



# Nieuwe regels Fina - Nederland

Met ingang van 1 juni 2019

*passie voor water*

# Invoer nieuwe regels



- De nieuwe regels zijn per einde seizoen 2018 – 2019 ingevoerd.
- Bij zomertoernooien en voorbereidingstoernooien voor het seizoen 2019 – 2020 is er tijd om te oefenen voor spelers, coaches en scheidsrechters.
- Klokken en andere zaken die aangepast moeten worden, vereisen planning en voorbereiding. Gedurende de zomermaanden worden alle klokken aangepast.
- In komende sheets wordt een uiteenzetting gegeven van de diverse spelregels die wijzigen, dan wel die, in het kader van het waterpolo-spel aantrekkelijker maken, extra belicht worden.

# Invoer nieuwe regels



- De regels ondersteunen we zoveel mogelijk met video's. Deze zijn allemaal terug te zien op ons YouTube kanaal "*Waterpolo Spelregels Voorbeelden & Interpretaties*"





# Speeltijden en interval

*passie voor water*

# Speeltijden en intervaltijden



De speeltijd is 4 x 8 minuten.

De intervaltijd na de 1<sup>e</sup> en 3<sup>e</sup> periode is 2 minuten.

De intervaltijd tussen de 2<sup>e</sup> en 3<sup>e</sup> periode is 3 minuten.

[https://www.knzb.nl/vereniging\\_\\_wedstrijdsport/wedstrijdsport/waterpolo/competities/](https://www.knzb.nl/vereniging__wedstrijdsport/wedstrijdsport/waterpolo/competities/)





