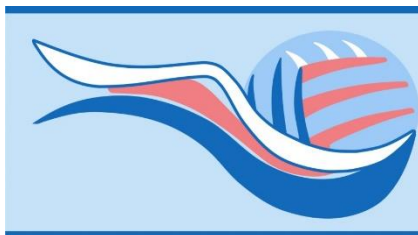


PRAVILA VATERPOLSKE IGRE World aquatics 2023



DRUŠTVO SLOVENSКИH VATERPOLSKIH SODNIKOV

Knjižica "Pravila vaterpolske igre" je prevod angleške izdaje pravil Svetovne plavalne zveze WA: Approved by the World Aquatics Bureau on 21 February 2023

Prevod in priredba: Boris MARGETA, ROK VEHOVEC, TOMI KAVČIČ



JULIJ, 2023

VI. VATERPOLSKA PRAVILA

1	IGRIŠČE IN OPREMA	3
2	MOŠTVA IN IGRALCI	3
3	SODNIKI IN SLUŽBENE OSEBE	5
4	TRAJANJE IGRE	6
5	TIME – OUT	6
6	ZAČETEK IN PONOVNI ZAČETEK SREČANJA	7
7	NAČIN DOSEGANJA ZADETKOV	8
8	NAVADNI PREKRŠKI	9
9	IZKLJUČITVENI PREKRŠKI	11
10	PREKRŠKI ZA KAZENSKI MET	15
11	PROSTI METI	17
12	VRATARJEVI METI	17
13	METI IZ KOTA	18
14	NEVTRALNI MET	18
15	KAZENSKI MET	19
16	OSEBNE NAPAKE, RUMENI IN RDEČI KARTONI	20
17	NESREČE, POŠKODBE ALI SLABOSTI	21
18	OBJEKTI ZA VATERPOLO	22
19.	PRAVILA BEACH VATER POLO	25
20.	DODATKI	25

PRAVILA VATERPOLSKE IGRE

1 IGRIŠČE IN OPREMA

- 1.1** Značilnosti igrišča, golov, žoge in ostale obvezne opreme, morajo biti v skladu s Prilogo 4.
- 1.2** Razdalja med gol-linijama ne sme biti manjša kot 20 metrov in ne večja kot 30 metrov za moško igrišče. Razdalja med gol-linijama ne sme biti manjša kot 20 metrov in ne večja kot 25 metrov za žensko igrišče. Širina igrišča naj ne bo manj kot 10 metrov in ne več kot 20 metrov.
- 1.3** Območje za leteče menjave se nahaja izven igrišča, na strani rezervnih klopi, dolžine od linije svojega gola do polovice igrišča in je širine med 0,5 do 1.m.

2 MOŠTVA IN IGRALCI

Sestava moštva

- 2.1** Vsako moštvo je sestavljeno iz največ trinajstih igralcev, od katerih sta dva vratarja, ki nosita rdečo kapico in enajst igralcev. Moštvo začne srečanje s sedmimi igralci, od katerih je eden vratar, ki nosi rdečo kapico. Pet rezervnih igralcev se lahko uporablja za menjave igralcev, rezervni vratar pa le za zamenjavo vratarja. Moštvo, ki igra z manj kot sedmimi igralci, lahko igra brez vratarja. Če moštvo nima več menjav razen rezervnega vratarja, vratar ali rezervni vratar lahko igrata kot igralca.
- 2.2** Vsi rezervni igralci in uradne osebe na klopi, z izjemo glavnega trenerja, morajo sedeti na klopi razen med četrtinami, time-outi in ko se izvajajo menjave. Glavni trener napadajočega moštva se lahko giblje do linije 6. metrov, ko je njegovo moštvo v napadu. Moštvi zamenjata svoji polovici in klopi po drugi

četrtni. Moštveni klopi se nahajata na nasprotni strani zapisnikarske mize.

- 2.3** Vsako moštvo ima svojega kapetana, ki je skupaj s trenerjem odgovoren za obnašanje in disciplino svojega moštva.
- 2.4** Igralci morajo imeti oblečene neprozorne kopalke ali kopalke s posebnim dodatkom. Pred vstopom v igro morajo odstraniti vse predmete, ki bi lahko povzročili poškodbe.
- 2.5** Igralci po telesu ne smejo biti namazani z mastjo, oljem ali podobno snovjo. Če sodnik pred pričetkom tekme ugotovi prisotnost take snovi, mora zahtevati, da se le-ta takoj odstrani s telesa igralca. Začetek igre se zaradi tega ne odloži. Če pa se ta prekršek opazi med igro, je igralec izključen s pravico zamenjave. Zamenjava lahko vstopi v igro takoj, iz prostora za izključene igralce.

Menjave igralcev

- 2.6** Igralca ali vratarja se lahko zamenja kadarkoli med igro tako, da zapusti igrišče v prostor za izključene igralce. Menjava, iz prostora za izključene igralce, lahko vstopi v igro šele, ko igralec, ki ga zamenjuje, vidno dvigne glavo iz vode v prostoru za izključene igralce ter se dotakneta z dlanema nad vodno površino. Menjava, ki vstopa iz prostora za leteče zamenjave, lahko vstopi, ko sta oba igralca izven igrišča, v prostoru za leteče menjave in se nad vodo dotakneta z dlanema. Menjave v prostor za leteče menjave, vstopajo za linijo gola. Menjava mora biti pripravljena, da zamenja igralca takoj in brez zavlačevanja. Če menjava ni pripravljena na vstop, se igra nadaljuje, vstopi pa, ko bo pripravljena in se z dlanjo, nad vodno površino dotakne dlani igralca, ki ga zamenjuje, iz prostora za leteče menjave.
- 2.7** Če je v skladu s tem pravilom zamenjan vratar, ga lahko zamenja le rezervni vratar. Nobena menjava v skladu s tem pravilom ni dovoljena, ko je dosojen kazenski strel, med izvajanjem kazenskega strela ter VAR prekinitvijo. Če vratar ali

rezervni vratar nimata pravice ali ne moreta igrati, mora moštvo, ki igra s sedmimi igralci, igrati z »alternativnim« vratarjem, ki nosi rdečo kapico. Vratar, ki je bil zamenjan, ne more igrati na nobenem drugem položaju, kot le vratar.

2.8 Menjava, razen krvavitve, ni dovoljena ob dosojenem kazenskem strelu, med izvajanjem kazenskega strela ter VAR prekinitvijo.

2.9 Menjava lahko vstopi v igro na kateremkoli mestu:

- a) med odmori med četrtinami,
- b) po doseženem zadetku,
- c) med time - outi,
- d) v primeru krvavitve ali poškodbe.

2.10 Če igralec, na lastno željo, zapusti igrišče drugje kot sta prostora za leteče menjave in izključene igralce, ne bo kaznovan. Ta igralec ali njegova menjava pa lahko vstopi v igrišče le iz prostora za izključene igralce v skladu s pravili in ob dovoljenju sodnika. Ta igralec lahko vstopi kjerkoli, po голу, time-out ali začetku naslednje četrtine.

3 SODNIKI IN SLUŽBENE OSEBE

3.1 Na World Aquatics tekmovanjih se med službene osebe štejejo: dva sodnika, dva pomožna sodnika, časomerilca in zapisnikarja ter video pomožnim sodnikom, od katerih ima vsak določena pooblastila in dolžnosti zapisane v Prilogi 5 ter delujejo v skladu s protokoli zapisanimi v Prilogi 7.

3.2 V skladu s pravili, ima sodnik absolutno kontrolo in avtoriteto nad vsem udeleženci: igralci, uradnimi osebami moštev, gledalci, od trenutka, ko vstopita do trenutka, ko zapustita prizorišče tekme.

3.3 Sodnik ima pravico:

- i. dosoditi ali ne dosoditi navaden, izključitveni ali prekršek za kazenski met v duhu prednosti za napadalno moštvo. Sodnik prekrška ne bo

dosodil, če bo le ta zmanjšal prednost napada, ali celo povzročil prednost obrambnega moštva.

- ii. odstraniti iz objekta ali bazena katerega koli igralca, gledalca ali službeno osebo, čigar vedenje jima preprečuje izvrševati njune dolžnosti na pošten in nepristranski način.
- iii. prekine srečanje, če obnašanje igralcev ali gledalcev ali kakšna druga okoliščina preprečuje njune pravilne odločitve in zaključek tekme v skladu s pravili.

4 TRAJANJE IGRE

4.1 Igra traja štiri četrtine po osem minut čiste igre. Čas začne teči na začetku vsake četrtine, ko se prvi igralec dotakne žoge. Pri vseh prekinitvah se ustavi tudi čas. Čas ponovno teče naprej, ko žoga zapusti roko igralca, ki je izvajal ustrezen met ali kadar se žoge dotakne igralec, ko je bil izveden nevtralen met.

4.2 Med prvo in drugo ter tretjo in četrto četrtino sta dve minuti odmora. Med drugo in tretjo četrtino je tri minutni odmor. Igralci, trenerji in uradne osebe zamenjajo polovici pred začetkom tretje četrtine.

4.3 Vsako srečanje pod okriljem World Aquatics Water polo, se mora končati z zmagovalcem. Zmagovalec se določi s kazenskimi streli, kadar je to potrebno, v skladu s prilogi 6.

4.4 Če se mora srečanje (ali del njegov del) ponoviti, se goli, osebne napake, time-outi, ki so se zgodili v času dela srečanja (ali srečanja), izbrišejo iz zapisnika. Prekrški z izključitvijo s pravico in brez zamenjave ter rdeči kartoni ostanejo zabeleženi v zapisniku.

5 TIME – OUT

5.1 Vsako moštvo ima na voljo dva time-outa. Dolžina time-outa je ena minuta. Time-out lahko zahteva trener, katerega moštvo je v posesti žoge kadarkoli, tudi takoj po prejemu голу, razen

pred dosojenim kazenskim strelom in VAR prekinitvijo. Posest žoge je kadar igralec moštva drži ali plava z žogo. Time-out zahteva ustno in z rokama v obliki črke T, sekretarju zapisnikarske mize ali sodniku. Ko je time-out dosojen, bo sekretar ali sodnik takoj zaustavil igro, igralci pa se morajo vrniti na svoji polovici igrišča. Time-out se lahko zahteva tudi z avtorizirano elektronsko napravo.

- 5.2 Moštvo, ki ima v posesti žogo, bo po pisku sodnika nadaljevala z igro na liniji polovice igrišča ali kjerkoli za linijo polovice igrišča napadalne ekipe, razen če je time-out zahtevan pred pričetkom izvajanja meta iz kota – v tem primeru se bo po time-outu kot izvajal.
- 5.3 Če trener moštva, ki ima v posesti žogo, zahteva dodatni time-out do katerega ni upravičen, bo igra zaustavljena, žoga bo dodeljena nasprotnemu moštvu, ki bo igro nadaljevalo na polovici igrišča.
- 5.4 Če trener moštva, ki nima žoge v posesti, zahteva time-out, bo igra zaustavljena, dosojen pa bo kazenski met v korist nasprotne ekipe. Trener tudi izgubi legalni time-out, če ga še ima.
- 5.5 Po time-outu, igralci lahko zavzamejo katerokoli mesto v igrišču v skladu s pravili, za izvajanje time-outa po kotu pa v skladu s pravili, ki se nanašajo na izvajanje meta iz kota.

6 ZAČETEK IN PONOVI ZAČETEK SREČANJA

- 6.1 Prvo napisano moštvo v uradnem zapisniku nosi bele kapice ali kapice z barvami svoje države, tekmo pa začne levo od zapisnikarske mize. Drugo napisano moštvo nosi kapice modre barve ali kapice svoje države, srečanje pa začne desno od zapisnikarske mize.
- 6.2 Na začetku vsake četrtine se igralci razporedijo vsak na svoji gol-liniji z medsebojnim razmakom vsaj enega metra, ter vsaj en meter od vratnic gola. Med vratnicama gola sta lahko

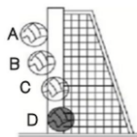
največ dva igralca. Noben del igralčevega telesa nad vodno gladino ne sme biti preko linije gola.

6.3 Ko sta oba sodnika zadovoljna s postavitvijo igralcev, sodnik zapiska začetek in nato spusti oz. vrže žogo v igrišče na sredino igralne površine.

6.4 Po doseženem zadetku, se igralci obeh moštev razporedijo kjerkoli znotraj svoje polovice igrišča. Igralci ne smejo biti z nobenim delom telesa, ki je nad vodno gladino preko središčne linije. Sodnik bo z žvižgom ponovno začel igro. Čas napada se začne, ko žoga zapusti dlan igralca moštva, ki ni doseglo zadetka. Če ponoven začetek ni potekal v skladu s tem pravilom, se postopek ponovi.

7 NAČIN DOSEGANJA ZADETKOV

7.1 Zadelek je dosežen, ko je žoga v celem obsegu prešla linijo gola, med vratnicama ter pod prečko (slika D). Linija gola je namišljena črta, ki poteka od sprednje linije prečke, med obema vratnicama do vodne površine. Zadelek lahko dosežemo iz kateregakoli dela igralnega polja. Zadelek se lahko doseže s katerimkoli delom telesa, razen s stisnjeno pestjo.



7.2 Zadelek je lahko dosežen:

- i. po začetku ali ponovnem začetku igre, ko se žoge namerno dotaknita ali z njo igrata najmanj dva igralca (kateregakoli moštva, razen obrambnega vratarja),
- ii. iz kazenskega meta,
- iii. pri izvajanju prostega meta, ko igralec vrže žogo v svoj gol,

- iv. iz direktnega strela iz vratarjevega meta, kota, izvajanja prostega met izven linije 6. metrov,
- v. ko igralec, izven linije 6. metrov, ob začetku ali ponovnem začetku igre, izvaja žogo sam sebi:
 - a) po začetnem plavanju na žogo
 - b) po time-outu ali голу
 - c) po poškodbi
 - d) po namestitvi ali zamenjavi kapice
 - e) po nevtralnem metu ali sodnikovi zahtevi za žogo
 - f) ko žoga zapusti igrišče ob strani
 - g) izvajanje prostega meta izven linije 6. metrov
 - h) po ostalih prekinitvah

7.3 Zadetek je priznan, če je ob izteku 20ih ali 30-ih sekund ali ob koncu četrtine, žoga v letu ali se premika proti голу, preide gol linijo v celem obsegu, četudi odskakuje od vode, ali se odbije od vratnice, prečke, vratarja ali drugega igralca. Zadetek ni priznan, če se žoge namenoma dotakne drug napadalni igralec.

