



DRUŠTVO SLOVENSКИH VATERPOLSKIH SODNIKOV

Pravila vaterpolske igre po FINA 2013 – 2017
Spremembe, dopolnila, interpretacije in razlage
Veljajo od 18. septembra 2013

Spodaj boste našli pregled sprememb in razlago v zvezi z uporabo in interpretacijo »novih« pravil, poleg tega pa še nekaj primerov uporabe »starih« pravil.

Spremembe so označene z **modro**, razlage in opombe pa z **rdečo** barvo.

Namen sprememb pravil je vpeljati več gibanja, kreativnosti in eksplozivne hitrosti v igro. Poleg tega bodo te spremembe pomagale odpraviti statične situacije in zagotovile več jasnosti glede pravilne uporabe pravil.

V resnici je dodanih le malo novih pravil, kot so sprememba števila time-outov, odprava podaljškov, števila igralcev (2 vratarja) in odprava ponastavitve ure za napad v primeru obojestranske izključitve. Vse ostale spremembe so tu zato, da poudarijo interpretacijo Pravil vaterpolske igre po FINA 2009 – 2013.

Z vključitvijo obstoječih navodil za sojenje v dejanska pravila igre želi FINA prisiliti sodnike, da v raznih situacijah sodijo tako, kot je bilo željeno.

Vključena sta tudi dodatka, kjer so ravno tako spremembe označene z **modro** barvo:

- Dodatek A – Navodila za dva sodnika
- Dodatek B – Signali, ki jih uporabljajo sodniki

WP 5 MOŠTVA IN ZAMENJAVE

WP 5.1 Vsako moštvo je sestavljeno iz največ trinajstih igralcev, od katerih sta dva vratarja, ki nosita rdečo kapico in enajst igralcev. Moštvo začne srečanje z največ sedmimi igralci, od katerih je eden vratar, ki nosi rdečo kapico. Pet rezervnih igralcev se lahko uporablja za zamenjave igralcev v polju, eden rezervni vratar, pa le kot zamenjavo vratarja. Moštvo, ki igra z manj kot sedmimi igralci, lahko igra brez vratarja.

WP5.6 Igralec se lahko zamenja kadarkoli med igro tako, da zapusti igrišče v prostoru za izključene igralce, bližje njegovemu голу. Zamenjava, iz prostora za izključene igralce, lahko vstopi v igro šele, ko igralec, ki ga zamenjuje vidno dvigne glavo iz vode, ko se že nahaja v prostoru za izključene igralce. Vratarja lahko zamenja le rezervni vratar, ki nosi rdečo kapico. Če moštvo igra z manj kot sedmimi igralci, lahko igra brez vratarja. Zamenjava ni dovoljena med dosojenim kazenskim metom, njegovim izvajanjem, razen v primeru time - outa.

Opomba: v primeru, ko vratar in rezervni vratar, nimata pravice ali ne moreta igrati, mora ekipa, ki igra s sedmimi igralci, igrati z«alternativnim» vratarjem, ki nosi rdečo kapico.

Če ima moštvo med igro manj kot sedem (7) igralcev, naprimer ko nima več menjave in je še eden od igralcev izključen iz igre, tako da ostane samo pet (5) igralcev v polju in en (1) vratar, potem ekipa ni obvezana igrati z vratarjem, tako da lahko igra s šestimi (6) igralci v polju. Podobno lahko v primeru, ko ekipa nima več druge zamenjave kot vratarja, v igro vstopi vratar ali zamenjava vratarja kot igralec v polju. Bodite pozorni, da če je igralec izključen iz igre, se igralec v mestu za izključenega igralca šteje kot del ekipe, torej da ima ekipa še vedno sedem (7), in ne šest (6) igralcev.

WP 5.9 Vratar, ki je bil zamenjan, se lahko vrne v igro le kot vratar.

WP 5.10 Če je vratar izstopil iz igre zaradi poškodbe ali slabosti, bo sodnik dovolil takojšnjo zamenjavo z rezervnim vratarjem.