# Het speelveld

*passie voor water*



# Het speelveld



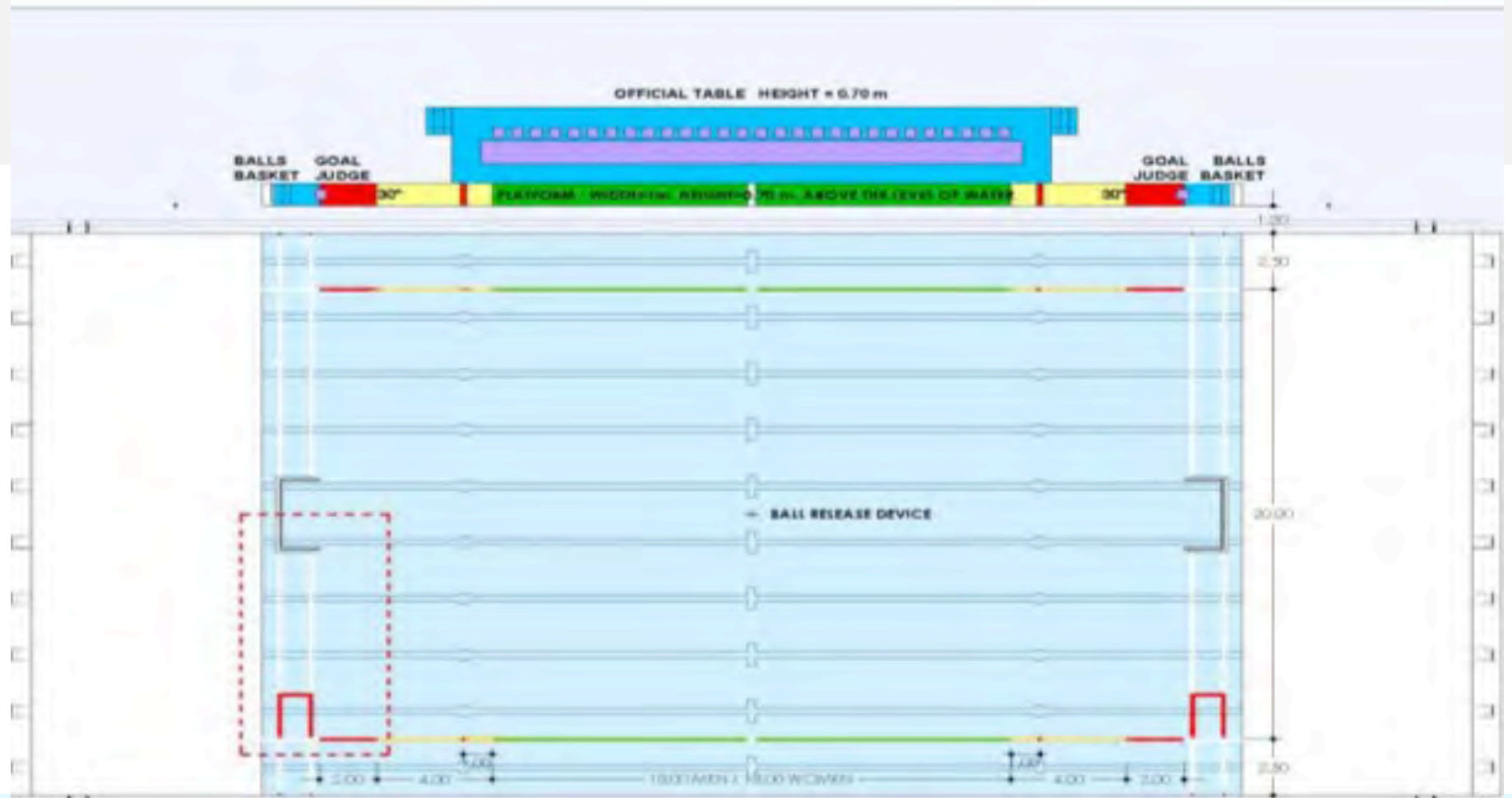
Het speelveld wordt uitgebreid met

- 6 – meter lijn
- Flying substitute area

Aanduiding speelveld

- |                          |   |   |
|--------------------------|---|---|
| • Doellijn en middenlijn | - | witte pion – witte merktekens                   |
| • 2 meterlijn            | - | rode pion – rode merktekens (vanaf doellijn)    |
| • 5 meterlijn            | - | rode pion                                       |
| • 6 meterlijn            | - | gele pion – gele merktekens (vanaf 2 meterlijn) |

Flying substitute area is minimaal 0,5 meter breed





# Coach



De coach mag in de aanval meelopen tot de 6 meter.

Tijdens de verdediging moet hij/zij naast zijn bank staan of zitten op de bank.



