



ČESKÝ SVAZ
VODNÍHO PÓLA

VÝKLAD K PRAVIDLŮM

-

BEACH WATER POLO

Verze 2020-09

Předmluva:

Beach water polo je novým sportem vycházejícím z klasického vodního póla. V dnešní moderní době většina sportů získává své varianty a jinak tomu není ani v případě vodního póla. Snaha je co nejvíce zrychlit, divácky zatraktivnit a umožnit hrát beach water polo na co největším počtu vodních ploch. Beach water polo, neboli plážové vodní pólo, se dá hrát například i v hotelových komplexech jako zábava pro rekreanty i jako oficiální soutěž.

Samotná Pravidla pro Beach water polo jsou vlastně zjednodušená a v některých momentech trochu odlišná Pravidla Vodního Póla. Komise rozhodčích připravila pro rozhodčí, hráče a veřejnost výklad pravidel. Věříme, že se české plážové vodní pólo zalíbí a rozšíří se na další místa v České republice a přivede ke sportu a k vodnímu pólu více dětí a dospělých.

Přejeme všem hodně sportovní radosti

KR ČSVP

Obsah

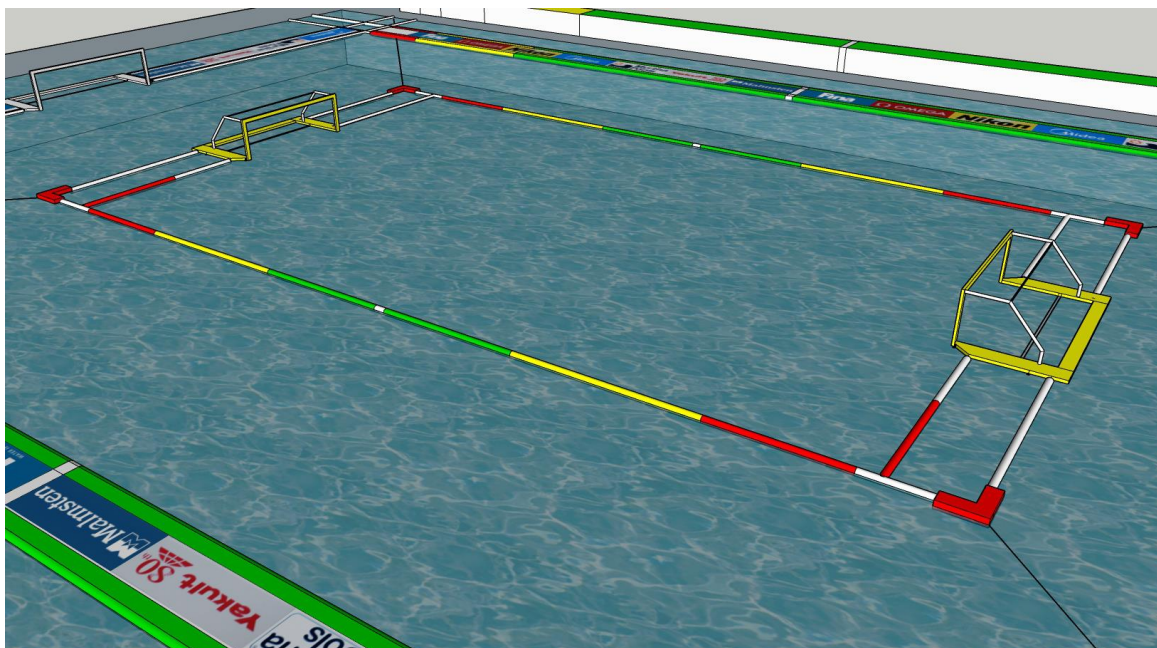
BWP 1	HŘIŠTĚ A JEHO VYBAVENÍ	4
BWP 2	BRANKY	5
BWP 3	MÍČ	5
BWP 4	ČEPIČKY	6
BWP 5	DRUŽSTVA A NÁHRADNÍCI	6
BWP 6	SBOR ROZHODČÍCH	8
BWP 7	ROZHODČÍ	9
BWP 8	HRACÍ DOBA	9
BWP 9	ODDECHOVÉ ČASY	11
BWP 10	ZAHÁJENÍ HRY	11
BWP 11	DOSAŽENÍ BRANKY	12
BWP 12	ZAHÁJENÍ HRY PO VSTŘELENÍ BRANKY	13
BWP 13	HOD Z BRANKY	13
BWP 14	ROHOVÝ HOD	13
BWP 15	NEUTRÁLNÍ HOD	14
BWP 16	VOLNÝ HOD	14
BWP 17	OBYČEJNÉ CHYBY	15
BWP 18	HRUBÉ CHYBY TRESTANÉ VYLOUČENÍM	16
BWP 19	HRUBÉ CHYBY TRESTANÉ POKUTOVÝM HODEM	19
BWP 20	POKUTOVÝ HOD	20
BWP 21	NEHODY A ZRANĚNÍ	21
PŘÍLOHA 1	SIGNÁLY POUŽÍVANÉ ROZHODČÍMI	22
PŘÍLOHA 2	POZNÁMKY K UTKÁNÍ BEACH WATER POLA	26

BWP 1 HŘIŠTĚ A JEHO VYBAVENÍ

BWP 1.1 Vzdálenost mezi brankovými čarami je 15 metrů. Šířka hřiště je 10 metrů.

VÝKLAD BWP: hřiště je shodné pro utkání mužů i žen

BWP 1.2 Hloubka vody v prostoru hřiště nesmí být menší než 2,00 metry.



BWP 1.3 Na obou stranách hřiště musí být zřetelně označeno:

- a) 2metrové území – červené označení,
- b) 5metrové území – žluté označení,
- c) zbytek hrací plochy – zelené označení,
- d) středová linie – bílé označení.

VÝKLAD BWP: není 6m linie, pravidlo o přímé střele na branku je posunuto na 5m

BWP 1.4 Červené označení musí být umístěno na obou koncích hrací plochy 2 metry od rohu hřiště, na straně naproti stolku rozhodčích označující roh dotyku.

VÝKLAD BWP: roh dotyku = zóna návratu v Pravidlech VP (dva metry brankové čáry jsou označeny červeně)

BWP 1.5 Na obou koncích hrací plochy, na stejné úrovni s hranicí hřiště se musí nacházet přední strana branek.

BWP 1.6 Zapisovatel u stolku rozhodčích musí být vybaven samostatnými praporky: v červené, žluté, bílé a modré barvě o rozměrech 0,35 metru x 0,20 metru.

VÝKLAD BWP: Praporky se používají takto: červený + barva družstva = chybné střídání; žlutý spolu s barvou družstva = návrat náhradníka po hráči vyloučeném za brutalitu dle BWP 18.10

BWP 2 BRANKY

BWP 2.1 Na obou brankových čarách, ve stejné vzdálenosti od bočních stran musí být umístěny dvě brankové tyče a břevno o šířce 0,080 metru spojené do pevné obdélníkové konstrukce otočené směrem do hřiště a natřené jakoukoli barvou.

