



SLOVENSKA PRAVILA
PODVODNEGA HOKEJA

1. del

JANUAR 2001

SLOVENSKA PRAVILA PODVODNEGA HOKEJA, 1.del

Slovenska pravila podvodnega hokeja upoštevajo 5. in 6. izdajo C.M.A.S.-ovih mednarodnih pravil za podvodni hokej in vse spremembe do aprila 2000.

1.del vsebuje vsa pravila razen točke 9. dodatki.

Pripravila:

Aleš Vičar, predsednik Komisije za podvodni hokej pri Slovenski potapljaški zvezi
Jasna Ambrožič, vodja sodnikov

Izdala:

Slovenska potapljaška zveza

Januar 2001

Prva izdaja

CIP-Kataložni zapis o publikaciji Univerzitetna knjižnica Maribor

0.1. SLOVENSKA PRAVILA PODVODNEGA HOKEJA

0.1.1. OPIS

Podvodni hokej igrata po dnu bazena dve ekipi, s po šest igralci, z osnovno opremo za potapljanje na dah: plavuti, maska in dihalka. Cilj igre je voditi ali podati pak po dnu bazena z uporabo palice za podvodni hokej, v nasprotnikov gol.

0.1.2. RAZLAGA IZRAZOV

Turnir je več tekem med dvema ali več nasprotnimi ekipami v določenem času.

PRAVILA

1. IGRIŠČE IN OPREMA

1.1. Igrišče

1.2. Goli

1.3. Pak

1.4. Palica

2. SESTAVA EKIPE, PREPOZNAVNI ZNAKI IN OSEBNA OPREMA

2.1. Sestava ekipe

2.2. Osebna oprema

2.3. Prepoznavni znaki ekipe

3. URADNE OSEBE IN NJIHOVA OPREMA

3.1. Število, nazivi in kvalifikacije

3.2. Dolžnosti glavnega sodnika

3.3. Dolžnosti sodnika v vodi

3.4. Dolžnosti uradnih oseb, ki merijo čas in zapisujejo rezultate

3.5. Oprema uradnih oseb

3.6. Znaki

4. IGRA

4.1. Pravila igre

4.2. Trajanje igre

4.3. Začetek igre

- 4.4. Ustavitev igre
- 4.5. Zapisovanje rezultatov

5. PREKRŠKI

- 5.1. Pravilo prednosti
- 5.2. Prekrški

6. KAZNI

- 6.1. Dejanja uradnih oseb
- 6.2. Opozorilo
- 6.3. Časovna kazen
- 6.4. Izključitev do konca igre
- 6.5. Enakovreden pak
- 6.6. Prednostni pak
- 6.7. Kazenski strel
- 6.8. Kazenski gol
- 6.9. Stranski out

7. SPLOŠNO

- 7.1. Priprave pred tekmo
- 7.2. Pritožbe in prizivi

8. NAVODILA

- 8.1. Nepravilnosti v igri
- 8.2. Kazni
- 8.3. Točkovanje

9. DODATKI

- 9.A. Dimenzija bazena
- 9.B. Igrišče: ureditev, črte
- 9.C. Odprti gol
- 9.D. Pak
- 9.F. Gol: dosojeni goli, dosojeni zgrešeni goli
- 9.G. Enakovredni pak
- 9.H. Prednostni pak
- 9. I. Kazenski strel
- 9.K. Znaki

1. IGRIŠČE IN OPREMA

1.1. Igrišče (glej dodatek A in B)

1.1.1. Igrišče obsega bazen ali njegov del.

1.1.2. Igrišče obsega 12 do 15 m širine in 21 do 25 m dolžine, tako da je igralno območje veliko najmanj 300 kvadratnih metrov.

1.1.3. Dno bazena mora biti ravno ali rahlo nagnjeno, z največjim naklonom 1 do 20.

1.1.4. Globina bazena je od 2 do 3,65 m (z odstopanjem navzgor in navzdol 10%).

1.1.5. Zadnji črti morata biti trdni npr. stena bazena.

1.1.6. Stranska črta je lahko stena bazena, trdna ovira - banda ali označevalna črta na dnu bazena. Ne sme biti plavajočih oznak, ker motijo igro. Banda mora biti visoka najmanj 300 mm. Označevalna črta je del igrišča.