8 NAVADNI PREKRŠKI

8.1 Navadni prekrški so prekrški navedeni v VI.8.2 do VI.8.15. Posest žoge se dosodi nasprotnemu moštvu- prosti met razen, če s pravili ni določeno drugače.

8.2 Zaplavati na začetku četrtine prek gol linije, pred začetnim žvižgom sodnika. Prosti met se bo izvajal z mesta, kjer se nahaja žoga. Če sodnik žoge še ni vrgel v vodo, se prosti met izvaja na liniji sredine igrišča.

8.3 Fizično pomagati igralcu na začetku četrtine ali kadarkoli med igro.

8.4 Držati ali odrivati se od vratnic ali njihovih podpor, od roba bazena, plovcev, ki označujejo mejo igrišča, kadarkoli med igro in ob začetku četrtine.

- 8.5** Stati, hoditi, odrivati se, skakati od dna bazena z namenom sodelovati v igri, ovirati nasprotnika, preprečiti podajo strel. To pravilo ne velja za vratarja, kadar je znotraj svojega šestmeterskega prostora.
- 8.6** Ko je igralec oviran, potopiti ali držati celo žogo pod vodo, ali jo namenoma skriti pred nasprotnim moštvom.
- 8.7** Udariti žogo s stisnjeno pestjo. To pravilo ne velja za vratarja znotraj njegovega šestmeterskega prostora.
- 8.8** Igrati ali dotakniti se žoge z obema rokama hkrati. To pravilo ne velja za vratarja znotraj njegovega šestmeterskega prostora.
- 8.9** Poriniti ali odriniti se od nasprotnika, ki ne drži žoge.
- 8.10** Nahajati se znotraj nasprotnikovega gol območja, razen za linijo žoge. Prekrška ni, če se igralec nahaja znotraj linije dveh metrov vendar zunaj gol območja. Vsak igralec lahko vstopi v območje gola, da prejme žogo, vendar se mora stalno nahajati za linijo žoge. Igralec, ki se nahaja znotraj gol območja in ne strelja na gol, pač pa žogo poda nazaj za svojo linijo, mora takoj zapustiti gol območje, sicer bo kaznovan v skladu s tem prekrškom.
- 8.11** Izvajati vratarjev, prosti, kazenski met ali met iz kota na način, ki ni predpisan s pravili razen v primerih VI12.2 in VI13.4.
- 8.12** Če ima moštvo posest žoge več kot:
- (i) 30 sekund dejanske igre ali
 - (ii) 20 sekund dejanske igre po izključitvi, ponovni posesti po strelu, metu iz kota, kazenskem metu, brez ponovnega strela na gol.
- Časomerilec, ki meri čas posesti žoge, bo ponovno začel z merjenjem napada:
- a) ko žoga zapusti roko igralca, ki je streljal na gol. Če se žoga odbije od vratnic, prečke ali vratarja, čas napada ne bo začel teči dokler eno od moštev ne pride v posest žoge. Če do posesti ponovno pride napadajoče moštvo,

bo čas napada 20 sekund. Če do posesti pride nasprotno moštvo, bo čas napada 30 sekund.

- b) Ko obrambno moštvo pride do posesti žoge, bo čas napada 30 sekund.
- c) Po izvajanju izključitvenega prekrška, ki ga je storil obrambni igralec, je čas napada 20 sekund, razen v primeru, če je do prekrška prišlo v času večjem od 20 sekund, takrat se čas napada nadaljuje in se ne spreminja.
- d) Po izvajanju kazenskega meta brez spremembe posesti žoge in meta iz kota, je čas napada 20 sekund.
- e) Po izvajanju kazenskega meta, po katerem pride do spremembe posesti žoge, nevtralnem metu, vratarjevem metu, je čas napada 30 sekund. Ure kažejo čas v padajočem smislu torej, koliko časa je ostalo do konca napada.

8.13 Zavlačevanje.

8.14 Simuliranje prekrška.

8.15 Plavanje, igranje pod vodo, za pridobitev pozicijske prednosti.

9 IZKLJUČITVENI PREKRŠKI

9.1 Izključitveni prekrški so prekrški navedeni od VI9.4 do VI9.18, igralca se izključi in posest žoge dodeli nasprotnemu moštvu, razen kjer s pravili ni določeno drugače.

9.2 Izključeni igralec, tudi igralec izključen s pravico zamenjave, mora takoj zapustiti igrišče, ne da bi zapustil vodo ter se pomikati proti prostoru za izključene igralce, vidno dvigniti glavo v prostoru, ter se z dlanjo dotakniti svoje zamenjave (kadar bo zamenjan), brez vmešavanja v igro.

9.3 Izključeni igralec ali njegova zamenjava bo vstopil v igralno polje iz prostora za izključene igralce, ko:
a) preteče 20 sekund čiste igre in časomerilec dvigne ustrezno zastavico

- b) je dosežen zadetek; igralec ali njegova zamenjava lahko vstopita v igro iz kateregakoli prostora
- c) je moštvo izključenega igralca ponovno dobilo žogo v posest in defenzivni sodnik z roko signalizira vstop izključenega igralca ali njegove zamenjave;
- d) sodnik moštvu izključenega igralca, dosodi prosti met, kazenski met ali vratarjev met.

Izključenemu igralcu ali njegovi zamenjavi ni dovoljeno vstopiti v igro:

- če skoči ali se odrine od stranske stene bazena ali igralnega polja;
- premakne progo gol linije;
- izključeni igralec ne pride v prostor za izključene igralce, razen med četrtinami, po голу in med time-outom;

Ti predpisi veljajo tudi za vstop rezervnega igralca, ko je izključeni igralec dobil tretjo osebno napako ali bil izključen s pravico zamenjave skladno s pravili.

- 9.4** Če gre igralec med igro iz vode, če sedi ali stoji na stopnicah ali robu bazena, razen v primeru nesreče, poškodbe, slabosti ali z dovoljenjem sodnika. Izključen igralec, ki zapusti vodo, razen ko je v skladu s pravili zamenjan, bo izključen s pravico zamenjave v skladu s pravilom VI.9.13.
- 9.5** Ovirati izvedbo prostega meta, vratarjevega meta ali meta iz kota, kakor tudi:
- a) Namerno držanje žoge, vreči žogo stran, kar onemogoča normalen potek igre;
 - b) vsak poskus igrati z žogo, še preden je zapustila dlan izvajalca.
- 9.6** Poizkus preprečiti podajo ali strel z dvema rokama izven šestih metrov.
- 9.7** Namerno špricanje v obraz nasprotnika.

- 9.8** Ovirati ali drugače preprečevati gibanje nasprotnika, ki ne drži žoge, vključno s plavanjem po njegovih ramenih, nogah ali hrbtu. Držati žogo pomeni, da žogo dvignemo, jo nosimo ali se je dotikamo, ne vključuje pa preigravanja, plavanja z žogo.
- 9.9** Držati, potopiti, vleči nazaj nasprotnika, ki ne drži žoge.
- 9.10** Držati z dvema rokama nasprotnika, ki ne drži žoge, kjerkoli v igrišču.
- 9.11** Taktični prekršek. Je prekršek obrambnega igralca, kjerkoli v igrišču, z namenom zaustaviti tok igre.
- 9.12** Groba igra vključno z udariti ali brcniti oziroma narediti gibe s tem namenom.
- 9.13** Neprimerno vedenje, govorjenje, igrati nasilno in ponavljati grobe prekrške, oziroma vztrajno ne upoštevati pravila; neposlušnost ali nespoštovanje sodnika ali druge uradne osebe ali duha igre in pravil.
- 9.13.1** Če do prekrška pride med igro, bo igralec izključen s pravico zamenjave, njegova zamenjava pa lahko vstopi v skladu z VI.9.3. Igralec mora zapustiti bazen.
- 9.13.2** Če do prekrška pride med intervalom po голу, med četrtinami, time-outi, bo igralec izključen s pravico zamenjave, njegova zamenjava pa lahko vstopi takoj, pred ponovnim nadaljevanjem igre.
- 9.13.3** Če eden ali več igralcev istega moštva vztraja pri ponavljanju grobih prekrškov, neprimernem vedenju, vendar ne uporabi žaljivega govora, nasilne igre ali protestov proti sodnikom, uradnimi osebami, sodnik lahko moštvu pokaže rumeni karton kar pomeni, da bo naslednji igralec tega moštva, za enak prekršek, dobil rdeč karton in bil izključen s pravico zamenjave VI.9.13.
- 9.14** Zagrešiti nasilno dejanje, vključno z brcanjem ali udarcem ali poizkusom teh dejanj, do nasprotnika ali službene osebe, med igro, odmori med četrtinami, time-outi, po голу ali katerikoli

drugi prekinitvi. Če je povzročitelj vratar je njegova zamenjava lahko zamenjana za drugega igralca v skladu VI.2.6.

9.14.1 Če do nasilnosti pride med igro, se igralca izključi do konca tekme, igralec mora zapustiti bazen, nasprotni ekipi se prisodi kazenski met. Zamenjava izključenega igralca lahko vstopi po preteku štirih minut igre.

9.14.2 Če do nasilnosti pride med prekinitvijo, med posameznimi četrtinami, po голу ali med time-outom, se igralca, ki je storil prekršek, izključi do konca tekme, igralec mora zapustiti bazen, ne dosodi pa se kazenskega meta. Zamenjava lahko vstopi po poteku štirih minut igre. Igra se nadaljuje brez sprememb.

9.14.3 Če sodnika istočasno dosodita nasilnost nasprotnih moštev med igro, bosta oba igralca izključena za preostanek igre in zapustila bazen, po štirih minutah igre, pa ju zamenjata zamenjavi. Moštvo, ki je imelo žogo v posesti pred prekrškom, bo prvo izvajalo kazenski met in nato nasprotno moštvo. Po drugem kazenskem strelu moštvo, ki je imelo žogo v posesti pred prekrškom, nadaljuje z igro s prostim metom na sredini oz. na svoji polovici igrišča.

9.15 V primeru istočasnega izključitvenega prekrška dveh nasprotnih igralcev med igro, sta oba igralca izključena za 20 sekund in vstopita skladno z VI.9.3 ali naslednje zamenjave posesti žoge. Posest žoge ohrani moštvo, ki je imelo žogo pred izključitvijo. Čas napada se ne spreminja. Če nobeno moštvo ni imelo posesti žoge pred prekrškom, se bo igra nadaljevala z nevtralnimi metom in napadom 30. sekund. Oba igralca vstopita skladno z VI.9.3 ali naslednje zamenjave posesti žoge.

9.16 Nepravilen vstop izključenega igralca ali njegove zamenjave vključno s kršitvijo VI.2.6, VI.2.7 in VI.9.3. Ta igralec dobi le eno osebno napako, ki bo zabeležena kot izključitveni prekršek.

9.16.1 Če prekršek stori obrambni igralec, se igralca izključi in dosodi kazenski met v korist napadalnega moštva.

9.16.2 Če prekršek stori napadalni igralec, se igralca izključi in dosodi prosti met v korist obrambnega moštva.

9.17 Vmešavanje v izvajanje kazenskega meta. Igralec, ki je naredil prekršek, bo izključen s pravico zamenjave, zamenjava pa bo vstopila v igro v skladu z VI.9.3. Kazenski met se bo nadaljeval ali pa se bo ponovil. Prekršek je lahko storjen pred ali po žvižgu sodnika. Sodnik lahko uporabi VAR za presojo vmešavanja.

9.18 Obrambni vratar, ki ni zavzel pravilnega položaja na liniji gola, pri izvajanju kazenskega meta, kljub opozorilu sodnika. Zamenja ga drug obrambni igralec, vendar brez vratarjevih privilegijev in omejitev.

10 PREKRŠKI ZA KAZENSKI MET

10.1 Storiti prekršek naveden v (VI.10.2 do VI.10.11) se kaznuje s kazenskim metom v korist nasprotnega moštva. Sodnik lahko počaka z dosojanjem kazenskega meta do konca akcije igralca, da zadane gol. V kolikor gola ne zadane, bo sodnik dosodil kazenski met.

10.2 Vsak prekršek vratarja ali obrambnega igralca znotraj šestmeterskega prostora, ki prepreči verjetni zadetek, tudi (VI.10.4 to VI.10.7).

10.3 Izključeni igralec namenoma moti igro, vključno z dviganjem proge, na katero je pritrjen gol. Če izključen igralec ne začne zpuščati igrišča skoraj takoj, sodnik skladno s tem pravilom dosodi kazenski met.

