



# ZASADY GRY W HOKEJA PODWODNEGO

Wersja 2.0  
Luty 2023



# POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

KRS: 0000989393 NIP: 5842793699 REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

## HISTORIA ZMIAN

V0.1 Styczeń 2021

V0.2 Maj 2021

V1.0 Listopad 2021

V2.0 Luty 2023

Opracował: Tomasz Studziński, Jakub Sęk, Agata Rzepnicka, Jarosław Sęk.

Opracował: Tomasz Studziński, Jakub Sęk, Agata Rzepnicka, Jarosław Sęk.

Opracował: Tomasz Studziński, Jakub Sęk, Agata Rzepnicka, Jarosław Sęk,  
Kamil Ciarka

Opracował: Tomasz Studziński.

## OPIS ZMIAN

Zmiana	Rozdział	Opis
0.1	-	Pierwsze wydanie
0.1.1.	1	Korekta stylistyczna oraz organizacyjna
0.2	-	Wersja do akceptacji
1.0		Wersja do druku
2.0		Zmiana loga i nagłówek



# POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

KRS: 0000989393

NIP: 5842793699

REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

1	POLE GRY	4
1.1	Pole gry, Rysunek 1.1-1.5	4
2	BRAMKI RYSUNEK 2.1	10
2.1	Definicja	10
3	SKŁAD DRUŻYNY, WYPOSAŻENIE ZAWODNIKA I KIJ ORAZ IDENTYFIKACJA	11
3.1	Skład drużyny	11
3.2	Identyfikacja zespołu	11
3.3	Wyposażenie gracza i kij	12
4	SĘDZIOWIE I ICH WYPOSAŻENIE.	15
4.1	Ilość, nazwy funkcji i kwalifikacje	15
4.2	Obowiązki sędziego głównego	15
4.3	Obowiązki sędziów wodnych	15
4.4	Obowiązki sędziego mierzącego czas i / lub prowadzący punktację	16
4.5	Wyposażenie sędziów	16
4.6	Krążek	17
5	SYGNALIZACJA	18
5.1	Opis sygnalizacji sędziów (patrz rysunki 5A-5G)	18
6	MECZ	28
6.1	Zasady gry	28
6.2	Czas trwania gry	29
7	SZCZEGÓŁY MECZOWE	31
7.1	Rozpoczynanie gry	31
7.2	Zmiany	32
7.3	Zatrzymywanie gry	35
7.4	Przyznawanie punktu, Rysunek 7.1, Rysunek 7.2.	35
8	FAULOWANIE	38
8.1	Przywilej korzyści	38
8.2	Opóźnianie gry	38
8.3	Przewinienia	39
9	KARY.	41
9.1	Działania sędziów	41
9.2	Upomnienie	41
9.3	Kara czasowa	42
9.4	Wykluczenie zawodnika z gry	43
9.5	Sporny (Rysunek 9.1)	44
9.6	Rzut wolny (Rysunek 9.2)	46
9.7	Tabele wyboru kar czasowych i wykroczeń	48
9.8	Rzut karny (Rysunek 9.4)	50
9.9	Gol karny	53
9.10	Krążek przekroczył linię boczną lub wyleciał za barierę	53
9.11	Nieprawidłowe rozpoczęcie	54
9.12	Przeszkadzanie	54
9.13	Niebezpieczna gra	54



# POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

KRS: 0000989393

NIP: 5842793699

REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

## 1 Pole GRY

### 1.1 Pole gry, Rysunek 1.1-1.5

- 1.1.1 Pole gry stanowi basen lub jego wydzielona część.
- 1.1.2 Pole gry powinno mieć 10-15 m szerokości i 21-25 m długości, pod warunkiem, że minimalna powierzchnia do gry to 250 metrów kwadratowych. Rysunek 1.1
- 1.1.3 Dno basenu musi być płaskie lub lekko nachylone z maksymalnym nachyleniem od 1° do 20°.
- 1.1.4 Głębokość wody powinna wynosić od 2 m do 3,65 m włącznie, z tolerancją  $\pm 10\%$  za zgodą Kierownik turnieju. Baseny płytsze niż 1.80 m muszą być uznane przez Kierownika turnieju jako bezpieczne i odpowiednie do gry.
- 1.1.5 Linie końcowe muszą być solidne, na przykład ściany basenu.
- 1.1.6 Linia boczną może być ściana basenu, solidna bariera lub linia rozgraniczająca na dnie basenu.
  - 1.1.6.1 Bariera powinna mieć minimalną wysokość 300 mm.
  - 1.1.6.2 Pływająca linia, oznaczająca linię boczną na powierzchni, nie będzie znajdowała się bezpośrednio nad linią rozgraniczającą na dnie basenu. W/w linia pływająca musi znajdować się minimum 1 metr na zewnątrz pola gry.
  - 1.1.6.3 Linia boczna/rozdzielająca, na dnie basenu, należy do pola gry.
  - 1.1.6.4 Na mistrzostwach świata niezbędne są solidne bariery lub ściany ograniczające pole gry. W przypadku obszarów gry na turniejach niższej rangi, solidne bariery lub ściany są preferowane, ale nie są wymagane. Jeśli nie jest to możliwe, dopuszczalna jest linia rozdzielająca jako wyznaczająca pole gry.
- 1.1.7 Na obu końcach pola gry, strefa rzutów karnych zostanie wyznaczona przerywaną linią o kształcie półkola o promieniu sześciu (6) m. Stref bramkowa/punktowa zostanie wyznaczona linią ciągłą o kształcie półkola o promieniu trzech (3) m. Linie stref są umieszczone na dnie basenu, a wspólny punkt środkowy okręgów znajduje się na środku linii końcowej.
- 1.1.8 Punkt rzutów karnych zostanie wyznaczony na środku łuku o promieniu trzech (3) m.
- 1.1.9 Punkt środkowy/rozpoczęcia gry, należy oznaczyć w geometrycznym środku pola gry.
- 1.1.10 „Narożnik” jest definiowany jako część pola gry ograniczona ścianą boczną i końcową (lub linią boczną i końcową) oraz łukiem kołowym o promieniu 1 metra, którego środek znajduje się na przecięciu (lub przewidywanym przecięciu w przypadku zakrzywionych narożników) ściany bocznej i końcowej (lub linii bocznych i końcowych). Na jednym polu gry są cztery takie „narożniki”.
- 1.1.11 Dla turniejów rangi niższej niż międzynarodowe, pole gry może mieć wymiary inne niż w punkcie 1.1.2. O dopuszczeniu basenu do zawodów decyduje Kierownik turnieju. Dla zawodów pod patronatem Polskiego Związku Hokeja Podwodnego zgodę powinien wyrazić upoważniony reprezentant PZHP.



# POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

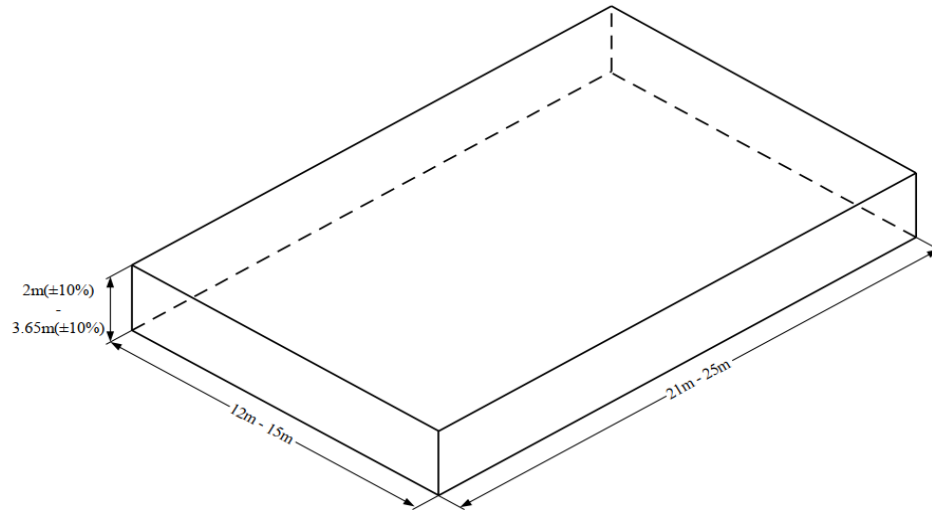
KRS: 0000989393

NIP: 5842793699

REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)



Rysunek 1.1 Wymiary pola gry.



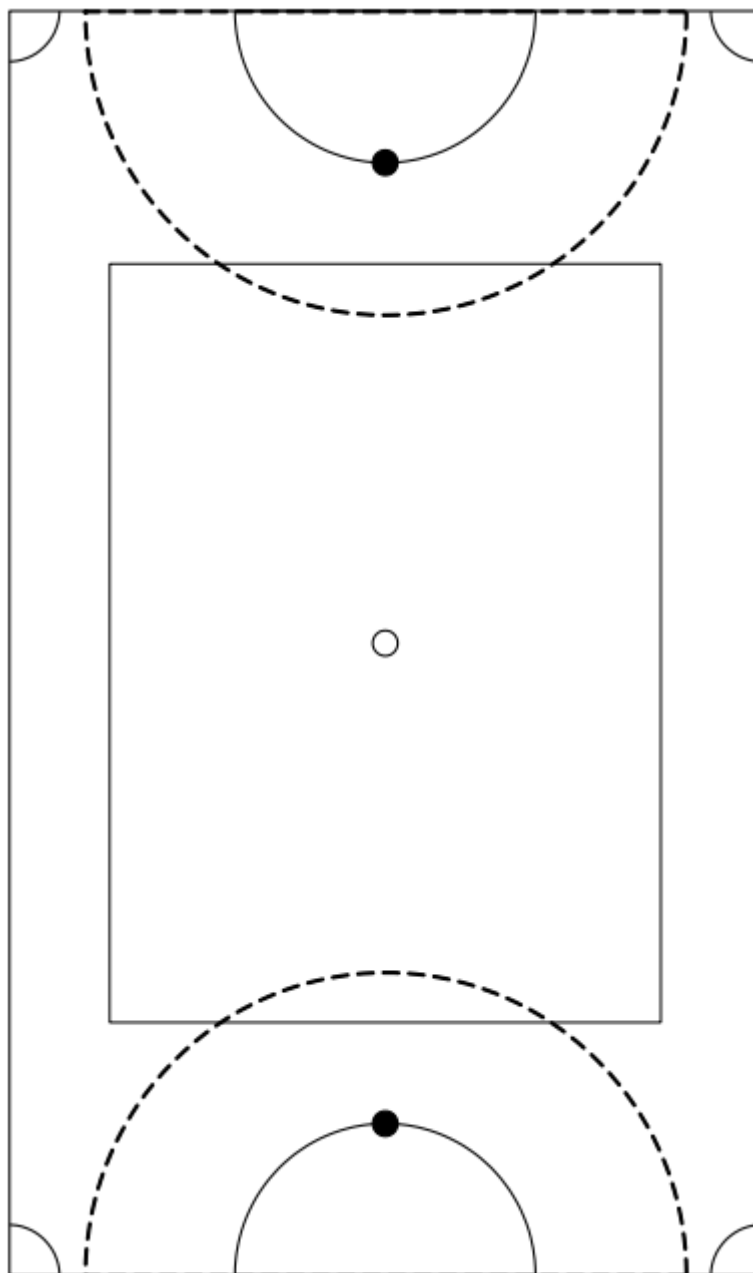
# POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Góralska 8A/1, 80-292 Gdańsk

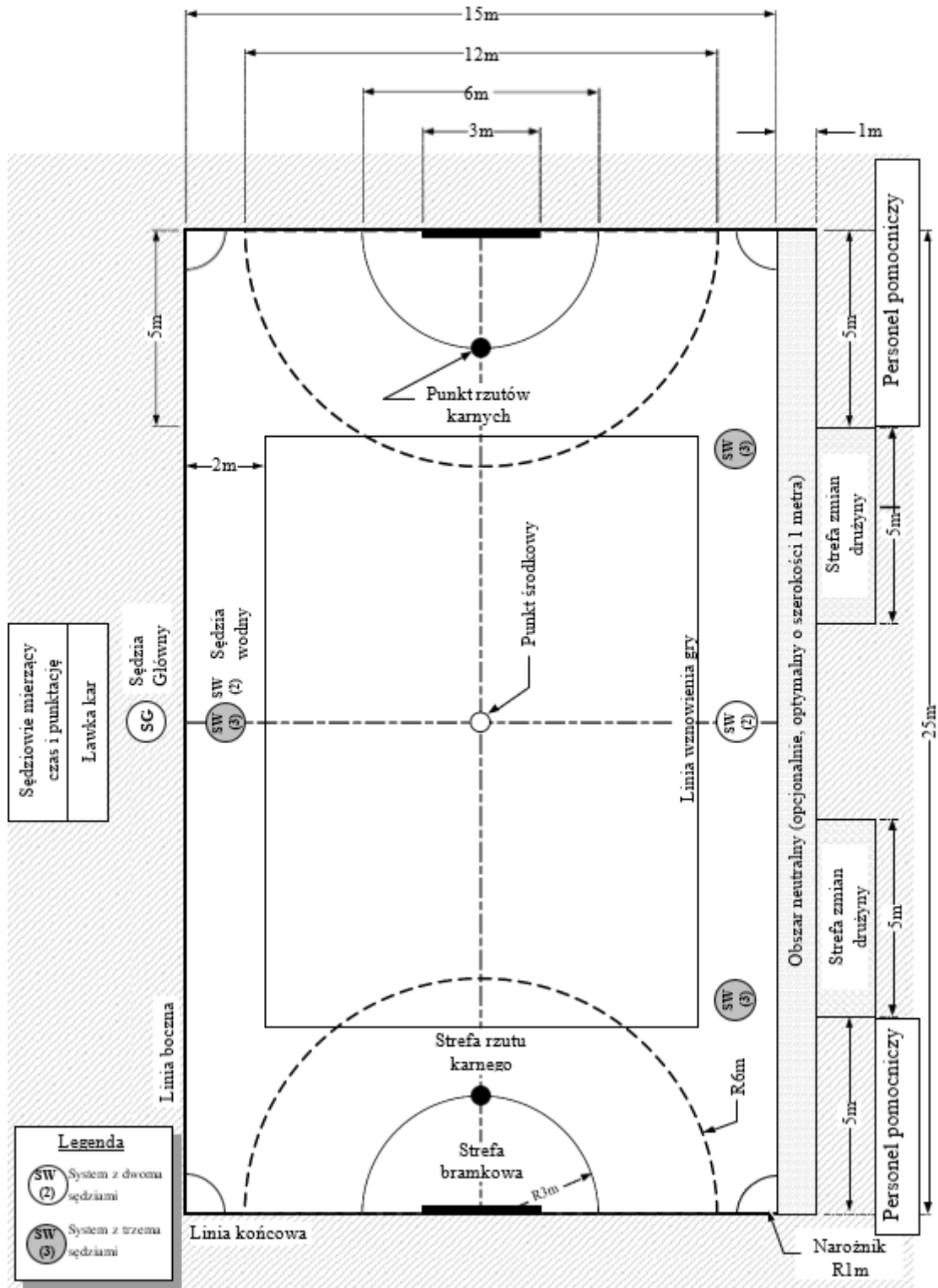
KRS: 0000989393 NIP: 5842793699 REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

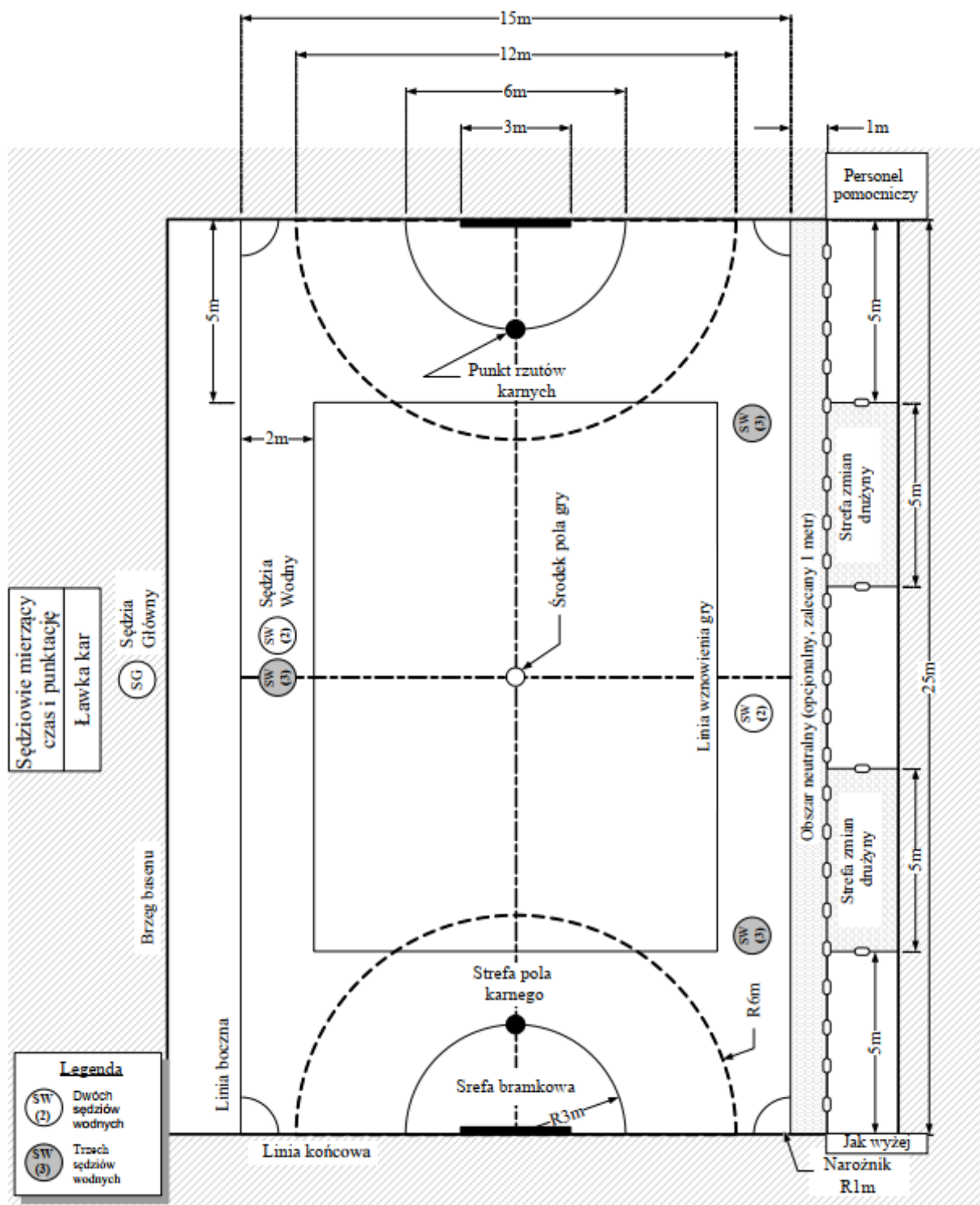
[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)



Rysunek 1.2 Linie pola gry.