# Goalkeeper



De keeper mag over de middenlijn en meespelen

De keeper verliest zijn/haar privileges buiten de 6 meter

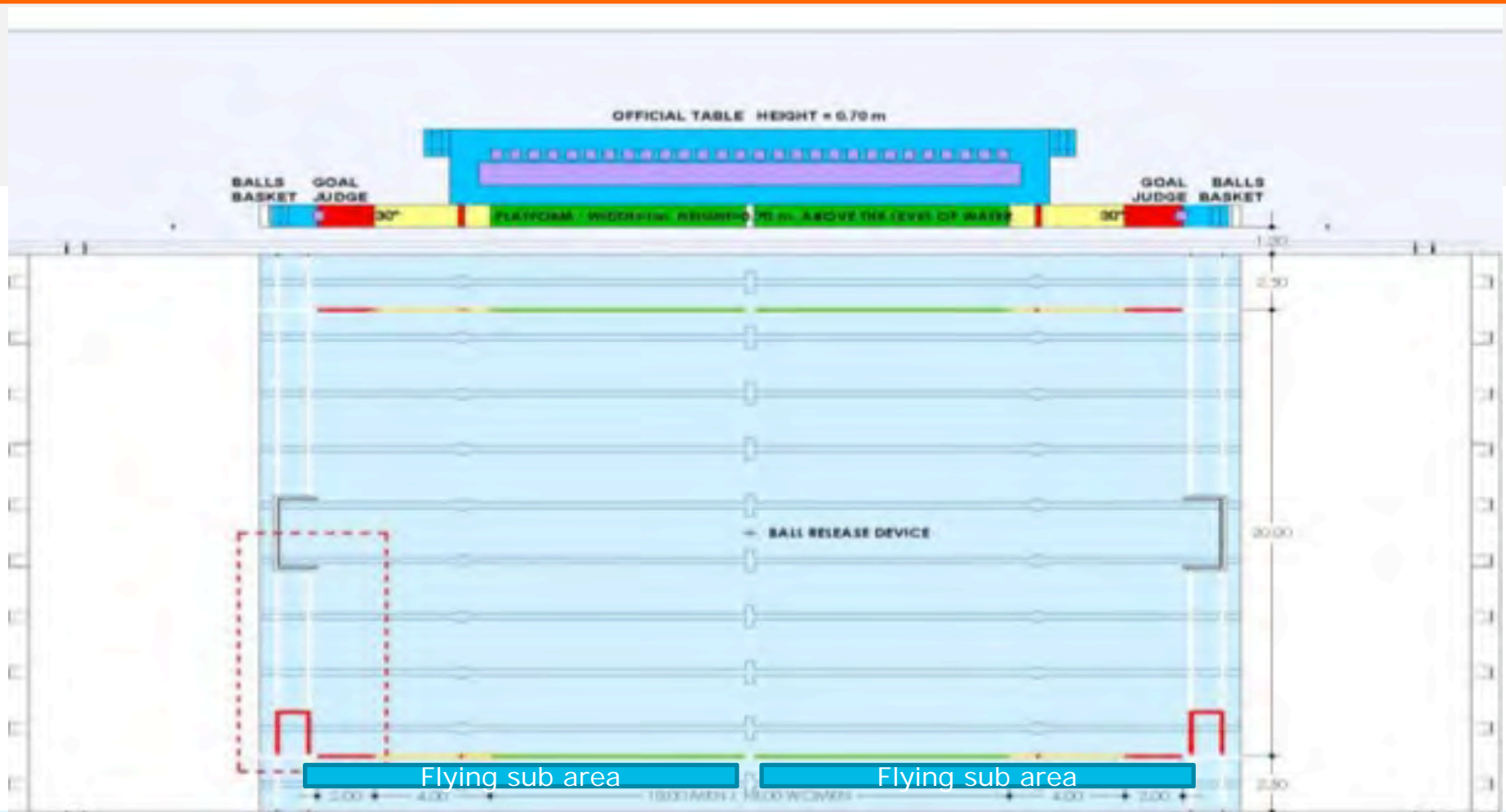
# Goalkeeper





# Flying substitute

*passie voor water*



# Flying substitute - area



Een aanvullend deel op het terugkomvak

Vanaf elke plaats tussen de eigen doellijn en de middenlijn aan de zijde van het betreffende team (flying substitute) wisselen.

De vervanger wacht in het water tot de wisselende spelers beiden boven water zijn en elkaars hand, eveneens boven water, aantikken in het flying-substitute-vak.

Een uitgesloten speler moet via het terugkomvak in de hoek terugkomen in het speelveld.

In baden waar het niet kan, blijft het oude terugkomvak. In baden waar het wel kan, spelen we met deze regel.



# Flying substitute



Er is geen maximum hoeveelheid vervangers dat een team mag hebben aan de zijkant van het speelveld. Er is ook geen maximum hoeveel spelers die je op deze manier mag wisselen.

Het aangemerkte gebied mag niet gebruikt worden als “warm-up area”.

De speler moet het veld verlaten, eerst boven komen met hun hoofd, de vertrekkende en nieuwe speler moeten zichtbaar elkaars handen aantikken, voordat de nieuwe speler het speelveld mag betreden.

De speler die het veld verlaten heeft, moet langs de zijkant van het bad zwemmen naar de doellijn om daar het speelveld te verlaten.

# Flying substitute



Na het toekennen van een strafworp kan niet worden gewisseld, behalve als er sprake is van letsel of een derde persoonlijke fout ; dan kan er alleen vervangen worden via het terugkomvak.

Een van de scheidsrechters of officials achter de jurytafel kunnen overtreding van deze regel signaleren. De sanctie voor foutief wisselen langs de zijlijn is fout terugkomen U20 of U20/S (WP 22.16).

Als een goalkeeper wordt gewisseld onder deze regel, kan dat alleen voor een vervangende goalkeeper zijn. De vervangende goalkeeper moet de rode capnummer 1 of 13 dragen.