BWP 2.2 Vnitřní strany brankových tyčí od sebe musí být vzdáleny 2,50 metru. Spodní okraj břevna musí být ve výšce 0,80 metru nad hladinou vody.

VÝKLAD BWP: branky pro BWP jsou o 0,5 m užší a o 0,1 m nižší než branky na VP a šíře brankových tyčí a břevna je o 0,005 m silnější

BWP 2.3 Na brankových tyčích a břevnu musí být pevně upevněna pružná síť tak, aby míč neprošel skrz nebo pod stranou sítě, přičemž ke kostře branky musí být připevněna tak, aby všude uvnitř brankové plochy vytvářela volný prostor ne menší než 0,30 metru za brankovou čarou.

BWP 3 MÍČ

VÝKLAD BWP: Míče pro BWP jsou shodné s míči na VP.

VÝKLAD BWP: Pořadatel je povinen poskytnout hostujícímu družstvu min 3 míče pro rozstřelbu před utkáním

BWP 3.1 Míč musí být kulatý a musí mít vzduchovou komoru se samouzavíracím ventilem. Musí být vodotěsný, bez vnějšího vázání nebo jiného krytí a povrch nesmí být natřen mazivem nebo podobnou látkou.

BWP 3.2 Hmotnost míče nesmí být menší než 400 gramů a větší než 450 gramů.

BWP 3.3 Pro utkání mužů nesmí být obvod míče menší než 0,68 metru a větší než 0,71 metru a tlak v míči musí být 55–62 kilopascalů (kPa).

BWP 3.4 Pro utkání žen nesmí být obvod míče menší než 0,65 metru a větší než 0,67 metru a tlak v míči musí být 48–55 kilopascalů (kPa).

BWP 4 ČEPIČKY

BWP 4.1 Čepičky musí mít kontrastní barvy, které schválí rozhodčí, musí být odlišné od jednobarevné červené a musí být rovněž kontrastní i vůči barvě míče. Rozhodčí může požádat družstvo, aby použilo bílé nebo modré čepičky. Brankář musí mít červenou čepičku. Čepička musí být pevně upevněna pod bradou. Čepičky musí mít poddajné chrániče uší stejné barvy jako čepičky družstva mimo čepičky brankáře, která může mít chrániče červené barvy.

VÝKLAD BWP: pokud hráči používají plastické čepičky pod čepičku na vodní pólo, musí být tyto čepičky ve stejné barvě, příp. bílé nebo modré barvy.

BWP 4.2 Čepičky musí být po obou stranách očíslované čísla s výškou 0,10 metru. Brankář musí mít čepičku s číslem 1 a ostatní čepičky musí být očíslovány čísla 2 až 7.

VÝKLAD BWP: BWP se hraje se sedmi hráči, proto jsou čísla pouze 1-7.

BWP 4.3 Hráč, který nahrazuje brankáře, musí mít nasazenou červenou čepičku. Hráči si nesmí během utkání měnit číslo čepičky kromě případů povolených rozhodčím a oznámených zapisovateli. Pokud hráč ztratí během hry čepičku, musí si ji nasadit při nejbližším vhodném přerušení hry, pokud je jeho tým v držení míče. Čepičky musí být nasazeny během celého utkání.

BWP 4.4 Čepičky pro mezistátní utkání musí mít vpředu mezinárodní trojmístný kód státu a mohou mít státní vlaječku.

BWP 5 DRUŽSTVA A NÁHRADNÍCI

BWP 5.1 Každé družstvo se skládá ze čtyř hráčů, z nichž jeden z nich musí být brankář s nasazenou červenou čepičku, a maximálně tří dalších střídajících náhradníků.

BWP 5.2 Hlavní trenér, ostatní funkcionáři a hráči, kteří v daný moment nejsou ve hře, musí sedět ve vyhrazeném prostoru pro střídačku a nesmí jej po dobu hry opustit.

VÝKLAD BWP: trenéři nemají povoleno pohybovat se v průběhu hry. Rozdíl mezi BWP a VP. Hlavní trenér se smí postavit. Ostatní musí pouze sedět na lavičce. V utkání je povoleno na střídačce pouze 2 osoby (trenér a vedoucí týmu) a 3 náhradníci.

BWP 5.3 V polovině utkání si družstva vymění strany.

BWP 5.4 Lavička náhradníků může být na plovoucím pontonu. Ta musí být umístěna naproti rozhodčímu a stolku rozhodčích.

BWP 5.5 Každé družstvo musí mít kapitána, který je zodpovědný za chování svého týmu.

BWP 5.6 Hráči si při nástupu k utkání zkontrolují, zda mají krátce střížené nehty a musí odstranit všechny předměty, které by mohly způsobit zranění. Hráči nesmí mít na těle tuk, olej ani jinou látku. Pokud rozhodčí zjistí před zahájením utkání, že byla taková látka použita, nařídí její okamžité odstranění. Pokud je přestupek zjištěn v průběhu hry, provinilý hráč je vyloučen do konce utkání s náhradníkem. Náhradník smí okamžitě nastoupit do hry.

BWP 5.7 Každé družstvo má 3 náhradníky, kteří mohou během hry střídat hráče. Náhradní hráč může vstoupit do hřiště přes roh dotyku poté, co se střídající hráč zřetelně vynoří nad hladinu za ním

VÝKLAD BWP: roh dotyku = zóna návratu. Střídající hráč vyplave ze hřiště ve 2m červeně označeném území, zřetelně se vynoří nad hladinu a teprve poté smí náhradník vstoupit do hřiště.

VÝKLAD BWP: Pokud by v průběhu utkání klesl počet hráčů jednoho družstva pod minimální počet hráčů tj. 2 hráči a brankář, pak je utkání ukončeno a kontumováno ve prospěch soupeře

BWP 5.8 Brankář, který byl střídán náhradníkem, může hrát na jakékoli pozici.

VÝKLAD BWP: je-li brankář vystřídán náhradníkem, může při svém návratu do hry nastoupit jako hráč.

Brankář se v průběhu hry smí pohybovat i za polovinou hřiště včetně provádění pokutových hodů, ale mimo své 5m území nemá výhody brankáře

BWP 5.9 Střídající hráč může vstoupit do hrací plochy z libovolného místa:

- a) během přestávky mezi poločasy,
- b) po vstřelení gólu,

VÝKLAD BWP: Hru po dosažené brance vždy zahajuje brankář. Hra je zahájena bez zdržování a pokračuje bez signalizace ke znovuzahájení hry rozhodčím. ROZHODČÍ NEPÍSKÁ!!!!