WP 7 SODNIKA

WP7.3Sodnik ima pravico, da dosodi ali ne dosodi navaden, izključitveni ali prekršek za kazenski met v duhu prednosti za napadalno moštvo. Sodnik prekrška ne bo dosodil, če bo le ta izničil prednost napada, ali celo povzročil prednost obrambnega moštva.

Opomba: sodnik mora upoštevati prednost in zaščito napadalnega moštva v največji meri in v duhu igre.

To pravilo je jasno navodilo sodnikom, naj upoštevajo prednost napadalne ekipe v vseh situacijah. Sodnik ne sme dosoditi nobenega navadnega ali izključitvenega prekrška, v kolikor bi s tem odvzel prednost napadalni ekipi.

Sodnik ima možnost dosoditi navaden prekršek, ki ohrani prednost napadalne ekipe - primer bi bil (in mogoče je to edini možni primer) dosojen navaden prekršek nad sidrašem, ko ta v napadalni akciji izgubi žogo. To bi potem pomenilo, da napadalna ekipa ohrani posest žoge.

Do sedaj večina sodnikov sodi izključitveni prekršek ali pa nič, ko gre za napadalne akcije sidraša, kar v veliko primerih pomeni prednost obrambne ekipe.

WP11 TRAJANJE IGRE

WP11.3 Če je rezultat tekme, na kateri se zahteva zmagovalec, po štirih četrtinah izenačen, se izvajajo kazenski strelji po predpisanih pravilih.

Opomba: ni več podaljškov.

To pravilo odpravlja podaljške in bo uporabljeno takrat, ko je na tekmi potrebno, da imamo zmagovalca.

WP12 TIME – OUT

WP12.1 Vsako moštvo ima na voljo en time-out na četrtino. Dolžina time-outa je ena minuta. Timeout lahko zahteva trener, katerega moštvo je v posesti žoge kadarkoli, tudi takoj po prejetem голу.. Time-out zahteva ustno in z rokama v obliki črke T, sekretarju zapisnikarske mize ali sodniku. Ko je time-out zahtevan, bo sekretar ali sodnik takoj zaustavil igro, igralci pa se morajo vrniti na svoji polovici igrišča.

Opomba: time-out ni prenosljiv v naslednjo četrtino.

Time-out-i niso prenosljivi, torej ekipa, ki v četrtini ne vzame time-out-a, ta time-out izgubi.

WP 19 PROSTI MET

WP19.2 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 je v položaju in ima možnost takoj izvesti prosti met tega ne stori, bo dosojen prekršek. 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. Če tega ne stori, bo izključen zaradi oviranja v skladu s pravilom 21.5.

Opomba: novo pravilo zahteva umik igralca, ki je storil prekršek.

Obrambni igralec, ki je storil prekršek, se mora takoj umakniti stran od napadalca, ki izvaja prosti met, tako da le-temu omogoči neovirano izvajanje prostega meta. Natančna oddaljenost obrambnega igralca ni določena, mišljeno pa je, da mora biti en (1) meter. Upoštevajoč to navodilo lahko sodnik izključi obrambnega igralca, ki se nahaja bližje od enega metra napadalca, ki izvaja prosti met.

WP 20 NAVADNI PREKRŠKI

WP20.16 Zavlačevanje: sodnik se v skladu s tem pravilom lahko odloči za prekršek zavlačevanja kadarkoli pred iztekom tridesetih sekund napada.

Če je vratar edini igralec moštva na obrambni polovici igrišča in prejme žogo od soigralca, ki je v napadalni polovici, je to prekršek zavlačevanja. V zadnji minuti tekme mora biti sodnik prepričan, da gre za namerno zavlačevanje ali neaktivno igro, preden se odloči za ta prekršek.

Vratar ne sme prejeti žoge od katerega koli napadalca, če se vsi napadalci nahajajo v napadalni polovici.