10.4 Vratar ali obrambni igralec potegne ali premakne gol.

10.5 Znotraj šestmeterskega prostora, obrambni igralec poizkuša blokirati ali blokira strel ali podajo z obema rokama.

10.6 Znotraj šestmeterskega prostora, obrambni igralec udari žogo s stisnjeno pestjo.

- 10.7** Znotraj šest metrskega prostora, vratar ali obrambni igralec žogo potopi, ko je napaden.
- 10.8** Igralec ali njegova zamenjava, ki po pravilih nima pravice do udeležbe v igri, vseeno vstopi v igro. Tega igralca izključimo iz igre s pravico zamenjave. Zamenjava vstopi v igro v skladu s pravili opisanimi v VI. 9.3.
- 10.9** Trener ali katerakoli druga uradna oseba moštva, ki nima žoge v posesti zahteva time-out. Za ta prekršek se ne vpiše osebna napaka.
- 10.10** Trener, igralec ali druga uradna oseba moštva, s kakršnimkoli dejanjem, z namenom preprečiti morebitni gol, ali preprečiti (zavlačevati) nadaljevanje tekme vključno z:
- a. Obrambni igralec namenoma vrže žogo proč z namenom preprečiti izvajanje prostega meta
 - b. Obrambni igralec po prekršku izven šestmetrskega prostora namenoma porine žogo znotraj šestmetrskega prostora, z namenom preprečiti direkten strel
- Za ta prekršek se ne vpiše osebna napaka.
- 10.11** Oviranje obrambnega igralca s hrbta znotraj šestmetrskega prostora, nad napadalcem, ki je obrnjen proti голу in skuša streljati na gol razen, če se obrambni igralec dotakne samo žoge. Če prekršek opisan v tem pravilu prepreči zadetek, se dosodi kazenski met. Sodnik mora počakati do končanja meta napadalca in če zadetek ni dosežen, dosodi kazenski met.
- 10.12** Če je v zadnji minuti tekme dosejen kazenski met, trener moštva lahko izbere posest žoge namesto kazenskega meta. V tem primeru bo časomerilec nastavljal čas na novih trideset sekund in igra se bo nadaljevala kot po time-outu. Odgovornost trenerja je, da takoj po doseženem kazenskem metu, signalizira, da bo izbral posest žoge namesto kazenskega meta.

11 PROSTI METI

11.1 Prosti met se izvaja z mesta, kjer se nahaja žoga razen, če je po prekršku obrambnega igralca, žoga znotraj gol območja. Takrat se prosti met izvaja na liniji 2. metrov nasproti mesta, kjer se nahaja žoga. Če je žoga zunaj gol območja v času prostega meta, se le ta izvaja iz mesta kjer je žoga.

11.2 Igralec, ki mu je bil dosojen prosti met, mora takoj nadaljevati z igro, bodisi z izvajanjem samemu sebi, podajo ali strelom na gol, kadar to dovoljujejo pravila. Če igralec, ki ima možnost takoj izvesti prosti met, tega ne stori, bo dosojen prekršek zavlačevanja. Igralec, ki je storil prekršek se mora, še preden dvigne roko, da bi blokiral strel ali podajo, vidno umakniti od igralca, ki izvaja prosti met vsaj 1 meter. Če tega ne stori, bo izključen zaradi oviranja v skladu s pravilom VI.9.5.

11.3 Prosti met izvaja najbližji igralec brez zavlačevanja tako, da igralci lahko vidijo da je žoga zapustila izvajalčevo dlan. Po izvajanju, še pred podajo, je igralcu dovoljeno, da z žogo preigrava, jo nosi, strelja, plava, kjer to dovoljujejo pravila. Žoga je v igri, torej izvajana, takoj, ko zapusti izvajalčevo dlan.

11.4 Prosti met se dosodi proti moštvu, ki se je zadnje dotaknilo žoge, preden je ta zapustila igrišče ob strani (out), četudi se je žoga odbila nazaj v igrišče, razen ko obrambni igralec blokira strel in se žoga od njega odbije iz igrišča - v tem primeru bo prosti met dodeljen za obrambno moštvo.

12 VRATARJEVI METI

12.1 Vratarjev met se dosodi kadar cela žoga preide preko linije gola, vendar ne med vratnicama in pod prečko, pred tem pa se jo je dotaknil katerikoli igralec, razen vratarja obrambnega moštva.

12.2 Vratarjev met, brez zavlačevanja, izvede katerikoli igralec moštva v skladu z VI.11.3, znotraj svojega dvometrskega prostora ali z mesta, kjer se nahaja žoga, če je ta izven

dvometrskega prostora. Vratarjev met, ki se ne izvede skladno s tem pravilom, se ponavlja.

13 METI IZ KOTA

- 13.1** Met iz kota se dosodi, kadar je žoga v celem obsegu prešla linijo gola, vendar ne med vratnicama in pod prečko, ter se jo je nazadnje dotaknil vratar obrambnega moštva, ali pa jo je obrambni igralec namenoma vrgel prek linije gola.
- 13.2** Met iz kota izvaja igralec skladno z VI.11.3, brez zavlačevanja, v kotu ob označbi linije dveh metrov, na tisti strani, kjer je žoga prečkala linijo gola. Ni potrebno, da met izvaja najbližji igralec.
- 13.3** Pri izvajanju meta iz kota ne sme biti nihče od igralcev napadalnega moštva znotraj gol območja.
- 13.4** Met iz kota, ki je bil izveden z napačnega položaja ali še pred tem, ko so igralci moštva v napadu zapustili gol območje, se mora ponoviti.

14 NEVTRALNI MET

- 14.1** Nevtralni met se dosodi:
- a) kadar je na začetku četrtnine sodnik mnenja, da je žoga padla tako, da daje prednost enemu od moštev;
 - b) kadar sta vsaj dva izmed igralcev obeh moštev istočasno naredila navaden prekršek in sodnik ne more ugotoviti, kdo je prekršek storil prvi;
 - c) kadar oba sodnika istočasno dosodita navaden prekršek nasprotnima moštvoma;
 - d) kadar nobeno moštvo nima posesti žoge in eden ali več igralcev nasprotnih moštev istočasno naredijo izključitveni prekršek. Nevtralni met se izvaja po izključitvi igralcev, ki so storili prekršek;
 - e) kadar žoga zadane ali se dotakne stropa.
- 14.2** Pri nevtralnem metu, sodnik vrže žogo v igrišče približno na mesto, kjer se je igra prej ustavila in sicer tako, da imata igralca

obeh moštrev enake možnosti priti do žoge. Če se nevtralni met dosodi znotraj gol območja, se izvaja na liniji dvometrskega prostora.

- 14.3** Če je pri nevtralnem metu sodnik mnenja, da je žoga v vodo padla tako, da daje prednost enemu od moštrev, bo ponovil nevtralni met.

15 KAZENSKI MET

- 15.1** Kazenski met lahko izvaja katerikoli igralec moštva, ki mu je bil met dosojen, kjerkoli na nasprotnikovi liniji 5. metrov.

- 15.2** Vsi igralci morajo zapustiti 6 metrski prostor in se oddaljiti najmanj 3 metre od izvajalca. Na obeh straneh izvajalca, ima en obrambni igralec prvi pravico zavzeti najbližji položaj. Obrambni vratar bo položaj zavzel med vratnicama, pri čemer noben del njegovega telesa, ki je nad površino vode, ne sme biti prek linije gola. Sodnik lahko da eno opozorilo igralcem ali vratarju, če le ti ne zavzamejo predpisanega položaja. Če kljub temu ne zavzame pravičnega položaja, bo igralec ali vratar izključen in bo ponovno vstopil v igro skladno z VI.9.3.

- 15.3** Ko je sodnik, ki nadzira izvajanje kazenskega meta zadovoljen s položajem vseh igralcev, bo dal znak za izvajanje kazenskega meta s piščalko in hkratnim spustom roke iz vertikalnega v horizontalni položaj.

- 15.4** Igralec, ki izvaja kazenski met mora držati žogo in jo takoj, v neprekinjenem gibu vreči direktno na gol. Igralec lahko met izvaja tako, da dvigne žogo iz vode ali pa jo drži v dvignjeni roki, s katero gre po zamah nazaj in potem v neprekinjenem gibu vrže žogo.

- 15.5** Če se žoga odbije od vratnice, prečke ali vratarja in ostane v igri, ni potrebno, da z njo igrata ali se jo dotakneta dva igralca predno se doseže zadetek.

15.6 Če, istočasno ob dosojenem prekršku za kazenski met, zapisnikar označi konec četrtnine, bodo vsi igralci, razen igralca, ki bo izvajal kazenski met in vratarja, zapustili igrišče pred izvajanjem kazenskega meta. V primeru, da se žoga odbije od vratnic, prečke ali vratarja, se igra ne nadaljuje.

16 OSEBNE NAPAKE, RUMENI IN RDEČI KARTONI

16.1 Osebna napaka se pripíše vsakemu igralcu, ki naredi izključitveni ali prekršek za kazenski met. Sodnik bo zapisnikarju pokazal številko kapice tega igralca.

16.2 Po tretji osebni napaki, bo igralec izključen iz preostanka igre, zamenjava pa ga zamenja v skladu s Pravili VI.9.3. Če je tretja osebna napaka prekršek za kazenski met, zamenjava v igro vstopi takoj.

16.3 Če je potrebno, mora sodnik uporabiti rumeni in rdeč karton za zagotavljanje reda in miru tako za uradne osebe in igralce na klopi kot za igralce v vodi. Uporaba kartonov velja za vsa tekmovanja pod okriljem World aquatics v skladu z naslednjimi določili:

16.3.1 Rumena karton je uradno opozorilo glavnemu trenerju.

16.3.2 Rdeč karton pomeni dokončno diskvalifikacijo glavnega trenerja, uradne osebe ali igralca. Sodnik lahko pokaže rdeč karton brez poprejšnjega rumenega kartona.

16.3.3 Če je glavni trener izključen, ga nadomesti druga uradna oseba na klopi vendar brez trenerjevih privilegijev. Ni ji dovoljeno stati, gibati se proč od klopi, lahko pa skladno s Pravili zahteva time-out. Met time-outom, četrtinami, po голу, se lahko giblje do polovice igrišča in poda inštrukcije svojemu moštvu.

16.3.4 Če igralec v vodi, med srečanjem, zagreši prekršek neprimerne vedenja, mu mora sodnik pokazati rdeč karton z ustreznimi sankcijami.

16.3.5 Igralcu, ki vztraja pri igranju na nešporten način ali simuliranju (VI.8.14), sodnik lahko pokaže rumen karton. Karton je namenjen moštvu, sodnik pa pokaže na igralca, ki je prekršek storil. Ob naslednjem enakem prekršku bo sodnik pokazal rdeč karton, skladno s pravilom neprimerne vedenja (VI.9.13).

16.3.6 Člani moštva, ki zagrešijo prekršek neprimerne vedenja, so kaznovani skladno z VI.9.13 in morajo takoj zapustiti območje igrišča.

16.3.7 Za vsak prekršek člana moštva, kaznovan z izključitvijo iz preostanka tekme, bo komisija tekmovanja odločala o morebitnem suspenzu, glede na vse okoliščine in težino prekrška, ter svojo odločitev sporočila v 24. urah, igralcu, uradni osebi in moštvu. Komisija bo obvestila tudi Odbor za integriteto World aquatics, v kolikor meni, da je to potrebno. Ne glede na to, ali je bil član moštva med srečanjem kaznovan ali ne, lahko komisija na podlagi pregleda uradnega video posnetka izreče kazni.

Če so člani moštva suspendirani, ima moštvo ustrezno število igralcev ali uradnih oseb manj, zagotoviti pa je potrebno, da je na klopi vsaj ena uradna oseba.

Če so suspendirane več kot tri osebe, vključno z uradnimi osebami, bo moštvo diskvalificirano, nasprotno moštvo pa bo zmagalo z rezultatom 5:0, razen, če je bila razlika v golih višja v trenutku, ko je prišlo do diskvalifikacije.

17 NESREČE, POŠKODBE ALI SLABOSTI

17.1 Igralcu bo dovoljeno zapustiti vodo, sedeti ali stati na stopnicah, na robu bazena v primeru nesreče, poškodbe, slabosti ali z dovoljenjem sodnika. Igralec, ki zapusti igrišče v skladu s Pravili, lahko vstopi v igro ob prvi primerni prekinitvi, iz prostora za izključene igralce, vendar le z dovoljenjem sodnika.

17.2 Sodnik bo igralcu, ki krvavi, takoj pokazal naj zapusti vodo. Njegovi zamenjavi bo dovoljeno vstopiti v igro takoj, ne da bi se igra prekinjala. Potem, ko je krvavitev zaustavljena, se igralec lahko vrne v igro v skladu s pravili.

- 17.3** V primeru nesreče, poškodbe ali slabosti ne pa krvavitve, lahko sodnik po lastni presoji prekine igro, vendar ne več kot tri minute. V tem primeru bo časomerilcu dal ustrezna navodila, kdaj se prekinitev začne.
- 17.4** Če se igra ustavi zaradi nesreče, poškodbe, slabosti ali drugega nepredvidljivega razloga, bo prosti met dodeljen moštvu, ki je ob času prekinitve imelo posest žoge. Met se bo izvedel z mesta, kjer se je igra ustavila.
- 17.5** Razen v primeru krvavitve (VI.17.2), igralcu, ki je zapustil igrišče in ga je nadomestila zamenjava, ne bo več dovoljeno igranje te tekme.
- 17.6** Če sodnik, VAR asistent ali delegat sumijo, da je prišlo do nasilnega dejanja, sodnik lahko zahteva vpogled v VAR sistem skladno z VAR protokolom (dodatek 7).

18 OBJEKTI ZA VATERPOLO

18.1 Generalne zahteve

18.1.1 Dimenzije in oprema vaterpolskega igrišča so prikazani v diagramu 1.

18.1.2 Dimenzije igrišča so 30.60m x 20.00m za moške in 25.60m x 20.00m za ženske. Razdalja med gol linijama ne sme biti manjša od 20m in ne večja od 30m za moška igrišča. Razdalja med gol linijama ne sme biti manjša od 20m in ne večja od 25m za ženska igrišča. Zaključek (sidrišče) igrišča mora biti postavljen 30 cm za linijo gola. Širina igrišča ne sme biti manjša od 10m in ne večja od 20m. V notranjih bazenih je najmanjša višina igrišča 7 metrov.

Izjeme teh pravil so dovoljene ob potrditvi matičnih zvez.