VÝKLAD BWP: POZOR!!! Vzhledem k výše uvedenému není dostatečný časový prostor pro tzv. klasické střídání, a jelikož rozhodčí nezasahuje do znovuzahájení hry je využití tohoto Pravidla velice obtížné. Pro správný a spravedlivý výsledek je lepší toto Pravidlo nevyužívat. BUDE VYMAZÁNO PŘI AKTUALIZACI PRAVIDEL.

- c) během oddechového času,
- d) při střídání hráče, který krvácí nebo byl zraněn.

BWP 5.10 Brankář se ve svém 5metrovém území smí dotýkat míče oběma rukama.

BWP 6 SBOR ROZHODČÍCH

BWP 6.1 Při všech oficiálních utkáních musí být sbor rozhodčích složen :

- a) z jednoho rozhodčího,
- b) ze dvou zapisovatelů,
- c) ze dvou časoměřičů.

BWP 6.2 Zapisovatelé jsou povinni:

- a) vést zápis o utkání, včetně hráčů, dosažených brankách, oddechových časech, vyloučení, pokutových hodech a osobních chybách nařízených proti jednotlivým hráčům;
- b) signalizovat červeným praporkem a zapískáním každý nesprávný vstup vyloučeného hráče nebo náhradníka do hry;

VÝKLAD BWP: extrémně důležité pro správný a spravedlivý výsledek. Je nutné, aby u stolku byly osoby znalé Pravidel a zabránit případnému zneužití pravomocí

- c) po 3 minutách musí zapisovatel signalizovat návrat do hry náhradníka za hráče, který byl vyloučen za brutalitu zvednutím žlutého praporku spolu s praporkem příslušné barvy.

BWP 6.3 Časoměřiči jsou povinni:

- a) měřit stanovený čistý čas hry, oddechový čas a dobu přestávek mezi částmi hry;
- b) měřit čas souvislého držení míče každým družstvem;

VÝKLAD BWP: čas držení míče je u BWP vždy 20 vteřin

- c) slyšitelně oznámit začátek poslední minuty utkání;
- d) zapískáním signalizovat uplynutí 45 vteřin a konec každého oddechového času.

BWP 6.4 Časoměřič musí signalizovat zapískáním (nebo jiným zřetelným a dostatečně hlasitým akustickým signálem) konec každé části hry nezávisle na rozhodčích a jeho signál má okamžitý účinek s výjimkou situace:

- a) pokud zazní současně s nařízením pokutového hodu, v tom případě se musí provést pokutový hod v souladu s Pravidly;
- b) když je míč v letu a přejde přes brankovou čáru do branky, v tom případě musí být branka uznána.

BWP 7 ROZHODČÍ

BWP 7.1 Rozhodčí musí mít nad hrou absolutní kontrolu. Jeho pravomoc vůči hráčům musí být efektivní po celou dobu, kdy jsou s hráči v prostorách hrací plochy (bazénu). Všechna rozhodnutí rozhodčích musí být konečná a jejich výklad pravidel musí být během hry respektován. Rozhodčí může změnit své rozhodnutí, pokud tak učiní dříve, než je míč vrácen zpět do hry.

VÝKLAD BWP: Pokud se utkání (nebo kterákoliv část utkání) musí opakovat, pak góly, vyloučení a oddechové časy, které se staly během části hry, která se má opakovat, jsou vymazány ze zápisu, avšak brutalita, nesportovní chování a všechny udělené červené karty zůstávají zapsané v zápisu (BWP 8.5).

BWP 7.2 Rozhodčí musí zapískat při zahájení hry, při znovuzahájení hry, při signalizaci dosažení branky, rohových hodů, neutrálních hodů, hodu z branky a při porušení Pravidel.

BWP 7.3 Rozhodčí může použít pravidlo výhody tak, aby neznevýhodnil útočící družstvo a neměl by přerušit hru, pokud to není nezbytně nutné.

BWP 7.4 Rozhodčí má právo vyloučit ze hry kteréhokoliv hráče v souladu s příslušným Pravidlem. Pokud hráč odmítne opustit vodu, může rozhodčí ukončit utkání a stav utkání bude kontumován na 5:0 ve prospěch soupeře.

BWP 7.5 Rozhodčí má právo vykázat z prostoru bazénu kteréhokoliv hráče, náhradníka, diváka nebo funkcionáře, jehož chování brání rozhodčím ve správném a nestranném výkonu jejich povinností.

BWP 7.6 Rozhodčí má právo kdykoliv ukončit utkání, pokud podle jeho názoru brání řádnému dohrání utkání chování hráčů, diváků nebo jiné okolnosti. Pokud musí být utkání ukončeno, rozhodčí musí podat zprávu příslušné řídicí složce.

BWP 8 HRACÍ DOBA

BWP 8.1 Utkání má dvě části po 10 minutách čistého času hry. Čas začíná běžet na začátku každé části hry v okamžiku, kdy se hráč dotkne míče. Při všech signálech k přerušení hry se musí časomíra zastavit, dokud se míč nevrátí zpět do hry a to způsobem, že opustí ruku hráče zahrávajícího nařízený hod, nebo se jej při neutrálním hodu dotkne první hráč.

VÝKLAD BWP: na začátku utkání a na začátku části hry hráči nastoupí na vlastní brankové čáře a na signál rozhodčího plavou ke středu na míč. Utkání se oproti klasickému VP hraje na 2 poločasy

BWP 8.2 Mezi poločasy utkání je pětiminutová přestávka. Družstva, včetně hráčů, trenérů a funkcionářů si vymění strany.

BWP 8.3 Pokud utkání, ve kterém musí padnout konečné rozhodnutí, skončí nerozhodným výsledkem, musí se k určení výsledku pokračovat pokutovými hody.

- a) 3 nominovaní hráči jsou zapsáni na seznam, který určuje pořadí, ve kterém budou hráči házet pokutové hody. Toto pořadí nesmí být změněno.
- b) Žádný z hráčů vyloučených do konce utkání nemůže být uveden mezi výše nominovanými hráči.
- c) Pokutové hody se házejí střídavě na každé straně hřiště. Pokud podmínky na jedné straně hřiště zvýhodňují nebo znevýhodňují jeden tým, může být rozstřel proveden na jedné straně hřiště. Hráči házející pokutové hody zůstanou ve vodě před jejich střídačkou. Všichni hráči, kteří neházejí pokutové hody, sedí na pontonu svého týmu. Pokud je brankář vyloučen během pokutového hodu může jej nahradit hráč ze seznamu tří hráčů, avšak bez výhod brankáře. Po provedení pokutového hodu může být hráč vyměněn jiným hráčem nebo brankářem. Pokud je během rozstřelu vyloučen hráč z pole je jeho pozice hráče odstraněna ze seznamu tří hráčů a hráč, který ho vystřídá je umístěn na poslední místo seznamu.
- d) Hod mincí určí, které družstvo bude střílet jako první.
- e) Pokud je stav nerozhodný i po skončení úvodních tří pokutových hodů, stejní tři hráči budou střídavě házet do chvíle, kdy jeden tým chybuje a druhý dosáhne branky.