Prenos žoge naprej se ne smatra za zavlačevanje, medtem ko zadževanje ali »sedenje« na žogi (naprimer s strani vratarja) pomeni zavlačevanje in se mora ustrezno kaznovati. Igralci v polju lahko v igro vključijo vratarja, vendar mora ta po prejemu žoge le-to posredovati naprej v polju, ali pa z njo plavati naprej. Bodite pozorni – če v zadnjih tridesetih (30) sekundah tekme moštvo v posesti žoge ne pokaže nobenega namena igrati z žogo naprej v polju, se mora to moštvo takoj kaznovati z navadnim prekrškom v skladu s pravilom WP 20.16.

WP20.17 Simuliranje.

Simuliranje je akcija igralca, s katero želi lažno prepričati sodnika, da je nasprotnik storil prekršek. Sodnik lahko pokaže rumen karton ekipi, kot opozorilo za simuliranje. Ob naslednjem tovrstnem prekršku tega moštva, bo igralec izključen s pravico zamenjave v skladu s pravilom WP 21.13.

Simuliranje prekrška je navadni prekršek. Za ponavljajoče simuliranje lahko sodnik pokaže rumeni karton, ki pomeni opozorilo celotni ekipi. Po pokazanem kartonu lahko sodnik uporabi pravilo WP 21.13 (nespoštovanje) za igralce, ki simulirajo.

WP 21 IZKLJUČITVENI PREKRŠKI

WP 21.1 Izključitveni prekršek se dosodi igralcu, ki prekrši kateroizmed pravil naštetih od WP 21.4 do WP 21.18. Kaznujese (razen, če v pravilih ni navedeno drugače) s prostimstrelom za nasprotno ekipo in z izključitvijo igralca, ki je prekršek naredil.

V kolikor se izključitveni prekršek dosodi v petmetrskem prostoru, mora sodnik takoj pokazati naslednje, v tem vrstem redu:

- pokazati signal za izključitev
- pokazati številko izključenega igralca - tako igralcu, kot tudi zapisnikarski mizi
- signalizirati nadaljevanje igre tako, da dvigne roko z dlanjo obrnjeno navzgor

WP 21.8 Izključitveni prekršek je 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.

Opomba: to pravilo se lahko uporabi kot zaščita napadalne ekipe in samega napada. Če je v teku protinapad, ki se zaustavi s prekrškom, bo ta igralec izključen.

Sodnik se mora najprej prepričati, ali igralec drži žogo, saj v tem primeru nasprotnik ne bo kaznovan po pravilu 21.8. – oviranje. Jasno je, da igralec drži žogo, če jo dvigne nad vodo (slika 4), če plava z žogo, ki jo drži v roki (slika 5). Igralec žoge ne drži med plavanjem, če je le ta pred njegovo glavo in se je ne dotika z roko (slika 6).

Pogosta oblika oviranja je, ko igralec zaplava čez nasprotnikove noge (slika 7), ter s tem zmanjša hitrost njegovega plavanja in ovira delovanje nog. Druga oblika oviranja je plavanje po nasprotnikovih ramenih. Ne smemo pa pozabiti,

da lahko prekršek oviranja naredi tudi tisti igralec, ki ima žogo v posesti. Na primer, slika 8 kaže igralca, ki z eno roko drži žogo, z drugo pa hoče odriniti nasprotnika, da bi zase dobil več prostora. Slika 9 kaže igralca z žogo, ki z glavo skuša ovirati nasprotnika in ga odriniti nazaj. Posebno pozornost moramo posvetiti primeroma prikazanima na slikah 8 in 9, kajti vsak nasilem gib igralca z žogo lahko pripelje do udarca ali celo brutalnosti. Te slike nam kažejo oviranje nasprotnika brez nasilnih dejanj. Igralec lahko naredi prekršek oviranja tudi, če ne drži žoge ali se je sploh ne dotika. Slika 10 nam prikazuje igralca, ki namenoma zapira pot svojemu nasprotniku s celim telesom in z na široko razprtimi rameni, kar onemogoča nasprotniku dostop do žoge. Tak prekršek se največkrat zgodi ob robu igrišča.