18.1.3 Globina vode ne sme biti nižja od 1,80m.

18.1.4 Temperatura vode mora biti 26 stopinj Celzija z odstopanjem ene stopinje (25-27 stopinj Celzija).

18.1.5 Jakost svetlobe ne sme manjša kot je 600 luxov.

18.1.6 Minimalna višina stropa ni določena.

18.1.7 Proge, ki označujejo igrišče:

Vsaka proga ima minimalni premer 0,06m in maksimalen 0,12m. Na vsaki steni je potrebno pritrčiti progo na nosilce, ki so vgrajeni v steno. Če so proge pritrjene na dno bazena, mora biti pritržitev trdna in neelastična. Proge se morajo nahajati na vodni površini in lahko vplivajo na dolžino in širino igrišča + - 10mm. Pritržitev mora biti nameščena tako, da prenese silo 20KN. Vrv v progah je opremljena z natezno vzmetjo, ki absorbira nenadne točkovne obremenitve in žico, ki vzdrži natezno silo 12KN.

18.1.8 Prostor za leteče menjave

Na strani, kjer so klopi za rezervne igralce, je od linije gola do polovice igrišča, v širini vsaj 50 cm, prostor za leteče menjave, ki se nahaja zunaj igrišča.

18.2 Vaterspolska oprema za Olimpijske igre in Svetovna prvenstva

18.2.1 Generalne zahteve

Dimenzije in oprema vaterspolskega igrišča so prikazani v diagramu za Olimpijske igre in Svetovna prvenstva – dodatek 2.

18.2.2 Igrišče

Dimenzije igrišča so 30.60m x 20.00m za moške in 25.60m x 20.00m za ženske. Razdalja med gol linijama je 30m za moška igrišča in 25m za ženske.

Zaključek (sidrišče) igrišča mora biti postavljen 30 cm za sprednjo linijo gola.

Širina igrišča je 20m. izjeme v skladu z II.16.3.2.2 niso dovoljene.

18.2.3 Globina igrišča mora biti stalna in ne manjša od 2. metrov.

18.2.4 Temperatura vode mora biti 26 stopinj Celzija z odstopanjem ene stopinje (25-27 stopinj Celzija).

18.2.5 Jakost svetlobe ne sme manjša kot je 1500 luxov.

18.2.6 V notranjih bazenih je najmanjša višina igrišča 7 metrov.

18.2.7 Proge, ki označujejo igrišče:

Vsaka proga ima premer 0,10m.

Na vsaki steni je potrebno pritrditi progo na nosilce, ki so vgrajeni v steno in smejo posegati v bazen več kot 10 mm.

Če so proge pritrjene na dno bazena, mora biti pritrditev trdna in neelastična. Proge se morajo nahajati na vodni površini in lahko vplivajo na dolžino in širino igrišča + - 10mm. Pritrditev mora biti nameščena tako, da prenese silo 20KN. Vrv v progi je opremljena z natezno vzmetjo, ki absorbira nenadne točkovne obremenitve in žico, ki vzdrži natezno silo 12KN.

18.2.8 Na strani, kjer so klopi za rezervne igralce, je od linije gola do polovice igrišča, v širini vsaj 50 cm, prostor za leteče menjave, ki se nahaja zunaj igrišča.

18.3 Oznake na vaterpolskih igriščih

18.3.1 Oznake so postavljene na obeh straneh igrišča in označujejo gol linije, 2m in 6m oddaljene od gol linije ter polovico igrišča. Oznake morajo biti jasno vidne. Bela oznaka se meri od sidrišča, 0,3m vzdolž linije gola na obeh straneh igrišča. Rdeča oznaka se meri od sprednje gol linije, v igrišče na razdalji 2 metrov, na obeh straneh igrišča. Nadaljuje se rumena oznaka, 4 metre od rdeče v notranjost igrišča, na obeh straneh. Rdeča oznaka je na razdalji 5 metrov od sprednje gol linije. Srednja razdalja, ki poteka 18 metrov za moške ter 16 metrov za ženske je zelene barve. Na polovici je bela oznaka, ki označuje polovico igrišča. Prostor za izključene igralce je v kotih, nasproti zapisnikarske mize, dolžine 2 metra vzdolž gol linije.

18.3.2 Platforma za sodnike

Platforma se nahaja na obeh straneh igrišča in je 1 meter široka ter 0,7 metra dvignjena na vodno površino. Platforma mora omogočati prosto gibanje od začetka do konca igrišča. Tudi za linijske sodnike je potrebno zagotoviti dovolj prostora na gol liniji. Platforma mora biti obarvana in izgleda v skladu z Diagramom v Dodatku št. 2.

18.3.3 Goli

Obe vratnici in prečka so pravokotne oblike, širine 80 mm in bele barve. Gola sta postavljena na gol-liniji, enako oddaljena od vseh strani igrišča in od zadnjega roba igrišča ne manj kot 0,30 metra. Razen dna bazena, na gol liniji ne sme biti nobenih polic ali nagibov za morebiten odmor vratarja. Notranja razdalja med vratnicama je 3 metre. Prečka je dvignjena 0,9 metra nad vodno površino.

18.3.4 Prostor za izključene igralce

Prostor je pravokotne oblike dimenzij: 2.0 m x 1.08 m.

18.3.5 Mreže

Omahljive mreže morajo biti pritrjene na gol tako, da zaprejo vso površino gola ter najmanj 0,3m za linijo gola.

18.3.5 Zapisnikarska miza

Zapisnikarska miza se nahaja za sodnikom na nasprotni strani klopi za rezervne igralce.

19. PRAVILA BEACH VATER POLO

20. DODATKI

20.1 Dodatki so del vaterpolskih pravil

DODATEK 1 IN 2 - Diagrami

DODATEK 3 – Definicije

DODATEK 4 – Igrišče in oprema

DODATEK 5 – Službene osebe

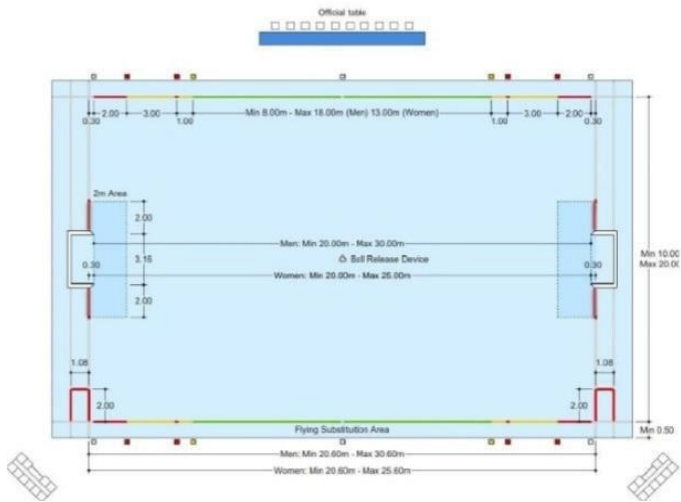
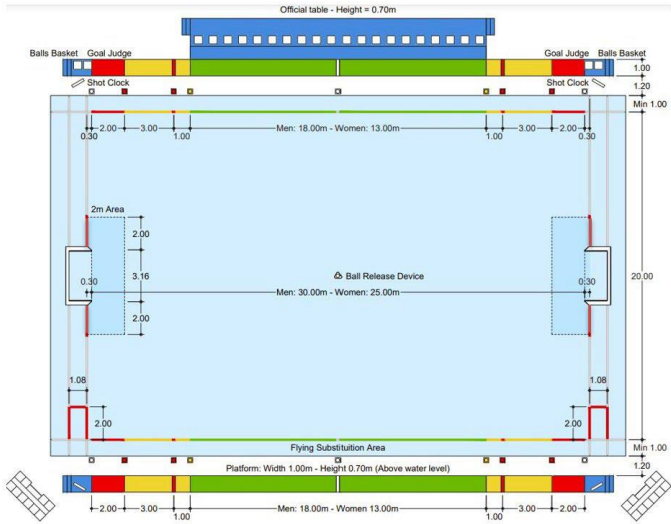
DODATEK 6 – Protokol izvajanja kazenskih strel

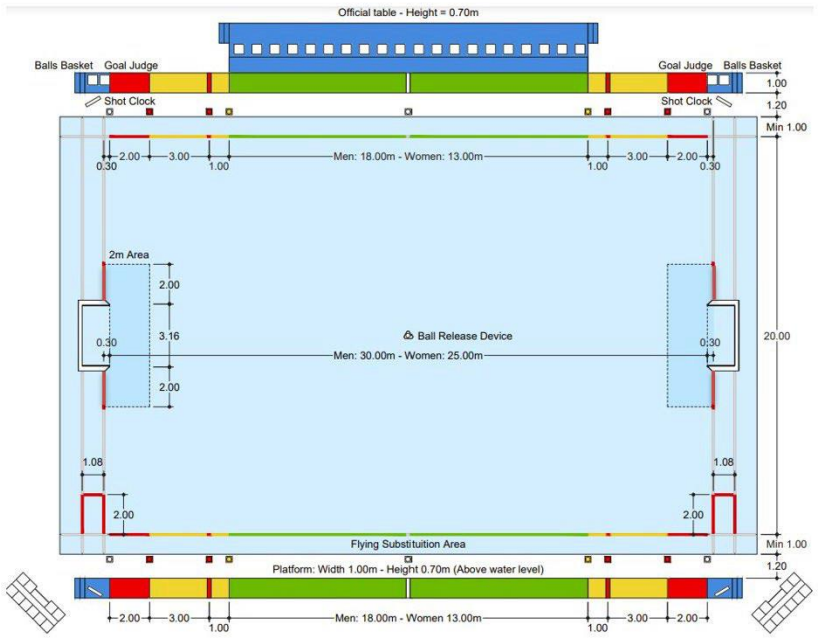
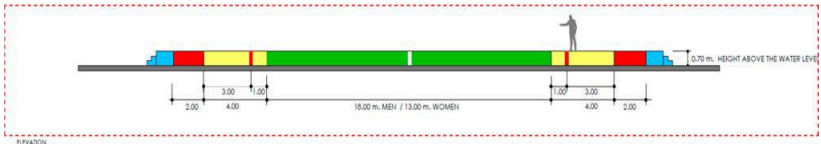
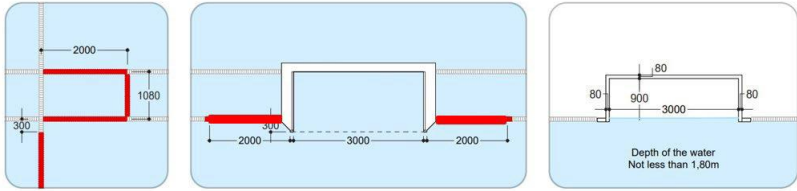
DODATEK 7 – VAR Protokol

DODATEK 8 – Starostne skupine na tekmovanjih/turnirjih

DODATEK 9 – Struktura turnirjev

DODATEK 1 IN 2, DIAGRAMI





DODATEK 3 DEFINICIJE

1. IGRIŠČE IN OPREMA

- 1.1. **Igrišče:** uradno označen del vode za igranje vaterpola v skladu z dodatkom 4.
- 1.2. **Zapisnikarska miza:** prostor kjer se nahajajo ostale uradne osebe (poleg sodnikov) in opravljajo svoje dolžnosti.
- 1.3. **Leteča menjava:** možnost moštva izvajanja zamenjav med igro iz prostora za leteče menjave.
- 1.4. **Prostor za leteče menjave:** prostor ob strani igrišča, kjer je skladno s Pravili dovoljeno izvajati leteče menjave.
- 1.5. **Zadetek:** je dosežen, ko je žoga v celem obsegu prešla linijo gola, to je prva linija vratnic, med vratnicama ter pod prečko.
- 1.6. **Linija gola:** označuje konec igrišča, poteka na liniji sprednje namišljene črte vratnic (VI 7.1).
- 1.7. **Gol območje:** Je pravokotnik, ki sega ob strani dva metra od vsake vratnice in v igrišče, dva metra nasproti linije gola. V to območje napadalci ne smejo vstopiti brez posesti žoge razen, če so za linijo žoge.
- 1.8. **Linija 5m:** se nahaja 5m od linije gola, je linija od koder se izvaja kazenski strel.
- 1.9. **Linija 6m:** se nahaja 6m od linije gola, kjer prekrški, za katere je to predpisano v Pravilih, postanejo prekrški za kazenski met.
- 1.10. **Linija polovice igrišča:** Je središčna linija igrišča, ki ga razpolovi na dva enaka dela.
- 1.11. **Gol:** Oprema, v katero mora priti žoga v polnem obsegu, da bi bil zadetek priznan (dodatek 4.2).

2. MOŠTVA IN ZAMENJAVE

- 2.1. **Moštvo:** vaterpolski igralci(ke) kot je predpisano v poglavju VI.
- 2.2. **Igralec:** posamezni član vaterpolskega moštva.
- 2.3. **Vratar:** posamezni član, ki nosi kapico številka 1 ali 13, njegova naloga pa je preprečiti zadetek.
- 2.4. **Zamenjava:** igralec ki zamenjuje aktivnega igralca v igrišču ali izključenega igralca.
- 2.5. **Rezerva:** igralec moštva, ki trenutno ne igra.
- 2.6. **Vzdolžni prostor za zamenjave:** je prostor za leteče menjave.
- 2.7. **Prostor za izključene igralce:** je prostor od koder se izključeni igralec ali njegova zamenjava vrne v igrišče.

- 2.8. Prednost:** možnost napadalca ali njegovega moštva, da nadaljuje z igro in si ustvari priložnost za zadetek. Sodniki morajo soditi tako, da napadalno moštvo ohranja svojo prednost.
- 2.9. Rdeč karton:** sodniški signal, ki pomeni izključitev za nadaljnjo igro igralca, trenerja ali druge uradne osebe.
- 2.10. Rumen karton:** Opozorilo trenerju za neprimerno vedenje klopi ali njega ter opozorilo moštvu za prekršek simulacije.
- 2.11. Igralec kršitelj:** Igralec, ki stori prekršek.