VÝKLAD BWP: v případě nerozhodného výsledku po první sérii pokutových hodů začíná další sérii družstvo, které házelo na začátku jako druhé

BWP 8.4 Časomíra musí ukazovat čas sestupným způsobem (to znamená, že musí ukazovat čas, který zbývá do konce části hry).

BWP 8.5 Pokud se utkání (nebo kterákoliv část utkání) musí opakovat, pak góly, vyloučení a oddechové časy, které se staly během části hry, která se má opakovat, jsou vymazány ze zápisu, avšak brutalita, nespportovní chování a všechny udělené červené karty zůstávají zapsané v zápisu.

BWP 9 ODDECHOVÉ ČASY

BWP 9.1 Každé družstvo má právo na 1 oddechový čas v každém poločase utkání. Délka oddechového času je jedna minuta.

VÝKLAD BWP: oddechové časy se v rámci utkání nepřenaší, tzn. že pokud v prvním poločase družstvo oddechový čas nevyužije ve druhém poločase má nárok pouze na jeden.

BWP 9.2 Oddechový čas může být žádán kdykoli trenérem družstva, které má v držení míč voláním „timeout“ a signalizací zapisovateli nebo rozhodčím rukama složenýma ve tvaru T. Je-li vyžadován oddechový čas, zapisovatel nebo rozhodčí okamžitě přeruší utkání hvizdem a hráči se musí bezprostředně vrátit na své poloviny hřiště.

VÝKLAD BWP: v případě elektronických signalizací je povinnost vyžádat si oddechový čas zmáčknutím tlačítka. Jakékoliv zmáčknutí se považuje za vyžádaný oddechový čas. Pokud již není na střídačce nikdo, kdo by mohl signalizovat T-out rozhodčímu pak je povoleno žádat oddechový rukou a voláním Time Out. Tato signalizace je povolena pouze brankáři.

BWP 9.3 Utkání je znovuzahájeno zapískáním rozhodčího družstvem, které mělo míč v držení. Míč je rozehrán na nebo za středovou čarou, kromě případu, kdy je vyžádán oddechový čas před pokutovým nebo rohovým hodem. V tomto případě se hra zahájí provedením hodů.

Po oddechovém čase zůstává čas držení míče stejný.

BWP 9.4 Pokud trenér družstva, které je v držení míče, žádá oddechový čas, na které družstvo nemá nárok, hra se přeruší a bude znovuzahájena hráčem soupeřícího družstva na středové čáře.

Pokud o oddechový čas žádá trenér družstva, které nemá míč v držení, hra se přeruší a soupeřícímu týmu se přisoudí pokutový hod.

BWP 10 ZAHÁJENÍ HRY

VÝKLAD BWP: před utkáním je oficiální nástup družstev s prezentací jednotlivých účastníků.

VÝKLAD BWP: Při utkání Beach water pola je povolen hudební doprovod jako podkres i v průběhu utkání.

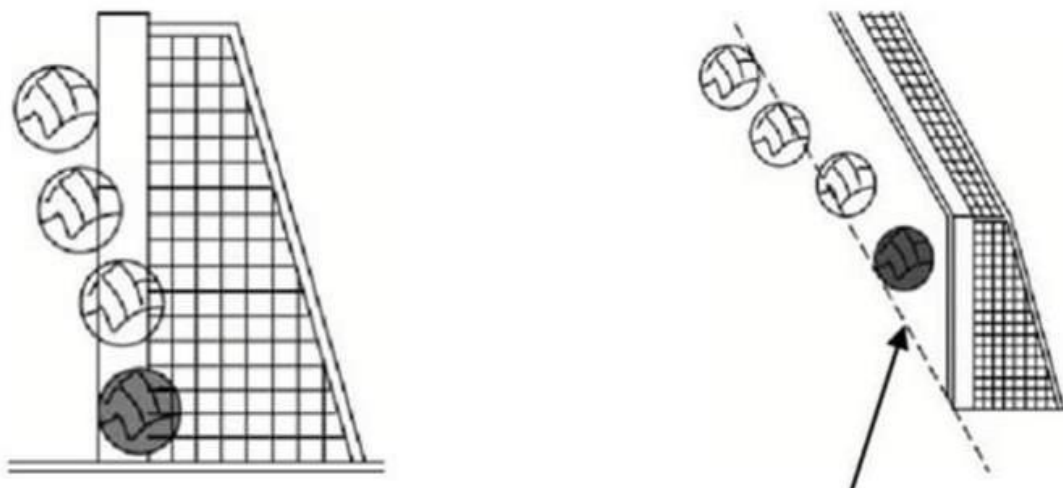
BWP 10.1 Družstvo psané v oficiálním programu jako první má bílé čepičky nebo čepičky zobrazující jejich státní barvy a zahajuje utkání na levé straně od stolku rozhodčích. Druhé družstvo má modré čepičky, nebo čepičky rozdílné barvy a zahajuje utkání na pravé straně od stolku rozhodčích.

BWP 10.2 Na začátku každé části hry musí hráči zaujmout postavení na vlastní brankové čáře. Pokud se rozhodčí přesvědčí, že družstva jsou připravena, musí hvizdem píšťalky zahájit část utkání a pak uvolní nebo vhodí míč do hry na středové čáře.

BWP 10.3 Pokud se vhozením míče dostane jeden tým do jasně výhodnější pozice, rozhodčí si musí vyžádat míč a nařídit neutrální hod na středové čáře.

BWP 11 DOSAŽENÍ BRANKY

BWP 11.1 Branka je uznána, pokud míč přejde celým objemem brankovou čáru mezi brankovými tyčemi a pod břevnem.



BWP 11.2 Branku může být dosaženo kteroukoliv částí těla kromě sevřené pěsti.

BWP 11.3 Branku lze vstřelit po rozehraní v 5metrovém území, pouze pokud po znovuzahájení hry úmyslně hráli nebo se dotkli míče alespoň dva hráči z kteréhokoliv družstva.

BWP 11.4 Branku může hráč vstřelit přímou střelou z volného hodu uděleného za hranicí 5 metrů a také po náznaku střely nebo driblování.

Poznámka: pokud hráč nestřelí přímou střelou z volného hodu, musí být míč uveden do hry, jak je popsáno v Pravidlech, před náznakem střely nebo driblováním.

VÝKLAD BWP: v BWP není 6m linie. Pravidla VP pro střelbu a rozehraní se přenáší na hranici 5 m

BWP 11.5 Branka bude uznána po viditelném uvedení míče do hry nebo přímou střelou z rohového hodu, hodu z branky, pokutového hodu nebo z volného hodu provedeného hráčem na vlastní branku.

Poznámka: Uvedení míče do hry – míč musí viditelně opustit ruku hráče, buď nadhozením, nebo puštěním míče na vodu. Tímto způsobem se také zahrává hod z branky a volný hod.