# Flying substitute juist gewisseld



# Flying substitute juist gewisseld



# Flying substitute onjuist gewisseld

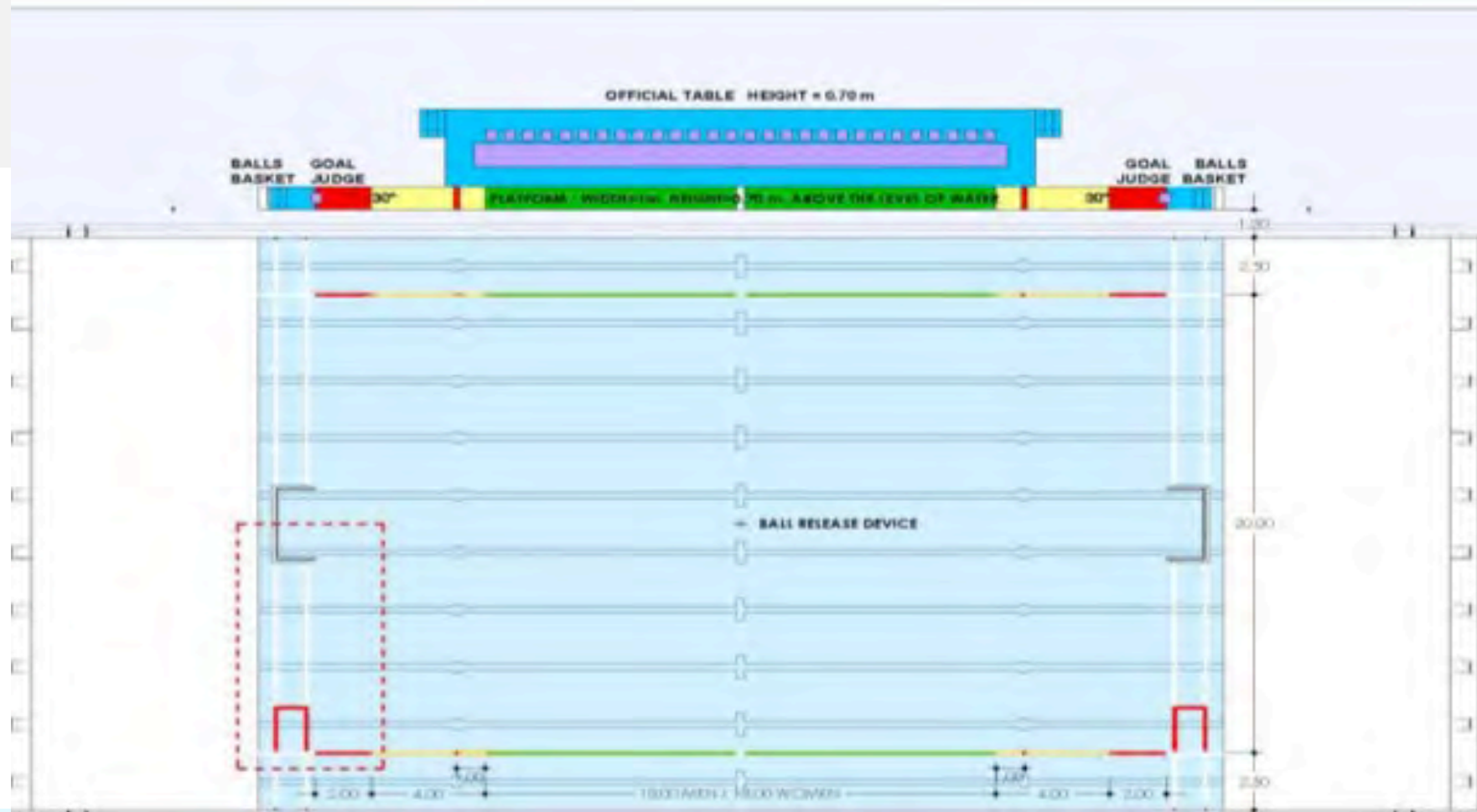




# Vrije bal buiten de 6 meter

*passie voor water*





# Vrije bal buiten de 6 meter



De speler mag als hij een vrije worp krijgt buiten de 6-meter:

- In één beweging op doel (zonder dreigen).
- De bal in het spel brengen door de bal zichtbaar los te laten komen van de hand. (bv. Opgooien, overspelen of de bal op het water later vallen). Nadien kan de speler dreigen en zwemmen met de bal om daarna te scoren. Voorwaarde is dat de bal los komt van de hand bij het nemen van de vrije worp. De bal alleen door de hand laten draaien is niet voldoende. De verdediger mag na het nemen van de vrije worp aanvallen.

Bij foutief uitvoeren van deze vrije worp of nemen van de bal moeten een contra gegeven worden.

# Vrije bal buiten de 6 meter



Taak scheidsrechter:

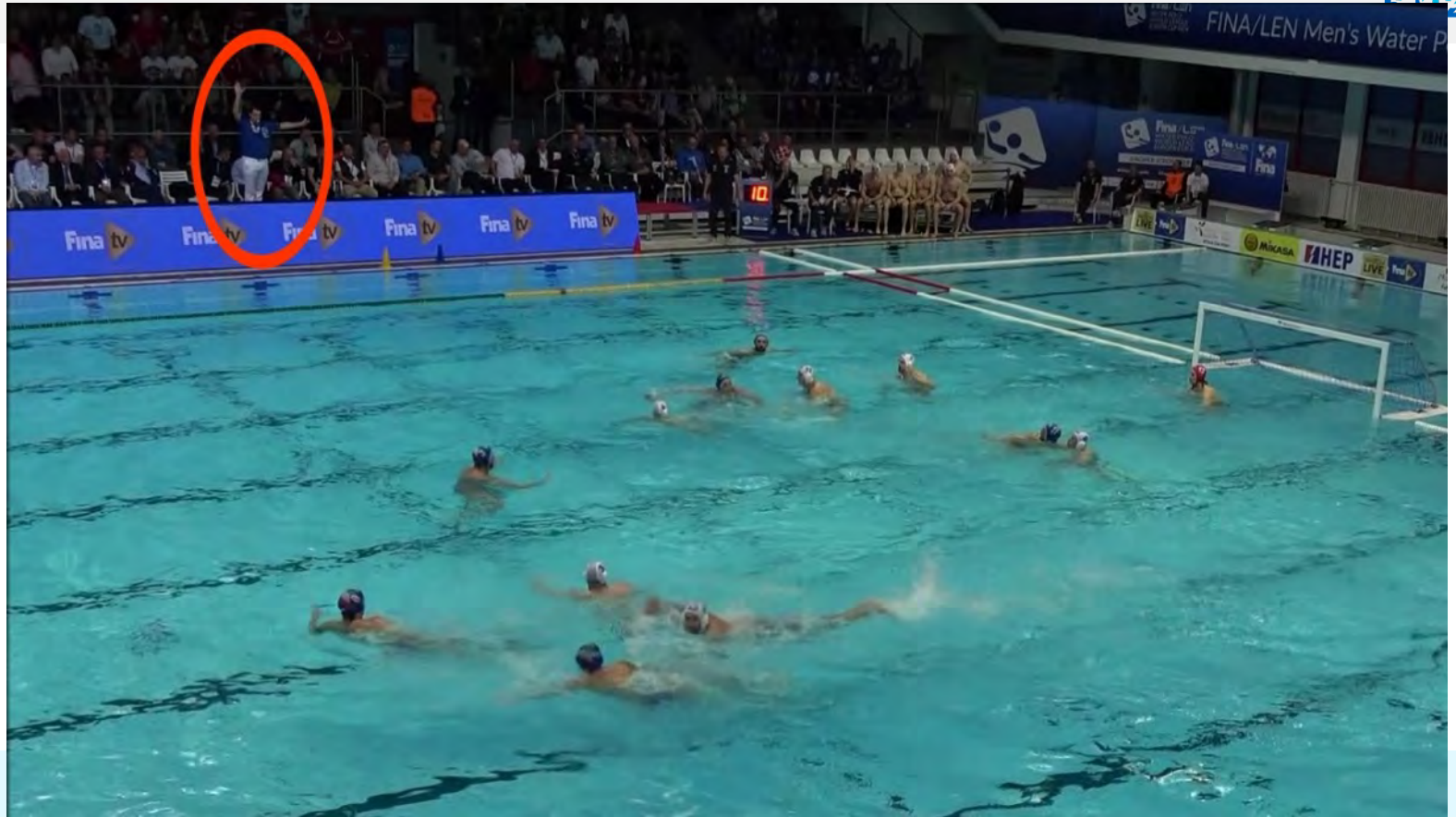
- De verdedigende scheidsrechter kan aangeven dat de fout buiten de 6 meter is, zodat een speler weet dat hij in 1x kan schieten op het doel.
- Als er geen signaal is van de scheidsrechter (binnen of buiten de 6 meter), betekent dit dat de speler de vrije worp moet nemen zoals omschreven binnen de 6 meter.

Het signaal voor het nemen van een vrije worp buiten de 6-meter : "hand opsteken"  
(door de scheidsrechter die de vrije bal geeft, de ander kan "kopiëren")

# Signaal vrije worp buiten de 6-meter



lenzb



# Vrije bal buiten de 6 meter







# Schotklok

*passie voor water*



# Schotklok 30 sec – 20 sec



De tijdwaarnemer zal de 30 seconden clock resetten naar 20 seconden:

1. Na een hoekworp
2. Bij een rebound na een schot op het doel bij balbezit voor dezelfde ploeg
3. Na het nemen van een strafworp (als de bal weer in het spel komt) \* Uitzondering
4. Na een uitsluiting \*\* Uitzondering

\* Uitzondering : Als de bal na het nemen van de strafworp in handen komt van de verdedigende ploeg, geldt hiervoor weer een nieuwe aanvalstijd van 30 seconden.

\*\* Uitzondering: indien er een uitsluiting is zal de tijd teruggaan naar 20 seconden, tenzij er op het moment van de uitsluiting meer dan 20 seconden op de klok staat. Dan blijft die tijd gehandhaafd en is de straftijd voor de uitsluiting 20 seconden.



# Schotklok 30 sec – 20 sec



In de laatste minuut heeft de coach bij een strafworp de keuze tussen het nemen van de strafworp of het spelen van de bal.

Indien de coach kiest voor het spelen van de bal, gaat de schotklok terug naar 30 seconden. Het spel wordt hervat vanaf de middenlijn.

Als er een dubbele UMV4 wordt gegeven, gaat de schotklok terug naar 30 seconden nadat de tweede strafworp is genomen en de wedstrijd wordt herstart vanaf de middenlijn.