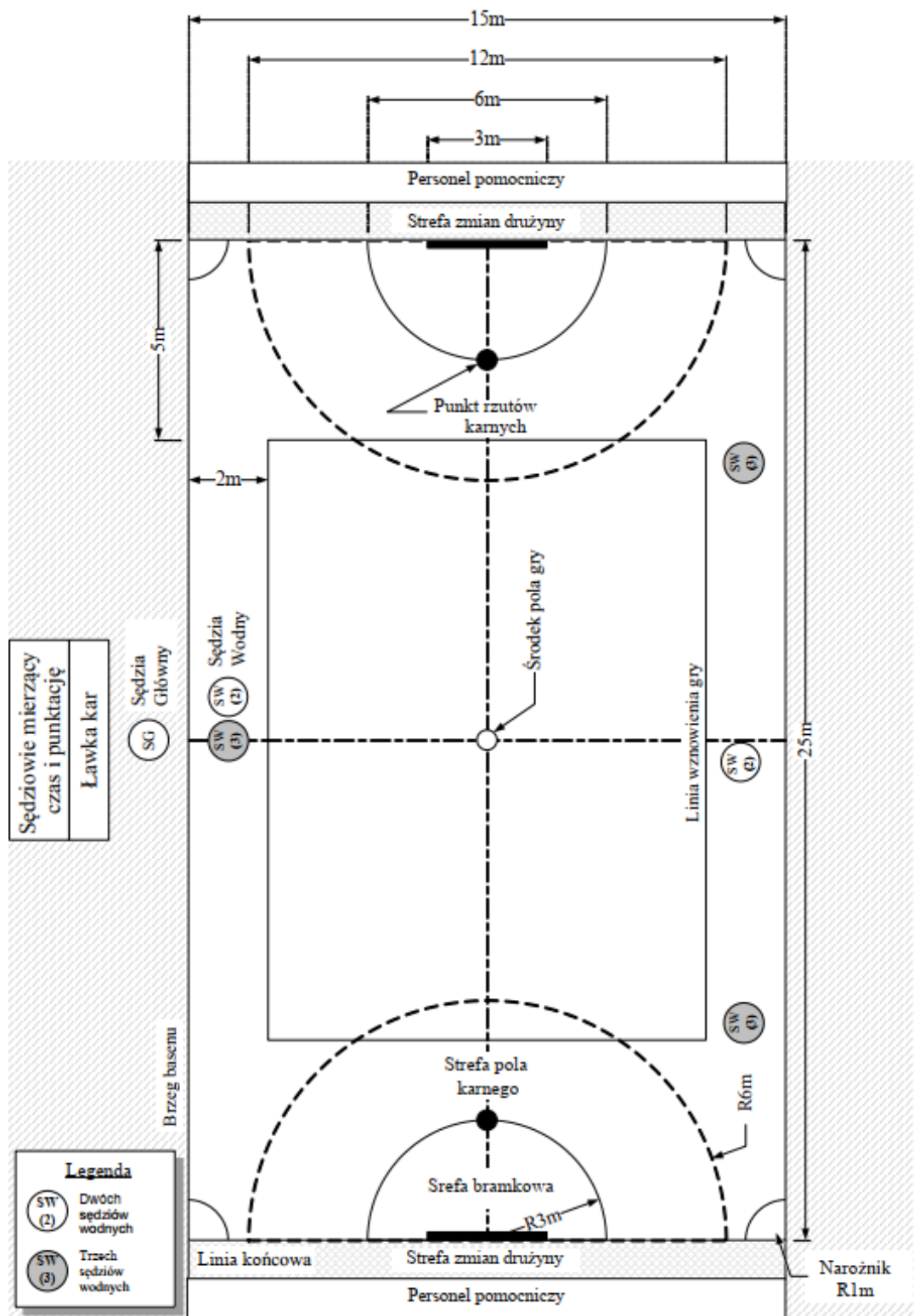


Rysunek 1.3 Rzut pola gry, zmiany na linii bocznej.



Rysunek 1.4 Rzut pola gry, zmiany na linii bocznej w wodzie.



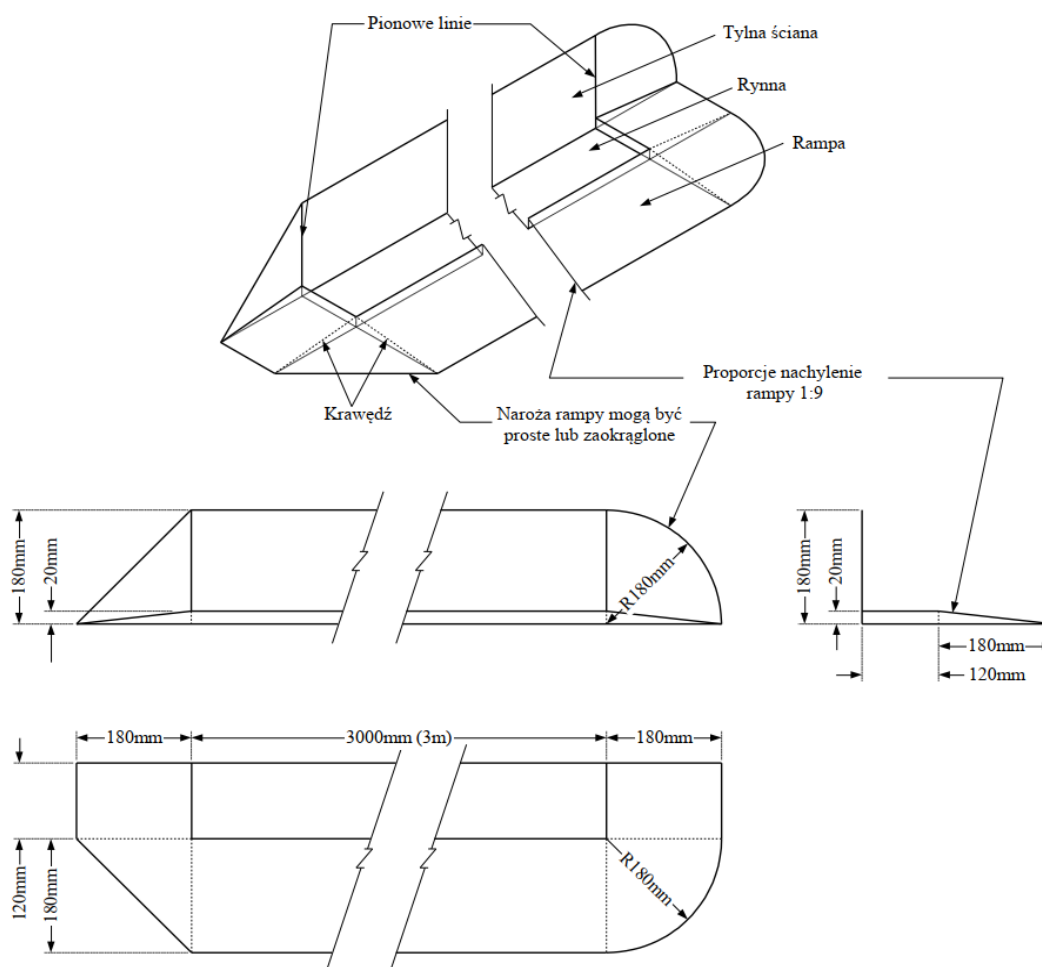


Rysunek 1.5 Rzut pola gry, zmiany na linii końcowej.

## 2 BRAMKI Rysunek 2.1

### 2.1 Definicja

- 2.1.1 Powinny być wykonane ze stali ocynkowanej lub nierdzewnej (o minimalnej grubości blachy 2 mm) lub z innych materiałów o podobnych właściwościach. Wszystkie ostre krawędzie należy usunąć i / lub zabezpieczyć.
- 2.1.2 Wykorzystywane są bramki typu otwartego.
- 2.1.3 Wymiary bramki to 3,36 m długości, z 3-metrową rynną. Bramki są umieszczone pośrodku linii końcowych oraz zabezpieczone przed przemieszczaniem się.
- 2.1.4 Rynną nazywamy obszar znajdujący się za przednią rampą, aż do tylnej ściany bramki.
- 2.1.5 Tył bramki musi mieć wyraźne dwie (2) pionowe linie wyznaczające 3-metrowe granice strefy gola



Rysunek 2.1 Budowa i wymiary bramki.



## POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

KRS: 0000989393

NIP: 5842793699

REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

### 3 SKŁAD DRUŻYNY, WYPOSAŻENIE ZAWODNIKA I KIJ ORAZ IDENTYFIKACJA

#### 3.1 Skład drużyny

- 3.1.1 W przypadku turnieju międzynarodowego, federacja może wystawić drużynę złożoną z maksymalnie dwunastu (12) graczy (zawodników) w każdej kategorii, wyznaczonych w dniu poprzedzającym pierwszy mecz turnieju. Z tej liczby, zespół do dziesięciu (10) graczy, musi zostać wytypowany na każdy mecz w ramach tego turnieju. Członkowie tak wybranego zespołu są podzieleni na maksymalnie sześciu (6) graczy składu podstawowego i czterech (4) zmienników, z których to zmienników można korzystać w dowolnym momencie meczu, wymieniając ich z graczami składu podstawowego Zawodnicy z drużyny, którzy nie zostali wybrani do danego meczu, są „rezerwowymi” - dotyczy maksymalnie dwóch (2) z dwunastu (12) graczy zgłoszonych do turnieju.
- 3.1.1.1 W przypadku gdy trener jest również zawodnikiem, drużyna może liczyć mniej niż 10 zawodników a trener może brać udział w meczach. Główny sędzia musi zostać poinformowany o tym fakcie.
- 3.1.2 W razie wypadku lub kontuzji zawodnika, skutkującej przerwaniem gry i koniecznością pomocy kontuzjowanemu graczowi, podczas opuszczania niecki basenu, kapitan drużyny musi poprosić i uzyskać ustną zgodę sędziego głównego na użycie zmiennika do pomocy kontuzjowanej osobie (wejście do wody i inne czynności).
- 3.1.2.1 W przypadku kontuzji zawodnika wytypowanego na dany mecz, zawodnik rezerwowi danej drużyny, nie może być wykorzystany w tym meczu.
- 3.1.2.2 Zawodnik, który opuści pole gry i / lub nieckę basenu z powodu kontuzji, po leczeniu, może kontynuować udział w meczu po uzyskaniu zgody od Sędziego Głównego.
- 3.1.3 W przypadku kontuzji lub choroby potwierdzonej zaświadczeniem lekarskim, członkowie drużyny mogą zostać zastąpieni na czas trwania turnieju.
- 3.1.4 Podczas gry drużyna może mieć do czterech (4) osób personelu pomocniczego na dowolny mecz, z maksymalnie dwoma (2) osobami w wodzie i dwoma (2) poza niecką w wyznaczonych miejscach. Nazwiska personelu pomocniczego muszą być wymienione w składzie drużyny. Personel pomocniczy nie wlicza się do limitu liczby graczy.
- 3.1.4.1 Personel pomocniczy może znajdować się w obszarze bezpośrednio przylegającym do strefy zmian, aż do ściany końcowej. Członkowie personelu pomocniczego mogą wychodzić na ścianę końcową podczas czasu dla drużyny, na początku oraz na końcu każdej mierzonej czasowo części gry.

#### 3.2 Identyfikacja zespołu

- 3.2.1 Wszyscy zawodnicy drużyny muszą nosić identyczne stroje kąpielowe, tego samego lub podobnego wzoru i koloru, jedno- lub dwuczęściowy kombinezon i / lub koszulkę pływacką, które mogą mieć nadruk z flagą lub godłem kraju. Zestawy pływackie wymagają zgody Kierownika turnieju przed przystąpieniem do turnieju.
- 3.2.2 Wszystkich dziesięciu (10) zawodników każdej z drużyny musi nosić identyfikacyjne nakrycia głowy lub czepki, czarne (lub ciemnoniebieskie) lub białe, odpowiednio dopasowane do koloru kijków używanych przez drużynę. Nakrycia głowy lub czepki muszą mieć niepowtarzalny



## POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

KRS: 0000989393

NIP: 5842793699

REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

numer) od 1 do 99 dla każdego gracza w drużynie.

- 3.2.3 Aby pomóc w identyfikacji gracza, gracze muszą oznaczyć swój numer nakrycia głowy / czepka na obu ramionach i obu udach. Numery muszą mieć minimalną wysokość 75 mm (~ 3 cale) i być w kolorze kontrastującym z kolorem skóry. Za zgodą Kierownika turnieju, w zawodach niższej rangi niż turniej międzynarodowy, wyżej wymienione oznakowanie nie będzie wymagane.
- 3.2.4 Kapitan każdej drużyny musi nosić literę „C” na każdym ramieniu powyżej swojego numeru lub powyżej miejsca, w którym ten numer by się znajdował. Wielkość tej litery musi być identyczna z wielkością numeru gracza. W ten sam sposób wice-kapitan musi nosić litery „VC”.

### 3.3 Wyposażenie gracza i kij

- 3.3.1 Każdy zawodnik musi być wyposażony w maskę, fajkę, ochraniacz na usta, czeppek z ochroną na uszy, kijek, rękawicę i płetwy. Dodatkowo zawodnicy mogą mieć ochraniacze łokci i/lub kolan.
- 3.3.2 Maska musi być maską o konstrukcji z dwoma szklami lub musi być maską o konstrukcji z jednym szkłem zawierającą środkową przegrodę / wspornik w ramie maski lub maską o konstrukcji z monolitycznej ramy z tworzywa sztucznego. Wszystkie soczewki muszą być wykonane z bezpiecznego, odpornego na pęknięcie materiału.
- 3.3.3 Ochrona rąk (np. rękawice) nie może zawierać sztywnego lub ostrego materiału wzmacniającego.
- 3.3.4 Rękawice używane do ochrony dłoni nie mogą mieć taśmy między palcami ani nie mogą być wyposażone w dodatkowe konstrukcje ułatwiające pływanie.
- 3.3.5 Ochrona dłoni noszona przez zawodników (np. rękawice) muszą być w kolorze silnie kontrastującym z kolorem kijka gracza i krążkiem używanym w meczu. Ma to na celu uniknięcie nieporozumień, kiedy gracz jest w posiadaniu krążka. Zawodnicy nie mogą nosić rękawic w kolorze, który mógłby być mylony z rękawicami sędziów wodnych używanych na jakichkolwiek zawodach, które zawsze powinny być jasno żółte lub pomarańczowe. Uwaga: na mistrzostwach krążek musi być różowy i / lub pomarańczowy (Przepis 4.6.4), więc na niektórych Mistrzostwach Świata różowy może nie być dozwolony jako kolor ochrony dłoni, co jest poddawane decyzji Sędziego Głównego.
- 3.3.6 Fajka musi być niemetalowa oraz elastyczna. Zawodnik musi posiadać ochraniacz/osłonę, która odpowiednio chroni gracza przed urazami zębów i dziąseł.
- 3.3.7 Należy nosić nakrycia głowy lub czepki z mocnymi ochraniaczami uszu z polietylenu lub gumy.
- 3.3.8 W razie potrzeby można również nosić ochraniacze na kolana i / lub łokcie, pod warunkiem, że są wykonane z miękkich materiałów.
- 3.3.9 Nie wolno używać kombinezonów balastowych i pasów balastowych.



## POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

KRS: 0000989393

NIP: 5842793699

REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

### 3.3.10 Kijek.

- 3.3.10.1 Materiały: kij do hokeja podwodnego może być wykonany z drewna, plastiku lub innego zatwierdzonego materiału.
- 3.3.10.2 Wymiary: Kijek musi w całości zmieścić się w pudełku o wymiarach wewnętrznych 100 mm x 350 mm x 50 mm. Rysunek 3.1
- 3.3.10.3 Budowa: Kijek nie może otaczać żadnej części dłoni. Kijek nie może otaczać krążka o więcej niż 50% jego obwodu ani zakleszczać krążka w sobie. Kijek nie może odstawać od kłębku kciuka na więcej niż 25 mm. Minimalny promień naroża wokół krawędzi obwodowej całego drążka wynosi 10 mm. Rysunek 3.1
- 3.3.10.4 Bezpieczeństwo: Kijek musi być uznany za bezpieczny przez sędziego. Musi być solidnej budowy, a krawędzie kijka, muszą być zaokrąglone, tak aby nie powodowały uszkodzeń. Jeżeli sędzia główny lub wodny stwierdzi, że kijek może spowodować zranienie, kijek może zostać wykluczony z gry na dany turniej.
- 3.3.10.5 Kolor: Kijek musi być jednolicie czarny lub biały. Jednak może mieć drobne oznaczenia w kontrastowym kolorze w celu identyfikacji. Jeżeli sędzia główny lub wodny stwierdzi, że oznaczenia mogą powodować nieporozumienia co do koloru kijka, kijek może zostać usunięty z danego turnieju.
- 3.3.10.6 Kijek może być przymocowany do dłoni/ręki grającego zawodnika w sposób, który nie wyrządza nikomu krzywdy ani nie wpływa w żaden sposób na krążek.
- 3.3.10.7 Powierzchnia użytkowa/aktywna/grająca kijka to część niezastłonięta przez dłoń w rękawicy, czyli obszar od czubka kijka do miejsca styku z kciukiem i palcem wskazującym. Krążek nie może być zagrywany/uderzany przez końcówkę kijka, wystającą z dłoni w rękawicy, od strony małego palca.



## POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

KRS: 0000989393

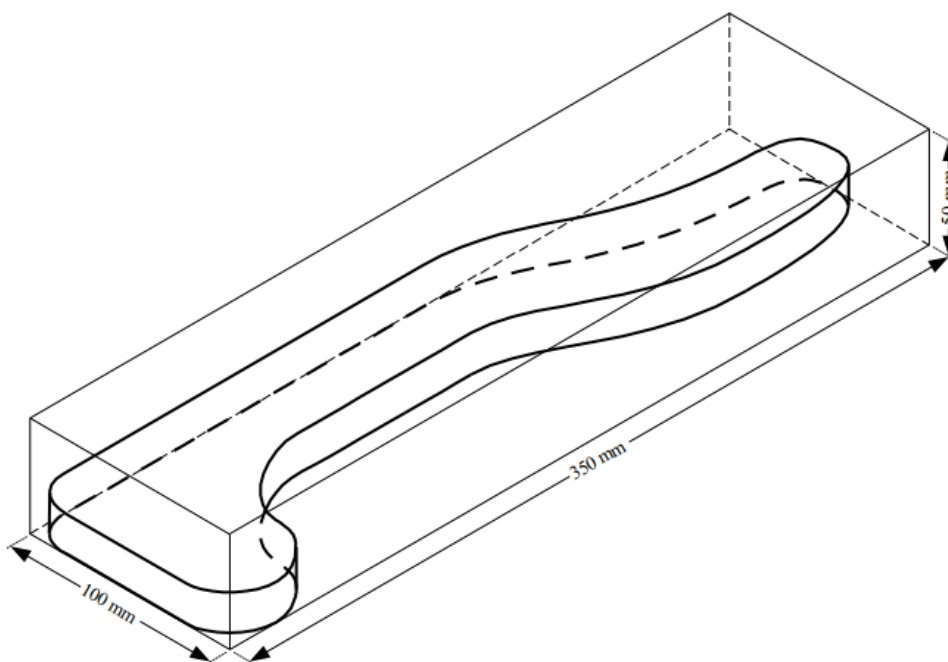
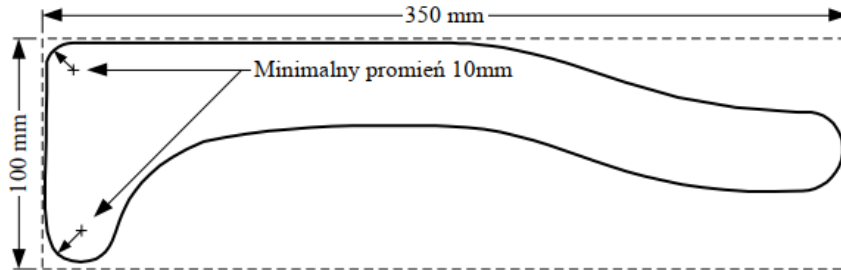
NIP: 5842793699

REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

Kijek, leżąc płasko, musi się mieścić w pudełku, którego wewnętrzne wymiary to:  
100mm szerokość x 350mm długość x 50mm głębokość



Rysunek 3.1 Wymiary kijka.



## POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

KRS: 0000989393

NIP: 5842793699

REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

## 4 SĘDZIOWIE I ICH WYPOSAŻENIE.

### 4.1 Ilość, nazwy funkcji i kwalifikacje

- 4.1.1 Osoby, które oficjalnie sędziują mecz Hokeja Podwodnego to: jeden sędzia główny, trzech (preferowane) lub dwóch sędziów wodnych, sędzia / sędziowie mierzący czas, i / lub wynik i inne osoby wyznaczone przez sędziego głównego.
- 4.1.2 Sędzia główny i sędziowie wodni powinni być wykwalifikowanymi sędziami krajowymi/międzynarodowymi, wyznaczonymi przez władze Polskiego Związku Hokeja Podwodnego i zarejestrowanymi w Komisji Hokeja Podwodnego CMAS. Sędziowie powinni mieć uprawnienia nadane przez Polski Związek Hokeja Podwodnego.
- 4.1.3 Sędzia mierzący czas i sędzia prowadzący punktację powinni być kwalifikowanymi sędziami Polskiego Związku Hokeja Podwodnego.
- 4.1.4 Sędzia mierzący czas i sędzia prowadzący punktację może być tą samą osobą.

### 4.2 Obowiązki sędziego głównego

- 4.2.1 Obowiązki Sędziego Głównego są wykonywane z miejsca przy linii bocznej basenu, pozycja ta musi zapewniać pełen widok na pole gry.
- 4.2.2 Sędzia Główny jest odpowiedzialny za:
  - 4.2.2.1 Wszystkie aspekty rozgrywki i ogólny przebieg meczu.
  - 4.2.2.2 Pouczanie drużyn rywalizujących o specjalnych wymaganiach meczu.
  - 4.2.2.3 Sygnalizację rozpoczęcia i zakończenia gry zgodnie z przepisami 7.1 i 7.3.
  - 4.2.2.4 Obserwowanie wszelkich naruszeń przepisów, które mogą być widoczne tylko z powierzchni wody i stosowanie odpowiednich kar na drużynie łamiącej zasady gry.
  - 4.2.2.5 Zatrzymywanie i wznowianie gry w wyniku wstrzymania czasu gry lub przerwy na żądanie.
  - 4.2.2.6 Obserwowanie czy zmiany zawodników są przeprowadzane prawidłowo.
  - 4.2.2.7 Upoważnienie (lub oddelegowanie innej odpowiednio wykwalifikowanej osoby do autoryzacji) ukaranych zawodników do powrócenia do gry, po upływie kary czasowej, gdy zleci to sędzia mierzący czas i / lub prowadzący punktację.
    - 4.2.2.7.1 Zastosowanie przepisu 9.3.1.2.3, jeśli odłożenie kary w czasie ma miejsce, gdy gra jest zatrzymana.
  - 4.2.2.8 Wyznaczenie odpowiednio wykwalifikowanych sędziów do kontroli sprzętu wszystkich graczy przed meczem.

### 4.3 Obowiązki sędziów wodnych

- 4.3.1 Sędziowie wodni wykonują swoje obowiązki z wody.
- 4.3.2 Sędziowie Wodni są współodpowiedzialni za:
  - 4.3.2.1 Egzekwowanie zasad gry przez cały czas.
  - 4.3.2.2 Sygnalizowanie Sędziemu Głównemu przerwania gry po zdobyciu bramki.
  - 4.3.2.3 Sygnalizowanie Sędziemu Głównemu przerwania gry w przypadku jakichkolwiek naruszeń.
  - 4.3.2.4 Przyznawanie odpowiednich kar za naruszenie przepisów.
  - 4.3.2.5 Upewnienie się, że krążek jest umieszczony we właściwej pozycji i wskazanie sędziemu głównemu, że mecz jest gotowy do ponownego rozpoczęcia.
  - 4.3.2.6 Kontrola czy bramki są zawsze ustawione w prawidłowej pozycji.



## POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

KRS: 0000989393

NIP: 5842793699

REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

4.3.2.7 Sygnalizowanie Sędziemu Głównemu, aby zatrzymał mecz, poprzez pokazanie sygnału „zatrzymanie gry” w przypadku wypadku lub kontuzji i natychmiastową pomoc kontuzjowanemu zawodnikowi w wyjściu z niecki basenowej.

### 4.4 Obowiązki sędziego mierzącego czas i / lub prowadzący punktację

4.4.1 Obowiązki sędziego mierzącego czas i / lub kontrolującego wynik mogą być wykonywane przez jedną lub więcej osób i powinny być wykonywane z miejsca przylegającego do miejsca zajmowanego przez Sędziego Głównego.

4.4.2 Obowiązki sędziego mierzącego czas i / lub prowadzącego wynik to:

4.4.2.1 Mierzenie czasu całej gry i informowanie Sędziego Głównego o zakończeniu każdego okresu gry.

4.4.2.2 Mierzenie czasu upływającej kary, dla zawodników wyrzuconych z wody na jedną (1), dwie (2) lub pięć (5) minut kary czasowej oraz wskazywanie Sędziemu Głównemu (lub wyznaczonemu przez Sędziego Głównego), kiedy gracze mogą wznowić udział w grze.

4.4.2.3 Zatrzymanie mierzenia czasu na żądanie Sędziego Głównego w przypadku poważnej kontuzji, potrzeby narady z innymi sędziami lub innych szczególnych okoliczności.

4.4.2.4 Zapewnienie, że wszystkie zdobyte gole są prawidłowo wyświetlane na tablicy wyników i ogłaszane natychmiast po ich strzeleniu.

4.4.2.5 Ogłoszenie wyniku końcowego po zakończeniu meczu, zweryfikowaniu szczegółów meczu i podpisaniu odpowiednich protokołów przez sędziów.

### 4.5 Wyposażenie sędziów

4.5.1 Sędzia Główny powinien być wyposażony w przyrządy/urządzenia wytwarzające sygnał dźwiękowy nad i pod powierzchnią wody.

4.5.2 Każdy sędzia wodny musi być wyposażony w: maskę, fajkę i płetwy, zgodnie z przepisem 3.3.

4.5.3 Każdy sędzia wodny powinien również nosić: wyraźnie rozpoznawalną koszulkę, czerwony czepek z ochroniaczami na uszy i parę rękawiczek w jaskrawym kolorze, które zawsze powinny być jaskrawo pomarańczowe lub żółte podczas zawodów.

4.5.4 Sędzia mierzący czas musi być wyposażony w odpowiednie urządzenia do pomiaru czasu, wystarczające zarówno do mierzenia czasu meczu jak i mierzenia czasów co najmniej dwóch zawodników wyrzuconych z wody na karę czasową.

4.5.5 Sędzia prowadzący punktację powinien być wyposażony w odpowiednie środki do prowadzenia pisemnego zapisu meczu oraz tablicę wyników, która jest widoczna ze wszystkich części pola gry.





## POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

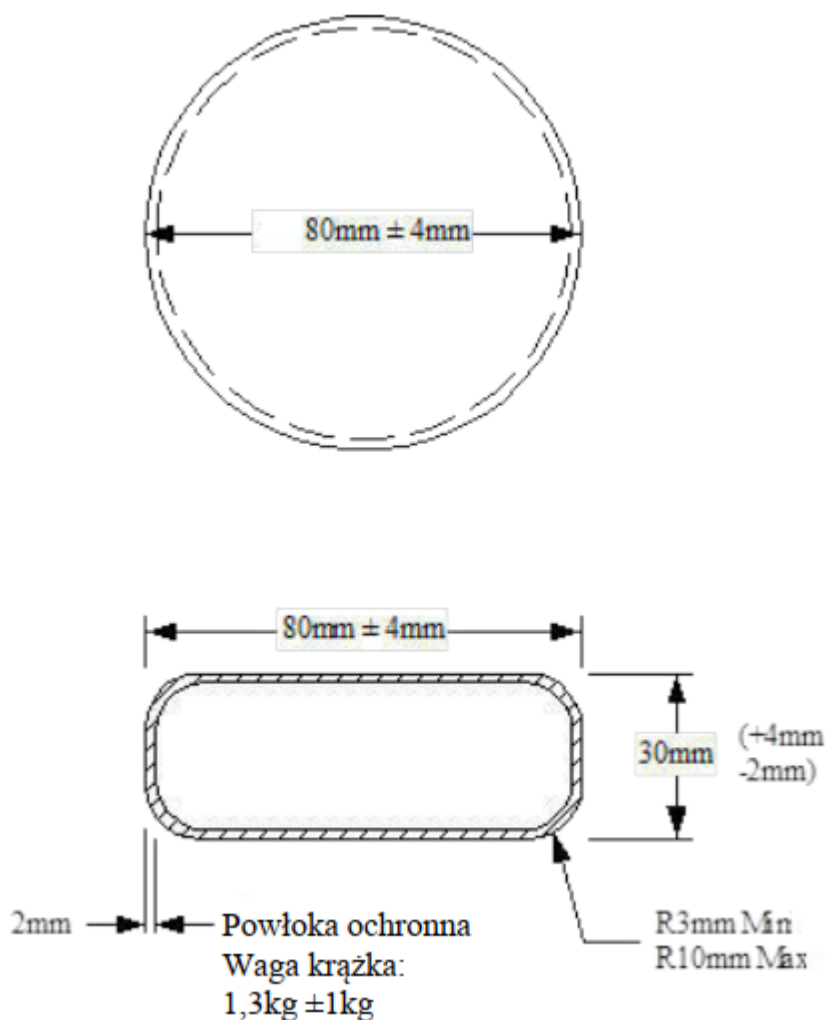
KRS: 0000989393 NIP: 5842793699 REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

### 4.6 Krążek

- 4.6.1 Krążek ma średnicę 80 mm,  $\pm 4$  mm; i grubość 30 mm, + 4 mm, -2 mm. Są to wymiary zewnętrzne, które obejmują krążek i osłonę ochronną. Rysunek 4.1
- 4.6.2 Promień krawędzi krążka, zakrytego lub nie, powinien wynosić od 3 mm do 10 mm.
- 4.6.3 Krążek waży 1,3 kg,  $\pm 0,2$  kg.
- 4.6.4 Krążek musi mieć jasny, charakterystyczny kolor. Preferowany jest dobrze widoczny różowy lub pomarańczowy.
- 4.6.5 W przypadku każdego turnieju lub mistrzostw krążek musi być zatwierdzony przez Kierownika turnieju.



Rysunek 4.1 Budowa i wymiary krążka.



## POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

KRS: 0000989393

NIP: 5842793699

REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

## 5 Sygnalizacja

### 5.1 Opis sygnalizacji sędziów (patrz rysunki 5A-5G)

#### 5.1.1 Gotowość do rozpoczęcia gry

Sygnal gotowości do rozpoczęcia gry to jedno prosto uniesione do góry ramię z otwartą dłonią i złączonymi palcami.

#### 5.1.2 Zatrzymanie gry

Sygnal zatrzymania gry to prosto uniesione do góry ramię z otwartą dłonią, złączonymi palcami i szybkim machaniem z boku na bok.

#### 5.1.3 Koniec czasu, zakończenie meczu

Koniec czasu meczowego jest sygnalizowany jedną ręką na drugiej, tworząc literę „T”.

#### 5.1.4 Sporny

Równy krążek jest sygnalizowany rękami skrzyżowanymi nad głową z rękami zaciśniętymi w pięści.

#### 5.1.5 Rzut wolny

Rzut wolny jest sygnalizowany cofaniem drużyny popełniającej przewinienie, poprzez skierowanie w stronę tej drużyny prostego ramienia z otwartą dłonią. Następnie wolnym ramieniem wskazanie linii dla drużyny faulującej, poprzez trzymanie wyprostowanego ramienia nad tą linią. Po wyznaczeniu pozycji drużyny popełniającej naruszenie, ramię, które było skierowane w stronę drużyny faulującej sędziego unosi prosto do góry z otwartą dłonią. Kiedy obaj sędziowie podniosą ramiona, gra może zostać wznowiona przez Sędziego Głównego.

#### 5.1.6 Kara czasowa

Karę czasową sygnalizuje się wskazując jedną ręką zawodnika popełniającego przewinienie, a następnie tą samą ręką na ławkę kar, wskazując jednocześnie długość trwania kary palcami drugiej ręki uniesioną nad głową.

#### 5.1.7 Całkowite wykluczenie zawodnika

Całkowite wykluczenie jest sygnalizowane przez wskazanie na wykluczonego gracza, machając drugą ręką w tę i z powrotem poziomo nad wodą po łuku 90stopni, a następnie wskazując na pole kar.

#### 5.1.8 Gol / przyznanie punktu

Sekwencja sygnałów zdobycia bramki to sygnał zatrzymania gry, po którym obie ręce są podniesione prosto w powietrze z otwartymi dłońmi. Aby uniknąć nieporozumień / zamieszania między wszystkimi sędziami, przed podniesieniem rąk wszyscy sędziowie potwierdzają zdobycie gola, wskazując palcami wskazującymi w górę, na poziomie głowy.

#### 5.1.9 Brak gola lub bramka skutecznie obroniona podczas rzutu karnego

Sekwencja nieprzyznania punktu jest sygnalizowana zatrzymaniem gry, po którym następuje wyciągnięcie łokci na boki od ramion, przedramion i dłoni prosto, prostopadle do powierzchni wody, palce złożone razem i dłonie skierowane z dala od klatki piersiowej. Oba przedramiona wykonują łuki jednocześnie w kierunku powierzchni wody, prawe ramię wygina łuk w lewo, lewe w prawo. Powtórzone kilka razy.

#### 5.1.10 Rzut karny

Seria sygnałów rzutu karnego to sygnał zatrzymania, po którym następuje pionowy ruch jednej ręki w górę i w dół od barku z zaciśniętą pięścią.

#### 5.1.11 Gol karny

Sekwencja gola karnego jest sygnalizowana sygnałem zatrzymania gry, po którym następuje sygnał rzutu karnego, po którym następuje sygnał gola / przyznania punktu.



## POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

KRS: 0000989393

NIP: 5842793699

REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

### 5.1.12 Przerwa dla drużyny

Przerwa na żądanie dla drużyny jest sygnalizowana przez podniesienie obu rąk nad głowę w celu utworzenia dużej litery „O”, a następnie wskazanie linii końcowej drużyny, której ma zostać przyznana.

### 5.1.13 Nieprawidłowe użycie wolnego ramienia

Nieprawidłowe użycie wolnej ręki sygnalizowane jest jednym ramieniem uniesionym równolegle do wody, zgitym w łokciu z zaciśniętą pięścią: ramię porusza się poziomym ruchem w lewo i w prawo.

### 5.1.14 Blokowanie przeciwnika

Ogólnie faule blokujące są sygnalizowane przez ułożenie dwóch ramion nad wodą, trzymając jedną rękę w nadgarstku i przybliżanie i oddalanie złączonych ramion od klatki piersiowej.

### 5.1.15 Przesuwanie krążka za pomocą rękawicy, wolnej ręki lub ciała

Te faule są sygnalizowane przez uderzenie pięścią w otwartą dłoń drugiej ręki, a następnie dotknięcie części ciała użytej do nielegalnego przesunięcia krążka.

### 5.1.16 Nielegalne zatrzymanie krążka

Sygnalem nielegalnego zatrzymania krążka jest otwarta dłoń trzymana w płaszczyźnie pionowej i poruszająca się w górę i w dół.

### 5.1.17 Niewłaściwe użycie kijka

Sygnal to powtarzający się ruch jednej dłoni trzymanej w płaszczyźnie pionowej uderzającej w środek przedramienia drugiej ręki. Przedramię trzymane równolegle do klatki piersiowej w odległości ramienia od ciała.

### 5.1.18 Wezwanie przez sędziego

Sędzia może przywołać kogokolwiek w wodzie, używając jednej ręki, dłonią skierowaną do siebie, poruszając palcami do przodu i do tyłu w geście przywołania lub wzywania, jednocześnie wskazując drugą ręką na zainteresowanego zawodnika.

### 5.1.19 Przerwa na żądanie sędziego

Sędziowie mogą zasygnalizować zawieszenie czasu, formując dużą literę „O” nad głową, a następnie podnosząc ręce do poziomu ramion i dotykając barków.

### 5.1.20 Niedozwolona zamiana

Sędzia sygnalizuje nielegalną zmianę ruchem ręki za ręką po obwodzie koła, wykonując "młynek".

### 5.1.21 Niesportowe zachowanie

Sygnalizowane powtarzającym się ruchem dłoni zaciśniętej w pięść z pozycji pionowo wyciągniętego ramienia do czoła.

### 5.1.22 Falstart lub wtargnięcie w obszar zabroniony

Sygnal to wyciągnięta i wyprostowana ręka z palcem wskazującym skierowanym w górę. Następnie palec wykonuje kilkakrotnie ruch po obwodzie wymyślnego okręgu nad głową sędziego, okrąg ten jest równoległy do powierzchni wody.

### 5.1.23 Chwytnie i / lub ciągnięcie za bariery ścienne lub bramki

Sygnal to otwarta dłoń z zakrzywionymi palcami skierowanymi w dół, poruszająca się do przodu i do tyłu. Sygnal naśladuje chwytnie i potrząsanie nią.

### 5.1.24 Zauważenie naruszenia, z zastosowaniem przywileju korzyści

Po wyjściu na powierzchnię nad powierzchnią wody nadawany jest sygnał wskazujący, że obowiązuje zasada przywileju korzyści. Sędzia wykonuje ruch okrężny dłonią, której palec wskazujący jest wyprostowany a



## POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

KRS: 0000989393 NIP: 5842793699 REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

pozostałe są zaciśnięte w pięść. Palec wskazujący przesuwa się równoległe do powierzchni wody. Ten sygnał pozwala graczom zobaczyć, że Sędzia zauważył przewinienie i w tym momencie stosuje „zasadę przywileju korzyści”. Sygnał ten ma na celu zmniejszenie frustracji i możliwość kontynuowania gry pokrzywdzonym graczom.

### 5.1.25 Krążek przekroczył linię boczną lub wyleciał za barierę

Sygnał to wyprostowane przedramię i dłoń, palce wyprostowane i złączone, przedramię i dłoń trzymane równoległe do powierzchni wody, i wewnętrzna część dłoni skierowana w stronę klatki piersiowej, wyciągnięte od klatki piersiowej na długość ramienia. Ułożenie dłoni i przedramienia ma na celu imitowanie bariery lub linii. Następnie druga ręka wykonuje ruch przeskoku nad nieruchomą dłonią / przedramieniem, naśladując krążek przerzucany nad barierą / przekraczający linię. Po tym sygnale następuje sygnał rzutu wolnego lub spornego.

### 5.1.26 Naruszenie zasady gry w narożniku boiska

Jeśli orzeczenie „Opóźnienie gry” dotyczy obszaru naroża boiska, jest to sygnalizowane przez położenie jednej ręki na przeciwległym barku z poziomym ramieniem, skierowanym łokciem w stronę zawodnika popełniającego naruszenie.

