



**TÜRKİYE FAAL FUTBOL HAKEMLERİ VE
GÖZLEMCİLERİ DERNEĞİ**

EPAK ARŞİVİ

HAZIRLAYAN

TFF

MERKEZ HAKEM KURULU

2007

Antrenman Öncesi Hakemlere Verilecek Eğitim Programı

EYLÜL

Günler :Salı – Perşembe

Saat : 18 : 00 - 18: 30

Ders Konusu : AVANTAJ

Tanım : Hakem oyunu durdurmakla, ihlali yapan takıma bir avantaj sağlayacağı hallerde oyunu devam ettirir . Oyunu durdurmakla ,ihlali yapan takıma bir avantaj sağlayacağı hallerde oyunu devam ettirir.Düşündüğü avantajın oluşmaması halinde yapılan ihlali cezalandırır. (**Oyun kuralları kitabı, kural 5 sayfa 23**)

Hakemler , avantaj uygulamak veya oyunu durdurmak kararını verirken aşağıdaki durumları göz önüne almalıdır.

- **İhlalin ciddiyeti :** Sonucunda bir gol atma fırsatı yoksa ,eğer ihlal durumu oyundan atmayı gerektiriyorsa ,hakem oyunu durduracak ve oyuncuyu ihraç edecektir.
- **İhlalin yapıldığı yer :** rakibin kalesine ne kadar yakın ise o kadar etkili olabilir.
- **Rakibin kalesine ani , hücum şansı**
- **Maçın atmosferi (Oyun kuralları kitabı ilave talimatlar,kural 5 sayfa 69)**

Yorum : Oyuncular, antrenörler, seyirciler ve medya oyunun akmasını, sık sık kesilmemesini istemektedirler. Oyun tempo kazandıkça seyir zevki artmaktadır. Hakem oyun kurallarının müsaade ettiği sürece oyunun hız kazanmasına sık sık kesilmemesine yardımcı olmalıdır.

Ancak, bazı müsabakalarda avantaj uygulaması oyunun kontrolünü tehdit edebilir.. Müsabakanın müsaade ettiği kadar avantaj uygulayınız Kendinize ait standart avantaj yaklaşımınızı müsabaka şartlarına adapte ediniz.

Öneriler : Bekle ve gör sonra karar ver, topun gideceği yönü ve kime pas olarak ya da şut olarak kullanıldığına dikkat et , İhracı gerektiren bir durumda , avantaj uygulamasını yüzde yüz gol şansı yoksa asla uygulama, Oyuncular agresifse asla avantaj uygulanmamalıdır. **İhlali yapan takıma bir avantaj sağlanacak durumlarda, avantaj uygularken bekleme süresi çok önemlidir, bu süre en fazla 3-4 saniyeden fazla olmamalıdır.**

UNUTMAYINIZ OYUNUN KONTROLÜNÜ KAYBETMEK UĞRUNA ASLA AVANTAJ UYGULAMAYINIZ