# Schotklok 30 sec – 20 sec



# Schotklok 30 sec – 20 sec



# Schotklok 30 sec – 20 sec



# Schotklok 30 sec – 20 sec







# Nemen van de vrije worp

*passie voor water*

# Vrije worp op plaats van overtreding



Een vrije bal wordt genomen op de plaats waar de bal is behalve :

1. Bij een overtreding binnen de 2 meter. De vrije bal wordt dan genomen op de twee meter ter hoogte van de overtreding.
2. Waar de regels anders bepalen (zoals bv. een doelworp)

Enkele voorbeelden (met beelden):

- Contra op het middenveld
- Contra in tweede lijn
- Bal al verder dan plaats van overtreding
- Uitsluiting zonder bal – te vroeg genomen

# Vrije worp op plaats van overtreding



# Vrije worp op plaats van overtreding



# Vrije worp op plaats van overtreding





# Uitsluiting procedure



Als de uitsluiting plaatsvindt in het 6-meter-gebied, ook als de bal in de tweede lijn is, zal de scheidsrechter de volgende procedure volgen:

1. Geef het signaal van de uitsluiting
2. Geef het nummer aan naar de speler en de jurytafel
3. Geef het signaal om de wedstrijd te herstarten.

Als de vrije bal te snel is genomen, moet de scheidsrechter affluiten en moet de vrije bal opnieuw genomen worden op de plaats waar de bal dan is.



# Uitsluiting procedure



Een hoekworp mag genomen worden door een speler:

1. Die direct schiet op het doel
2. Die de bal in het spel brengen door de bal zichtbaar in het spel te brengt (opgooien, overspelen of de bal zichtbaar op het water laten vallen). Nadien kan de speler dreigen en zwemmen met de bal om daarna te scoren. Voorwaarde is dat de bal los komt van de hand. Verdediger mag dan daarna ook aanvallen
3. Die de bal overspeelt naar een andere speler

# Hoekworp juist genomen



# Hoekworp niet juist genomen



# Hoekworp onjuist genomen



# Neutrale inworp



Een neutrale inworp wordt gegeven als bijvoorbeeld de scheidsrechters gelijktijdig fluiten voor een vrije worp in tegenovergestelde richting.

Een neutrale inworp zal door de scheidsrechter ter hoogte van ongeveer dezelfde plaats worden ingegooid, zodanig dat de spelers gelijke kansen hebben de bal te veroveren.

Als de spelers de bal aanraken voordat deze het water raakt, zal de scheidsrechter niet fluiten voor een fout en zal het spel doorgaan.



# Doelpunt maken



Een doelpunt mag worden gemaakt door :

1. Een schot ineens op het doel van buiten de 6 meter;
2. Na dreigen en dribbelen of op het water leggen van de bal; echter, speler moet dan eerst de bal in het spel brengen door op te gooien of de bal op het water te leggen. Voorwaarde is hierbij dat de bal los is geweest van de hand.

Binnen de 6 meter, moet de speler altijd eerst overspelen naar een medespeler, voordat een doelpunt gescoord kan worden.

Een verkeerd genomen vrije worp is een vrije bal voor de tegenpartij

# Niet scoren van een doelpunt



Een doelpunt mag niet worden gemaakt direct na:

1. Na het opzwemmen bij de (her)start van de wedstrijd
2. Herbegin na een time out
3. Herbegin na een goal
4. Herbegin na letsel of bloed
5. Herbegin na het opzetten van een cap
6. Herbegin na het opvragen door de scheidsrechter van de bal of neutrale inworp
7. Herbegin nadat de bal het speelveld aan zijkant heeft verlaten
8. Herbegin na ieder andere vertraging

Tenzij het herbegin buiten de 6 meter of een hoekworp is en de bal is eerst zichtbaar in het spel gebracht.

# Vrije worp buiten 6 meter



# Vrije worp buiten 6 meter



knzb

Waterpoloregels 2019-2021

REGEL [15.3]

Vrije worp buiten de 6 meter  
Inclusief dreiging

passie voor waterpolo

# Vrije worp buiten 6 meter



knzb

Waterpoloregels 2019-2021

REGEL [15.3]

Vrije worp buiten de 6 meter

Direct schot

passie voor waterpolo

The image shows the cover of a water polo rulebook. At the top center is the knzb logo, a stylized lion's head in orange and blue. Below it, the text 'Waterpoloregels 2019-2021' is written in a dark blue font. The background of the cover is a photograph of a water polo match, showing a player in a white jersey and a water polo ball. The text 'REGEL [15.3]' is in a bold, black font. The main title 'Vrije worp buiten de 6 meter' is in a large, white font, with 'Direct schot' in a smaller white font below it. At the bottom, the slogan 'passie voor waterpolo' is written in a white font. The cover has a blue and orange color scheme.