### 5.1.27 Oficjalna pouczenie / ostrzeżenie

Zasygnalizowane przez prosto wyciągnięte ramię trzymane równoległe do powierzchni wody i prostopadle do klatki piersiowej. Dłoń trzymana jest w zaciśniętej pięści z kciukiem wyciągniętym i trzymanym równoległe do powierzchni wody.



# POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

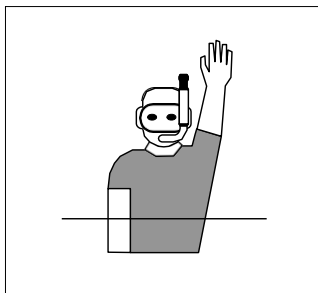
KRS: 0000989393 NIP: 5842793699 REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

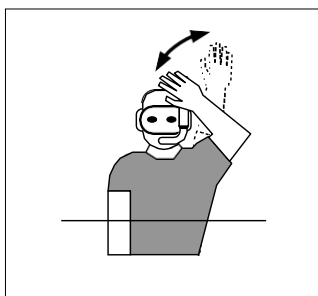
[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

## RYSUNEK 5A SYGNAŁY

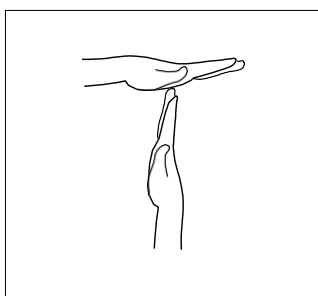
### 5.1.1 Gotowość do rozpoczęcia gry



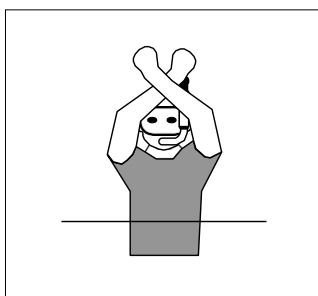
### 5.1.2 Zatrzymanie gry



### 5.1.3 Koniec czasu, zakończenie meczu



### 5.1.4 Sporny





# POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

KRS: 0000989393

NIP: 5842793699

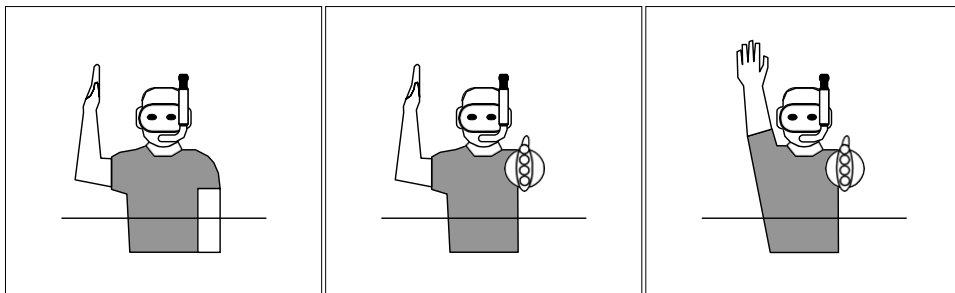
REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

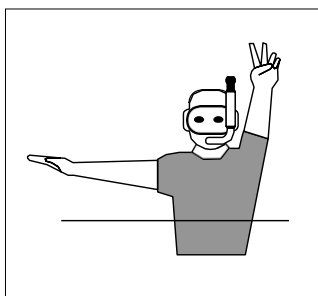
[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

## RYSUNEK 5B SYGNAŁY

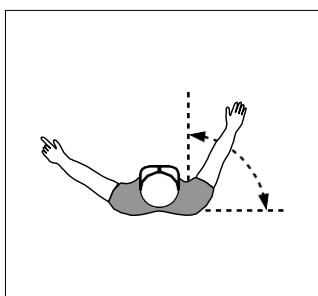
### 5.1.5 Rzut wolny



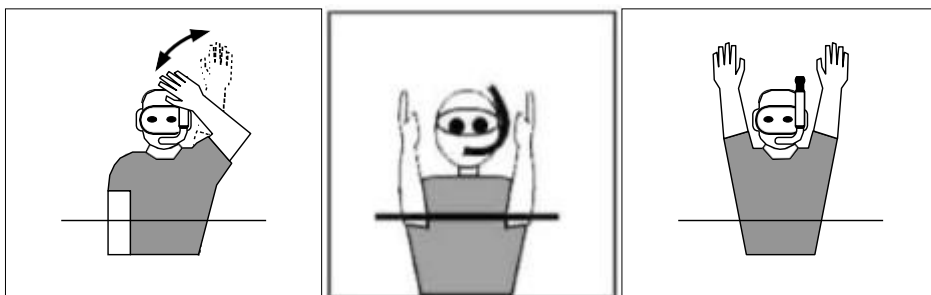
### 5.1.6 Kara czasowa



### 5.1.7 Całkowite wykluczenie zawodnika

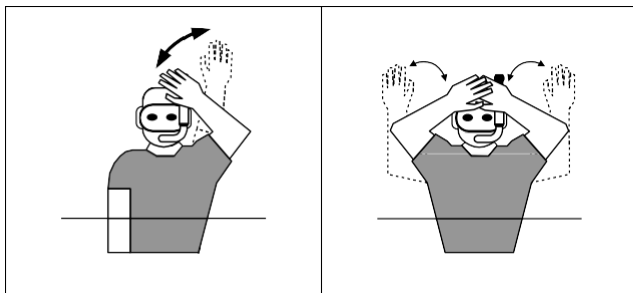


### 5.1.8 Gol / przyznanie punktu

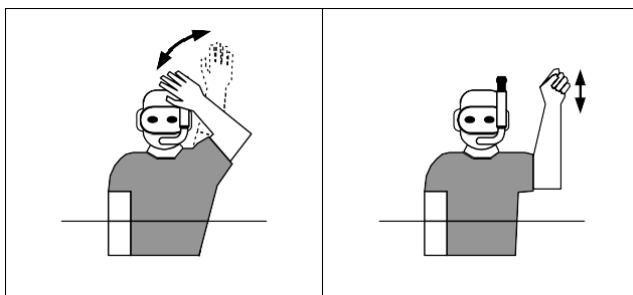


RYSUNEK 5C SYGNAŁY

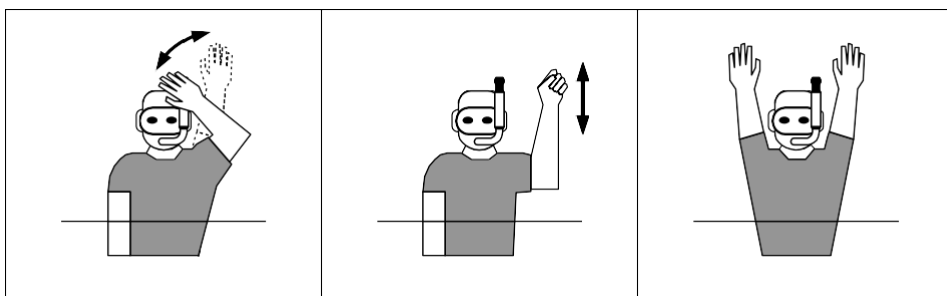
5.1.9 Brak gola lub bramka skutecznie obroniona podczas rzutu karnego



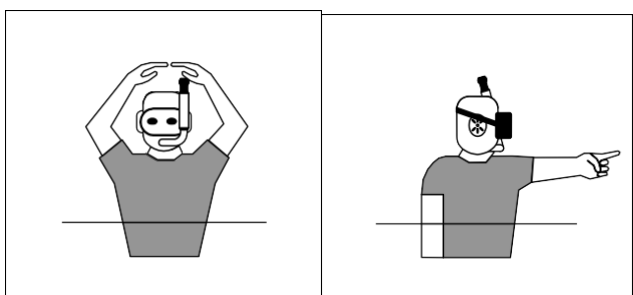
5.1.10 Rzut karny



5.1.11 Gol karny



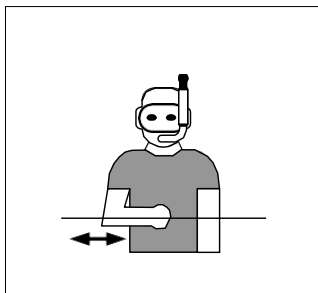
5.1.12 Przerwa dla drużyny



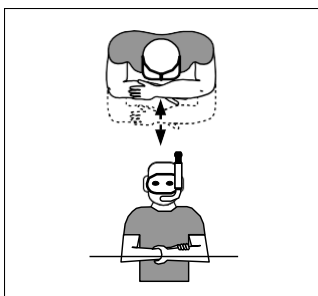
---

RYSUNEK 5D SYGNAŁY

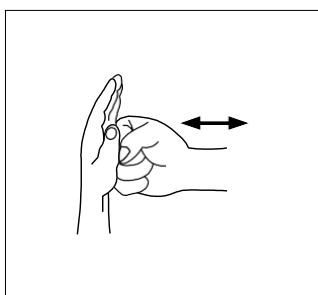
5.1.13 Nieprawidłowe użycie wolnego ramienia



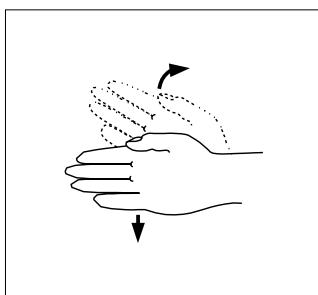
5.1.14 Blokowanie przeciwnika



5.1.15 Przesuwanie krążka za pomocą rękawicy, wolnej ręki lub ciała



5.1.16 Nielegalne zatrzymanie krążka







# POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

KRS: 0000989393

NIP: 5842793699

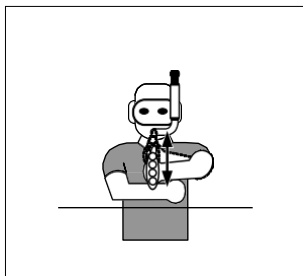
REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

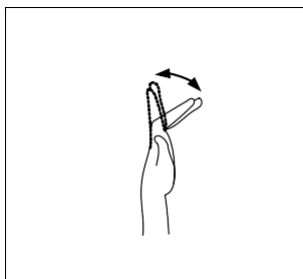
[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

## RYSUNEK 5E SYGNAŁY

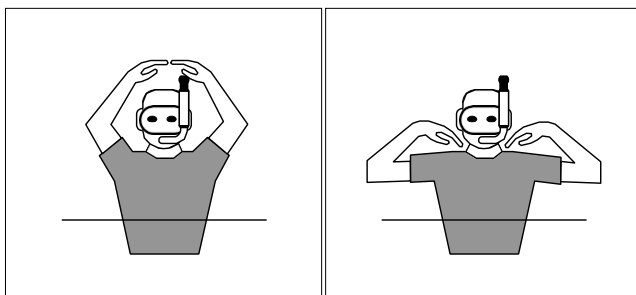
### 5.1.17 Niewłaściwe użycie kijka



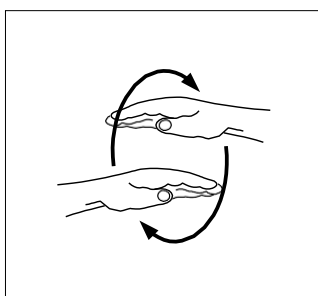
### 5.1.18 Wezwanie przez sędziego



### 5.1.19 Przerwa na żądanie sędziego



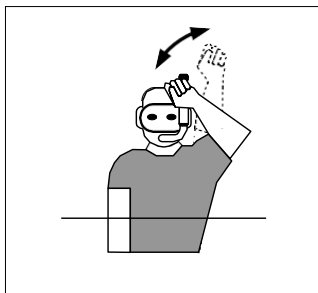
### 5.1.20 Niedozwolona zamiana



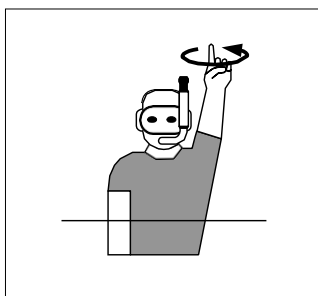
---

RYSUNEK 5F SYGNAŁY

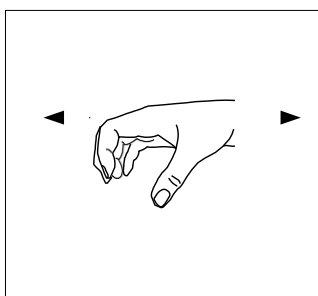
5.1.21 Niesportowe zachowanie



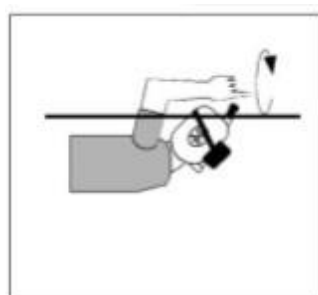
5.1.22 Falstart lub wtargnięcie w obszar zabroniony



5.1.23 Chwytanie i / lub ciągnięcie za bariery ścienne lub bramki



5.1.24 Zauważenie naruszenia, z zastosowaniem przywileju korzyści





## POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

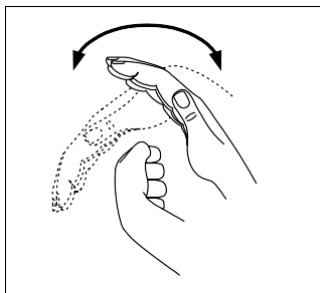
KRS: 0000989393 NIP: 5842793699 REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

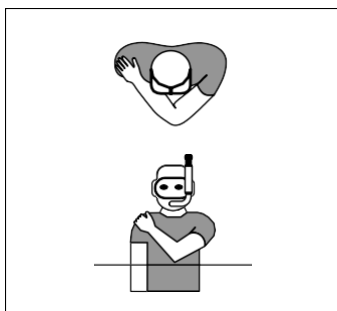
[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

### RYSUNEK 5G SYGNAŁY

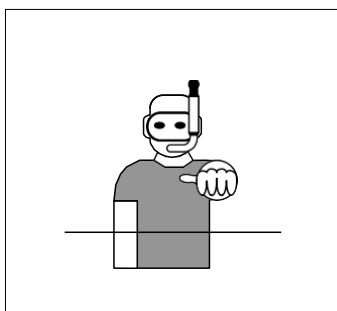
5.1.25 Krążek przekroczył linię boczną lub wyleciał za barierę



5.1.26 Naruszenie zasady gry w narożniku boiska



5.1.27 Oficjalna pouczenie / ostrzeżenie





## POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

KRS: 0000989393

NIP: 5842793699

REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

## 6 MECZ

### 6.1 Zasady gry

Mecz trwa w okresie pomiędzy rozpoczęciem a zakończeniem gry, zgodnie ze wskazaniem Sędziego Głównego. To meczu nie wlicza się czasu podczas przerwy na żądanie drużyny, przerwy na żądanie sędziego, przerw między częściami meczu, w tym między przedłużeniem czasu gry w obu przypadkach oraz przerwa przed rozpoczęciem meczu o złotą bramkę.

- 6.1.1 Do przesuwania krążka można używać tylko „powierzchni użytkowej/aktywnej/grającej kijka”. to ta część, która jest zasłonięta przez dłoń w rękawicy, czyli obszar od czubka kijka do miejsca styku z kciukiem i palcem wskazującym. Krążek nie może być zagrywany/uderzany przez końcówkę kijka wystającą z dłoni w rękawicy od strony małego palca.
- 6.1.2 Gracz „jest w posiadaniu krążka” tylko wtedy, gdy powierzchnia użytkowa/aktywna/grająca kijka gracza pozostaje w fizycznym kontakcie z krążkiem, a kijek jest trzymany w dłoni gracza.
- 6.1.3 Krążek nie może być podnoszony ani przenoszony w żadnym kierunku, gdy znajduje się on na kijku; a jeśli krążek znajdzie się przypadkowo na kijku, należy go natychmiast zrzucić z kijka.
- 6.1.4 Kij może być trzymany w prawej lub lewej ręce; zmiana rąk jest dozwolona.
- 6.1.5 Zawodnik może trzymać kijek dwiema rękami, kiedy nie jest w posiadaniu krążka (np. gdy płynie jak najszybciej do punktu środkowego, gdzie jest krążek lub próbuje odzyskać upuszczony kijek).
- 6.1.6 Wolna ręka nie może być używana do podpierania kija, ręki trzymającej kijek lub ramienia ręki trzymającej kijek.
- 6.1.7 Podczas meczu, krążek może zostać popchnięty lub podany w dowolnym kierunku w dowolnym miejscu pola gry przez gracza będącego w posiadaniu krążka. Patrz regulę 8.2 dla wyjątku: Opóźnianie gry.
- 6.1.8 W żadnym momencie gracz nie może dotykać krążka ręką wolną lub grającą. Jeśli krążek przypadkowo dotknie grzbietu ręki grającej, nie będzie to uważane za dotknięcie krążka, chyba że celowo zostanie użyte do przesunięcia krążka.
- 6.1.9 Krążek, pchany kijkiem, może opierać się o palec wskazujący, gdy dłoń znajduje się w naturalnej pozycji trzymania kijka.
- 6.1.10 Gdy zawodnicy pływają po powierzchni, pływanie rękoma do kraula jest dozwolone tylko wtedy, gdy innym graczom nie grozi uderzenie.
- 6.1.11 Podczas meczu czterej zmiennicy muszą znajdować się w strefie zmian swoich drużyn.
- 6.1.12 Sposoby zmian są zdefiniowane w Przepisie 7.2.



## POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

KRS: 0000989393

NIP: 5842793699

REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

### 6.2 Czas trwania gry

- 6.2.1 Mecz międzynarodowy trwa trzydzieści trzy (33) minuty. Mecz jest podzielony na dwie piętnastominutowe (15) połowy z trzy (3) minutową przerwą pomiędzy nimi.
- 6.2.1.1 Na koniec drugiej piętnastominutowej (15) połowy drużyna, która strzeliła więcej goli podczas całego meczu, zostaje ogłoszona zwycięzcą meczu. Jeśli obie drużyny strzeliły tyle samo goli, mecz kończy się remisem. Dodatkowe informacje dotyczące meczów kończących się remisem można znaleźć w przepisie 6.2.4.
- 6.2.2 Podczas trzyminutowej (3) przerwy zespoły zmieniają strony.
- 6.2.3 Po rozpoczęciu, czas jest mierzony w sposób ciągły do ostatnich dwóch (2) minut meczu i może zostać zatrzymany tylko przez Sędziego Głównego w przypadku poważnej kontuzji, potrzeby narady z innymi sędziami lub w innych szczególnych okolicznościach.
- 6.2.3.1 Podczas ostatnich dwóch (2) minut meczu lub ostatnich dwóch (2) minut drugiej dogrywki (Przepis 14.2.4) lub w okresie gry o złotą bramkę (Przepis 6.2.5), czas gry zostanie zatrzymany. podczas wszystkich przerw w grze z wyjątkiem wznowienia po zdobyciu bramki.
- 6.2.3.2 W przypadku zatrzymania gry przed ostatnimi dwiema (2) minutami, jeśli zegar odliczy do momentu, w którym pozostały dwie minuty a nie nastąpiło wznowienie gry, zegar musi zostać zatrzymany. Zegar zostanie uruchomiony ponownie po sygnale dźwiękowym sędziego głównego, aby wznowić grę.
- 6.2.4 W przypadku konieczności wyłonienia zwycięskiej drużyny w meczu, który kończy się remisem, należy rozegrać dodatkowe jedenaście (11) minut z przerwą trwającą trzy (3) minuty między zakończeniem meczu a rozpoczęciem dogrywki.
- 6.2.4.1 Dogrywka składa się z dwóch pięciominutowych (5) części. Drużyny zaczynają po tej samej stronie pola gry, po której zaczynały mecz. .
- 6.2.4.2 Po upływie pierwszych pięciu (5) minut obie drużyny muszą natychmiast zmienić strony. Przerwa wynosi jedną (1) minutę.
- 6.2.4.3 Dogrywka jest częścią tego samego meczu. Dlatego tylko ci sami zawodnicy zadeklarowani na początku meczu są uprawnieni do udziału w dogrywce.
- 6.2.5 Po zakończeniu dziesięciu (10) minut dogrywki, drużyna, która strzeliła więcej goli w dwóch połowach dogrywki (a tym samym więcej goli w całym meczu) zostanie ogłoszona zwycięzcą meczu. Jeżeli po dziesięciu (10) minutach dodatkowej gry mecz pozostaje remisowy, nastąpi jedna (1) minuta przerwy bez zmiany stron, po której mecz będzie kontynuowany do zdobycia bramki. Drużyna, która jako pierwsza strzeli bramkę, zostaje ogłoszona zwycięzcą meczu.



## POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

KRS: 0000989393

NIP: 5842793699

REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

### 6.2.6 Przerwa na żądanie drużyny:

We wszystkich meczach, podczas naturalnej przerwy w grze, może zostać zawnioskowana jedna przerwa na żądanie, na każdą drużynę w czasie jednej połowy. Przerwa na żądanie może być zgłoszona przez kapitan drużyny lub trenera.

- 6.2.6.1 Aby poprosić o przerwę na żądanie, kapitan lub trener słownie zwraca uwagę sędziego wodnego lub sędziego głównego i wizualnie prosi o przerwę na żądanie, podnosząc obie ręce nad głowę w formie dużej litery „O”. Kapitan / trener może również zawołać „czas na żądanie”. Sędzia Główny potwierdzi prośbę, powtarzając sygnał i zatrzymując zegar. Sędziowie wodni będą również naśladować sygnał przerwy na żądanie podany przez sędziego głównego.
- 6.2.6.2 Każda przerwa trwa jedną (1) minutę. Po upływie czterdziestu pięciu (45) sekund Sędzia Główny wyda dźwiękowe ostrzeżenie.
- 6.2.6.3 Przerwa na żądanie jest dozwolona tylko w dwóch zwykłych piętnastominutowych (15) okresach/ połowach. Przerwa na żądanie nie może zostać przyznana podczas dogrywki oraz gry o złotą bramkę.
- 6.2.6.4 W czasie przerwy na żądanie każdy ukarany zawodnik (z wyjątkiem zawodnika (ów) wykluczonego z meczu) oraz trenerzy mogą dołączyć do swoich kolegów z drużyny w polu gry. Po zakończeniu przerwy na żądanie ukarani zawodnicy muszą wrócić na ławkę kar, a trenerzy muszą opuścić pole gry. Uwaga: patrz przepis 8.3.4 dotyczący więcej niż 6 zawodników w wodzie podczas meczu oraz 8.1.1.



## POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

KRS: 0000989393

NIP: 5842793699

REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

## 7 SZCZEGÓŁY MECZOWE

### 7.1 Rozpoczynanie gry

- 7.1.1 Na początku meczu, po przerwie, po zdobyciu bramki lub po wykonaniu rzutu karnego, pozycje początkowe zawodników każdej drużyny znajdują się w wodzie, wzdłuż linii końcowej przy bramce której bronią. Każdy z zawodników ma co najmniej jedną rękę w kontakcie z linią końcową. Ta ręką musi być widoczna dla sędziów.
- 7.1.2 Zmiennicy z każdej drużyny powinni znajdować się w wyznaczonym dla nich obszarze zmian; a wszyscy ukarani zawodnicy powinni znajdować się na wyznaczonej ławce kar (patrz przepis 9.3.1.2).
- 7.1.3 Od momentu, gdy sędzia główny daje sygnał do rozpoczęcia gry do momentu, gdy krążek staje się „w posiadaniu”, wszyscy zawodnicy, w tym zmiennicy, którzy wkraczają do gry, muszą rozpocząć grę zgodnie z przepisem 7.1.1. Po tym, jak krążek stanie się „w posiadaniu”, zawodnicy wchodzący na mecz ze swojej strefy zmian mogą wejść bezpośrednio do gry i powinni wejść do wody zgodnie z regułą dotyczącą stosowanej metody zmiany: brzeg, woda lub linia końcowa.
- 7.1.4 Pozycje początkowe sędziów to:
  - 7.1.4.1 Sędzia Główny powinien znajdować się przy basenie, mniej więcej pośrodku linii bocznej.
  - 7.1.4.2 Jeden sędzia wodny powinien znajdować się w wodzie wzdłuż środka linii bocznej po tej samej stronie pola gry co sędzia główny, a pozostali dwaj sędziowie wodni powinni znajdować się w pobliżu przecinających się linii wyznaczających 5 i 2 metry, bliżej bramki, którą obserwują podczas rozpoczęcia gry. Ci dwaj sędziowie wodni powinni znajdować się po przeciwnej stronie pola gry niż sędzia główny.
- 7.1.5 Dźwiękowy sygnał ostrzegawczy zabrzmiał trzydzieści (30) sekund przed każdym okresem meczu (pierwsza połowa, druga połowa czasu podstawowego oraz dogrywki) i przed rozpoczęciem gry o złotą bramkę. Trzydzieści (30) sekund po ostrzeżeniu dźwiękowym zostanie wydany sygnał dźwiękowy do rozpoczęcia gry.
- 7.1.6 Sędzia Główny wznowi grę, gdy drużyna, która zdobyła gola jest gotowa lub trzydzieści (30) sekund po zdobyciu bramki, w zależności od tego, co nastąpi wcześniej. W takiej sytuacji nie ma ostrzeżenia na trzydzieści (30) sekund przed wznowieniem gry.
  - 7.1.6.1 Jeżeli z jakiegokolwiek powodu gra zostanie wznowiona, zanim wszyscy gracze dotrą do pozycji początkowej (linii końcowej pola gry), muszą oni zająć pozycję początkową przed ponownym wejściem do gry. Ręka dotykająca linii końcowej musi być widoczna dla Sędziego Głównego.
- 7.1.7 Jeżeli gra została zatrzymana z powodu naruszenia zasad gry, wypadku lub kontuzji, wyłącznie Sędzia Główny może wznowić grę.
- 7.1.8 Sygnałem rozpoczęcia gry jest pierwszy dźwięk wyemitowany z systemu nagłaśniającego używanego podczas meczu.



## POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

KRS: 0000989393

NIP: 5842793699

REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

### 7.2 Zmiany

Podczas turniejów można stosować trzy (3) metody zmian zawodników: zmiana przy linii bocznej na brzegu, zmiana przy linii bocznej w wodzie i zmiana na linii końcowej. W jednym turnieju można wybrać tylko jedną metodę zmian.

Zastępujący zawodnik (zmiennik) nie może dokonać zmiany, dopóki zmieniający się zawodnik nie opuści pola gry, jak określono w

Przepisy 7.2.1.7, 7.2.2.5, 7.2.3.5 **NIE OBOWIĄZUJĄ** po zdobyciu/stracie gola.

- Bezpośrednio po zdobyciu bramki dozwolone są zmiany, w których wszyscy gracze mogą wchodzić i wychodzić z pola gry bez obawy o liczbę graczy w polu gry.
- Po wznowieniu gry na polu gry może znajdować się nie więcej niż 6 zawodników z każdej drużyny. Patrz przepis 8.3.4.

#### 7.2.1 Zmiany przy linii bocznej na brzegu, Rysunek 1.3.

7.2.1.1 Obie strefy zmian drużyn muszą znajdować się po tej samej stronie pola gry, być oznaczone na brzegu basenu i widoczne zarówno nad, jak i pod powierzchnią wody. Preferowane rozmieszczenie stref zmian zespołu znajduje się wzdłuż linii bocznej naprzeciwko pozycji sędziego głównego i mierzącego czas / prowadzący punktację, tak aby zmiana była łatwa do zaobserwowania.

7.2.1.2 Strefy zmian drużyn muszą być widoczne z pola gry i spod powierzchni wody.

7.2.1.3 Linia boczna pola gry, czy to bariera, czy ściana basenu, musi bezpośrednio przylegać do stref zmian drużyny. Pomiędzy polem gry a strefami zmian drużyny może znajdować się strefa neutralna. Optymalny jest obszar neutralny o szerokości jednego (1) metra.

7.2.1.4 Różnice w budowie obiektów basenowych mogą powodować konieczność zmiany zasad przeprowadzania zmian. Zmiany te są wprowadzone i zatwierdzone przez Kierownika turnieju.

7.2.1.5 Strefa zmian każdej drużyny ma długość 5-metrów i znajdująca się w odległości od 5 do 10 metrów od linii końcowej, na której znajduje się bramka danej drużyny.

7.2.1.6 Uznaje się, że zawodnik opuszczający pole gry znajduje się w całości w strefie zmian drużyny, gdy całkowicie wyszedł z wody w obrębie strefy zmian.

7.2.1.7 Zmieniający gracz nie może wejść na pole gry, dopóki wychodzący gracz nie opuści całkowicie pola gry. Uznaje się, że zmieniający zawodnik opuścił strefę zmian drużyny, gdy doszło do kontaktu z wodą w polu gry.

7.2.1.8 Zawodnicy rezerwowi nie mogą trzymać w wodzie ani płetw, ani kończyn.

7.2.1.9 Zmiennicy wchodzący do gry mogą wskoczyć lub zanurkować do wody. Jednak ze względów bezpieczeństwa skakanie lub nurkowanie jest zabronione, gdy zawodnicy lub sędziowie wodni znajdują się w promieniu 3 metrów. Jeżeli ktokolwiek znajduje się w tej strefie zmiennik musi zsunąć/wślizgnąć się do wody. Za naruszenie tej zasady będą naliczane kary czasowe. Nie należy udzielać żadnych wyjątków. Ta zasada obowiązuje we wszystkich momentach między początkiem a końcem meczu.

7.2.1.10 Gdy zmiennicy wchodzi na pole gry po zdobyciu bramki lub po wykonaniu rzutu karnego, muszą dotknąć swojej linii końcowej przed ponownym wejściem do gry, chyba że gra została wznowiona, a krążek jest już „w posiadaniu” jednej z drużyn.

7.2.1.11 W trakcie jednego meczu może być czterech zmienników. Zmiany następują bez konieczności zatrzymywania gry lub w dowolnej naturalnej przerwie w grze, np. Krążek poza boiskiem, kara, bramka, przerwa lub czas poza meczem.

7.2.1.12 Jednorazowo można zmieniać jednego, dwóch, trzech lub czterech graczy.

7.2.1.13 Zmiennik lub zmiennicy (tj. Gracz wchodzący na pole gry) nie właściwie wykonującej zmianę





## POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

KRS: 0000989393

NIP: 5842793699

REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

otrzyma jedną (1) lub dwie (2) minuty kary (Tabela 9.1). Jego drużyna będzie grać w liczebności zmniejszonej o zmienników naruszających zasady.

- 7.2.1.14 Gdy Sędzia Główny nie może zidentyfikować gracza popełniającego naruszenie, zażąda od kapitana drużyny popełniającej naruszenie, aby wyznaczył gracza, który zostanie wysłany na ławkę kar. Kapitan lub wice-kapitan ma na to 5 sekund. Jeżeli kapitan lub wice kapitan nie wyznaczy żadnego członka zespołu w tym okresie, kapitan zostanie wysłany na ławkę kar, aby odbyć karę.
- 7.2.1.15 Sędziowie nie będą czekać, aż zmiennicy powrócą na swoje pozycje, na przykład podczas rozgrywania spornego.
- 7.2.1.16 Gracze, którzy wyszli z wody, aby umożliwić zmiennikowi wejście do wody, stają się teraz zmiennikami i muszą czekać w strefie zmian swojej drużyny.
- 7.2.2 Zmiany w wodzie, Rysunek 1.4.
  - 7.2.2.1 Obie strefy zmian drużyn muszą być oznaczone po tej samej stronie pola gry. Preferowane rozmieszczenie stref zmian zespołu znajduje się wzdłuż linii bocznej naprzeciwko pozycji sędziego głównego i mierzącego czas /prowadzącego punktację, tak aby zmiana była łatwa do zaobserwowania.
  - 7.2.2.2 Najlepiej, gdy linia boczna bezpośrednio nie przylega do strefy zmian. Pomiedzy strefą zmian drużyny a polem gry wskazana jest strefa przejściowa o szerokości jednego metra.
  - 7.2.2.3 Strefa zmian każdej drużyny ma długość 5-metrów, zlokalizowana jest przy linii bocznej i znajdująca się w odległości od 5 do 10 metrów od linii końcowej, na której znajduje się bramka, której drużyna broni.
    - 7.2.2.3.1 Naprężona pływająca lina będzie oznaczać krawędź strefy zmian drużyny. Nad linią boczną nie będzie pływającej liny.
    - 7.2.2.3.2 Gracze nie mogą wisieć na pływających linach wyznaczających strefy zmian drużyny.
    - 7.2.2.3.3 Zabrania się graczom przesuwania jakichkolwiek pływających linii w celu uzyskania przewagi. Grozi to 2-minutową karą czasową. Nie ma żadnych ostrzeżeń.
  - 7.2.2.4 Uznaje się, że zawodnik opuszczający pole gry znajduje się w całości w strefie zmian drużyny, gdy jego fajka/rurka zacznie wychodzić na powierzchnię wody w strefie zmian.
  - 7.2.2.5 Zawodnik dokonujący zmiany nie może wejść na pole gry, dopóki zawodnik opuszczający pole gry znajdzie się w całości w strefie zmian. Uznaje się, że gracz dokonujący zmiany opuścił strefę zmian drużyny, gdy jego fajka do pływania zanurzy się pod powierzchnią wody w strefie zmian drużyny.
  - 7.2.2.6 Gdy zmiennicy wchodzą na pole gry po zdobyciu bramki lub po wykonaniu rzutu karnego, muszą dotknąć swojej linii końcowej przed ponownym wejściem do gry, chyba że gra została wznowiona, a krążek jest „w posiadaniu” jednej z drużyn.
  - 7.2.2.7 Czterej zmiennicy mogą być wykorzystani w trakcie meczu, tj. Zmiany następują w locie lub w dowolnej naturalnej przerwie w grze, np. Krążek poza boiskiem, kara, bramka, przerwa lub czas poza meczem.
  - 7.2.2.8 Jednorazowo można zmieniać jednego, dwóch, trzech lub czterech graczy.
  - 7.2.2.9 Zmiennicy naruszający zasady zmiany będą karani jedną (1) lub dwie (2) minuty karą. Ta drużyna będzie grać bez zawodników w liczbie równej liczbie zmienników naruszających zasady.
  - 7.2.2.10 Gdy Sędzia Główny nie może zidentyfikować gracza popełniającego naruszenie, zażąda od kapitana drużyny popełniającej naruszenie, aby wyznaczył gracza, który zostanie wysłany na ławkę kar. Kapitan lub wice-kapitan ma na to 5 sekund. Jeżeli kapitan lub wice kapitan nie



## POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

KRS: 0000989393

NIP: 5842793699

REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

wyznaczy żadnego członka zespołu w tym okresie, kapitan zostanie wysłany na ławkę kar, aby odbyć karę.

- 7.2.2.11 Sędziowie nie będą czekać, aż zmiennicy powrócą na swoje pozycje, na przykład podczas rozgrywania spornego.
- 7.2.2.12 Gracze, którzy opuścili pole gry, aby umożliwić zmiennikowi wejście do gry, stają się zmiennikami i muszą czekać w strefie zmian swojej drużyny.
- 7.2.3 Zmiany na linii końcowej, Rysunek 1.5.
  - 7.2.3.1 Jest to najmniej preferowana forma zmiany w turnieju i będzie używana TYLKO wtedy, gdy nie można zastosować zmiany bocznej. Taka forma zmian NIGDY nie może być używany podczas Mistrzostw Polski.
  - 7.2.3.2 Końcowa linia stref zmian drużyny musi bezpośrednio przylegać do pola gry. Pomiedzy polem gry a strefami zmian drużyn nie może być neutralnego obszaru.
  - 7.2.3.3 Strefa zmian drużyn znajduje się za linią końcową, przy której znajduje się bramka, której drużyna broni
  - 7.2.3.4 Uznaje się, że zawodnik opuszczający pole gry znajduje się w całości w strefie zmian drużyny, gdy całkowicie wyszedł z wody w obrębie strefy zmian.
  - 7.2.3.5 Zmieniający gracz nie może wejść na pole gry, dopóki wychodzący gracz nie wyjdzie całkowicie z wody. Uznaje się, że zmieniający zawodnik opuścił strefę zmian drużyny, gdy miał kontakt z wodą w polu gry.
  - 7.2.3.6 Zawodnicy rezerwowi nie mogą siedzieć z jakimikolwiek częściami ciała lub sprzętu w wodzie.
  - 7.2.3.7 Zmiany następują w locie lub w dowolnej naturalnej przerwie w grze, np. Krążek poza boiskiem, kara, bramka, przerwa lub czas poza meczem.
  - 7.2.3.8 Jednorazowo można zmieniać jednego, dwóch, trzech lub czterech graczy.
  - 7.2.3.9 Zmiennik lub zmiennicy (tj. Gracz wchodzący na pole gry) nie właściwie wykonujący zmianę otrzyma jedną (1) lub dwie (2) minuty kary (Tabela 9.1). Ta drużyna będzie grać bez zawodników w liczbie równej liczbie zmienników naruszających zasady.
  - 7.2.3.10 Gdy Sędzia Główny nie może zidentyfikować gracza popełniającego naruszenie, zażąda od kapitana drużyny popełniającej naruszenie, aby wyznaczył gracza, który zostanie wysłany na ławkę kar. Kapitan lub wice-kapitan ma na to 5 sekund. Jeżeli kapitan lub wice kapitan nie wyznaczy żadnego członka zespołu w tym okresie, kapitan zostanie wysłany na ławkę kar, aby odbyć karę.
  - 7.2.3.11 Sędziowie nie będą czekać, aż zmiennicy powrócą na swoje pozycje, na przykład podczas rozgrywania spornego.
  - 7.2.3.12 Gracze, którzy wyszli z wody, aby umożliwić zmiennikowi wejście do wody, stają się teraz zmiennikami i muszą czekać w strefie zmian swojej drużyny.



## POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

KRS: 0000989393

NIP: 5842793699

REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

### 7.3 Zatrzymywanie gry

- 7.3.1 Sygnał do zatrzymania gry na czas jest wydawany przez sędziego głównego po wskazaniu przez sędziego mierzącego czas, że okres czasu został zakończony.
- 7.3.2 Gra zostaje również zatrzymana przez Sędziego Głównego w następujących przypadkach:
- 7.3.2.1 Kiedy padnie gol.
  - 7.3.2.2 W przypadku naruszenia przepisów.
  - 7.3.2.3 Gdy dojdzie do wypadku lub urazu.
  - 7.3.2.4 Kiedy zachodzi potrzeba narady z sędziami wodnymi.
  - 7.3.2.5 Gdy zaistnieją szczególne okoliczności, w których Sędzia Główny uzna przerwanie gry za wskazane.
  - 7.3.2.6 Kiedy przyznawany jest rzut karny.
- 7.3.3 Zegar nie jest zatrzymywany, chyba że Sędzia Główny wskaże inaczej.
- 7.3.4 Sygnał o zatrzymaniu gry rozpoczyna się od pierwszego dźwięku wyemitowanego z systemu nagłaśniającego używanego podczas meczu

### 7.4 Przyznawanie punktu, Rysunek 7.1, Rysunek 7.2.

- 7.4.1 Bramka jest zdobyta tylko wtedy, gdy krążek w całości wszedł w objętość bramki i styka się z tyłem i / lub dołem rynny, krążek musi być wepchnięty/wsunięty do bramki przy użyciu kijka. Jeżeli krążek wpadnie do bramki przez coś innego niż kij, gol nie zostanie uznany i podjęte zostaną odpowiednie działania w przypadku naruszenia przepisu.
- 7.4.2 Objętość obszaru punktowanego bramce to objętość, której szerokość wynosi; 120 mm od linii końcowej pola gry do przedniej krawędzi rynny, 180 mm wysokości i 3 m długości, wzdłuż linii końcowej pola gry.
- 7.4.3 Ilustracje sytuacji punktowych, w których krążek w całości wszedł w obszar bramki i dotknął tylnej części bramki lub dołu rynny bramkowej są zawarte na ośmiu (8) diagramach oznaczonych od „A” do „H”, Rysunek 7.1. Ilustracje sytuacji nieprzyznania punktu, Rysunek 7.2. Diagramy od „I” do „L” są przykładami krążka, który nie wszedł w całości do objętości bramki. Na rysunkach „M” i „N”, chociaż krążek w pełni wszedł do objętości bramki, nie dotknął ani tylnej części bramki, ani dna rynny bramki.



# POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

KRS: 0000989393

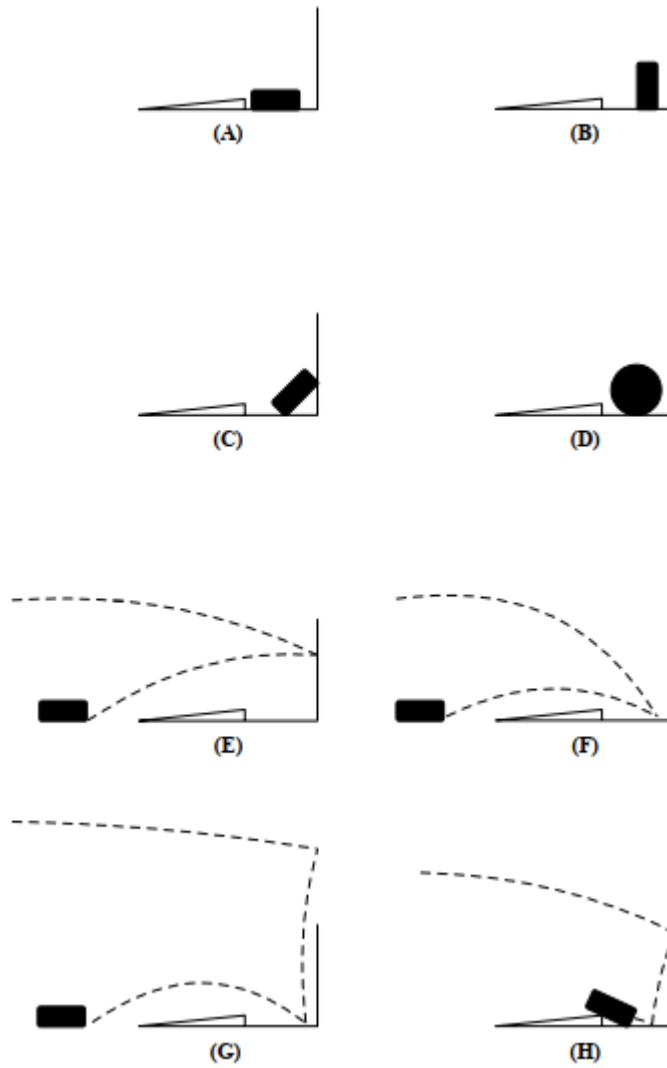
NIP: 5842793699

REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

## GOL ZALICZONY



Rysunek 7.1 Gol zaliczony, punkt przyznany.



# POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

KRS: 0000989393

NIP: 5842793699

REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

## GOL NIEZALICZONY



(I)



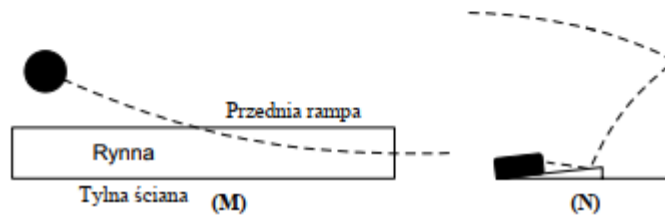
(J)



(K)



(L)



Rysunek 7.2 Gol niezaliczony, punkt nieprzyznany.



# POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

KRS: 0000989393

NIP: 5842793699

REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

## 8 FAULOWANIE

### 8.1 Przywilej korzyści

- 8.1.1 W dowolnym momencie gry, jeśli sędzia zauważy naruszenie przepisów przeciwko drużynie będącej w posiadaniu krążka, ale zdecyduje, że naruszenie przepisów nie wpływa na przewagę posiadaną przez tę drużynę, gra może być kontynuowana tak, jakby przewinienie nie miało miejsca.
- 8.1.2 Jeśli naruszenie jest zauważone i został zastosowany przywilej korzyści, po utracie przewagi lub podczas następczej przerwy w grze, sędzia może przyznać opóźnioną karę.

### 8.2 Opóźnianie gry

- 8.2.1 Zagranie, które ma na celu lub skutkuje opóźnieniem meczu lub grą na czas, może być uznane za faul.
- 8.2.1.1 Gdy krążek zetknie się z łukiem narożnika, stosowana jest reguła narożnika.
- 8.2.2 „Narożnik” jest definiowany jako część pola gry ograniczona ścianą boczną i końcową (lub linią boczną i końcową) oraz łukiem kołowym o promieniu 1 metra, którego środek znajduje się na przecięciu (lub przewidywanym przecięciu w przypadku zakrzywionych narożników) ściany bocznej i końcowej (lub linii bocznych i końcowych). Na jednym polu gry są cztery takie „narożniki” i na każdą drużynę może być nałożona kara za opóźnianie gry (patrz przepis 8.2.2.1) w każdym z tych czterech „narożników”.
- 8.2.2.1 Jeśli dwóch członków tej samej drużyny przytrzymuje krążek w „narożniku” jeden po drugim, a żaden z graczy nie podejmuje oczywistej próby wyprowadzenia krążka z „narożnika” lub gracz z drużyny przeciwnej nie przejął krążka, sędzia zatrzyma grę i przyzna rzut wolny dla drużyny, która nie popełniła przewinienia. Drużyna, która popełniła przewinienie, otrzyma upomnienie (pierwsze wykroczenie), a za każde kolejne przewinienia zawodnikowi, który jako drugi trzymał krążek w „narożniku”, zostanie przyznana 1 minutowa kara czasowa.
- 8.2.3 Jeśli gracz wyrzuci krążek poza boisko, sędzia zatrzyma grę i przyzna rzut wolny drużynie, która nie popełniła przewinienia. Drużyna, która popełniła przewinienie, otrzyma upomnienie (pierwsze wykroczenie), a za wszystkie kolejne przewinienia zawodnikowi, który popełnił przewinienie przyznana zostanie 1 minutowa kara czasowa.

Jeśli kij lub ciało przeciwnika odbije krążek po tym, jak został on wystrzelony, a następnie wyjdzie poza boisko, nie będzie to uważane za opóźnianie gry.

Jeśli krążek zostanie odbity przez kij lub ciało kolegi z drużyny po tym, jak został wystrzelony, a następnie wyjdzie poza boisko, nie będzie to uważane za opóźnianie gry, chyba że w opinii sędziego był to zamierzony manewr, aby opóźnić grę lub grać na czas

W przypadku takiego celowego wybicia krążka, jeżeli drużyna popełniająca przewinienie otrzymała już ostrzeżenie drużynowe za to przewinienie, zawodnikowi, który umyślnie wybił krążek poza boisko, zostanie przyznana 1 minutowa kara czasowa, podczas gdy zawodnik, który strzelił krążkiem nie podlega karze.

Jeżeli jeden lub więcej z zawodników drużyny, która popełniła przewinienie odbywa karę w momencie, gdy krążek został wybiły poza boisko, sędzia może przyjąć, że wybicie poza boisko było zamierzonym manewrem opóźniającym mecz.



## POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

KRS: 0000989393

NIP: 5842793699

REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

### 8.3 Przewinienia

Gracze mogą zostać ukarani za następujące przewinienia:

- 8.3.1 Nieprawidłowe rozpoczęcie gry zgodnie z tymi zasadami.
- 8.3.2 Stanie na polu gry lub odpychanie się od niego w sposób, który zakłóca przebieg meczu.
- 8.3.3 Opóźnianie gry.
- 8.3.4 Posiadanie więcej niż sześciu (6) zawodników w wodzie podczas trwania meczu lub pozwolenie zmiennikowi na wejście do wody w celu zastąpienia zawodnika wyrzuconego z wody na karę czasową lub takiego, który został wykluczony na resztę meczu, Z WYJĄTKIEM po голу, kiedy dozwolona jest zmiana zgodnie z przepisem 7.2.
- 8.3.5 Zagranie lub próba zagrania krążka czymkolwiek innym niż powierzchnią użytkową / aktywną / grającą kijka.
- 8.3.6 Zagrywanie krążka wolną lub grającą ręką, w tym prowadzenie krążka wyprostowanym palcem.
  - 8.3.6.1 Jeśli krążek przypadkowo dotknie grzbietu ręki grającej, nie będzie to traktowane jako zagrywanie krążka ręką, chyba że zostanie użyte celowo do wprowadzenia krążka w ruch.
- 8.3.7 Podnoszenie lub przenoszenie krążka na kijku.
- 8.3.8 Jakikolwiek sposób przeszkadzania przeciwnikowi, gdy nie jest on w posiadaniu krążka.
- 8.3.9 Zachowanie się w jakikolwiek sposób, który w opinii Sędziów może zostać uznany za sprzeczny ze sportowym duchem prowadzeniem zawodów.
- 8.3.10 Zatrzymywanie lub próba zatrzymania strzału na bramkę czymkolwiek innym niż powierzchnią użytkową / aktywną / grającą kijka.
- 8.3.11 Zasłanianie lub blokowanie krążka jakąkolwiek częścią ciała lub wyposażenia, gdy krążek nie jest w posiadaniu, aby uniemożliwić dostęp do krążka innym graczom.
- 8.3.12 Próba wejścia w posiadanie krążka poprzez niedozwolone zatrzymanie lub zablokowanie zawodnika.
  - 8.3.12.1 Używanie jakiegokolwiek formy „aktywnego” przeszkadzania, które uniemożliwia przeciwnikowi uzyskanie dostępu do krążka, nawet jeśli gracz popełniający naruszenie jest w posiadaniu krążka; np. używając wolnej ręki, aby trzymać innego gracza z dala od krążka, lub przez zasłonięcie krążka ciałem podczas płynięcia do przodu i “wypychanie” ciałem innego gracza z drogi, gdy ten próbuje uzyskać dostęp do krążka. Uwaga: Manewrowanie krążkiem, który jest w posiadaniu zawodnika lub po prostu utrzymywanie krążka pod ciałem, gdy osoba jest nieruchoma, nie jest uważane za przeszkadzanie, o ile krążek pozostaje na kijku gracza.
- 8.3.13 Używanie rąk, ramion lub ciała w jakikolwiek sposób do chwytania, ciągnięcia lub popychania przeciwnika lub jego / jej kijka.
- 8.3.14 Pozbawienie lub próba pozbawienia przeciwnika jego wyposażenia.
- 8.3.15 Obrażanie słowem lub gestem innych graczy lub Sędziów.
- 8.3.16 Nieakceptowanie decyzji podjętych przez Sędziów.



## POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

KRS: 0000989393 NIP: 5842793699 REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

---

- 8.3.17 Fizyczne atakowanie lub celowe zranienie przeciwnika lub uderzanie lub próba uderzenia przeciwnika jakąkolwiek częścią ciała lub wyposażeniem. Obejmuje to wszelkie działania podjęte w odwecie.
- 8.3.18 Chwytnie lub trzymanie bariery w celu uzyskania przewagi.
- 8.3.19 Nieprawidłowe użycie wolnego ramienia.
- 8.3.20 Wyjęcie krążka z bramki.
- 8.3.21 Niebezpieczna gra.
- 8.3.22 Nieprawidłowe opuszczenie ławki kar zgodnie z 9.3.1.2.2 (ześlizgnięcie się do wody z ławki kar).
- 8.3.23 Używanie kija do celów innych niż legalne zagrywanie krążka.





# POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

KRS: 0000989393

NIP: 5842793699

REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

## 9 KARY.

### 9.1 Działania sędziów

- 9.1.1 W przypadku naruszenia Przepisów gra powinna zostać zatrzymana przez Sędziego Głównego. Gra zostaje zatrzymana, gdy Sędzia Główny widzi sygnał zatrzymania gry Sędziego Wodnego lub gdy Sędzia Główny zaobserwuje przewinienie.
- 9.1.1.1 W zależności od wagi naruszenia, sędziowie mają do dyspozycji następujące sposoby postępowania w celu ukarania graczy popełniających naruszenie. Mogą Oni:
- 9.1.1.1.1 Upomnieć zawodnika naruszającego zasady gry (patrz Reguła 9.2).
- 9.1.1.1.2 Ukarać zawodnika karą czasową wynoszącą jedną (1), dwie (2) lub pięć (5) minut (patrz przepis 9.3).
- 9.1.1.1.3 Wyrzucić zawodnika naruszającego zasady gry z wody do końca meczu (patrz przepis 9.4).
- 9.1.1.2 Oprócz ukarania zawodnika naruszającego zasady gry, sędziowie mogą również podjąć następujące działania w celu ukarania drużyny popełniającej przewinienie. Mogą Oni:
- 9.1.1.2.1 Przyznać sporny, aby żadna z drużyn nie uzyskała przewagi (patrz reguła 9.5).
- 9.1.1.2.2 Przyznać rzut wolny przeciwko drużynie, która dopuściła się naruszenia zasad gry (patrz Reguła 9.6).
- 9.1.1.2.3 Przyznać rzut karny, jeśli wykroczenie zostało popełnione w polu bramkowym trzymetrowym (patrz przepis 9.8).
- 9.1.1.2.4 Przyznać gola karnego przeciwko drużynie, która popełniła naruszenie (patrz przepis 9.9).
- 9.1.1.3 W przypadku dokonania przewinienia przez zmienników lub trenerów drużyny przy basenie, sędziowie mogą nałożyć na te osoby odpowiednie kary, tj. Zmiennik zostanie ukarany w taki sam sposób jak zawodnik. Zmiennik, któremu przyznano karę, musi odbyć ją na ławce kar. Dodatkowo drużyna musi usunąć zawodnika z wody, tak aby drużyna grała mniejszą liczbą zawodników (w osłabieniu) przez cały czas trwania kary.

### 9.2 Upomnienie

- 9.2.1 W przypadku drobnych lub przypadkowych przewinień lub z innych powodów uznanych za konieczne przez Sędziów, po zatrzymaniu gry, Sędziowie mogą ustnie udzielić upomnienia graczowi lub drużynie, która popełniła przewinienie.
- 9.2.2 Po upomnieniu zawodnika lub drużyny, która dokonała przewinienia, sędziowie wskażą, czy gra ma zostać wznowiona poprzez rzut sporny, czy rzut wolny.
- 9.2.3 W przypadku, gdy zawodnik lub drużyna została upomniana za opuszczenie linii końcowej przed sygnałem do rozpoczęcia gry (falstart), krążek pozostanie na środku i gra zostanie wznowiona zgodnie z przepisem 9.6.



## POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

KRS: 0000989393

NIP: 5842793699

REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

### 9.3 Kara czasowa

- 9.3.1 W przypadku poważnych przewinień lub licznych drobnych przewinień, po zatrzymaniu gry Sędzia wyśle zawodnika popełniającego przewinienie na ławkę kar w celu odbycia jednej (1), dwóch (2) minut lub pięciu (5) minut kary.
- 9.3.1.1 Kara czasowa jest sygnalizowana przez Sędziego, który zatrzymał grę, wskazując zawodnika popełniającego przewinienie, a następnie w stronę ławki kar, pokazuje 1, 2 lub 5 palce dłonią, która nie wskazuje ławki kar, aby wskazać długość kary czasowej, którą zawodnik musi odbyć.
- 9.3.1.1.1 Odliczanie czasu kary czasowej nie rozpoczyna się, dopóki zawodnik, który popełnił przewinienie nie znajdzie się na ławce kar, a gra zostanie wznowiona przez Sędziego Głównego, jak opisano w przepisach 7.1 lub 7.2 lub 7.3 lub 9.5 lub 9.6. Ławka kar znajduje się obok stolika sędziego mierzącego czas.
- 9.3.1.1.2 Zawodnicy odbywający kary czasowe nie mogą zostać zastąpieni przez zmienników.
- 9.3.1.1.3 Podczas przerwy na żądanie lub czasu pomiędzy poszczególnymi częściami gry (przerwa między połowami meczu i przerwa w dogrywce), każdy ukarany zawodnik (z wyjątkiem wyrzuconych z meczu) może dołączyć do swojej drużyny w wodzie.
- 9.3.1.2 Za odliczanie czasu zawodników ukaranych karą czasową odpowiada Sędzia mierzący czas.
- 9.3.1.2.1 Przed ponownym wejściem do wody na linii środkowej, zawodnik ukarany karą czasową musi czekać na sygnał zakończenia kary czasowej. Sędzia Główny lub wyznaczona osoba jest upoważniona do zasygnalizowania zawodnikowi zakończenia kary czasowej.
- 9.3.1.2.2 Zawodnik ukarany karą czasową powinien powrócić do gry, delikatnie wkładając najpierw stopy z pozycji siedzącej do wody na linii środkowej. Nielegalne wejście skutkuje 1-minutową karą czasową.
- 9.3.1.2.3 Jeżeli kara czasowa zostanie zakończona w czasie, gdy gra jest zatrzymana, ukarany zawodnik nie może wejść do wody, dopóki którakolwiek z drużyn nie dotknie krążka.
- 9.3.1.3 Po wskazaniu zawodnika, który ma opuścić wodę w celu odbycia kary czasowej na ławce kar, sędzia, który przerwał grę, wskaże, czy gra ma zostać wznowiona rzutem spornym, rzutem wolnym, czy rzutem karnym.



## POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

KRS: 0000989393

NIP: 5842793699

REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

### 9.4 Wykluczenie zawodnika z gry

- 9.4.1 Gdy gra została zatrzymana z powodu umyślnego poważnego przewinienia lub powtarzającego się niesportowego zachowania, Sędzia wykluczy zawodnika, który popełnił przewinienie na pozostałą część meczu, włączając w to wszelkie dogrywki.
- 9.4.1.1 Całkowite wykluczenie jest sygnalizowane przez Sędziego, który zatrzymał grę, wskazując na zawodnika popełniającego przewinienie, a następnie w stronę ławki kar, jednocześnie machając drugą ręką w tę i z powrotem poziomo nad wodą po łuku 90° z wewnętrzną częścią skierowaną w dół i równoległe do powierzchni wody.
- 9.4.1.1.1 Zawodnik, który popełnił przewinienie i został wykluczony z pozostałej części meczu musi udać się na wyznaczoną ławkę kar i pozostać tam do zakończenia meczu.
- 9.4.1.1.2 Zawodnik wykluczony na pozostałą część meczu nie może być zastąpiony przez zmiennika.
- 9.4.2 Po wskazaniu zawodnika, który ma opuścić wodę, z powodu całkowitego wykluczenia z gry, sędzia, który zatrzymał grę wskaże, czy gra ma być wznowiona spornym, rzutem wolnym, czy rzutem karnym.
- 9.4.3 W przypadku umyślnego poważnego przewinienia lub powtarzającego się niesportowego zachowania osoby towarzyszącej (menadżera, asystenta menadżera, trenera, trenera podwodnego, pracownika służb ratowniczych itp.), Gra zostanie przerwana, a sędziowie całkowicie wykluczą osobę towarzyszącą z basenu do końca meczu. To wykluczenie obejmuje wszelkie wymagane dogrywki, aby osoba towarzysząca nie mogła już zakłócać meczu ani dalej kierować, zarządzać lub wywierać wpływ na drużynę.
- 9.4.4 W przypadku całkowitego wykluczenia, Sędziowie danego meczu, muszą dostarczyć raport do Kierownika Turnieju po meczu tak szybko, jak to możliwe, a Kierownik Turnieju zdecyduje o wszelkich dalszych karach, które mogą zostać zastosowane wobec danej osoby, na czas trwania turnieju.



## POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

KRS: 0000989393

NIP: 5842793699

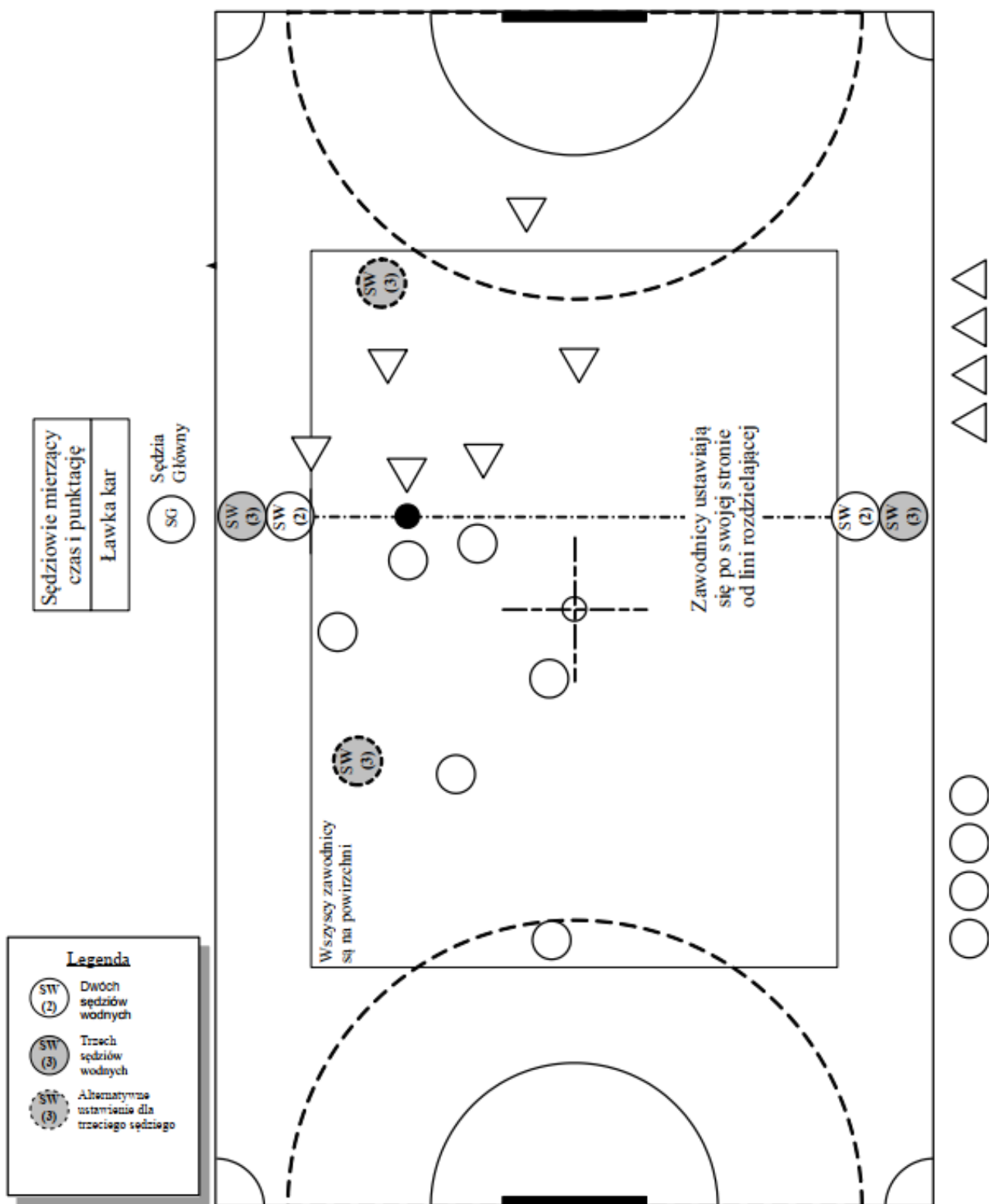
REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

### 9.5 Sporny (Rysunek 9.1)

- 9.5.1 Za jakiegokolwiek drobne lub przypadkowe przewinienia, lub z jakiegokolwiek innego powodu uznanego przez sędziego za konieczny do zatrzymania gry, sędziowie mogą przyznać sporny, bez przyznania żadnej drużynie przewagi, samodzielnie lub w połączeniu z Przepisami 9.2, 9.3 lub 9.4.
- 9.5.1.1 Sędzia powinien wskazać sporny, krzyżując obie ręce nad głową z rękami zaciśniętymi w pięści.
- 9.5.1.2 Po przyznaniu spornego gra rozpoczyna się w następujący sposób.
- 9.5.1.2.1 Krążek należy umieścić w miejscu, w którym nastąpiło przewinienie, pod warunkiem, że znajduje się w nie mniejszej odległości od linii bocznej niż dwa (2) m i nie mniejszej od linii końcowej niż pięć (5) m.
- 9.5.1.2.2 Dwaj Sędziowie Wodni utworzą wyimaginowaną linię na całej szerokości pola gry wzdłuż krążka, a obie drużyny muszą znajdować się po swojej stronie linii, wszyscy gracze muszą znajdować się na powierzchni (tj. z końcówkami rurek do nurkowania nad powierzchnią wody). Gracze mogą ustawić się w dowolnym miejscu pola gry między swoją bramką, a wyznaczoną przez sędziów linią.
- 9.5.1.2.3 Gdy linia, na której znajduje się krążek zostanie wyznaczona, Sędziowie Wodni wskażą Sędziemu Głównemu, że gra może zostać wznowiona, podnosząc jedną rękę prosto w górę z otwartą dłonią, która sygnalizuje gotowość do rozpoczęcia gry.
- 9.5.1.2.4 Po sygnale wznowienia gry przez Sędziego Głównego, dowolny lub wszyscy zawodnicy mogą zanurzyć się w celu przejścia krążka.



Rysunek 9.1 Rozegranie rzutu spornego.



## POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

KRS: 0000989393

NIP: 5842793699

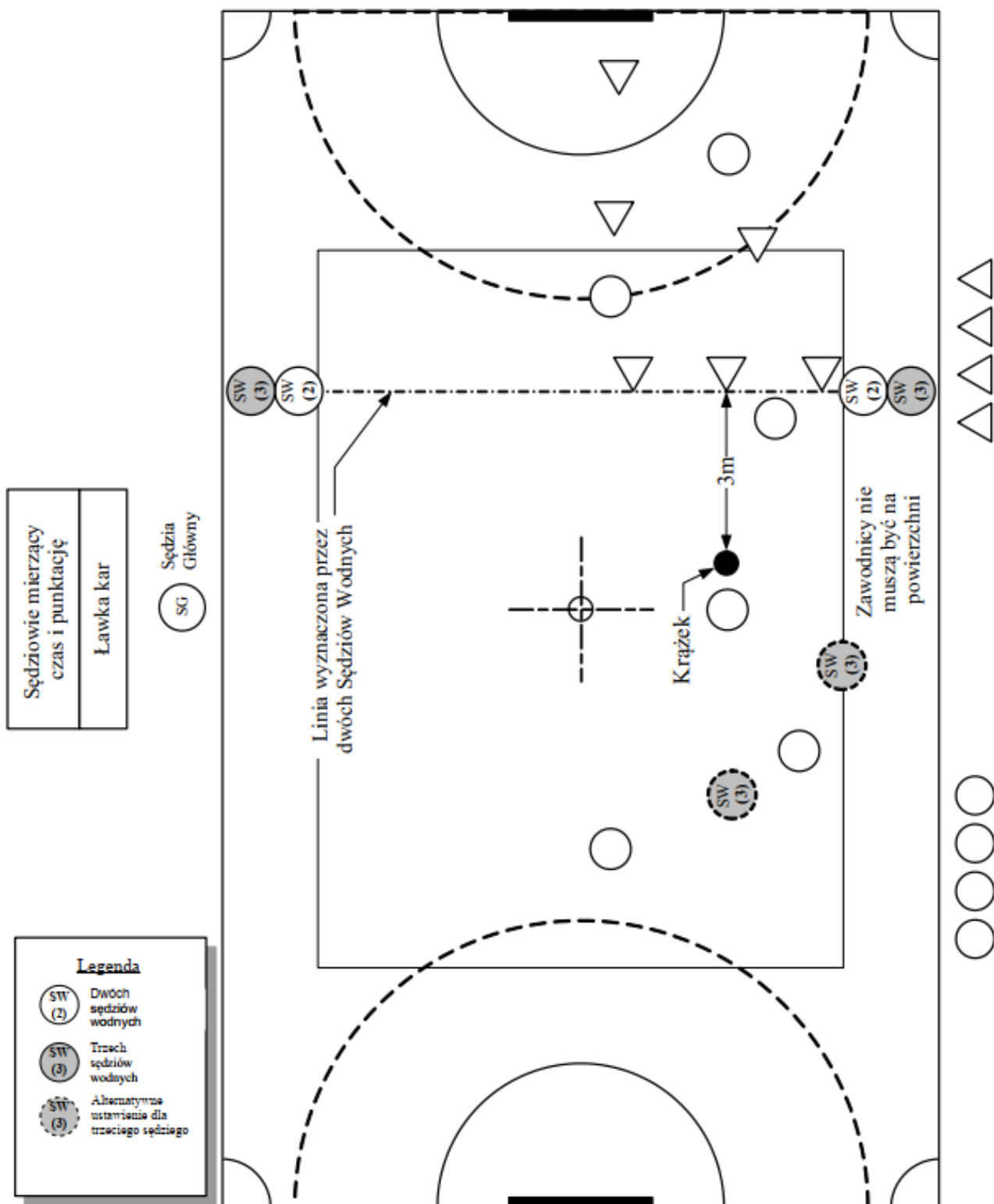
REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

### 9.6 Rzut wolny (Rysunek 9.2)

- 9.6.1 Za każde przewinienie, w którym gra jest zatrzymana, w zależności od wagi przewinienia, sędziowie mogą udzielić ostrzeżenia zawodnikowi i / lub drużynie, która popełniła przewinienie, przyznać rzut wolny i / lub karę czasową lub całkowicie wykluczyć zawodnika, który popełnił przewinienie.
- 9.6.2 Aby ponownie rozpocząć grę:
- 9.6.2.1 Krążek jest umieszczany w miejscu, w którym popełniono przewinienie, z wyjątkiem sytuacji, gdy przewinienie nastąpiło z dala od krążka, w którym to przypadku krążek jest umieszczany w pozycji, w której był w momencie zatrzymania gry. Krążek nie może być umieszczony w odległości mniejszej niż dwa (2) m od linii bocznej i pięć (5) m od linii końcowej.
- 9.6.2.2 Dwóch Sędziów Wodnych najpierw ustawia się w jednej linii z krążkiem, a następnie unoszą jedną rękę na znak „stop” z otwartą dłonią skierowaną w stronę drużyny, która popełniła przewinienie, aby wskazać rzut wolny; Sędziowie Wodni płyną 3 m od krążka w kierunku drużyny, która popełniła przewinienie i tworzą wyimaginowaną linię na całej szerokości pola gry, za którą wszyscy gracze z drużyny, która popełniła przewinienie muszą się wycofać.
- 9.6.2.2.1 Jeżeli drużyna, która popełniła przewinienie nie wycofa się lub nie pozostanie za linią oddaloną od krążka o trzy (3) m aż do wznowienia gry, to jako kolejna kara krążek może zostać przesunięty o dodatkowe trzy (3) metry w kierunku bramki drużyny, która popełniła przewinienie.
- 9.6.2.3 Gracze z drużyny, która nie popełniła wykroczenia, przygotowują się do przejęcia krążka, ustawiając się w dowolnym miejscu pola gry.
- 9.6.2.4 Kiedy obie drużyny są na pozycjach, Sędziowie Wodni wskażą Sędziemu Głównemu, że gra może zostać wznowiona, podnosząc jedno ramię prosto w górę z otwartą ręką, która sygnalizuje gotowość do rozpoczęcia gry, a drugie ramię i ręka wskazują linię oddaloną o trzy (3) m od krążka.
- 9.6.3 Po sygnale wznowienia gry, drużyna, która była faulowana, musi wejść w posiadanie krążka w ciągu pięciu (5) sekund od otrzymania sygnału.
- 9.6.3.1 Jeżeli drużyna, która była faulowana, nie wejdzie w posiadanie krążka w ciągu pięciu (5) sekund od sygnału wznowienia gry, rzut wolny przepada. Gra jest następnie wznowiana spornym.
- 9.6.3.2 Zawodnicy drużyny, która popełniła przewinienie mogą się zanurzyć się, ale nie mogą przekroczyć wyimaginowanej linii, dopóki drużyna faulowana nie wejdzie w posiadanie krążka.



Rysunek 9.2 Rozegranie rzutu wolnego.



# POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

KRS: 000098393

NIP: 5842793699

REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

## 9.7 Tabele wyboru kar czasowych i wykroczeń

Tabela 9.1 Niniejsza tabela ma służyć jako przewodnik podczas dobierania kar za opisanie przewinienia.

Reguła	Przewinienie / Faul	Pierwsze naruszenie		Drugie naruszenie		Trzecie lub więcej naruszeń	Sygnalizacja
		Przypadkowe	Celowe	Przypadkowe	Celowe		
8.3.1	Nieprawidłowe rozpoczęcie gry	Ostrzeżenie dla drużyny	1 minuta	1 minuta	2 minuty	2 minuty	Falstart lub wtargnięcie w obszar zabroniony
8.3.2	Stanie na polu gry	Ostrzeżenie dla zawodnika	1 minuta	Ostrzeżenie dla zawodnika	2 minuty	2 minuty	Blokowanie przeciwnika
8.3.3	Opóźnianie gry		1 minuta, Ostrzeżenie dla drużyny		1 minuta	1 minuta	Opóźnienie gry / Niesportowe zachowanie
8.3.4	Więcej niż 6 zawodników w polu gry	1 minuta	2 lub 5 minut (5 minut, jeśli powstrzymano zdobycie kluczowej bramki w danym meczu) *	1 minuta	2 lub 5 minut (5 minut, jeśli powstrzymano zdobycie kluczowej bramki w danym meczu) *	2 lub 5 minut (5 minut, jeśli powstrzymano zdobycie kluczowej bramki w danym meczu) *	Niedozwolona zamiana
8.3.5	Niewłaściwie zagranie kijkiem	Ostrzeżenie dla zawodnika	Ostrzeżenie dla zawodnika	Ostrzeżenie dla drużyny	1 minuta	2 minuty	Przesuwanie krążka za pomocą rękawicy, wolnej ręki lub ciała
8.3.6	Niewłaściwie prowadzenie krążka	Ostrzeżenie dla zawodnika	2 lub 5 minut *	Ostrzeżenie dla zawodnika	2 lub 5 minut *	2 lub 5 minut *	Przesuwanie krążka za pomocą rękawicy, wolnej ręki lub ciała
8.3.7	Podnoszenie / przenoszenie krążka	Ostrzeżenie dla zawodnika	2 minuty	Ostrzeżenie dla zawodnika	2 minuty	2 minuty	Przesuwanie krążka za pomocą rękawicy, wolnej ręki lub ciała
8.3.8	Przeszkadzanie przez przepychanie	Ostrzeżenie dla zawodnika	1 minuta	Ostrzeżenie lub 2 minuty *	2 minuty	2 minuty	Blokowanie przeciwnika
8.3.8	Przeszkadzanie przez zasłanianie	Ostrzeżenie dla zawodnika	1 minuta	Ostrzeżenie lub 2 minuty *	2 minuty	2 minuty	Blokowanie przeciwnika
8.3.8	Przeszkadzanie przez blokowanie	Ostrzeżenie dla zawodnika	1 minuta	Ostrzeżenie lub 2 minuty *	2 minuty	2 minuty	Blokowanie przeciwnika
8.3.9	Niesportowe zachowanie		2 lub 5 minut lub wykluczenie *		2 lub 5 minut lub wykluczenie *	2 lub 5 minut lub wykluczenie *	Niesportowe zachowanie
8.3.10	Niewłaściwe zatrzymanie strzału na bramkę	Ostrzeżenie dla zawodnika i a) rzut karny lub b) bramka karna	2 minuty i a) rzut karny lub b) bramka karna	Ostrzeżenie dla zawodnika i a) rzut karny lub b) bramka karna	2 lub 5 minut* i a) rzut karny lub b) bramka karna	2 lub 5 minut* i a) rzut karny lub b) bramka karna	Nielegalne zatrzymanie krążka
8.3.11	Zasłanianie / blokowanie krążka	Ostrzeżenie dla zawodnika	Ostrzeżenie lub 1 minuta *	Ostrzeżenie lub 1 minuta *	2 minuty	2 minuty	Blokowanie przeciwnika
8.3.12	Przejęcie krążka przez niewłaściwe blokowanie / przepychanie zawodnika	Ostrzeżenie dla zawodnika	Ostrzeżenie lub 1 minuta *	Ostrzeżenie lub 1 minuta *	2 minuty	2 minuty	Blokowanie przeciwnika
8.3.13	Chwywanie przeciwnika	Ostrzeżenie dla zawodnika	2 minuty	Ostrzeżenie lub 2 minuty*	2 lub 5 minut*	2 lub 5 minut*	Niesportowe zachowanie
8.3.14	Zabieranie wyposażenia	Ostrzeżenie dla zawodnika	5 minut	Ostrzeżenie lub 1 minuta*	5 minut	Wykluczenie zawodnika	Niesportowe zachowanie
8.3.15	Obelgi		2 lub 5 minut*		2 lub 5 minut*	5 minut lub zwolnienie *	Niesportowe zachowanie
8.3.16	Nieakceptowanie decyzji Sędziego		2 lub 5 minut*		5 minut	5 minut lub wykluczenie lub przegrana gry (jeśli gracz nie odepdzie) *	Niesportowe zachowanie
8.3.17	Atakowanie zranienia		Wykluczenie zawodnika		Wykluczenie zawodnika	Wykluczenie zawodnika	Niesportowe zachowanie
8.3.18	Lapanie barier / bramek	Ostrzeżenie dla zawodnika	1 minuta	Ostrzeżenie dla zawodnika lub 1 minuta *	2 minuty	2 minuty	Chwywanie i / lub ciągnięcie za bariery ścienne lub bramki
8.3.19	Nieprawidłowe użycie wolnego ramienia	Ostrzeżenie dla zawodnika	1 minuta	Ostrzeżenie dla zawodnika lub 1 minuta *	2 minuty	2 lub 5 minut*	Nieprawidłowe użycie wolnego ramienia
8.3.20	Celowe usunięcie krążka z bramki		5 minut		5 minut	Wykluczenie zawodnika	Niesportowe zachowanie
8.3.21	Niebezpieczna gra (strzały w głowę itp.) **	Ostrzeżenie dla drużyny i 2 minuty	Ostrzeżenie dla drużyny i 5 minut	2 lub 5 minut*	Wykluczenie zawodnika	Wykluczenie zawodnika	Niesportowe zachowanie
8.3.22	Nieprawidłowe opuszczanie ławki kar		1 minuta		1 minuta	1 minuta	Niedozwolona zamiana/ Niesportowe zachowanie
8.3.23	Nieprzepisowe używanie kijka	Ostrzeżenie dla zawodnika	1 minuta	uwaga lub 1 minuta *	2 minuty	2 lub 5 minut*	Niewłaściwe użycie kijka
9.10	Wyrzucanie krążka poza pole gry	Ostrzeżenie dla drużyny	1 minuta	Ostrzeżenie dla drużyny	1 minuta	1 minuta	Krążek przekroczył linię boczną lub wyleciał za bariere



przewinienie nie może być przypadkowe

\* sędzia ma swobodę wyboru spośród wskazanych kary

\*\* Odbity, wyrzucony krążek skutkujący strzałem w głowę nie jest „Niebezpieczną grą”





# POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

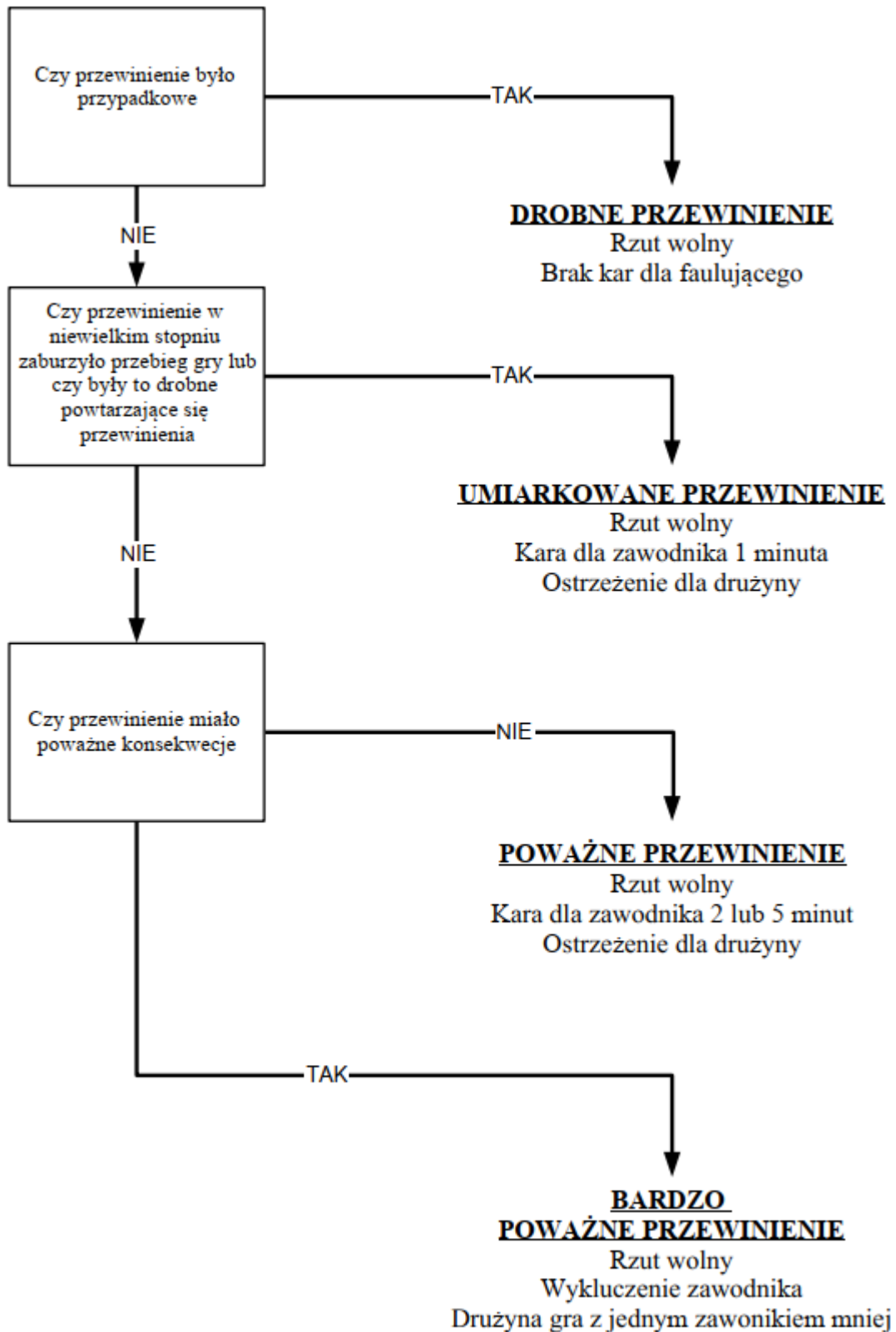
KRS: 0000989393

NIP: 5842793699

REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)



Rysunek 9.3 Sposób wyboru rangi przewinienia.



## POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

KRS: 0000989393

NIP: 5842793699

REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

### 9.8 Rzut karny (Rysunek 9.4)

- 9.8.1 Jeżeli w polu bramkowym o promieniu trzy (3)m zostanie popełnione jakiegokolwiek przewinienie, które zapobiegło prawdopodobnemu zdobyciu gola, Sędzia Wodny sygnalizuje Sędziemu Głównemu zatrzymanie gry, a następnie wykonuje powtarzający się ruch jednej ręki z zaciśniętą pięścią w górę i w dół od wysokości barku, aby wskazać, że wykonywany będzie rzut karny przeciwko drużynie faulującej. Mierzenie czasu należy zatrzymać. Sędzia może również ukarać zawodnika faulującego ostrzeżeniem, karą czasową lub wykluczeniem z meczu.
- 9.8.2 Przygotowanie się do wykonania rzutu karnego:
- 9.8.2.1 Krążek kładzie się bezpośrednio przed bramką drużyny popełniającej przewinienie na punkcie rzutów karnych, który znajduje się na środku łuku o promieniu trzech (3) m.
- 9.8.2.1.1 Kapitan drużyny, przeciwko której popełniono przewinienie wybiera dwóch (2) napastników spośród uprawnionych zawodników w wodzie i rezerwowych ze swojej drużyny, którzy ustawiają się na powierzchni wody za krążkiem.
- 9.8.2.2 Kapitan drużyny, która popełniła przewinienie wybiera jednego (1) obrońcę spośród uprawnionych zawodników w wodzie i rezerwowych ze swojej drużyny, który ustawia się na powierzchni wody w pobliżu środkowego punktu linii końcowej i trzyma co najmniej jedną rękę na ścianie, która jest linią końcową.
- 9.8.2.3 Żaden zawodnik znajdujący się na ławce kar (w tym zawodnik właśnie wysłany na ławkę kar) ani zawodnik wykluczony na pozostałą część meczu nie są uprawnieni do udziału w rzucie karnym.
- 9.8.2.4 Wszyscy pozostali gracze obu drużyn muszą wrócić do swoich stref zmian.
- 9.8.2.5 Dwóch Sędziów Wodnych ustawia się na powierzchni wody w pobliżu linii końcowej, po jednym na każdym końcu półkola o promieniu sześciu (6) m oznaczonego przerywaną linią ograniczającą pole rzutów karnych. Jeśli wyznaczony jest trzeci Sędzia Wodny, sędzia ten zajmuje miejsce za dwoma napastnikami drużyny, przeciwko której popełniono przewinienie.
- 9.8.3 Sędzia Główny, widząc, że wszyscy gracze są na właściwych pozycjach, a Sędziowie Wodni mają jedną rękę uniesioną prosto do góry z otwartą dłonią sygnalizującą gotowość do rozpoczęcia gry, da sygnał do wykonania rzutu karnego.
- 9.8.4 Po daniu sygnału do rozpoczęcia gry, aby wykonać rzut karny:
- 9.8.4.1 Atakujący zawodnicy mogą się od razu zanurzyć i popłynąć na dowolną pozycję, zgodną z zasadami gry (np. Nie mogą przeszkadzać obrońcy). Jeden z atakujących musi wejść w posiadanie krążka w ciągu pięciu (5) sekund od nadania sygnału do rozpoczęcia gry. Jeżeli atakujący gracz nie wejdzie w posiadanie krążka, rzut karny zostaje uznany za skutecznie obroniony.
- 9.8.4.2 Po objęciu posiadania krążka przez atakującego zawodnika, gra jest kontynuowana do momentu rozstrzygnięcia rzutu karnego.
- 9.8.4.3 Drugi atakujący zawodnik także może się zanurzyć. Atakujący zawodnicy próbują utrzymać krążek w posiadaniu i zdobyć bramkę, manewrując krążkiem w dowolnym miejscu strefy rzutów karnych, uniemożliwiając obrońcy wejście w posiadanie krążka i wyprowadzenie go ze strefy rzutów karnych.



## POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

KRS: 0000989393

NIP: 5842793699

REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

- 9.8.4.3.1 Jeśli krążek zostanie całkowicie wyprowadzony ze strefy rzutów karnych przez obrońcę lub atakujących, gra zostaje zatrzymana, a rzut karny zostanie uznany za skutecznie obroniony. Sędziowie Wodni zasygnalizują serią sygnałów „brak gola”.
- 9.8.4.4 Jeżeli którykolwiek z atakujących zawodników popełni przewinienie po rozpoczęciu rzutu karnego, Sędzia Wodny, który zauważył to przewinienie, podejmie natychmiastowe działanie sygnalizując serią sygnałów „brak gola”. Gracz faulujący zostanie powiadomiony o przewinieniu. Rzut karny zostanie uznany za skutecznie obroniony, tj. Bramka nie zostanie zaliczona, nawet jeśli strzelona została zanim Sędzia Główny mógł przerwać grę.
- 9.8.4.5 Jeżeli zawodnik broniący popełni przewinienie po rozpoczęciu rzutu karnego, Sędzia Wodny, który zauważył to przewinienie, podejmie natychmiastowe działanie, sygnalizując serią sygnałów “gol”. Obrońca, który faulował, zostanie poinformowany o przewinieniu. Bramka jest uznana za strzeloną.
- 9.8.4.6 Zawodnik broniący może się zanurzyć, ale musi trzymać przynajmniej jedną rękę na ścianie, która jest linią końcową, dopóki atakujący nie wejdzie w posiadanie krążka. Kiedy atakujący wejdzie w posiadanie krążka obrońca nie musi już trzymać ręki na ścianie. Broniący się zawodnik będzie starał się nie tylko zapobiec strzeleniu bramki, ale także wejść w posiadanie krążka w celu wypchnięcia go w całości poza półkole o promieniu sześć (6) m, którego obwód oznaczony jest linią przerywaną, tj. Poza strefę rzutów karnych.
- 9.8.4.7 Sędziowie Wodni mogą się zanurzyć, będą kontrolować czy atakujący wszedł w posiadanie krążka w ciągu pięciu (5) sekund i zasygnalizują sędziemu głównemu, aby przerwał grę, gdy zostanie rozstrzygnięty rzut karny, albo przez zdobycie bramki, albo przez całkowite wyprowadzenie krążka poza strefę rzutów karnych. Sędziowie wodni wskażą odpowiednią serią sygnałów dla gola lub braku gola.
- 9.8.5 Po zakończeniu rzutu karnego, niezależnie od tego, czy zdobyto gola, czy nie, mecz zostanie wznowiony zgodnie z przepisem 7.1.
- 9.8.6 Po przyznaniu rzutu karnego należy go wykonać, nawet jeśli upłynął czas meczowy.
- 9.8.7 Po zasygnalizowaniu rzutu karnego Sędzia Główny zatrzymuje wszystkie zegary - czas meczowy i czas kary czasowej. Po zakończeniu rzutu karnego (bramka zdobyta lub obroniona) wszystkie zegary, meczowy i do kar są wznowiane na sygnał rozpoczęcia gry dany przez Sędziego Głównego, jak opisano w 7.1.1.



# POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

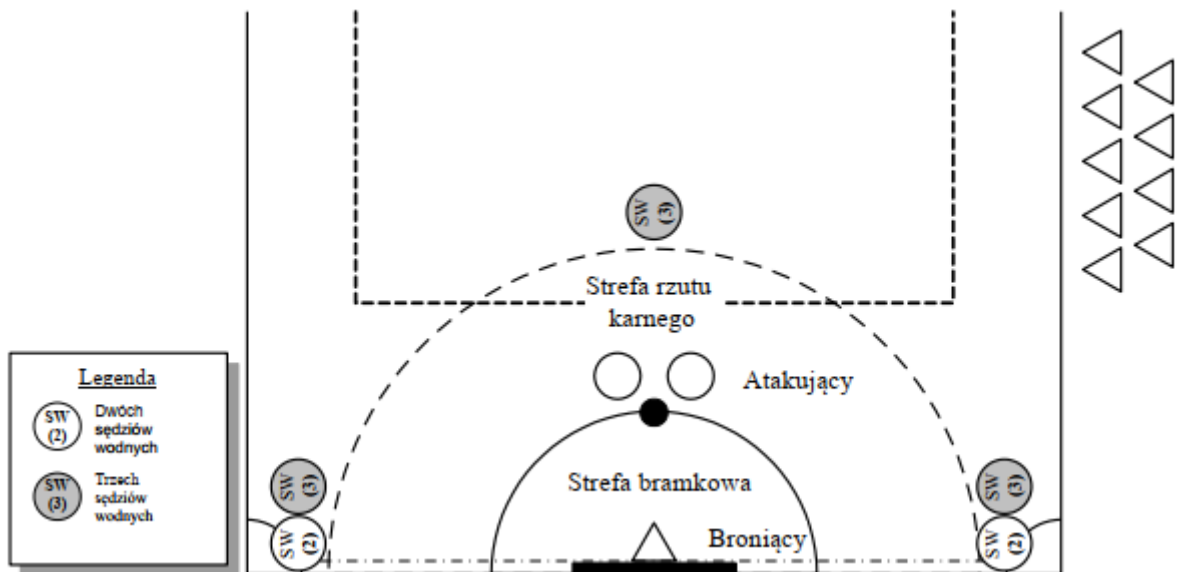
KRS: 0000989393

NIP: 5842793699

REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)



Rysunek 9.4 Rozegranie rzutu karnego.



## POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

KRS: 0000989393

NIP: 5842793699

REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

### 9.9 Gol karny

9.9.1 W przypadku poważnego przewinienia popełnionego w dowolnym miejscu na polu gry (szczególnie w strefie bramkowej) i gdy w opinii Sędziego strzelenie gola było prawie pewne, po zatrzymaniu gry sędzia może przyznać gola karnego dla drużyny faulowanej zamiast rzutu karnego. Przykłady takich przewinień:

9.9.1.1 Przewinienia, które uniemożliwiają krążkowi wpadnięcie do rynny bramki lub uniemożliwiają zdobycie prawie pewnego gola.

9.9.1.2 Przewinienia dokonane przez obrońcę podczas rzutu karnego.

9.9.1.3 Niewłaściwa zmiana podczas ucieczki zawodnika drużyny przeciwnej z krążkiem, która zakończyłaby się prawie na pewno golem, mająca na celu zapobiegnięcie zdobyciu gola.

9.9.1.4 Poważne przewinienie na zawodniku będącym w posiadaniu krążka, który ma wolną drogę do bramki (np. Złapanie gracza będącego w posiadaniu krążka, aby uniemożliwić zdobycie gola).

9.9.1.5 Wyjęcie krążka z bramki.

9.9.2 Gol karny jest sygnalizowany przez Sędziego Wodnego zatrzymującego grę, wykonując powtarzający się ruch jednej ręki z zaciśniętą pięścią w górę i w dół od wysokości barku, a następnie podnosząc obie ręce nad głowę.

9.9.3 Gdy kara została nałożona, gra zostanie wznowiona z krążkiem umieszczonym w punkcie środkowym, jak opisano w przepisie 15.1. Trzydziestosekundowe (30) ostrzeżenie nie zostanie udzielone.

### 9.10 Krążek przekroczył linię boczną lub wyleciał za barierę

9.10.1 Kiedy krążek opuści pole gry, sędzia przerywa grę i wznowia ją rzutem wolnym lub spornym. Wznowienie spornym zostanie wykonane, jeśli w opinii sędziego obie drużyny odegrały istotną rolę w wyrzuceniu krążka poza boisko.

We wszystkich innych przypadkach, ostatni gracz, który dotknął krążka swoim kijem, zanim krążek opuścił pole gry, jest uznawany za zawodnika faulującego, a drużynie przeciwnej zostanie przyznany rzut wolny. W takiej sytuacji może zostać również nałożona kara za opóźnianie gry (patrz przepis 8.2.3).

9.10.2 Krążek zostanie umieszczony dwa (2) m od miejsca, w którym wyszedł poza pole gry, z wyjątkiem, gdy wypadnie poza pole gry w odległości mniejszej bądź równej pięć (5) m od linii końcowej, wówczas krążek zostanie umieszczony pięć (5) m od linii końcowej i dwa (2) m od linii bocznej.



## POLSKI ZWIĄZEK HOKEJA PODWODNEGO

ul. Górska 8A/1, 80-292 Gdańsk

KRS: 0000989393 NIP: 5842793699 REGON: 386165236

e-mail: [office@pzhp.org](mailto:office@pzhp.org)

[www.pzhp.org](http://www.pzhp.org)

---

### 9.11 Nieprawidłowe rozpoczęcie

9.11.1 Falstart lub „zerwanie”. Patrz przepis 8.1.1

9.11.1.1 Rozpoczęcie gry:

Rzut wolny od środka pola gry dla przeciwnej drużyny.

9.11.1.2 Rzut sporny:

Rzut wolny dla przeciwnej drużyny.

9.11.1.3 Rzut wolny (drużyna atakująca):

Cofnij się o 3 m (jeśli zdarzy się to 5 m od linii końcowej, krążek jest następnie przesuwany bokiem do środka pola gry).

9.11.1.4 Rzut wolny (drużyna niepopołniająca przewinienia) LUB Jeśli krążek nie zostanie zabrany w ciągu 5 sekund podczas wznowienia gry:

Krążek pozostaje w tym samym miejscu i dyktowany jest sporny.

### 9.12 Przeszkadzanie

9.12.1 Uznaje się, że zawodnik przeszkadza, jeśli próbuje zablokować bezpośrednią drogę innego zawodnika do krążka.

9.12.2 Występuje również, gdy krążek jest wystrzelony do przodu, a przeciwnik obraca się, ale nie płynie bezpośrednio po krążek.

### 9.13 Niebezpieczna gra

9.13.1 Jeśli Sędzia Wodny uzna, że krążek został umyślnie zagrany w niebezpieczny sposób, przyzna on dwie (2) lub pięć (5) minut kary lub wykluczy zawodnika na pozostałą część meczu (Tabela 9.1).