both teams

##### Comment:

If 7-metre throwing is used as a tie-breaker, players who are not suspended or disqualified at the end of the playing time are entitled to participate (see also Rule 4.1, 4<sup>th</sup> paragraph). Each team nominates 5 players. These players make one throw each, alternating with the players of the other team. The teams are not required to predetermine the sequence of their throwers. Goalkeepers may be freely chosen and substituted among the players eligible to participate. Players may participate in the 7-metre throwing as both throwers and goalkeepers.

**Co oznacza że "zespoły NIE SĄ zobligowane do wyznaczenia kolejności swoich rzucających".**



## SEMINARIUM SĘDZIÓW ZPRP - 2022

**Przepis (wersja polska) 2:2** (...) Jeżeli rzuty karne będą decydowały o wyłonieniu zwycięzcy, to mogą je wykonywać zawodnicy, którzy z upływem czasu gry nie byli wykluczeni lub, zdyskwalifikowani. Każda drużyna wyznacza 5 zawodników. Każdy z wyznaczonych zawodników, **w ustalonej przez daną drużynę kolejności, która nie może być zmieniona**, wykonuje jeden rzut, na przemian z zawodnikami drużyny przeciwnej. **Bramkarze mogą być dowolnie wyznaczani i zmieniani spośród zawodników uprawnionych do wykonywania rzutów. Zawodnicy mogą wykonywać rzuty jak i występować jako bramkarze.** Sędziowie decydują, na którą bramkę będą wykonywane rzuty karne. Sędziowie przeprowadzają losowanie, a zwycięska drużyna decyduje czy będzie wykonywać rzuty karne jako pierwsza czy jako druga. **Kolejność ta będzie odwrotna w przypadku, gdy po wykonaniu przez każdą drużynę 5 rzutów, wynik nadal będzie nierozstrzygnięty i rzuty karne będą kontynuowane.** W przypadku kontynuowania rzutów karnych, każda z drużyn wyznacza ponownie pięciu zawodników. Wszyscy lub niektórzy z zawodników uczestniczących w pierwszej rundzie mogą ponownie wykonywać rzuty. Kolejne piątki zawodników wyznaczane są aż do rozstrzygnięcia wyniku, przy czym zwycięzcą zostaje drużyna, która po wykonaniu tej samej liczby rzutów, uzyskała przewagę bramkową. Zawodnicy mogą być zdyskwalifikowani i odsunięci od dalszego wykonywania rzutów karnych w przypadku poważnego lub powtarzającego się niesportowego zachowania (16:6e). Jeżeli dotyczy to zawodnika wyznaczonego do wykonywania rzutu, to w jego miejsce drużyna musi wyznaczyć innego zawodnika.



Nowe wytyczne dotyczące stosowania przepisu 2:2 w praktyce na wszystkich meczach piłki ręcznej w Polsce.

## STOSUJEMY ZAPIS OBOWIĄZUJĄCY W PRZEPISACH GRY W PIŁKĘ RĘCZNĄ HALOWĄ OPUBLIKOWANYCH PRZEZ IHF v. 2022

Co oznacza że: "zespoły NIE  
SĄ zobligowane do wyznaczenia  
kolejności swoich rzucających".



## SEMINARIUM SĘDZIÓW ZPRP - 2022

Jeżeli w zespole nie ma min. 5 zawodników uprawnionych do wykonywania rzutów karnych decydujących o wyniku:

Jeżeli mecz zakończy się w regulaminowym czasie remisem i zostaną zarządzane rzuty karne oraz jeżeli jedna z drużyn posiada mniej niż 5 zawodników uprawnionych do wykonywania rzutów karnych w momencie ich zarządzanie, to:

- każda z drużyn zachowuje prawo do wykonania 5 rzutów karnych,
- jeden z zawodników z drużyny z ograniczoną liczbą uprawnionych zawodników wykonuje rzut karny 2 razy w danej turze,
- rzut, który wykonywany jest ponownie przez tego samego zawodnika winien być wykonany w ostatniej serii pierwszej tury rzutów karnych,
- w kolejnych turach winna być utrzymana zasada, że rzut wykonywany powtórnie przez tego samego zawodnika w danej turze, jest wykonywany jako ostatni,

Zasada ta obowiązuje również w sytuacji, gdy mamy 3 zawodników uprawnionych do wykonywania rzutów karnych, to wtedy dwóch zawodników z tej drużyny wykonuje powtórnie rzuty karne w dane turze (itd...)