BWP 11.6 Branka se uznává, jestliže míč v okamžiku uplynutí 20 vteřin času držení míče nebo na konci části hry již letí a poté přejde do branky.

BWP 11.7 Branky je možné dosáhnout i driblováním s míčem do branky.

BWP 12 ZAHÁJENÍ HRY PO VSTŘELENÍ BRANKY

BWP 12.1 Brankář uvede míč do hry z dvoumetrové linie nebo za ní, ihned po vstřelení branky.

VÝKLAD BWP: Hru po dosažené brance vždy zahajuje brankář. Hra je zahájena bez zdržování a pokračuje bez signalizace ke znovuzahájení hry rozhodčím. ROZHODČÍ NEPÍSKÁ!!!! Střídání hráčů dle BWP 5.9.b) není možné využít pro obě strany současně.

BWP 13 HOD Z BRANKY

BWP 13.1 Hod z branky se musí nařídit, pokud míč přejde celým objemem brankovou čáru, mimo prostor mezi brankovými tyčemi a břevnem, přičemž poslední se ho dotkl kterýkoliv hráč mimo bránícího brankáře.

BWP 13.2 Hod z branky musí zahrát kterýkoliv hráč družstva, z libovolného místa z 2metrového území.

BWP 14 ROHOVÝ HOD

BWP 14.1 Rohový hod musí být nařízen, pokud míč přejde celým objemem přes brankovou čáru, mimo prostor mezi brankovými tyčemi a břevnem a jako poslední se ho dotkl brankář bránícího družstva nebo bránící hráč, který záměrně poslal míč za brankovou čáru.

- BWP 14.2** Rohový hod musí zahrát hráč útočícího družstva z místa, označující 2metrové území na straně, která je nejbližší místu, kde míč přešel brankovou čáru.
- BWP 14.3** Při zahrávání rohového hodu nesmí být žádný hráč útočícího družstva ve 2metrovém území soupeře.
- BWP 14.4** Branky může být dosaženo přímou střelou z rohového hodu nebo střelou poté, co je míč viditelně uveden do hry a hráč plave na branku a/nebo naznačí střelu.

BWP 15 NEUTRÁLNÍ HOD

- BWP 15.1** Neutrální hod musí být nařízen jestliže:
- a) na začátku poločasu nebyl míč vhozen do hry spravedlivě;
 - b) se dva hráči dopustí chyby ve stejnou dobu;
 - c) míč narazí na překážku nad hrací plochou.

VÝKLAD BWP: v případě neutrálního hodu je vždy čas držení míče nastaven na 20s

BWP 16 VOLNÝ HOD

- BWP 16.1** Volný hod se rozehrává v případě, že byla odpískána chyba. Volný hod se provádí z místa, kde se nachází míč, s výjimkou:
- a) kdy chybu způsobil bránící hráč a míč je uvnitř 2metrového území. Volný hod se musí provést z hranice 2metrového území, kde se chyba stala;
 - b) pokud Pravidla nestanoví jinak.
- BWP 16.2** Volný hod rozehrává nejbližší hráč družstva k místu míče, kterému byl volný hod přisouzen.
- BWP 16.3** Volný hod musí být proveden takovým způsobem, aby všichni ostatní hráči mohli vidět, že byl hod proveden. Hráč může buď hodit míč do vzduchu, nebo ho nechat spadnout na vodu.
- Poznámka: Jak zahrávat volný hod najdete v poznámce BWP 11.5.*
- BWP 16.4** Čas, poskytnutý hráči k provedení volného hodu, je na uvážení rozhodčího. Hod musí být proveden bez zbytečného zdržování, ale nemusí být proveden okamžitě. Jako chyba musí být posouzeno, pokud volný hod nerozehraje hráč, který je v jasně nejbližší nebo nejhodnější pozici.

BWP 17 OBYČEJNÉ CHYBY

BWP 17.1 Přestupky posouzené jako obyčejné chyby musí být potrestány volným hodem uděleným ve prospěch soupeře.

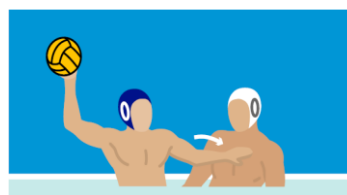
BWP 17.2 Rozhodčí musí posoudit obyčejnou chybu v souladu s Pravidly tak, aby umožnil útočícímu družstvu rozvinout útočnou situaci.

BWP 17.3 Následující přestupky se musí posuzovat jako obyčejné chyby:

- a) vyplavat dříve, než rozhodčí zahájí jednotlivé části utkání;
- b) pomáhat spoluhráči na začátku části hry nebo kdykoli během hry;
- c) držet se nebo se odstrkovat od ukotvení hřiště nebo branek;
- d) potopit míč celým objemem pod vodu, pokud je v daném okamžiku hráč napadán soupeřem, a to i v případě, že potopení míče pod vodu bylo nepřímo způsobeno akcí soupeře;



- e) dotýkat se míče oběma rukama současně, s výjimkou brankáře ve vlastním 5metrovém území;
- f) tahat, odtlačet nebo jinak bránit soupeři, pokud hráč není v držení míče;
- g) odrážet se od soupeře;



- h) dopustit se jako hráč družstva v držení míče obyčejné chyby před provedením volného hodu;
- i) dostat přihrávku ve 2m území s výjimkou situace, kdy je hráč za linií míče;
- j) vykonat pokutový hod nepřipustným způsobem;
- k) hodit míč mimo hrací pole na podélných stranách (hra pokračuje, pokud se míč pouze dotkne stran hracího pole);

- l) brankář, který se dotkne míče současně oběma rukama mimo své 5metrové území;
- m) pro družstvo, které má míč v držení déle než 20 vteřin a nevystřelí na soupeřovu branku. Časoměřič zaznamenávající čas útoku musí čas resetovat:
 - i) Pokud míč opustí ruku střílejícího hráče. Míč se odrazí zpět od tyčky, břevna nebo brankáře. Čas držení nesmí začít, dokud se míč nedostane do držení jednoho z družstev.
 - ii) Pokud míč získá bránící družstvo. Za „držení“ se nepovažuje letmý dotyk míče protihráčem.
 - iii) Pokud je míč uveden do hry po chybě na vyloučení, pokutovém hodu, hodu z branky, rohovém hodu nebo neutrálním hodu:
Časomíra musí ukazovat čas sestupně (tj. ukazuje zbývající čas držení míče).

VÝKLAD BWP: Dle instrukcí FINA je rovněž obyčejnou chybou udeřit do míče sevřenou pěstí, a pokud by se tím zabránilo pravděpodobné brance v 5m území musí být proti provinilému družstvu nařízen pokutový hod.