# Vrije worp buiten 6 meter - incorrect





# Vrije worp buiten 6 meter - incorrect



# Vrije worp buiten 6 meter - incorrect



Player can shoot directly or put the ball into play - ball must leave hand: player didn't put the ball into play, incorrectly.

# Vrije worp buiten 6 meter - incorrect



knzb

Waterpoloregels 2019-2021

REGEL [15.3]

**Vrije worp buiten de 6 meter**

Onjuist uitgevoerd

passie voor waterpolo



Time out

*passie voor water*

# Time out



Elk team heeft recht op twee time outs tijdens een wedstrijd, desgewenst tijdens dezelfde periode, desgewenst direct na elkaar.

Na het toekennen van een strafworp is het niet toegestaan een time out aan te vragen.

De time out aanvraag wordt de verantwoordelijkheid van het team. Een van de team officials op de spelersbank zal op de knop drukken als de coach een time out aanvraagt die een signaal voor een time out tot gevolg heeft.

Voor eredivisie wordt het gebruik van een toeter/signaal vereist vanaf seizoen 2019 – 2020. Voor overige klassen mag hier gebruik van gemaakt worden, maar is het niet verplicht.

# Time out



Tijdens de time out heeft de verdedigende scheidsrechter de bal. Er mag geen andere bal gebruikt worden in het water tijdens de time out.

De wedstrijd wordt hervat na het fluitsignaal van de scheidsrechter.

Er mag geen doelpunt gemaakt worden direct uit de vrije worp waarmee de wedstrijd herbegint na een time out. Echter, een speler die de bal in de wedstrijd brengt, door de bal te nemen, kan een doelpunt scoren, na dreigen of zwemmen met de bal.

Als de coach een “onjuiste” time out aanvraagt wanneer hij/zij niet in bezit is van de bal, krijgt het andere team een strafworp. Bij het onjuist aanvragen van een time out verliest de coach/team het recht op een time out als hij daar nog recht op heeft.





# Impeding

*passie voor water*

## 22.8 Impeding



Het hinderen of op een andere manier de bewegingsvrijheid van een speler die de bal niet houdt belemmeren, daarbij inbegrepen het zwemmen/licgen op de schouders, benen of rug is een uitsluiting.

Deze regel geldt overal in het veld en is niet alleen van toepassing op de midvoor/midachter-positie.

Als de aanvallende speler een dergelijke fout maakt tegen de verdedigende speler, moet de scheidsrechter fluiten en een gewone fout toekennen aan de verdedigende speler (contra-fout).

## 22.8 Impeding



Protecting the movement is een belangrijk element in het waterpolo en moet als zodanig worden herkend :

1. Elke fout die een vrije beweging belemmert van een speler die wil instarten
2. De “pressing” verhindert de bewegingsvrijheid van de aanvallende speler.
3. Twee handen om aanvallende speler vast te houden.
4. Constant aanraken van de aanvallende speler om vrije beweging te belemmeren.
5. Wanneer zwemmen op de schouders, rug of benen de bewegingsvrijheid belemmeren.

# Impeding



# Impeding



# Impeding





# Impeding



# Impeding



# Impeding



# Wisseling van balbezit



Bij een wisseling van balbezit, voor een verdedigende speler die een fout maakt op een speler van de aanvallende ploeg op de andere helft van de aanvallende ploeg.

Dit is een duidelijk voorbeeld van een inbreuk op de aanval en moet bestraft worden met een uitsluiting. Een fout met de eenvoudige reden om de aanval of de "flow" van de wedstrijd te stoppen. Dit is ook wel een benoemd als "technical foul" of "professional foul".

Deze regel gaat alleen op voor de spelers die de bal niet houden, conform eerdere instructies. Als een speler met bal balbezit verliest en de verdediger maakt een overtreding, dan is dit een gewone fout.

Behalve als de fout duidelijk de intentie heeft om de counter attack te stoppen, moet een uitsluiting gegeven worden conform deze regel.

De scheidsrechter moet de midvoor de kans geven om te scoren. Als de midvoor de bal heeft, moet je je fluiten een klein beetje vertragen. Het is beter een voordeel te geven om te schieten dan om een uitsluiting te fluiten.