3. SODNIKI IN SLUŽBENE OSEBE

- 3.1. Video pomožni sodnik- VAR:** oprema in sodnik, ki skladno s Protokolom VAR – Dodatek 7, pomaga sodniku pri sprejetju dokončne odločitve.
- 3.2. Sodnik:** Je uradna oseba odgovorna za vodenje tekme skladno s Pravili.
- 3.3. Možnost igranja z žogo:** Ko ima igralec v posesti žogo in lahko nadaljuje z igranjem brez prekinitev.
- 3.4. Center:** napadalec, ki običajno igra na liniji dveh metrov in med vratnicami nasprotnega gola.
- 3.5. Bek:** Branilec, čigar osnovna naloga je braniti pred igro centra.
- 3.6. Linijski sodnik oz. sodnik pomočnik:** je službena oseba, ki sedi na liniji gola in pomaga sodniku pri odločitvah ali je žoga prešla linijo gola, kdo se je zadnji dotaknil žoge preden je odšla za linijo gola ter vračanje žog v igrišče.
- 3.7. Začetek in ponoven začetek:** Vsak začetek četrtine, po голу ali sodniško prekinitvijo, ko je sodnik zahteval žogo.

4. TRAJANJE IGRE

- 4.1. Čista igra:** moštvi igrata štiri četrtine po osem minut čiste igre skupaj 32 minut. Čas začne teči na začetku vsake četrtine, ko se prvi igralec dotakne žoge in se zaustavi ob vsaki prekinitvi sodnika ali semaforja, ki meri čas ter se ponovno nadaljuje, ko žoga zapusti roko igralca, ki je izvajal ustrezen met, podajo ali strel, skladno s Pravili.
- 4.2. Izvajanje kazenski strel:** V kolikor je rezultat po koncu tekme izenačen, se izvajajo kazenski strel, skladno s protokolom Dodatek 6.

4.3. Napadalni sodnik: sodnik, čigar glavna naloga je spremljati napadalne akcije pred golom, na njegovi desni strani.

4.4. Obrambni sodnik: sodnik, ki spremlja napadalne akcije na sodniški levi strani. Sodnik običajno stoji na mestu, kjer je najbolj oddaljen napadalni igralec.

5. TIME-OUT

5.1. Time out: Je enominutna prekinitev, ki je na voljo napadalnemu moštvu kadarkoli med igro, razen pred izvajanjem kazenskega meta in VAR pregleda. Vsako moštvo ima na voljo dva time-outa.

5.2. Nedovoljen time out: Zahtevan time out, ki skladno s pravili, ni dovoljen.

5.3. Posest žoge: Posest žoge ima moštvo čigar igralec drži ali plava z žogo.

6.

7. NAČIN DOSEGANJA ZADETKOV

7.1. Vidno izvajati: pomeni, da žoga vidno zapusti dlan igralca. Igralec, ki izvaja, si žogo lahko poda z desne v levo roko ali obratno.

7.2. Vipanje: simulirati strel.

7.3. Plavanje za žogo: na začetku četrtine je žoga nameščena na sredini igrišča in ob znaku sodnika, igralca začneta plavanje za pridobitev posesti žoge.

8. NAVADNI PREKRŠKI

8.1. Napačen štart: prehiter začetek plavanja ali odrivanje od gola.

8.2. Prekršek: kršitev pravil igre zaradi česar se čas igre in napada ustavita in se dosodi prekršek. Poznamo dve vrsti prekrškov:

8.2.1. Fizični prekrški, je fizični kontakt, ki preprečuje nadaljnje gibanje nasprotnega igralca

8.2.2. Tehnični prekrški, so prekrški kršitve pravil kot npr. dve roki, stisnjena pest, napačen štart...

8.3. Potopljena žoga: je prekršek, ko igralec popolnoma potopi žogo ko je napaden ali z namenom skriti žogo.

8.4. Obojestranska izključitev: ko sta dva igralca nasprotnih moštev istočasno izključena.

8.5. Duh igre: Opredelitev značilnosti športa. Igranje v duhu igre pomeni igranje za zmago, ob spoštovanju nasprotnika,

soigralcev in same igre v skladu s Pravili. Opredeljuje ga razumevanje pravil igranje z integriteto in poštenostjo.

- 8.6. Odrivanje:** Z roko, nogo ali drugim delom telesa se odriniti od nasprotnika, z namenom pridobiti prednost.
- 8.7. Brcanje:** Udarec ali silovit gib z nogo v nasprotnikovo telo ali obraz, kar je osebna napaka.
- 8.8. Simulacija:** Pretvarjati se, da je nad teboj storjen prekršek.
- 8.9. Vplavati (to drive):** Agresivno plavati mimo obrambnega igralca bližje gola, z namenom pridobiti prednost.
- 8.10. Igralec, ki vplavuje (driver):** Igralec, nasproti branilca, ki iz mirujočega položaja, prične z agresivnim plavanjem mimo branilca, z namenom pridobiti prednost.
- 8.11. Napadati:** Držati, potopiti, vleči ali ovirati igralca, ki drži žogo.
- 8.12. Sredinska linija:** Linija, na sredini igrišča, ki razmejuje igrišče na dve enaki polovici.
- 8.13. Prekršek v napadu:** Prekršek, ki ga stori napadalec in pomeni posest žoge za nasprotno moštvo.
- 8.14. Držati žogo:** Dvigati, nositi, dotikati se žoge, vendar ne preigravanje z žogo.

9. IZKLJUČITVENI PREKRŠKI

- 9.1. Nepravilen vstop:** Vstopanje v igrišče, ki je v nasprotju s Pravili igre.
- 9.2. Nepravilen ponovni vstop:** Vstopanje zamenjave v igrišče, ki je v nasprotju s Pravili igre.
- 9.3. Izključitveni prekršek:** Prekršek zaradi katerega je igralec izključen za določeno časovno obdobje, skladno s Pravili igre.
- 9.4. Neprimerno vedenje:** Vsako nešportno in neprimerno vedenje vključno z nespoštovanjem sodnikov ali nasprotnikov, kot tudi neupoštevanje sodnikov navodil.
- 9.5. Nasilna igra:** Igra z namenom poškodovati igralca, sodnika ali uradno osebo, neglede na to, če je do fizičnega kontakta tudi prišlo.
- 9.6. Agresivna igra:** Način, ki lahko privede do poškodbe nasprotnika. Namen je popolnoma izničiti prednost nasprotnika ali moštva ali provocirati nasprotnika.
- 9.7. Vztrajna igra ponavljajočih prekrškov:** Nedovoljeni prekrški obrambnih igralcev, ki ustavljajo napad. Namen teh prekrškov

ni poškodba, pač pa ustaviti duh igre, prednost, hitrost ter zastrašiti nasprotnika.

- 9.8. Oviranje:** Omejevati gibanje nasprotnika z nedovoljenim fizičnim kontaktom, kot so držanje, blokiranje.
- 9.9. Držanje:** držati z rokami, nogami ali na drug način nasprotnika in mu omejevati gibanje.
- 9.10. Potapljanje:** Poriniti nasprotnika pod vodno gladino.
- 9.11. Vlečenje:** Povleči nasprotnika nazaj.
- 9.12. Vmešavanje v prosti, vratarjev ali kazenski met:** ne dovoliti izvajanja z oviranjem.
- 9.13. Nesorazmerni gibi:** narediti gibe z namenom udariti, brcniti pa čeprav ni prišlo do fizičnega kontakta.
- 9.14. Udariti:** fizični kontakt giba.
- 9.15. Taktični prekršek:** Vsak prekršek, ki zaustavi tok igre z namenom, preprečiti, zaustaviti prednost, hitrost, predvsem v proti napadih.
- 9.16. Proti napad:** Hitra tranzicija napadalcev iz svoje polovice igrišča na napadalno, z namenom doseči zadetek, še preden se obrambno moštvo vrne na svoje položaje.

10. PREKRŠKI ZA KAZENSKI MET

- 10.1. Prekršek za kazenski met:** Vsak prekršek znotraj 6m prostora, ki prepreči verjeten zadetek (VI 10.2). Pa tudi prekrški nasilna igra (VI 9.14), preprečiti nadaljevanje (zavlačevanje VI 10.10), prekršek time-outa (VI10.9).
- 10.2. Verjeten zadetek:** Ko je napadalec obrnjen proti голу ter med njim in vratarjem ni obrambnih igralcev in bi brez prekrška verjetno prišlo do zadetka. Možnost verjetnega zadetka je tudi v situacijah, ko je gol prazen, žoga blizu ter ostalih, opisanih v Priročniku.
- 10.3. Slaba podaja:** Je podaja, ki je soigralec ne bi mogel ujeti, četudi do prekrška ne bi prišlo. V teh primerih se prekrška ne dosodi.
- 10.4. Prednja prednost napadalca:** Je položaj, ki ga je ustvaril napadel in se pomaknil med napadalca in gol.
- 10.5. Zavlačevati z igro:** Namerno preprečiti napadalcem da nadaljujejo z igro ali prekinjanje toka igra z namenom preprečiti zadetek.
- 10.6. Ilegalni igralec:** Igralec, ki nima pravice nastopati.

11. PROSTI METI

- 11.1. **Prosti met:** Je način izvajanja žoge, predpisan s Pravili, po dosojenem prekršku, kotu, outu, time outu, zadetku, sodniški prekinitvi, krvavitvi, nameščanju kapice ali drugi prekinitvi.
- 11.2. **Blokirati strel ali podajo:** Zaustaviti let žoge z roko, dlanjo ali telesom.
- 11.3. **Strel:** Z namenom zadetka, usmeriti žogo proti nasprotnikovemu голу.

12. VRATARJEVI METI

- 12.1. **Met:** Gibanje roke, ki izpusti žogo, z namenom izvajati, podati ali zadeti.
- 12.2. **Prosti met:** Po prekršku ali prekinitvi, izvajati žogo na predpisan način.
- 12.3. **Vratarjev met:** Met dodeljen obrambnemu moštvu skladno z VI.12.
- 12.4. **Preigravati z žogo:** Plavati z žogo. Igralec, ki plava z žogo je v posesti žoge, vendar je ne drži.
- 12.5. **Podati žogo:** Vreči žogo soigralcu, ali v prostor, ki ga kontrolira to moštvo. Namen je ohranitev posesti in ne doseči zadetka.

13. METI IZ KOTA

- 13.1. **Met iz kota:** Met dodeljen napadalnemu moštvu, na linji 2.m., kot je predpisano s Pravilom VI. 13.2.
- 13.2. **Direkten strel na gol je mogoč:**
 - 13.2.1. Po dosojenem prostem metu, ko so prekršek, žoga in igralec, izven 6m,
 - 13.2.2. Kazenskem metu,
 - 13.2.3. Metu iz kota (VI. 7.2).

14. NEVTRALNI METI

- 14.1. **Nevtralni met:** Način vrnitve žogo v igro, ko nobeno moštvo ni imelo posesti žoge. Sodnik igro nadaljuje tako, da vrže žogo v igrišče, med dva nasprotna igralca, ki imata enako možnost osvojiti posest žoge.

15. KAZENSKI METI

15.1. Kazenski met: Je prosti strel iz linije 5m, ki ga brani samo vratar. Vrtarar se nahaja na liniji gola, med vratnicama in se lahko premakne naprej, po pisku sodnika, ki označuje začetek izvajanja kazenskega meta. Obrambni igralci se nahajajo na liniji 6m in lahko vstopijo v 6m prostor, ko je žoga zapustila dlan izvajalca.

16. OSEBNE NAPAKE

16.1. Osebna napaka: Se vpiše igralcu, ki stori izključitveni ali prekršek za kazenski met.

17. DODATEK Z OSTALIMI POJASNILI

17.1. Tranzicija: Prehod moštva iz obrambe v napad ali obratno.

17.2. Napadalec: Igralec moštva, ki ima posest žoge, jo kontrolira in lahko doseže zadetek.

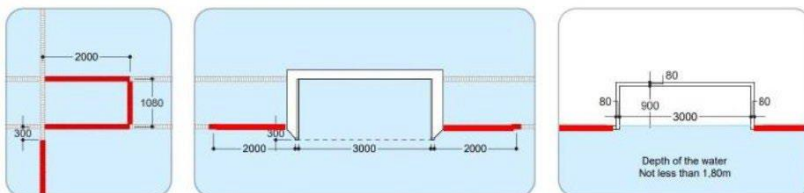
17.3. Branilec, obrambni igralec: Igralec moštva, ki nima posesti žoge niti kontrole nad njo ter poskuša preprečiti zadetek.

DODATEK 4 IGRIŠČE IN OPREMA

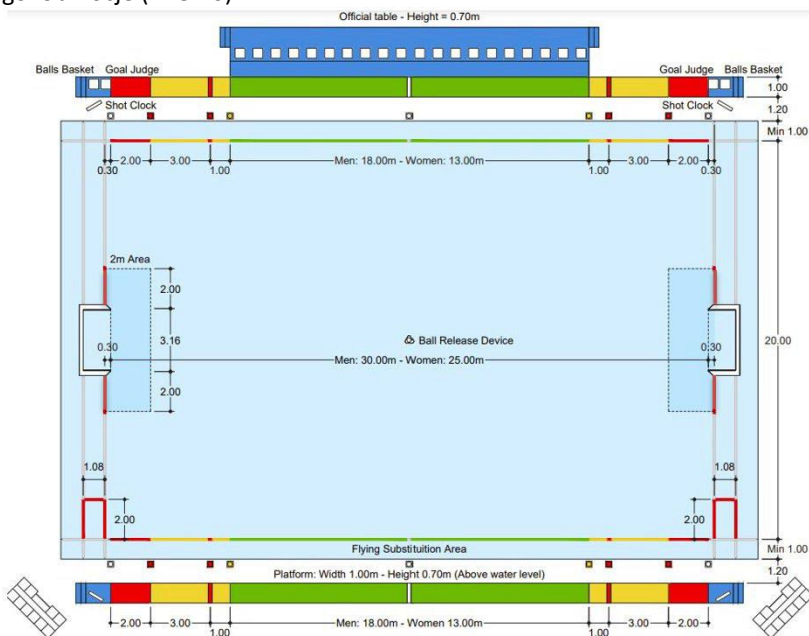
1. IGRIŠČE

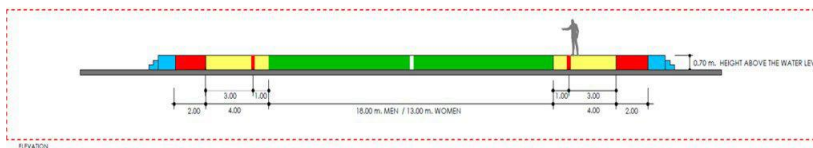
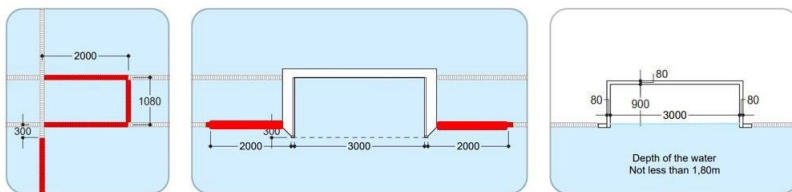
1.1. Organizatorji tekme so odgovorni za pravilne meritve in oznake na igrišču in so dolžni priskrbeti tudi vse potrebne naprave in opremo.

