



## NOVA VATERPOLSKA PRAVILA – FINA 2018-2022

*Pravilo WP 20 – NAVADEN PREKRŠEK (met iz kota, čas napada)*

*Že obstoječe pravilo WP 20.15*

*WP 20.15 Navaden prekršek je, če ima ekipa posest žoge več kot 30 sekund dejanske igre, ne da bi pri tem streljala na gol. Časomerilec, ki meri čas posedovanja žoge, bo ponovno začel z merjenjem 30-ih sekund:*

- a) ko žoga zapusti roko igralca, ki je streljal na gol. Če se žoga vrne v igro tako, da se odbije od vratnic, prečke ali vratarja, čas posedovanja žoge ne bo začel teči dokler žoga ne pride v roke enemu od igralcev ekip.*
- b) ko žoga pride v posest nasprotni ekipi. Posest žoge ne vključuje zgolj dotika igralcev nasprotne ekipe, ko je žoga v letu.*
- c) ko je žoga ponovno v igri po dosojenem prekršku z izključitvijo, po izvajanju kazenskega meta, vratarjevega meta, meta iz kota ali nevtralnega meta.*

### **NOVO PRAVILO:**

Časomerilec, ki meri čas posedovanja žoge, bo ponovno začel z merjenjem 20-ih sekund:

- a) Če je bil dosojen met iz kota,**
- b) Če je po strelu, posest žoge, ponovno dobila napadajoča ekipa,**
- c) Če je bila dosojena izključitev obrambnega igralca.**

## OBRAZLOŽITEV:

- Če je dosežen met iz kota, je čas novega napada 20 sekund,
- Če po strelu na gol, ponovno posest žoge dobi napadalno moštvo, je čas novega napada 20 sekund,
- Če je po strelu na gol, posest žoge osvojilo obrambno moštvo, je čas novega napada 30 sekund,
- Če je strel na gol v času napada večjem od 20 sekund (npr. pri 27. sekundah napada) in ponovno posest žoge osvoji napadalno moštvo, je čas novega napada 20 sekund.
- Če je izključen obrambni igralec v času večjem od 20 sekund (npr. v 27. i sekundi napada), čas ostane enak, torej 27 sekund napada. Če je izključen igralec v času enakem ali manjšem od 20 sekund, je čas napada 20 sekund. Izključitev ostaja enaka, torej 20 sekund.
- Če je prišlo do obojestranske izključitve, se čas napada ne spreminja.
- Po doseženem kazenskem strelu, je čas novega napada 20 sekund. To pravilo ne velja v zadnji minuti, če trener napadajočega moštva namesto kazenskega strela izbere posest- tedaj le ta znaša 30 sekund. Igra se nadaljuje iz polovice igrišča enako kot po time-outu.
- V kolikor po kazenskem strelu do posesti pride napadajoče moštvo, je čas novega napada 20 sekund. V kolikor do posesti pride obrambno moštvo, je čas napada 30 sekund. V kolikor se iz kazenskega strela doseže gol, je čas novega napada 30 sekund.
- Po doseženem nevtralnem metu, je čas novega napada 30 sekund.
- Če igralec naredi prekršek »potopljene žoge«, je čas novega napada 20 sekund, razen če je do prekrška prišlo pred 20imi sekundami napada, tedaj čas napada ostane višji.

## *Pravilo WP 19 – PROSTI MET*

*Obstoječe pravilo WP 19.1 pravi*

*WP 19.1 Prosti met se izvaja z mesta, kjer je do prekrška prišlo...*

### **NOVO PRAVILO**

**Prosti met se izvaja z mesta, kjer se nahaja žoga razen:**

- a) Če je prekršek dosojen znotraj 2 metrov, se mora slednji izvesti na liniji 2m,
- b) Kjer drugače narekujejo pravila

### **OBRAZLOŽITEV:**

Namen tega pravila je, pospešiti izvajanje navadnih prekrškov s tem da se žoga znova in znova ne vrača na mesto prekrška. S tem bo igra mnogo hitrejša. Primer: žoga se nahaja pri igralcu, oddaljenem 6 metrov od gola. Na liniji 2. metrov je dosojen prekršek v napadu. Žoge se ne vrača več na linijo 2. metrov, pač pa se izvaja na mestu žoge, torej 6 metrov od gola. Izvajanje prekrškov znotraj linije 2. metrov ni dovoljeno. Sodnik mora umakniti igralca na ali izven linije 2. metrov.