BWP 18 HRUBÉ CHYBY TRESTANÉ VYLOUČENÍM

VÝKLAD BWP: Dle instrukcí FINA je počet vyloučení jednoho hráče neomezený, stejně jako počet zaviněných pokutových hodů. Pokud je hráč vyloučen S nebo BEZ náhradníka (Brutalita) musí opustit soutěžní prostor a nesmí zůstat na lavičce ani v blízkém okolí hřiště

BWP 18.1 Následující přestupky musí být posouzeny jako hrubé chyby, které musí být potrestány (s výjimkou případu potrestaného pokutovým hodem) vyloučením hráče, který se chyby dopustil, a udělením volného hodu družstvu soupeře. Vyloučený hráč se dotkne té části brankové čáry, která je označena červeným značením (tzv. rohu dotyku) a okamžitě se smí zapojit do hry. Pokutový hod bude přisouzen soupeři, pokud vyloučený hráč zasáhne do hry při opouštění hřiště.

VÝKLAD BWP: vyloučený hráč je povinen pohybovat se uvnitř hřiště a dotknout se ze strany hřiště vymezeného území tzv. rohu dotyku ze strany hřiště (2m červeně označené prostor - zóna návratu) a poté se může ihned zapojit zpět do hry. Pokud vyloučený hráč střídá, je povinen pohybovat se ve hřišti aniž by překážel průběhu hry k rohu dotyku a opustit hřiště v území rohu dotyku. Poté je náhradníkovi umožněn vstup do hřiště dle BWP 5.7.

VÝKLAD BWP: pokud vyloučený hráč nebo náhradník nesprávně vstoupí do hřiště nebo se vyloučený hráč nedotkne rohu dotyku dle Pravidel,

zapisovatel oznámí toto porušení pravidel červeným praporkem spolu s barvou čepičky a zapískáním. Pokud je tým provinilého hráče v držení míče, hra je přerušena a soupeři přisouzen volný hod. Pokud tým provinilého hráče není v držení míče, je hra přerušena a v jeho neprospěch nařízen pokutový hod.

BWP 18.2 Vyloučen musí být hráč, který opustí vodu, s výjimkou nehody, zranění nebo se souhlasem rozhodčího.

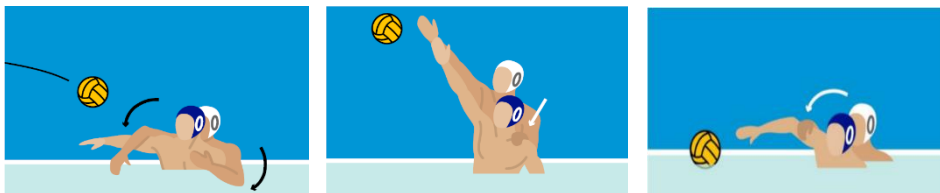
BWP 18.3 Vyloučen musí být hráč, který zasahuje do provedení volného hodu, hodu z branky nebo rohového hodu:

- a) úmyslně posune míč od místa provedení hodu;
- b) jakkoli hraje s míčem dříve, než opustí ruku rozehrávajícího hráče.

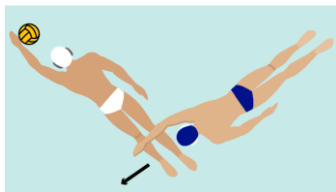


BWP 18.4 Záměrně stříkat vodu do obličeje protihráče. Trestem za úmyslné stříkání vody na soupeře je vyloučení podle pravidla BVP 18.1.

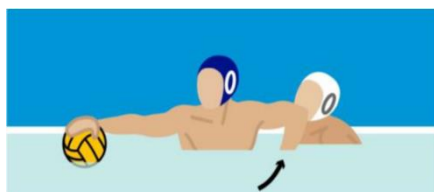
BWP 18.5 Držet, potopit nebo stáhnout zpět protihráče, který nedrží míč.



BWP 18.6 Bránit v pohybu soupeři, který nemá míč v držení. (Držením míče se rozumí zvedání, držení nebo dotýkání, nezahrnuje driblování s míčem.)



BWP 18.7 Úmyslně kopnout nebo udeřit protihráče, nebo provést nepřiměřený pohyb s tímto úmyslem.



BWP 18.8 Dopustit se chyby při změně držení míče na kterémkoliv hráči družstva v držení míče kdekoliv na hřišti s cílem zastavit výhodnou situaci útočícího družstva.

BWP 18.9 Provinit se nesportovním chováním, včetně použití vulgarismů, soustavné nečisté hry, odmítnutí poslušnosti nebo prokázání neúcty k rozhodčímu nebo funkcionáři, chování se proti duchu Pravidel a snaha o znevážení hry. Hráč, který se provinil, musí být vyloučen do konce utkání s náhradníkem.

VÝKLAD BWP: vyloučený hráč je povinen pohybovat se ve hřišti, aniž by překážel normálnímu průběhu hry, k rohu dotyku a vyplavat za roh dotyku. Poté je náhradníkovi umožněn vstup do hřiště dle BWP 5.7. Vyloučený hráč do konce utkání s náhradníkem musí opustit soutěžní prostor.

Pokud vyloučený hráč nedosáhne prostoru pro opuštění hřiště, náhradníkovi je umožněn vstup do hřiště po obdržené brance, po T - outu a po konci přestávky mezi poločasy

BWP 18.10 Dopustit se brutality proti soupeři nebo funkcionáři během hry. Hráč, který se provinil, musí být vyloučen do konce utkání a ve prospěch družstva soupeře, musí být nařízen pokutový hod. Jeho náhradník smí vstoupit do hry po uplynutí 3 minut čistého času hry.

VÝKLAD BWP: vyloučený hráč je povinen pohybovat se ve hřišti aniž by překážel průběhu hry k rohu dotyku a vyplavat za roh dotyku. Poté je po uplynutí 3 minut umožněn náhradníkovi vstup do hřiště dle BWP 5.7. Hra pokračuje po provedeném pokutovém hodu, kdy družstvo vyloučeného hráče hraje oslabené o jednoho hráče. Vyloučený hráč do konce utkání bez náhradníka musí opustit soutěžní prostor.

BWP 18.11 Pokud vyloučený hráč, nebo jeho náhradník nesprávně vstoupí do hrací plochy, včetně případů:

a) kdy vstoupí z jakéhokoliv jiného místa, než je místo za rohem dotyku;

VÝKLAD BWP: 2m území shodné se zónou návratu u vodního póla

b) kdy dojde k narušení upevnění branky;

c) kdy náhradník vstoupí do hřiště dříve, než hru opustí střídající nebo vyloučený hráč.

BWP 18.12 Zasahovat do provedení pokutového hodu. Vyloučený hráč může vstoupit do hrací plochy až po provedení pokutového hodu. Hráči musí být nejméně 2 metry od hráče provádějícího pokutový hod.

BWP 18.13 Pokud bránící brankář nezaujme správnou pozici na brankové čáře při provádění pokutového hodu i když ho rozhodčí již upozornil, že tak má učinit. Jiný bránící hráč může zaujmout pozici brankáře, avšak bez výhod brankáře.