1.2. Tloris in oznake igrišča, ki jo sodita dva sodnika:



Mejne linije morajo biti označene z rdečo barvo 2m od vratnic in označujejo gol območje (VI.8.10).





1.3. Če tekmo sodi le en sodnik, se nahaja na isti strani kot je zapisnikarska miza, sodnika pomočnika pa sta na nasprotni strani.

1.4. Za tekmovanja World Aquatics so dimenzije igrišča, globina in temperatura vode, jakost svetlobe, določena s pravilom Objekti za vaterpolo (VI 18).

1.5. Oznake igrišča morajo biti jasno vidne na obeh straneh igrišča:

- Bele oznake: liniji gola in sredina igrišča
- Rdeče oznake: 2 metra od linije gola
- Rumene oznake: 6m od linije gola
- Rdeča oznaka: 5m od linije gola iz katere se izvaja kazenski met.

Rob igrišča od gol linije do 2. metrov mora biti obarvan rdeče, od 2. do 6. metrov rumeno in od 6. metrov do polovice igrišča, zeleno.

1.6. V obeh kotih, nasproti zapisnikarske mize, je z rdečo barvo označen prostor za vstop izključenih igralcev, dva metra od roba igrišča proti голу.

1.7. Za sodnika mora biti na razpolago dovolj prostora, da se lahko neovirano gibljeta z enega na drug konec igrišča. Tudi za linijskega sodnika mora biti zagotovljeno dovolj prostora.

1.8. Zapisnikar uporablja zastavice dimenzij 0.35 x 0.20 metra, rdeče, bele, modre in rumene barve.

2. GOLI

2.1. Obe vratnici in prečka so pravokotne oblike, širine 0,075 metra in bele barve. Gola sta postavljena na gol-liniji, enako oddaljena od vseh strani igrišča in od zadnjega roba igrišča ne manj kot 0,30 metra.

2.2. Notranja razdalja med vratnicama je 3 metre. Če je voda globoka 1,50 metra ali več, mora biti spodnja stran prečke 0,90 metra nad vodno gladino. Če pa je voda nižja kot 1,50 metra, potem mora biti spodnja stran prečke 2,40 metra oddaljena od dna bazena.

2.3. Mehko mrežo napnemo na vratnici in prečko tako, da zapremo celoten prostor gola. Mreža mora biti pritrjena tako, da je po vsej liniji za golom vsaj 0,30 metra prostora.

3. ŽOGA

3.1. Žoga mora biti okrogla s samozapiralnim ventilom. Mora biti vodoodporna, brez zunanjih šivov, na zunanji strani ne sme biti prekrita z lepljivo snovjo, mastjo ali čim podobnim.

3.2. Žoga ne sme biti lažja kot 400 gramov in ne težja kot 450 gramov.

3.3. Pri igrah, kjer nastopajo moški, naj obseg žoge ne bo manjši od 0,68 metra in ne večji od 0,71 metra. Njen pritisk naj bo od 7,5 do 8,5 psi.

3.4. Pri igrah, kjer nastopajo ženske, naj obseg žoge ne bo manjši od 0,65 metra in ne večji od 0,67 metra. Njen pritisk naj bo od 6,5 do 7,5 psi.

4. KAPICE

4.1. Obe moštvi nosita kapice kontrastnih barv; razen močno rdeče ali barve žoge; barvo kopic mora predhodno odobriti sodnik. Sodnik lahko zahteva, da moštvi nosita kapice bele ali modre barve. Vratarja morata nositi kapico rdeče barve. Kapice morajo biti zavezane z vrvico pod brado. Če igralec izgubi kapico, jo mora

ponovno namestiti ob prvi primerni prekinitvi, ko ima njegovo moštvo posest žoge. Kapice morajo igralci nositi ves čas tekme.

4.2. Kapice morajo imeti prilagodljiv ščitnik za ušesa, ki je iste barve kot kapice moštva, razen vratarjeve kapice, ki ima lahko rdeče ščitnike.

4.3. Kapice so na obeh straneh označene s številkami, ki so lahko visoke največ 0,10 metra. Vratar nosi številko 1, ostale kapice so označe od 2 do 13. Rezervni vratar nosi rdečo kapico s številko 13. Igralec med igro ne sme zamenjati svoje številke, razen z dovoljenjem sodnika in šele potem, ko je bil o tem obveščen zapisnikar.

4.4. Pri mednarodnih tekmah je na kapici lahko tudi nacionalna tri-črkovna oznaka države in zastava te države. Oznaka države naj bi v višino merila ne manj in ne več od 0,04 metra.

5. VIDNE URE

5.1. Vse vidne ure, semaforji, merijo čas v padajočem smislu.

DODATEK 5 SLUŽBENE OSEBE

1. SLUŽBENE OSEBE NA WORLD AQUATICS TEKMOVANJIH

1.1 Na WA tekmovanjih se med službene osebe štejejo: dva sodnika, dva Linijska (pomožna) sodnika, časomerilca in zapisnikarja ter video asistentom- sodnikom, od katerih ima vsak določena pooblastila in dolžnosti. Te Službene osebe naj bi bile prisotne tudi pri vseh drugih tekmovanjih, razen tam, kjer igro sodita samo dva sodnika brez linijskih sodnikov. V tem primeru bosta sodnika prevzela vse dolžnosti in naloge pomožnih sodnikov.

Glede na pomembnost, tekmo vodijo najmanj štiri do največ devet uradnih oseb in sicer:

- a) Sodnika in linijska sodnika;
 - dva sodnika in dva linijska sodnika ali
 - dva sodnika brez linijskih sodnikov ali
 - en sodnik in dva linijska sodnika.

b) Časomerilci in zapisnikarji:

Kadar imamo enega časomerilca in enega zapisnikarja:

Časomerilec meri čas, ko ima moštva žogo neprekinjeno v posesti v skladu z VI.8.14. Zapisnikar meri čas dejanske igre, time-oute in presledke med četrtinami in čas, ko je bil igralec izključen v skladu s pravili. Zapisoval bo tudi potek igre kot je opisano v VI.10.1. in tudi meril čas izključenih igralcev po pravilih.

Kadar imamo dva časomerilca in enega zapisnikarja:

Prvi časomerilec meri čas dejanske igre, time-oute in presledke med četrtinami. Drugi časomerilec meri čas, ko ima moštva žogo neprekinjeno v posesti v skladu z VI.8.14. Zapisnikar beleži potek igre, kot je določeno z Vaterpolskimi Pravili.

Kadar imamo dva časomerilca in dva zapisnikarja:

Prvi časomerilec meri čas dejanske igre, time-oute in presledke med četrtinami. Drugi časomerilec meri čas, ko ima moštva žogo neprekinjeno v posesti v skladu z VI.8.14.. Prvi zapisnikar beleži potek igre, drugi zapisnikar beleži izključitve igralcev, nepravilni vstopi

izključenih igralcev in zamenjav in tretje osebne napake.

c) Video asistent – sodnik

Pomaga obema sodnikoma, kot je predpisano s Pravili.

2. SODNIKI

2.1 Uporaba avdio opreme med sodniki. Med tekmo sta oba sodnika opremljena z avdio opremo, ki omogoča medsebojno komunikacijo. Tudi delegat in VAR pomožni sodnika imata avdio opremo a le za sprejemanje informacij o zapisnikarski mizi ter razjasnitvi situacij, kadar je to potrebno.

2.2 Vse sodniške odločitve so dokončne in njihovo tolmačenje Pravil je potrebno upoštevati ves čas igre. Sodnika morata interpretirati Pravila glede na dejstva, ki jih vidita, brez dvomov in v skladu s pravili po svojih najboljših močeh.

2.3 Sodnika zapiskata na začetku igre in na vsakem ponovnem začetku; ko priznata zadetek; dosodita vratarjev met, met iz kota (če je to že signaliziral sodnik na liniji gola ali ne), nevtralni met; ter prekrške glede na Pravila igre. Sodnik svojo odločitev lahko spremeni samo v primeru, če žoga še ni vrnjena v igro.

2.4 Sodnika imata pravico kateremu koli igralcu ukazati, da zapusti vodo, glede na obstoječe pravilo. Tekma se lahko prekine ali konča, če ta igralec ne želi zapustiti igrišča.

3. POMOŽNI (LINIJSKI) SODNIKI

3.1 Linijska sodnika se nahajata na isti strani kot zapisnikarska miza, na koncu igrišča, na liniji gola.

3.2 Dolžnosti linijskih sodnikov so:

- a) Z navpičnim dvigom roke signalizira pravilen položaj igralcev na njihovi gol-liniji, na začetku vsake četrtine ali podaljška.
- b) Z navpičnim dvigom obeh rok signalizira nepravilen začetek ali ponovi začetek.
- c) Z vodoravno iztegnjeno roko v smeri napada,

signalizira vratarjev met.

- d) Z vodoravno iztegnjeno roko v smeri napada, signalizira kot.
- e) S prekrizanima rokama nad glavo, signalizira zadetek.
- f) Z navpičnim dvigom obeh rok signalizira nepravilen vstop izključenega igralca ali njegove zamenjave.

3.3 Vsak sodnik na gol-liniji mora imeti zalogo žog. Kadar žoga zapusti igrišče, bo žogo takoj vrgel vratarju (za vratarjev met), najbližjemu igralcu moštva v napadu (za met iz kota), ali tistemu, ki ga določi sodnik.

4. ČASOMERILCI

4.1 Dolžnosti časomerilcev so:

- a) meriti dejanski čas igre, time-outov in presledkov med četrtinami,
- b) meriti čas, ko ima moštvo neprekinjeno žogo v svojih rokah,
- c) meriti čas izključitve igralca v skladu s pravili kot tudi objaviti čas ponovnega vstopa v igro izključenega igralca ali njegove zamenjave,
- d) jasno morajo najaviti začetek zadnje minute igre,
- e) s piščalko dati signal po 45 sekundah in za konec time-outa.

4.2 Časomerilec bo z žvižgom (ali drugim razumljivim zvočnim signalom) naznanil konec vsakega dela igre - ne glede na sodnika in njegov znak, razen:

- a) v primeru, ko se sočasno z zvokom, dosodi prekršek za kazenski met, pri čemer se kazenski met izvede po pravilih;
- b) če je žoga v letu in prečka linijo gola, pri čemer je potrebno zadetek priznati.

5. ZAPISNIKARJI

5.1 Dolžnosti zapisnikarja so:

- a) voditi mora zapisnik igre (vključno z igralci), rezultata, time-outov, izključitev, prekrškov za kazenski met in osebnih napak pri vsakem posameznem igralcu;
- b) kontrolira čas za izključenega igralca in signalizira kdaj lahko izključeni vstopi v igro z ustrezno dvignjeno zastavico,

- razen takrat, ko sodnik dovoli izključenemu igralcu vrnitev v igro, ko je prišlo do zamenjave posesti žoge. Po štirih (4) minutah mora zapisnikar signalizirati ponovno vrnitev v igro z dvigom rumene zastavice skupaj z zastavico barve moštva igralca, kaznovanega za brutalnost ali z drugim odobrenim načinom signaliziranja;
- c) z rdečo zastavico in z žvižgom mora signalizirati vsak nepravilen vstop izključenega igralca ali njegove zamenjave (čeprav že linijski sodnik signalizira napačen vstop), kar takoj ustavi igro.
 - d) vsakemu igralcu mora brez zavlačevanja signalizirati tretjo osebno napako kot sledi:
 - i) z rdečo zastavico, če je tretja osebna napaka izključitveni prekršek;
 - 7. z rdečo zastavico in z žvižgom, če je igralec s svojo tretjo osebno napako povzročil prekršek za kazenski met.

6. POMOŽNI VIDEO SODNIK

6.1 Dolžnosti video asistenta sodnika so:

- a) Opozoriti in pomagati sodniku ob dvomljivih »gol ali ne« situacijah ter nasilno igro in priskrbeti ustrezen video posnetek ob primernem trenutku.
- b) Če je potrebno tudi v drugih situacijah pomagati sodniku z ustreznim video posnetkom.
- c) Ob zahtevki sodnika, pokazati ponovljen video posnetek.

7. NAVODILA ZA DVA SODNIKA

7.1. Sodnika imata absoluten nadzor nad igro in enaka pooblastila pri sojenju prekrškov in določanju kazni. Različno mnenje sodnikov, ni razlog za protest ali pritožbo.

7.2. Sodniška organizacija ali odbor, ki delegira sodnike, izbere stran igrišča za vsakega sodnika. Sodnika zamenjata strani pred vsako četrtino, kadar jo ne menjata moštvi.

7.3. Na začetku tekme in vsake četrtine se sodnika postavita na linijo 6m. Začetni znak za igro, da sodnik, ki je na isti strani, kot je zapisnikarska miza.