## *Pravilo WP 17 – MET IZ KOTA*

*Obstoječe pravilo WP 17.2 pravi da se mora met iz kota izvesti na liniji 2 metrov na strani kjer je žoga prečkala gol linijo, to lahko stori vsak napadalni igralec, ki ni nujno najbližji žogi, vendar ne sme zavlačevati s tem. Skladno s pravili za strel, le ta igralec ni smel streljati na gol.*

## NOVO PRAVILO

Napadalni igralec ki bo izvajal met iz kota lahko;

a) Direktno strelja na gol z mesta izvajanja kota,

Po izvajanju:

b.) plava in strelja na gol brez da bi pri tem podal žogo,

c.) poda drugemu soigralcu.

## OBRAZLOŽITEV

Namen tega pravila je, poživitev igre, dodati nove momente, gole, nevarnost igralca, ki izvaja kot, ki je bil doslej popolnoma pasiven. Sodnik bo zahteval natančno izvajanje v kotu- ni več dovoljeno t.i. »tam nekje okoli kota«. Kot izveden iz napačnega mesta, se bo ponovil. Kot izvajan na nepravilen način (igralec ne izvaja sam sebi v skladu s pravili) je prekršek neizvajanja in žoga za nasprotno moštvo. Pomembno je vedeti, da je dovoljen direktni strel na gol ali izvajanje samemu sebi- torej žoga mora zapustiti dlan in potem strel, plavanje itd..

### WP5 MOŠTVA IN ZAMENJAVE

*Obstoječe pravilo WP 5.6 pravi, da lahko moštvo v kateremkoli trenutku lahko zamenja igralca iz prostora za izključene igralce ali menjave tako, da sta oba igralca istočasno vidna v prostoru za menjavo.*

## NOVO PRAVILO

Igralca se lahko zamenja kadarkoli, po vsej stranski dolžini za progo med linijo gola in sredino igrišča na svoji polovici. Govorimo o t.i. letečih menjavah. Pri izključenih igralcih se njihov ponovni vstop ali zamenjava vrši po enakih pravil kot doslej, torej iz prostora za izključene igralce in zamenjave.

## OBRAZLOŽITEV

- Ni omejitve števila igralcev, ki se nahajajo v prostoru za »leteče menjave« torej med linijo gola in sredino igrišča,
- Zamenjava mora v prostor za »leteče menjave« torej med linijo gola in sredine igrišča, vstopiti za linijo gola, poleg prostora za izključene igralce, v vodi. Hoja ob robu bazena ni dovoljena! Igralec, ki zapusti vodo bo kaznovan v skladu s pravili. Na enak način igralec, ki je bi zamenjan, plava do linije gola in izstopi iz vode, za linijo gola ter se vrne na klop.
- Igralec, ki bo zamenjan, priplava iz igrišča pod progo, ki ločuje igrišče od prostora za »leteče menjave«. Z dvignjeno roko se mora dotakniti (tleskniti) dvignjene roke igralca, ki ga bo zamenjal. Torej zamenjava se mora izvršiti izven igrišča, v prostoru med linijo gola in sredino igrišča. Šele po tem lahko vstopi njegova zamenjava.
- Zamenjave se lahko vršijo kadarkoli med igro, razen pred dosojenim kazenskim strelom. Takrat se lahko zamenja le igralca, ki mu je strojen prekršek, tretja osebna napaka.
- Prostor za zamenjave, je namenjen zamenjavi igralca. Igralcem ni dovoljeno ostajati v prostoru, brez da bi izvršili zamenjavo. Če sodnik oceni, da so igralci predolgo v prostoru za zamenjave, bo zahteval od trenerja, da jih iz prostora umakne.
- Nepravilen vstop ali zamenjavo, kontrolirata oba sodnika, delegat in zapisnikarska miza. Kdorkoli od njih lahko zaustavi tekmo zaradi nepravilne zamenjave.
- Zamenjave niso dovoljene po dosojenem kazenskem strelu. V primeru poškodbe ali tretje osebne napake, mora zamenjava vstopiti v igrišče skozi prostor za izključene igralce in ne skozi prostor za »leteče menjave«.
- Prostor za leteče menjave, mora biti širok vsaj 0,5 metra, saj se zamenjavi ni dovoljeno odrivati od stene bazena.