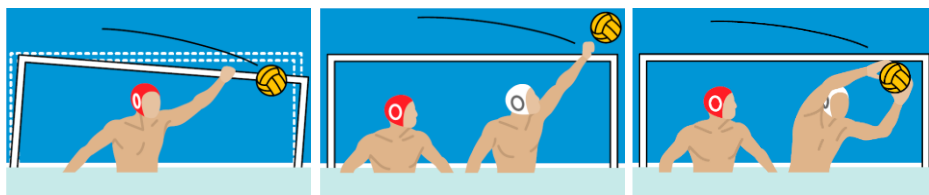
BWP 18.14 Pokud se dva hráči, každý z jiného družstva, dopustí souběžně chyby na vyloučení, budou vyloučeni oba. Hra bude zahájena volným hodem družstvem, které mělo v držení míč v okamžiku vyloučení. Čas držení míče není znovu nastaven na 20 vteřin.

BWP 19 HRUBÉ CHYBY TRESTANÉ POKUTOVÝM HODEM

BWP 19.1 Hrubá chyba trestaná pokutovým hodem je provinit se některým z následujících přestupků a musí být potrestána udělením pokutového hodu pro družstvo soupeře. Rozhodčí signalizuje nařízení pokutového hodu hvizdem píšťalky a zvednutím ruky s pěti prsty.

BWP 19.2 Pokud se bránící hráč dopustí jakékoliv chyby v 5metrovém území a zabrání tím pravděpodobné brance, včetně případů:

- a) stáhnutí nebo jiného přemístění branky;
- b) kdy bránící hráč zahraje míč sevřenou pěstí;
- c) pokud brankář nebo jiný obránce potopí míč pod vodu, je-li napadán útočníkem.



BWP 19.3 Pokud bránící hráč uvnitř 5metrového území kopne nebo udeří protihráče nebo se proviní činem brutality. V případě brutality musí být hráč, který se provinil, vyloučen do konce utkání, náhradník může vstoupit do hrací plochy po uplynutí 3 minut čistého hracího času.

VÝKLAD BWP: vyloučený hráč je povinen pohybovat se ve hřišti aniž by překážel průběhu hry k rohu dotyku a vyplavat za roh dotyku. Poté je po uplynutí 3 minut umožněn náhradníkovi vstup do hřiště dle BWP 5.7. Hra pokračuje po provedeném pokutovém hodu, kdy družstvo vyloučeného hráče hraje oslabené o jednoho hráče. Vyloučený hráč do konce utkání bez náhradníka musí opustit soutěžní prostor.

BWP 19.4 Pokud vyloučený hráč záměrně zasahuje do hry, včetně narušení uchycení branky.

BWP 19.5 Jestliže hráč nebo náhradník bránícího družstva vstoupí na hrací plochu nedovoleným způsobem.

BWP 19.6 Pokud je v poslední minutě utkání pro družstvo nařízen pokutový hod, může se trenér rozhodnout pro pokutový hod nebo pro nové

držení míče a znovuzahájit hru volným hodem. Časoměřič zaznamenávající čas držení míče jej musí resetovat na 20 vteřin.

BWP 19.7 Pokud je hráč v 5metrovém území v pravděpodobné brankové situaci, plave s míčem a/nebo míč drží a je při pokusu o střelu bráněn zezadu obráncem, musí být nařízen pokutový hod.

Poznámka: Pokud se obránce nedotkne pouze míče.

VÝKLAD BWP: rozhodčí by měl poskytnout útočníkovi výhodu, pokud má možnost hrát s míčem. Pakliže však není možné útočnou akci dokončit v přímé souvislosti s bráněním od obránce pak je nutné nařídit pokutový hod

BWP 20 POKUTOVÝ HOD

BWP 20.1 Pokutový hod může provést kterýkoliv hráč družstva, včetně brankáře, v jehož prospěch byl pokutový hod nařízen, a to z kteréhokoliv místa na soupeřově 5metrové linii.

BWP 20.2 Bránící brankář musí zaujmout pozici mezi brankovými tyčemi a žádnou částí těla nesmí nad hladinou vody přesahovat brankovou čáru.

BWP 20.3 Při pokutovém hodu musí všichni hráči opustit 5metrové území a musí být nejméně 2 metry od hráče provádějícího pokutový hod.

BWP 20.4 Poté, co se rozhodčí přesvědčí, že jsou všichni hráči připraveni ve správných pozicích, nařídí provedení pokutového hodu následujícím způsobem:

Zvednutím ruky rozhodčí signalizuje, že jsou všichni hráči připraveni, změnou polohy ruky z vertikální do horizontální (vzpažení – předpažení) a současným hvizdem píšťalky dá pokyn k provedení pokutového hodu. Pohyb ruky a zvuk píšťalky by měl zaručit vykonání pokutového hodu podle Pravidel za jakýchkoli podmínek.

BWP 20.5 Hráč provádějící pokutový hod musí mít míč v držení a musí ho okamžitě hodit nepřerušovaným pohybem při signálu rozhodčího.

Poznámka: hráč může provést hod zvednutím míče z vody nebo držením míče ve zvednuté ruce. Hráč také může provést hod zády k brance.



BWP 20.6 Pokud se míč odrazí od brankových tyčí, břevna nebo brankáře, zůstává ve hře a není nutné, aby s ním před dosažením branky hrál nebo se ho dotkl další hráč.

BWP 20.7 Pokud současně s nařízením pokutového hodu zazní signál ukončující část hry, musí všichni hráči před provedením pokutového hodu, kromě hráče provádějícího pokutový hod a bránícího brankáře, opustit vodu. V této situaci hra po provedení pokutového hodu okamžitě končí, i kdyby se míč odrazil zpět do hry.

BWP 21 NEHODY A ZRANĚNÍ

BWP 21.1 Hráči je dovoleno opustit vodu během hry pouze v případě nehody, zranění nebo s povolením rozhodčího. Hráč, který opustil vodu s povolením, do ní může znovu vstoupit s povolením rozhodčího přes roh dotyku při své brankové čáře při vhodném přerušení.

BWP 21.2 Pokud hráč krvácí, musí rozhodčí okamžitě nařídit hráči, aby opustil hrací plochu s okamžitým nástupem náhradníka. Hra musí pokračovat bez zdržování. Po zastavení krvácení se může hráč jako náhradník zapojit běžným způsobem do hry.

BWP 21.3 Pokud dojde k nehodě nebo ke zranění jiné než krvácení, může rozhodčí dle svého uvážení přerušit utkání na dobu ne delší než 3 minuty, přičemž rozhodčí musí oznámit časoměřičům, kdy začíná běžet tato doba.

S výjimkou okolností PVP 21.2 (krvácení), nesmí být hráči dovoleno účastnit se hry, pokud za něj vstoupil náhradník.