To pravilo se je včasih uporabljalo kot navaden prekršek, tako da gre za precejšnjo spremembo, vendar se nanaša samo na akcije, ko nasprotni igralec ne drži žoge. V kolikor napadalec izgubi žogo in se obrambni igralec ne more izogniti oviranju napadalca v isti akciji, dosodimo navadni prekršek po tem pravilu. To pravilo uporabljamo kjerkoli v polju in ni omejeno zgolj na položaj centralnega napadalca in branilca. V kolikor pa napadalec ni držal žoge na začetku akcije, je potrebno dosoditi izključitveni prekršek po tem pravilu.

Podobno velja v primeru, ko napadalec (sidraš) stori prekršek nad branilcem – takrat dosodimo navadni prekršek napadalcu – torej nasprotni prekršek.



Slika 9



Slika 10



Slika 11



Slika 12



Slika 13



Slika 14



Slika 15

WP 21.10 Izključitveni prekršek je uporaba obeh rok za držanje, ali kakršnokoli drugačno obliko oviranja, napadanja nasprotnika, kjerkoli v igrišču.

Opomba: govorimo o igralcu, ki se giblje.

Gre za jasno utrditev interpretacije pravila WP 21.9. Potrebno je izkjučiti obrambnega igralca, ki uporablja obe roki za držanje napadalca, ki ne drži žoge.

WP 21.11 Po zamenjavi posesti žoge, je vsak prekršek v obrambni polovici napadalnega moštva, izključitveni prekršek.

Opomba: to pravilo se uporablja, ko po zamenjavi posesti žoge, obrambni igralec s prekrškom zaustavi kateregakoli napadalnega igralca, preden je ta prešel linijo polovice igrišča.

Gre za jasno utrditev pravila WP 21.9 in je dodatno poudarjeno z vključitvijo pravila WP 21.8 kot izključitveni prekršek. Vsak prekršek z namenom preprosto preprečiti tekočo igro, še posebej v primeru protinapada je potrebno kaznovati z izključitvijo igralca, ki je napravil prekršek. Take prekrške poznamo tudi kot »profesionalne« ali »taktične« prekrške.

Kot pri navodilu za WP 21.8, tudi tu velja, da v primeru, ko napadalec izgubi žogo in se obrambni igralec ne more izogniti oviranju napadalca v tej akciji, da dosodimo navadni prekršek po tem pravilu.

Če pa napadalec v tej akciji nikoli ni držal žoge ali pa je bil prekršek storjen z jasnim namenom preprečiti protinapad, je vedno potrebno dosoditi izključitveni prekršek.

Razlog, zakaj je FINA dodala »v obrambni polovici napadalnega moštva« je v tem, da je veliko sodnikov dosojalo zgolj navadni prekršek za tovrstne prekrške, kadar so se zgodili v obrambni polovici moštva v napadu (z drugimi besedami – daleč stran od gola obrambne ekipe).

WP 21.15 V primeru istočasnega izključitvenega prekrška dveh nasprotnih igralcev med igro, sta oba igralca izključena za 20 sekund. Posest žoge je na strani ekipe, ki je imela žogo pred izključitvijo. Obojestranska izključitev, **ne pomeni novega napada tridesetih sekund**, pač pa napadalna ekipa nadaljuje s preostankom napada. Če nobena ekipa ni imela posesti žoge pred prekrškom, se **bo dodelilo novih trideset sekund**, igra pa se bo nadaljevala z nevtralnim metom.

Opomba: Obema igralcema, izključenima po tem pravilu, bo dovoljen vstop iz prostora za izključene igralce po pravilu WP 21.3 ali ob naslednji zamenjavi posesti žoge. Če je obema izključenima igralcema hkrati dovoljena vrnitev v igro v skladu s Pravili, še preden sta dosegla vsak svoj prostor za izključene igralce, lahko defenzivni sodnik dovoli vstop v igro posamezno, kakor hitro prideta v prostor za izključene igralce. Sodniku ni potrebno čakati, da sta oba igralca hkrati pripravljena za ponoven vstop.

Pred tem pravilom se je v primeru obojestranske izključitve dodelilo novi trideset sekund, kar ni več v veljavi. Kadar nobeno moštvo ni imelo žoge v posesti v trenutku obojestranske izključitve (naprimer po strelu, ko se žoga odbije nekam v polje, na »nikogaršnjo zemljo«), se dodeli novih trideset sekund in igra nadaljuje z nevtralnim metom. Pomembno je, da sodniki določijo ali je imel kdo posest žoge ali ne v trenutku, ko je dosojena obojestranska izključitev.