- 7.4.** Po doseženem zadetku, bo znak za ponoven začetek igre dal tisti sodnik, ki je nadziral napad, ko je bil dosežen zadetek. Pred ponovnim začetkom se morata sodnika prepričati, da so bile izvedene vse zamenjave.
- 7.5.** Vsak sodnik lahko dosodi prekršek v kateremkoli delu igrišča, vendar mora sodnik svojo primarno skrb posvečati ofenzivni situaciji pri napadu na gol z njegove desne strani. Sodnik, ki ne kontrolira napada (defenzivni sodnik) se mora zadrževati na liniji, ki od gola, na katerega se napada, ni oddaljena več kot najbolj oddaljen igralec v napadu.
- 7.6.** Pri dosojanju prostega meta, vratarjevega meta ali meta iz kota sodnik, ki odloča, zapiska na piščalko, nato pa oba sodnika z roko pokažeta smer napada moštva, ki ima v posesti žogo. To je potrebno zato, da igralci na različnih položajih jasno vidijo, komu je dosojen met. Sodnik se pri dosojanju poslužuje signalov opisanih v Dodatku B.
- 7.7.** Znak za izvedbo kazenskega meta bo dal ofenzivni sodnik razen v primeru, ko ga izvajalec izvaja z levo roko, takrat vlogo ofenzivnega sodnika prevzame defenzivni.
- 7.8.** Če oba sodnika istočasno dosodita prosti met za nasprotni moštvi, se izvaja nevtralni met, ki ga izvaja ofenzivni sodnik.
- 7.9.** Če oba sodnika istočasno dosodita eden prosti met, drugi pa izključitveni prekršek oz. prekršek za kazenski met se upošteva težji prekršek.
- 7.10.** Če igralca naprotnih ekip naredita istočasno izključitveni prekršek, bo sodnik zahteval žogo in se prepričal, da sta obe moštvi in zapisnikarska miza seznanjeni s številkami izključenih igralcev. Poses žoge dobi moštvo, ki je imelo poses žoge pred storjenim prekrškom, ne dodeli pa se novih trideset sekund. Če nobeno moštvo ni imela posesti žoge, se bo igra nadaljevala z nevtralnim metom, dodeli pa se novih trideset sekund.
- 7.11.** Če se se obema moštvoma istočasno dosodita kazenska strela, bo prvo streljalo moštvo, ki je imelo žogo v posesti. Po drugem kazenskem strelu, se bo igra nadaljevala s prostim metom moštva, ki je zadnje imelo poses žoge iz sredine igrišča oz. za središčno linijo.

8. SODNIŠKI SIGNALI

SLIKA A : **začetek četrtine, izvajanje po голу, kazenski strel**: Sodnik spusti svojo roko iz vertikalne pozicije.



SLIKA B : **prosti met, vratarjev met, met iz kota** :ena roka v smer napada in druga na mesto, kjer se bo izvajal prosti met, vratarjem met in met iz kota.



SLIKA C : **nevtralni met**: Sodnik pokaže mesto kjer je bil dosojen nevtralni met, pokaže signal nevtralnega meta (obrnjena palca navzgor) in zahteva žogo.



SLIKA D : **izključitev igralca**: z roko pokaže na igralca, ki ga izključuje, nato roko hitro premakne v smer prostora za izključene igralce (bliže голу izključenega igralca) in takoj zatem pokaže številko izključenega igralca, tako, da je to vidno vsem v igrišču in vsem na zapisnikarjevi mizi.



SLIKA E: **obojestranska izključitev**: z obema rokama pokaže na oba igralca, ki jih izključuje v skladu s signali navedenimi v točki D in pokaže številko izključenih igralcev prav tako v skladu s signali navedenimi v točki D.



SLIKA F: **izključitev s pravico zamenjave**: sodnik izključitev pokaže v skladu s signali navedenimi v točki D (ali v točki E kadar pride do te situacije) in nato zavrti roko okoli roke v skladu s signali prikazanimi v točki F. Igralcu sodnik pokaže rdeči karton in nato pokazati številko igralca zapisnikarski mizi.



SLIKA G: **Izključitev brez pravice zamenjave**: sodnik izključitev pokaže v skladu s signali navedenimi v točki D (ali v točki E, odvisno od situacije) in prekriža obe roki tako, da je to vidno vsem v igrišču in vsem za zapisnikarjevo mizo, kot tudi jasn prikaz številke igralca. Igralcu mora pokazati rdeči karton in nato pokazati številko igralca zapisnikarski mizi.



SLIKA H: **Kazenski met**: sodnik dvigne v zrak roko s petimi razprtimi prsti. Zapisnikarja mora takoj zatem sodnik obvestiti o številki kapice igralca, ki je storil prekršek.



SLIKA I: **Zadetek:** sodnik pokaže zadetek tako, da zapiska v piščal in takoj pokaže na sredino igrišča.



SLIKA J: **Držanje:** sodnik pokaže držanje nasprotnika kot izključitveni prekršek tako, da z eno roko drži za pest druge.



SLIKA K: **Potapljanje:** sodnik pokaže potapljanje nasprotnega igralca kot izključitveni prekršek tako, da spusti obe roki navzdol, ki jih prej drži v vodoravni poziciji.



SLIKA L: **Vlečenje:** sodnik pokaže vlečenje nasprotnega igralca kot izključitveni prekršek tako, da vodoravno iztegnjene roke skrči v komolcu in jih potegne k telesu.



SLIKA M: **Brcanje:** sodnik pokaže brcanje nasprotnega igralca, kot izključitveni prekršek tako, z gibanjem noge - brca.



SLIKA N: **Udarec**: sodnik pokaže udarec nasprotnika kot izključitveni prekršek tako, da s pestjo v vodoravni poziciji udari sem ter tja.



SLIKA O: **Odrivanje**: sodnik pokaže navaden prekršek odrivanja oz odrivanja od igralca tako, da z rokami pokaže odrivanje od telesa



SLIKA P: **Oviranje**: sodnik pokaže izključitveni prekršek oviranje ali plavanje čez nasprotnika tako, da gre z dlanjo ene roke čez drugo roko.



SLIKA Q: **Potopljena žoga**: sodnik pokaže navaden prekršek potopljeno žogo tako, da z eno roko iz vodoravne pozicije zamahne navzdol.



SLIKA R: **Stanje**: sodnik pokaže navaden prekršek, če igralec stoji na tleh bazena (WP 20.5) tako, da dviga in spušča eno nogo.



SLIKA S: **Neizvajanje**: zavlačevanje izvajanja prostega meta, vratarjevega meta ali meta iz kota sodnik pokaže tako, da enkrat ali dvakrat dvigne roko z dlanjo obrnjeno navzgor.



SLIKA T: **Dva metra:** kršitev pravila linije dveh metrov sodnik pokaže z navpično iztegnjeno roko in pokaže številko 2 tako, da dvigne kazalec in sredinec v zrak.



SLIKA U: **Pretek napada** sodnik pokaže konec napada tako, da dvakrat ali trikrat zavrti z roko.



SLIKA V: **dovoljen direkten strel izven 6m,** dvignjena roka



SLIKA W: **zamenjava posesti žoge,** iztegnjena roka v smeri napada



SLIKA X: Sodnik na liniji gola označi začetek igre.



SLIKA Y: Sodnik na liniji gola označi nepravilen štart, ponovni začetek oz. napačen vstop izključenega igralca ali njegove menjave



SLIKA Z: Sodnik pokaže kot ali vratarjev met z roko v smeri napada ekipe, ki ima v posesti žogo.



SLIKA AA: Sodnik na gol-liniji označi zadetek



SLIKA AA: Za boljše razumevanje z igralci in zapisnikarjem, naj se številke kažejo z obema rokama. Kadar je številka večja od pet, ena roka pokaže pet prstov, z drugo roko pa preostale prste za željeno številko. Za število deset se pokaže stisnjena pest. Če številka presega deset, poleg stisnjene pesti z drugo roko pokažemo zeleno število.



1



2



3



4



5



10

DODATEK 6 - IZVAJANJE KAZENSKIH STRELOV

1. VPLETENE URADNE OSEBE

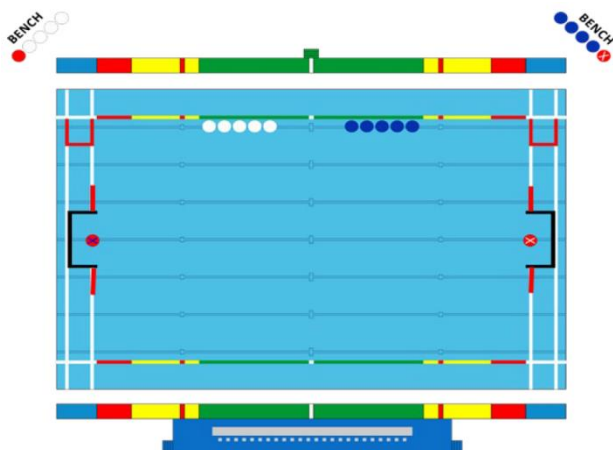
- **1.1 DELEGATI:** Dolžnost delegata je, da preveri kateri igralci lahko sodelujejo pri izvajanju kazenskih strel (igralci, ki so v rednem delu prejeli 3 izključitve, rdeči karton ali bili poškodovani nimajo pravice izvajati kazenske strele), in da sledijo vrstnemu redu 5 strelcev po prvem krogu izvajanja, če še ni prišlo do zmagovalca.
- **1.2 SODNIKI:** Sodniki morajo nadzirati igralno polje, klopi za rezervne igralce, pozicijo vratarjev in strelcev v polju.
- **1.3 VAR SODNIK:** Nadzira kamero na gol liniji, če je potrebno posredovati.

2. POTEK IZVAJANJA KAZENSKIH STRELOV

2.1 Če po koncu rednega dela potrebujemo zmagovalca, moramo slediti spodnjemu postopku in proceduri (VI 4.3).

2.2 Takoj po koncu 4.četrtnine sledi 3-minutna pavza, v kateri morajo biti opravljene spodnje aktivnosti:

- a. vsi igralci razen 5ih, ki bodo izvajali kazanske strele in golmanov se morajo usesti na klopi za rezervne igralce. Igralci, ki bodo izvajali kazanske strele se morajo postaviti ob linijo znotraj igralnega polja na svoji polovici.



- b.** vratarja zamenjata polovici tako, da se pred začetkom izvajanja kazenskih strelav nahajata na nasprotni strani svoje ekipe.
- c.** sodnik, ki se nahaja na strani ekip mora s kapetanoma z metanjem kovanca določiti katera ekipa bo prva pričela z izvajanjem kazenskih strelav.
- d.** linijski sodniki ne sodelujejo med izvajanjem kazenskih strelav.

2.3 Izvajanje kazenskih strelav se mora pričeti takoj po preteku 3 minut. Če ekipa ni pripravljena lahko trenerju pokažemo rumeni karton. V primeru, da je trener že imel rumen karton od prej mu lahko pokažemo rdeči karton. Če je bil glavni trener izključen že prej, se lahko dodeli rdeč karton komu od preostalih uradnih oseb na klopi, če zavlačuje potek začetka izvajanja kazenskih strelav.

2.4 Samo en sodnik nadzira izmenjajoče izvajanje kazenskega strela na 5m svoje napadalne polovice, razen če je strelec levičar izvajanje prevzame drugi sodnik na nasprotni strani.

2.5 Za izvajanje kazenskih strelav se lahko uporablja več žog, prepovedano je žogo vreči z ene na drugo stran.

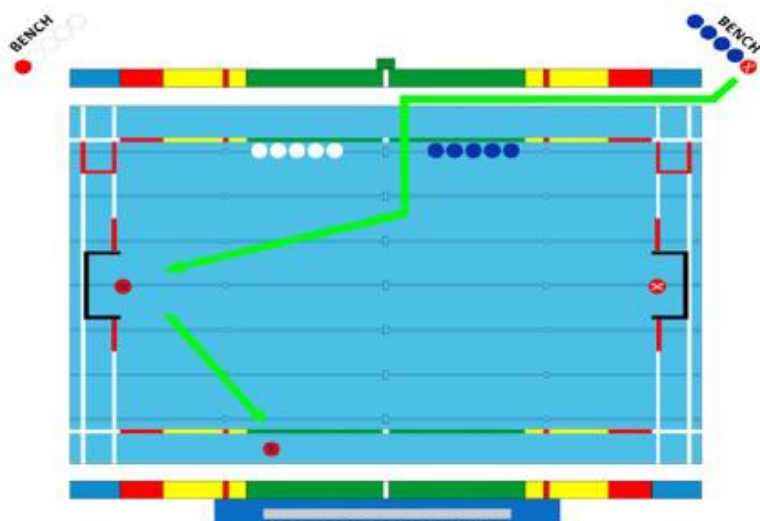
2.6 Vrstni red izvajanja kazenskih strelav ni potreben pred začetkom. Naloga delegata in zapisnikarske mize je da si zabeležita vrstni red, ki mora biti enak tudi v nadaljevanju, če zmagovalec in znan po prvem krogu.

2.7 Kazenski strelji se izvajajo izmenjajoče na obeh straneh igralnega polja, razen v primeru, ko pogoji niso enaki za obe ekipi in bi s tem ena od ekip lahko imela prednost.

3. ZAMENJAVA VRATARJEV

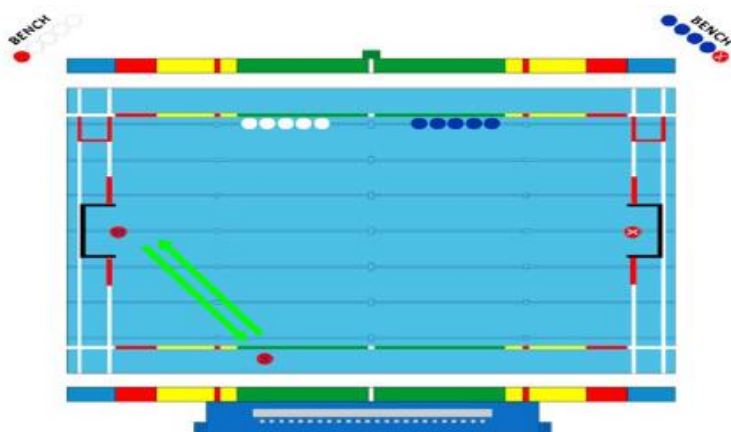
3.1 Zamenjava vratarjev med izvajanjem kazenskih strelav je dovoljena po spodnji proceduri (glej zelene puščice):

- 1.** Menjava mora hoditi do sredine igrišča, nato skočiti v vodo in zaplavati do pozicije vratarja.
- 2.** Vratar, ki zapusti svoje mesto mora zaplavati izven igralnega polja pod zapisnikarsko mizo izven 6m, kjer ostane do ponovne zamenjave ali do konca tekme.