PŘÍLOHA 1 SIGNÁLY POUŽÍVANÉ ROZHODČÍMI

Obrázek A

Rozhodčí spustí ruku z vertikální polohy, aby signalizoval: počátek části hry, opětovný začátek hry po brance, pokutový hod.



Obrázek B

Jedna ruka ukazuje ve směru útoku a druhá ruka se používá k naznačení místa, kde se má umístit míč při zahrávání volného hodu, hodu z branky nebo rohového hodu.

Obrázek C

Signál pro neutrální hod. Rozhodčí ukazuje na místo, kde byl nařízen neutrální hod, oba palce směřují nahoru a žádá si míč.



Obrázek D

Signál pro vyloučení hráče. Rozhodčí ukazuje na hráče a pak přesune ruku rychle směrem na okraj hrací plochy. Rozhodčí pak signalizuje číslo čepičky vyloučeného hráče tak, aby to bylo viditelné z hrací plochy i od stolku.

Obrázek E

Signál pro současné vyloučení dvou hráčů. Rozhodčí ukazuje oběma rukama na dva hráče, signalizuje jejich vyloučení podle obr. D a pak okamžitě signalizuje čísla čepiček hráčů.



Obrázek F

Signál pro vyloučení hráče s náhradníkem. Rozhodčí signalizuje vyloučení v souladu s obr. D (nebo popřípadě obr. E), a pak otáčí rukama jednou kolem druhé takovým způsobem, aby to bylo viditelné na hrací ploše i u stolku. Rozhodčí pak signalizuje ke stolku číslo čepičky vyloučeného hráče.

Obrázek G

Signál pro vyloučení hráče bez náhradníka. Rozhodčí signalizuje vyloučení podle obr. D (nebo popřípadě obr. E), a pak překříží paže takovým způsobem, aby to bylo viditelné na hrací ploše i u stolku. Rozhodčí pak signalizuje ke stolku číslo čepičky vyloučeného hráče.



Obrázek H

Signál pro nařízení pokutového hodu. Rozhodčí zvedne ruku s 5 prsty ve vzduchu. Potom rozhodčí signalizuje ke stolku číslo čepičky hráče, který se provinil.

Obrázek I

Signál pro dosažení branky. Rozhodčí signalizuje písknutím a okamžitým ukázáním do středu hrací plochy.



Obrázek J

při

Naznačení hrubé chyby držení protihráče. Rozhodčí udělá pohyb, kterým si jednou rukou drží zápěstí druhé ruky.



Obrázek K

Naznačení hrubé chyby potopení protihráče. Rozhodčí udělá oběma rukama pohyb směrem dolů z vodorovné polohy.



Obrázek L

Naznačení hrubé chyby – stažení protihráče. Rozhodčí naznačí oběma vertikálně nataženýma rukama tažení a táhne směrem k sobě.

Obrázek M

Naznačení hrubé chyby kopání protihráče. Rozhodčí naznačí kopnutí.



Obrázek N

Naznačení hrubé chyby udeření protihráče. Rozhodčí naznačí úder zavřenou pěstí začínající od horizontální polohy.



Obrázek O

Naznačení obyčejné chyby odstrčení protihráče. Rozhodčí naznačí odstrčení od těla začínající od horizontální polohy.



Obrázek P

Naznačení hrubé chyby bránění ve hře protihráči. Rozhodčí udělá křížný pohyb s jednou rukou horizontálně křížící druhou.



Obrázek Q

Naznačení obyčejné chyby topení míče. Rozhodčí naznačí pohyb rukou směrem dolů začínající od horizontální polohy.



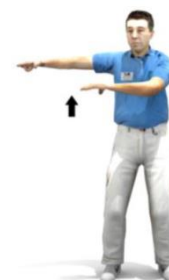
Obrázek R

Naznačení obyčejné chyby stání na dně bazénu. Rozhodčí zvedne a spustí dolů jednu nohu.



Obrázek S

Naznačení obyčejné chyby zdržování provedení volného hodů, hodů z branky nebo rohového hodů. Rozhodčí zvedne jednou nebo dvakrát ruku s dlaní směrem nahoru.





Obrázek T

Naznačení porušení pravidla o 2metrovém území. Sudí naznačuje číslo 2 zvednutím ukazováčku a prostředníčku na vertikálně natažené ruce.

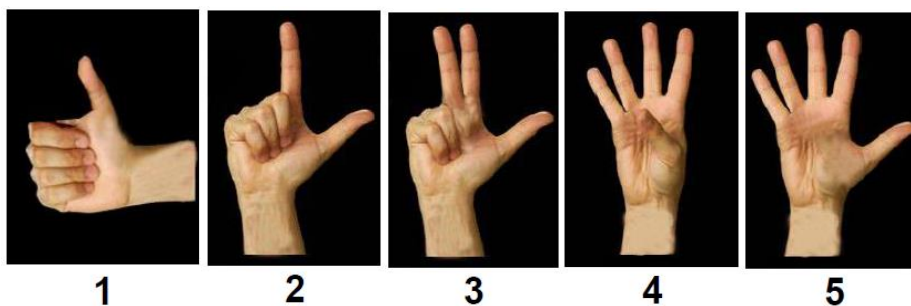
Obrázek U

Naznačení obyčejné chyby zdržování nebo uplynutí 20 vteřinového limitu držení míče. Rozhodčí udělá 2krát až 3krát krouživý pohyb rukou.



Obrázek V

Naznačení čísla čepičky hráče. Kvůli umožnění lepší komunikace rozhodčího s hráči a zapisovatelem se signály ukazují oběma rukama, případně při číslech větších než 5, jedna ruka ukazuje 5 prstů a druhá zbývající prsty, aby součet tvořil číslo hráče. Pro číslo 10 se ukazuje sevřená pěst. Pokud číslo přesáhne 10, jedna ruka ukazuje sevřenou pěst a druhá zbývající prsty, aby součet tvořil číslo hráče.



PŘÍLOHA 2 POZNÁMKY K UTKÁNÍ BEACH WATER POLA

1. Rozhodčí řídí utkání ze strany, na které je stolek rozhodčích
2. Utkání beach water pola je velice dynamická hra a proto je třeba, aby rozhodčí sledoval celé hřiště a všechny hráče.
3. Pokud jsou v utkání využiti brankoví rozhodčí, jsou tito odpovědni za podání míče bez zdržování, pokud míč opustí hřiště. V případě utkání bez brankových rozhodčích je doporučeno, aby každé družstvo mělo k dispozici minimálně 3 náhradní míče
4. Pořadatel je povinen poskytnout družstvu soupeře minimálně 3 míče pro rozstřelbu před utkáním
5. Hudební podkres během utkání je doporučen
6. Nástup družstev před utkáním je vyžadován včetně prezentace jednotlivých hráčů, trenérů a rozhodčího
- 7.