Een vrije bal voor de midvoor is een goede optie als de midvoor de bal verliest, geen kans meer heeft om alsnog te scoren of als er twee of meer verdedigers om hem heen zijn. In deze situatie kan de scheidsrechter fluiten voor een gewone fout, in plaats van “niet fluiten of uitsluiting fluiten”.



The slide features a background image of a water polo player in a blue jersey. At the top center is the knzb logo. Below it, the text 'Waterpoloregels 2019-2021' is displayed. To the left, 'REGEL [22.9]' is written. In the center, 'Uitsluiting zonder bal' is written in large white letters. At the bottom, 'passie voor waterpolo' is written in white. A red wavy graphic element is at the bottom of the slide.

knzb

Waterpoloregels 2019-2021

REGEL [22.9]

Uitsluiting zonder bal

passie voor waterpolo



# Midvoor vrije worp



# Midvoor vrije worp



# Midvoor vrije worp





# Strafworp

*passie voor water*

# Strafworp



Binnen de 6 meter, een speler gericht met bal naar het doel of als een speler met bal zwemt naar het doel met of zonder vasthouden van de bal en wordt gehinderd/aangevallen door een verdediger van achteren bij een poging op het doel te schieten en een zeker schijnend doelpunt wordt voorkomen, moet een penalty gegeven worden.

Note : behalve als de bal wordt aangeraakt door de verdediger.

Als de bal onder de hand van de aanvaller is en de goalkeeper duwt de hand (plus bal) onder water dan is dit correct. Dit is een vrije worp voor de goalkeeper. Als een speler van achteren de bal onderduwt is het een strafworp.

# Strafworp



Een penalty kan niet gegeven worden, als :

1. De aanvaller met de zijn rug naar het doel ligt.
2. De bal is correct onderschept door een verdedigende speler of wanneer een bal verkeerd wordt aan geplaatst (te hoog bijvoorbeeld).

De penalty wordt genomen vanaf de 5-meter.

Tijdens een penalty shoot-out mag de keeper één van de schutters zijn

De keeper mag tijdens de penalty shoot-out elk moment worden vervangen door de vervangende keeper die als zodanig op het wedstrijdformulier stond. Die kan echter niet de vervanger zijn van een van de schutters. De schutters kunnen dus niet worden vervangen!



# Strafworp



# Strafworp



# Strafworp



# Strafworp



  
knzb

Waterpoloregels 2019-2021

REGEL [23.2 + 23.9]

**Strafworp**

passie voor waterpolo

# Strafworp



# Strafworp = geen strafworp



knzb

Waterpoloregels 2019-2021

REGEL [23.2 + 23.9]

**Strafworp**  
Niet gegeven

passie voor waterpolo



# Strafworp = geen strafworp



knzb

Waterpoloregels 2019-2021

REGEL [23.2 + 23.9]

**Strafworp**  
Niet gegeven

passie voor waterpolo



# Tijd verspillen

*passie voor water*



# Tijd verspillen



Als er nog een speler van zijn team op zijn eigen helft is, zal het tijdverspillen zijn als een speler/goalkeeper van hetzelfde team, die op de andere helft is, terugspeelt naar die speler/goalkeeper op de eigen helft.

De bal spelen "naar voren" is geen "tijd verspillen" behalve als de betreffende speler in een "statische positie" de bal behoudt.

De spelers mogen de bal wel naar de goalkeeper spelen, maar zodra de goalkeeper de bal heeft ontvangen moet hij de bal naar voren spelen door ermee te zwemmen of de bal te passen.



# Video monitoring

*passie voor water*

# New rule



Het gebruik van video-monitoring voor het bepalen wel/geen doelpunt (doellijnttechnologie).

Video-monitoring kan ook gebruikt worden om brutality of extreme violence heeft plaatsgevonden dat niet of niet correct tijdens de wedstrijd is bestraft. Een sanctie kan op basis van de beelden alsnog volgen

- In Nederland zal dit nog niet ingevoerd worden.
- Doellijnttechnologie; wanneer toe te passen nog nader uit te werken.
- Video gebruiken voor achteraf brutality/extreme violence. Na ervaring FINA en professioneel goedgekeurd systeem – vooralsnog blijft in Nederland huidig tuchtrecht gehandhaafd.

# Visual effects terugkom-situatie



Het gebruik van automatische visuele effects rondom het terugkomvak.

Als een speler bij een uitsluiting 20 seconden in het terugkomvak ligt, volgt er na 15 seconden er een visueel signaal dat er nog 5 seconden straftijd is.

Na 20 seconden komt een tweede visueel signaal dat de straftijd voorbij is.

Deze regel bestaat = niet toepassen in Nederland.





Is jouw zwembad klaar voor  
de nieuwe regels?

*passie voor water*