## OZNAKE IGRIŠČA:

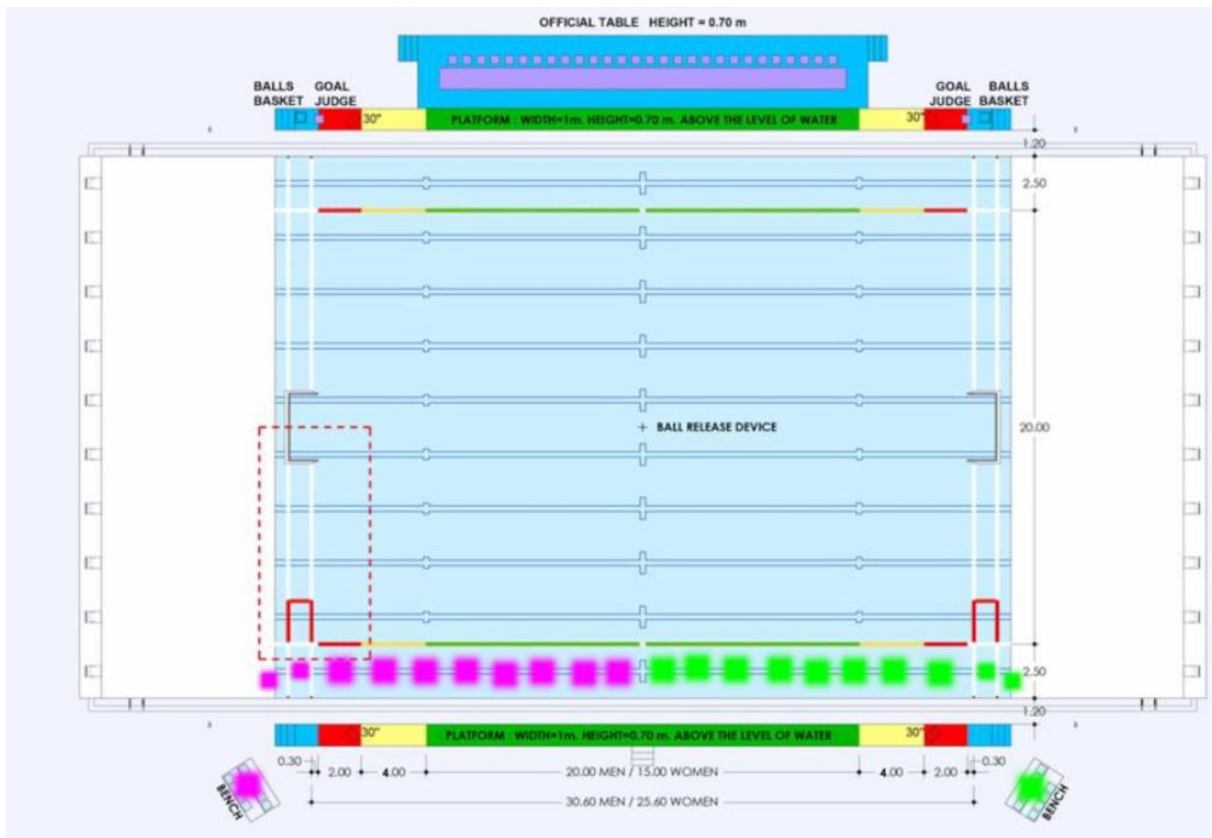
Rdeča: 0-2m

Rumena: 2-6m

Linija 5m je označena samo z rdečim stožcem (za izvajanje kazenskega strela)

Zelena: med obema linijama 6m

Bela: linija gola



WP 12 *TIME – OUT*

## NOVO PRAVILO

- Moštvo ima na klopi stikalo, ki s pritiskom sproži time-out in zaustavitev časa.
- To pravilo se uporablja, kjer tehnika to dopušča.

## OBRAZLOŽITEV

Tako se izognemo napakam tretjih oseb, ki so bile zadolžene za time-out., odgovornost pa je na uradnih osebah moštva.

WP 11      TRAJANJE IGRE

*Obstoječe pravilo pravi da mora biti med drugo in tretjo četrtino 5 minutni odmor.*

## **NOVO PRAVILO**

**Med drugo in tretjo četrtino je 3 minutni odmor.**

WP 10 – ČASOMERILCI

*Po pravilu WP 10.1 so dolžnosti časomerilcev kontroliranje časa za izključene igralce in signaliziranje za njihov ponovni vstop z zastavico primerne barve.*

## **NOVO PRAVILO**

**Ukinejo se zastavice, uvedejo se vizualnimi efekti in ozvočenje, ki bo označilo 5 sekund pred iztekom časa za izključene igralce, ter čas ko se izključeni igralec dejansko lahko vrne v igro. Odštevanje bo vidno na semaforju.**

**Pravilo se bo uveljavilo po 2018, kjer tehnika to dopušča.**

WP 14      NAČIN DOSEGANJA ZADETKOV – OBSTOJEČE PRAVILO

WP 14.3      *Zadetek se lahko doseže s katerikoli delom telesa, razen s stisnjeno pestjo. Zadetek se lahko doseže tudi s preigravanjem. Po začetku igre ali po vsakem ponovnem začetku igre se morata žoge dotakniti, ali pa si jo podajati najmanj dva igralca (od kateregakoli moštva, razen vratarja moštva v obrambi), razen:*