WP 22 PREKRŠKI ZA KAZENSKI MET

WP 22.3 Prekršek za kazenski met stori obrambni igralec, ki znotraj petmeterskega prostora udari, brčne oziroma izrazi namero za opisana prekrška ali kakšno drugo brutalno dejanje. V primeru brutalnosti se igralca izključi za vso nadaljno igro, zamenjava pa lahko vstopi v igro po preteku štirih minut čiste igre,

prisodi pa se še kazenski met. Če je vratar tisti, ki stori brutalno dejanje, rezervnega vratarja lahko zamenjamo za drugega igralca, v skladu z WP5.6.

Opomba: pravilo ostaja enako, dodano je le, da vratarja lahko zamenjamo z rezervnim vratarjem.

WP 22.7 Prekršek za kazenski met je, če trener ali katerakoli druga uradna oseba moštva, ki nima žoge v posesti zahteva time-out. Za ta prekršek se ne vpiše osebna napaka.

Moštvo, ki zahteva time-out in nima žoge v posesti, izgubi time-out, za nasprotno ekipo pa se dosodi kazenski met.

WP 22.8 Prekršek za kazenski met je, če trener ali katerakoli druga uradna oseba moštva s kakršnikoli dejanjem prepreči morebitni gol, ali skuša preprečiti (zadržati) nadaljevanje tekme. Za ta prekršek se ne vpiše osebna napaka.

»preprečiti (zadržati) nadaljevanje tekme« pomeni takrat, ko je igra v teku in trener ali katerakoli druga uradna oseba moštva stori dejanje, s katerim skuša preprečiti zadetek ali zadrževati nadaljevanje tekme. Dosoditi moramo kazenski met za nasprotno ekipo.

»preprečiti (zadržati) nadaljevanje tekme« se ne nanaša na čas neigranja, kot je odmor med četrtinami ali time-out. Če trener zadržuje nadaljevanje tekme po koncu odmora med četrtinami ali time-out-om (s tem, da ne postavi igralcev za začetek igre, na primer), bo dobil rumeni karton, prekršek za kazenski met pa se ne dosodi.

WP 22.8 je potrebno uporabiti tudi v primeru, ko obrambni igralec namerno zadži nadaljevanje igre – naprimer, ko ima napadalno moštvo prednost šest na pet z zelo malo preostalega časa do konca tekme, obrambni igralce pa vrže žogo stran tako, da napadalno moštvo ne more izkoristiti svoje prednosti za priložnost za zadetek. V takih situacijah je potrebno dosoditi prekršek za kazenski met.

WP 23 KAZENSKI MET

WP 23.1 Kazenski met lahko izvaja katerikoli igralec ekipe, ki ji jemet dosojen, razen vratarja. Kazenski met se lahko izvede kjerkoli na liniji petih (5) metrov.

Pomembno je, da sodniki zagotovijo, da se kazenski met izvede na liniji petih (5) metrov, saj je tendenca, da se igralec ki izvaja kazenski met, med izvajanjem premakne naprej tako, da se met dejansko izvrši znotraj linije petih (5) metrov.

DODATEK A

12. Če igralca naprotnih ekip naredita istočasno izključitveni prekršek, bo sodnik zahteval žogo in se prepričal, da sta obe ekipi in zapisnikarska miza seznanjeni s številkami izključenih igralcev. Posest žoge dobi ekipa, ki je imela posest žoge pred storjenim prekrškom, **ne dodeli pa se novih trideset sekund**. Če nobena ekipa ni imela posesti žoge, se bo igra nadaljevala z nevtralnim metom, **dodeli pa se novih trideset sekund**.

DODATEK B



Slika U: Pretek napadain [zavlačevanje](#): sodnik pokaže konec napada zaradi izteka 30 sekund tako, da dvakrat ali trikrat zavrti z roko.