4. PONOVNA ZAMENJAVA VRATARJA

4.1 Dovoljena je ponovna zamenjava vratarja med izvajanjem kazenskih strelav samo kot kaže spodnja slika:



5. IZKLJUČITEV VRATARJA ALI IGRALCEV MED IZVAJANJEM KAZENSKIH STRELOV

5.1 Če je vratar izključen med izvajanjem kazenskega strela ga lahko zamenja samo eden izmed 5ih igralcev, ki so v vodi brez vratarjevih pravic. Po nadaljevanju ga lahko zamenja kateri od ostalih igralcev ali alternativni vratar.

5.2 Če je igralec izključen med izvajanjem kazenskega strela, se tega igralca odstrani iz pozicije strelcev s tem da bo njegova zamenjava zadnja na vrsti strelcev.

6. POVZETEK (med izvajanjem kazenskih strellov)

1. Delegat in zapisnikarska miza sledita pravilnemu zaporedju strelcev.
2. Sodnika preverjata ekipi.
3. Pred začetkom izvajanja kazenskih strellov ni ogrevanja.
4. Uradne osebe in igralci, ki ne sodelujejo med izvajanjem kazenskih strellov morajo sedeti na klopi za rezervne igralce.
5. Med izvajanjem kazenskih strellov se igralci ne smejo obešati na progo.
6. Zamenjava vratarja je možna samo po protokolu.
7. Vratar, ki je svoje mesto prepustil menjavi mora ostati v vodi, pod zapisnikarsko mizo izven 6m igralnega polja.
8. Vsaka ponovna zamenjava vratarja mora biti izvedena po protokolu.

DODATEK 7 – VAR PROTOKOL

Namen uporabe VAR protokola s strani svetovne vaterpolo organizacije je, da bi čim bolj transparentno in integrirano odpravili človeške napake s pomočjo moderne tehnologije.

1. NAČELA

Končna odločitev mora biti vedno sodnikova, ki pa jo lahko po pregledu VAR posnetka v skladu z dejstvi spremeni. Samo sodnik lahko zahteva posnetek na katerega ga delegat in VAR sodnik opozorita. Slednji lahko igro ustavi v najhitrejšem in najprimernejšem času. Med pregledom posnetka mora biti sodnik viden ves čas, poleg tega tudi ne sme biti pod časovnim pritiskom glede končne odločitve dokler ni prepričan vanjo. Tekma ne more biti razveljavljena, če VAR tehnologija v danem trenutku ni delovala, četudi pride do nepravilne odločitve glede situacije in situacije kjer do pregleda enostavno ne more priti.

1.1 USTREZNA DEFINICIJA TRENUTKA PREGLEDA VAR POSNETKA

- Nobena od ekip ni v posesti žoge
- Intervalni čas (čas med četrtinami, po голу, med time-out-i)
- Pred metom iz kota
- Ko ekipa v posesti žoge nima očitne prednosti
- Najkasneje drugi napad, ki sledi situaciji kjer ni bilo razvidno ali je bil zadetek dosežen ali ne.

2. SITUACIJE ZA VAR PREGLED MED TEKMO

VAR lahko intervenira med tekmo samo v spodnjih primerih:

- Ali je bil zadetek dosežen ali ne *goal/no goal*
- Če je bil zadetek dosežen po preteku časa za napad ali ob koncu četrtine
- Napake pri zapisnikarski mizi ali elektronske tehnične težave
- Če pride do strela na gol ob koncu četrtine medtem, ko je bil izključen igralec
- Pregled kjer naj bi prišlo do situacije nasilnega dejanja
- Motenje/vmešavanje pri izvajanju kazenskih strelav

2.1 GOAL/NO GOAL SITUACIJA

Če ima sodnik na VAR-u dvom ali je bil zadetek dosežen ali ne bo s pomočjo tehnologije preveril ali je dejansko žoga s celotnim obsegom prešla gol linijo.

2.1.1 ČE JE BIL ZADETEK DOSEŽEN

- Eden od sodnikov pokaže da je potrebno situacijo preveriti
- Eden od sodnikov vzame žego iz vode
- Sodnik, ki je bliže VAR monitorju preveri situacijo in sprejme končno odločitev
- Če je zadetek razveljavljen se žoga vrne vratarju, ki bo igro nadaljeval z vratarjevim metom, ostali igralci pa zavzamejo prosto pozicijo v igralnem polju kot po izvajanju time-outa
- Če je zadetek priznan se igra nadaljuje kot po pravilih.

2.1.2 ČE ZADETEK NI BIL PRIZNAN

Sodnika morata najti primeren trenutek kar se da najhitreje, da lahko vzameta žogo iz vode in preverita situacijo na VAR-u. Najkasneje lahko to storita pred koncem naslednjega napada, kjer naj bi se zgodila situacija ali je bil dosežen zadet ali ne.

ČE JE BIL ZADETEK DOSEŽEN PO PREGLEDU;

Se tekma nadaljuje kot to pravijo pravila (VI.6.4), čas se povrne nazaj ko naj bi bil zadetek dosežen, vse kar se je zgodilo po tem se briše iz zapisnika, razen rumenih, rdečih kartonov in nasilnih dejanj (izključitve z in brez zamenjave) ostanejo.

ČE ZADETEK PO PREGLEDU NI BIL PRIZNAN;

Se tekma nadaljuje s prostim metom ekipe, ki je bila pred tem v posesti žoge. Čas se ne spremeni, igralci pa lahko zavzamejo pozicijo v igralnem polju kjerkoli, kot po time-out-u.

2.2 ZADETEK DOSEŽEN PO PRETEKU ČASA NAPADA ALI OB KONCU

ČETRINE

Če je bil zadetek dosežen po preteku napada ali po preteku četrtnine, mora sodnik preveriti ali je žoga zapustila dlan igralca pred ali po preteku časa. Pregled posnetka bo opravljen takoj po doseženem takim zadetku. Če je bil v tem primeru dosojen met iz kota ali se žoga odbije od obrambe se posnetka ne bo preverjalo. Če se taka situacija dogodi na koncu četrtnine ali na koncu tekme se bo dejansko tekma zaključila šele po VAR pregledu in ko sodnik pokaže končno odločitev in ne prej.

2.3 IZKLJUČITEV IGRALCA OB KONCU ČETRINE

Ko je igralec izključen ob koncu napada ali koncu četrtnine je potrebno na VAR-u preveriti ali je prišlo do menjave posesti žoge, da se ve kako je potrebno začeti naslednjo četrtnino (v popolni postavi ali z enim igralcem manj). Nobena druga situacija poleg pravil 2.2 in 2.3 ni dovoljena za VAR pregled.

2.4 TEHNIČNE NAPAKE ZAPISNIKARSKE MIZE ALI OKVARA OPREME

V primeru napake pri zapisnikarski mizi ali okvari na glavnem semaforju, semaforju za minuto odmora in tipki za klicanje minute odmora lahko na VAR-u preverimo in tako odpravimo napake. Vse to mora biti storjeno pred nadaljevanjem tekme.

2.5 SUM STORITVE NASILJA

Če sodnika, delegat ali VAR sodnik sumijo na nasilno dejanje lahko s pomočjo VAR posnetka preverijo situacijo.

Če je bila tekma prekinjena v trenutku nasilnega dejanja:

- In če je bilo nasilno dejanje ugotovljeno bo sodnik sankcioniral napako po pravilih in tekma se nadaljuje od tistega trenutka naprej.
- Če nasilno dejanje ni bilo ugotovljeno se tekma nadaljuje brez posebnosti.

Če je bila tekma ustavljena šele ob naslednjem in najhitrejšem možnem

trenutku in če je bila ugotovljeno nasilno dejanje se vsi goli in osebne napake pobrišejo, ostanejo samo rumeni, rdeči kartoni in vse izključitve z ali brez pravice zamenjave.

2.6 MOTENJE/VPLIVANJE MED IZVAJANJEM KAZENSKEGA STRELA

Ko sodnika sumita, da je prišlo do motenja oziroma vplivanja na izvajanje kazenskega strela lahko z VAR posnetkom to preverita. Glede na končno odločitev se potem tekma nadaljuje kot po pravilih.

3. POSTOPEK VAR PREGLEDA

1. korak

Sodnik preko povezave obvesti/opozori VAR da si želi pogledati določeno situacijo, ali je sodnik obveščen s strani delegata oziroma VAR sodnika, da bi bilo bolje preveriti dotično situacijo.

2. korak

Sodnik, če je to potrebo ustavi tekmo v najprimernejšem trenutku, da si ogleda posnetek.

3. korak

Preverjanje sumljive situacije na VAR monitorju.

4. korak

Sodnik po pregledu posnetka stopi na sredino igralnega polja in nazorno pokaže njegovo določitev ter kako se bo tekma nadaljevala.

Uradni napovedovalec tekme mora najaviti prekinitev tekme za VAR pregled ter tudi končno odločitev. Če je možno se to lahko tudi pokaže na velikem zaslonu.

5. korak

Tekma se nadaljuje po končni odločitvi sodnika po pravilih.

4. POLOŽAJ IGRALCEV MED PREGLEDOM POSNETKA

Igralci morajo med pregledom VAR posnetka ostati na svoji polovici igralnega polja. Tako kot med tem časom ne sme priti do nobene zamenjave igralcev. Sodnik, ki ne pregleduje VAR posnetka je zadolžen da sta ekipi vsaka na svoji polovici igralnega polja.

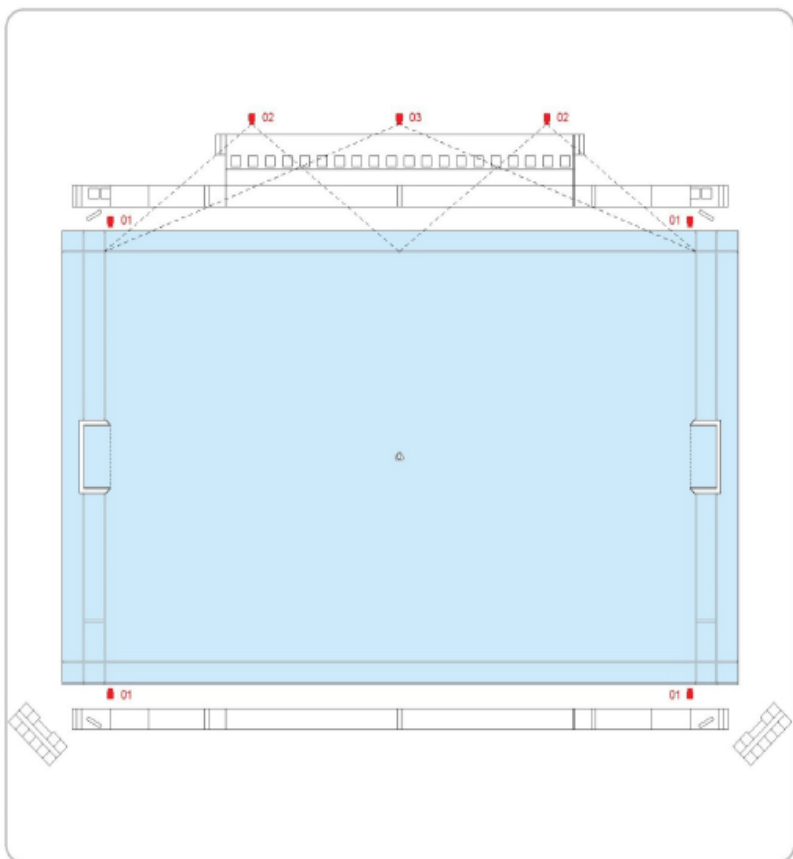
5. NI RAZLOGA ZA PROTEST

Rezultat tekme ne more biti razveljavljen, če VAR tehnologija v danem trenutku ni delovala, četudi pride do nepravilne odločitve glede situacije in situacije kjer do pregleda enostavno ne more priti.

6. PROŠNJA ZA PREGLED VAR POSNETKA

Vsaka ekipa ima pravico do posnetka najkasneje 30 minut po koncu tekme, kjer menijo da so bili oškodovani, po enakem postopku kot je to dovoljeno za protest. Tehnični komite ne bo preverjal situacije, če ni prišlo do uradne prošnje za pregled posnetka.

POSTAVITVE KAMER



Cameras

1. Four cameras on the goal lines, two per goal. The location of the cameras should be at the edge of the pool or under referee's catwalk at about 1 m above the water level.
2. Two cameras shall be fixed on the same side of the jury table. Each camera should film each a half of the field of play accordingly. The location of the cameras shall be that provide the best quality of video recording.
3. One camera is located at the side of the pool opposite to the benches. This camera shall film the entire field of play including both benches. This camera shall be capable to shoot at biggest possible angle (160 degrees is maximum today) with minimum resolution 2K pixels.

DODATEK 8 – STAROSTNE SKUPINE NA TEKMOVANJIH/TURNIRJIH

1. Vsi igralci imajo pravico nastopiti v starostni skupini, če v letu tekmovanja, in sicer od 1. januarja do konca dneva (24.00) 31. decembra, dopolnijo starost v določeni starostni skupini.
2. Starostne skupine za dečke in deklice v vaterpolu so naslednje: - 15 in 16 let in mlajši (16U), - 17 in 18 let in mlajši (18U), - 19 in 20 let in mlajši (20U).

DODATEK 9 - STRUKTURA TURNIRJEV