- a) pri izvajanju kazenskega meta,*
- b) pri izvajanju prostega meta s strani obrambnega igralca, če vrže žogo v svoj gol,*
- c) pri direktnem strelu izvajanja vratarjevega meta (gol-outa),*
- d) pri direktnem strelu iz prostega meta, doseženega izven linije 5 metrov*

## NOVO PRAVILO

- (d) pri direktnem strelu iz prostega meta, po dosojenem prostem metu izven 6. metrov;
- ali preigravanju, varanju (vipanju), plavanju PO izvajanju prostega strela. Izvajanje prostega meta pomeni, da mora žoga vidno zapustiti dlan kot predpisujejo pravila (WP 16- slika1 in 2)

### OBRAZLOŽITEV:

- Žoga in prekršek morata biti izven 6. metrov,
- Če je žoga znotraj 6. metrov, igralec ne sme streljati,
- Če je bil prekršek znotraj 6. metrov in je žoga izven 6.m, igralec ne sme streljati,
- Če sta prekršek in žoga izven 6.m, se igralec lahko odloči ali bo streljal direktno na gol, ali pa izvajal prekršek, tako da žoga zapusti dlan,
- Po izvajanem prekršku, igralec lahko preigrava, strelja na gol...
- Po vidnem in jasnem izvajanju, obrambni igralec lahko nadaljuje igro (napade, pokriva, ovira...)
- Vidna podaja iz ene roke v drugo roko, pri tem je žoga zapustila dlan, je dovoljeno izvajanje,
- Neizvajanje je prekršek v napadu.
- Direktni strel po prekinitvi:
  - Po prekinitvi, direktni strel na gol ni dovoljen.
  - Prekinitve, ko glavni sodnik zahteva žogo zaradi namestitve kapice, poškodbe, tehničnih problemov in podobno. Ko sodnik vrne žogo v igro, igralec ne sme direktno streljati na gol,
  - Ko sodnik po prekinitvi vrne žogo v vodo, igralec lahko izvaja sam sebi in potem strelja na gol, preigrava ali poda.
  - Če pred kotom, trener napadalnega moštva zahteva tim-out, se le ta izvaja v kotu, direktni strel pa ni dovoljen.



WP 14.2      *Zadetek lahko dosežemo iz kateregakoli dela igralnega polja; pri čemer pa vratarju ni dovoljeno dotakniti se ali iti po žogo preko središčne linije.*

## **NOVO PRAVILO**

**Vratar lahko prečka linijo sredine igrišča, lahko igra kjerkoli in tudi strelja kazenski strel.**

### **OBRAZLOŽITEV:**

- Ni pa dovoljeno vratarja zamenjati z igralcem, v skladu s pravili.
- Vratar izgubi svoje privilegije (igranje z dvema rokama) izven svojega 6m prostora.
- Pri izvajanju kazenskih strel, je vratar lahko tudi eden izmed strelcev. Vratar je na položaju vratarja med izvajanjem kazenskih strel lahko zamenjan z rezervnim vratarjem, če je bil le ta vnesen v zapisnik na začetku tekme. Vratar pa ne more biti zamenjan kot strelec pri izvajanju kazenskih strel, če je bil tja napisan.

### *Pravilo WP 12 – TIME OUT (MINUTA ODMORA)*

*Obstoječe pravilo WP 12.1 pravi, da lahko moštvo lahko zahteva po en time-out na četrtino, torej skupaj štiri.*

## **NOVO PRAVILO**

**Vsako moštvo lahko zahteva po 2 time outa, kadarkoli med igro, ko ima posest žoge, razen pred kazenskim strelom.**






### **OBRAZLOŽITEV:**

Minuti odmora se lahko vzameta kadarkoli, ko ima moštvo posest žoge, razen pred kazenskim strelom. Napačno vzeta minuta odmora (time-out) – ilegalni ali tretji time-out, pomeni, da je trener izgubil pravico do enega (pravilno vzetega) time-outa.

## NOVO PRAVILO: oviranje s prekrškom napadalca od zadaj (s hrbta)

Vsak prekršek s hrbta znotraj 6 metrskega prostora, nad igralcem, ki plava in /ali drži žogo ter poskuša streljati na gol, je prekršek za kazenski strel (razen v primerih, ko se obrambni igralec dotakne le žoge in ne napadalca).

### OBRAZLOŽITEV:

- Ko je napadalec pred obrambnim igralcem in vidno poizkuša streljati na gol, obrnjen proti голу, je vsak prekršek s strani obrambnega igralca, ki se nahaja za napadalcem, prekršek za kazenski strel, četudi napadalec drži žogo.
- Prekršek v tem primeru, se šteje prekršek, ki prepreči verjeten zadetek (WP 22.2).
- V tem položaju, ko se obrambni igralec nahaja za napadalcem, mu je dovoljen le kontakt z žogo.
- To pravilo je namenjeno prekrškom, za katere so bil izpolnjeni vsi pogoji za kazenski strel:
  -  Igralec z jasnim namenom streljati na gol
  -  Igralec popolnoma obrnjen proti голу
  -  Pravilna podaja
  -  Znotraj 6 metrskega prostora
  -  Preprečitev verjetnega zadetka

pa jih sodnik ni dosodil, ker je imel igralec žogo v roki. S tem pravilom, ob izpolnjenih vseh naštetih pogojih, se kljub žogi v roki, dosodi prekršek za kazenski strel.

- Sodnik mora biti prepričan, da so izpolnjeni vsi pogoji, preden dosodi prekršek za kazenski strel.
- S tem pravilom želimo preprečiti situacije, ko sodnik ni dosodil kazenskega strela le zaradi žoge na roki. Sodnik lahko počaka s piskom, da vidi, če bo igralec lahko zaključil akcijo. Če akcije (strela na gol) ne more zaključiti zaradi prekrška, mora sodnik dosoditi kazenski strel.
- Če je napadalec pred golom in drži žogo na vodi, vratar pa mu jo potopi, to ni kazenski strel, pač pa prekršek potopljene žoge, saj je vratar posredoval pred igralcem in ne za njegovim hrbtom. Žoga je v tem primeru za vratarjevo moštvo.

## **NOVO PRAVILO SAMO ZA OLIMPIJSKE IGRE**

**Moštvo sestoji iz 11. igralcev, od katerih mora biti vsaj eden (ali dva) vratar(ja) z rdečo kapico.**

**NOVO PRAVILO: pravila , dodatek B, signalizacija**

**To pravilo je namenjeno, težko vidnim, nejasnim situacijam, na liniji 6. metrov. V teh situacijah, bo sodnik z dvignjeno roko nakazal, da je strel izven 6. metrov dovoljen.**

**OBRAZLOŽITEV:**

Ko se igralec nahaja na liniji 6. metrov in ni jasno vidno, ali je bil tudi prekršek izven linije 6. metrov, žoga itd., bo dvignjena roka sodnik, nakazala, da je vse v skladu s pravili in igralec lahko strelja na gol. V kolikor sodnik roke ne dvigne, pomeni, da je bila žoga, ali prekršek ali igralec znotraj 6. metrov in strel ni dovoljen.

**NOVO PRAVILO:**

**Oba sodnika bosta uporabljala avdio opremo, da bosta lahko komunicirala med igro. Prav tako bo imel avdio opremo tudi delegat, ki prek opreme, sodnika obvesti o morebitnih napakah na merjenju časa, tehničnih napakah zapisnikarske mize...**

## **NOVO PRAVILO- UPORABA SISTEMA Game Video Monitoring System (GVMS)**

**Video nadzor se uporablja za identifikacijo prekrškov brutalnosti ali ekstremne grobosti, ki med tekmo niso bili videni ali dosojeni.**

**OBRAZLOŽITEV:**

Sistem nadzora se uporablja po tekmi za identifikacijo in pregled omenjenih prekrškov z namenom sankcionirati udeležence, ki so prekršek povzročili.

FINA lahko uporablja samo lastne video posnetke, avtorizirane s strani FINE torej uradno snemalno opremo na igrišču.

Rezultat tekme se ne spremeni, odločitev FINE o sankcijah, torej ne vpliva na končni rezultat.

Video nadzor se uporablja SAMO za prekrške brutalnosti ali ekstremno nasilne igre. Ob ugotovitvi prekrška, FINA kaznuje udeleženca v skladu s pravili (suspens).

Moštvo, ki zahteva uporabo video nadzora, to stori skladno s postopkom FINE-disciplinary acts:

- Predstavniki moštva pisno vložijo zahtevo za uporabo video nadzora delegatu ali pisarni FINE do 60 minut po tekmi.
- Skupaj s pismo zahtevo se plača kavcija v vrednosti 500 švicarskih frankov (ali protivrednosti v drugi valuti).

13.2.2019

Priredba in razlaga: BORIS MARGETA