1.1.7. Na obeh koncih igrišča, na sredini zadnje črte, je s polkrožno črtkano črto z radijem 6 m, na dnu bazena označen kazenski prostor (del igrišča za izvedbo kazenskega strela) in ožji kazenski prostor (del igrišča za izvedbo kazenskega gola), s celo polkrožno črto in radijem 3 m.

1.2. Goli (glej dodatek C)

1.2.1. Goli so narejeni iz galvaniziranega ali nerjavečega jekla (priporoča se, da so izdelani iz jeklene plošče debeline 2 mm, katerim se odstranijo ali zaščitijo ostri robovi).

1.2.2. Uporabljajo se odprti goli.

1.2.3. Goli so dolgi 3 m in postavljeni na sredino črte gola.

1.2.4. Območje za sprednjim delom gola se imenuje jašek.

1.2.5. Zadnjo stran gola označujeta dve vertikalni črti, ki omejujeta 3m prostor gola.

1.3. Pak (glej dodatek D)

1.3.1. Pak ima premer 80 mm (+/- 4 mm) in debelino 30 mm (+ 4 mm, - 2 mm). To so zunanje mere v katere spada pak in njegova zunanja zaščita.

1.3.2. Debelina zunanje zaščite je od 3 mm do 10 mm.

1.3.3. Pak je težak 1,3 kg (+/- 0,2 kg).

1.4. Palica

- 1.4.1. Palica je narejena iz lesa, vezanega lesa ali drugega trdnega materiala, ki plava horizontalno po površini.
- 1.4.2. Palica mora ustrezati škatli velikosti 100 mm X 350 mm.
- 1.4.3. Robovi palice morajo biti zaobljeni.
- 1.4.4. Palica mora biti v celoti črna ali bela. Igralna površina palice je tisti del palice, ki ga ne pokriva igralčeva roka.
- 1.4.5. Igralec ne sme odbiti paka s koncem palice, ki gleda iz prijema roke.
- 1.4.6. Na ročaj je lahko pritrjena vrstica tako, da igralec ne more izgubiti palice.
- 1.4.7. Igralec si lahko palico prilepi na roko s katero igra.
- 1.4.8. Palica mora biti izdelana tako, da z njo ne moremo objeti, zajeti ali pritrditi paka na/ali v igralni del palice, s tem da bi palici dodali vdolbine, luknje in/ali globoke zamike.

2. SESTAVA EKIPE, PREPOZNAVNI ZNAKI IN OSEBNA OPREMA

2.1. Sestava ekipe

- 2.1.1. Za tekmovanje v državnem prvenstvu mora klub prijaviti na SPZ - Komisiji za podvodni hokej, najmanj 8 igralcev. Iz tega števila mora prijaviti ekipo 10 igralcev za vsako posamezno igro na tekmovanju. Ekipo se razdeli na 6 igralcev in 4 rezervne igralce, ki se uporabijo kadarkoli med igro.
- 2.1.2. V primeru nesreče ali poškodbe, zaradi katere se igra ustavi in se poškodovanemu pomaga do roba bazena, mora kapetan ekipe zaprositi in dobiti ustno dovoljenje glavnega sodnika, da se uporabi rezervni igralec, ki ni bil pripravljen za tekmo. Igralec, ki zapusti igro zaradi poškodbe, se ne sme vrniti v igro.
- 2.1.3. V primeru poškodbe ali bolezni, potrjene z zdravniškim potrdilom, se lahko zamenja igralec(i) v času tekmovanja.
- 2.1.4. Med igro ima lahko ekipa do 3 pomočnike v prostorih bazena. Eden je lahko v vodi na stranskih črtah, druga dva pa v prostoru za igralce.

2.2. Osebna oprema

- 2.2.1. Vsak igralec je opremljen z masko, ki mora imeti varovalno steklo ali drug varovalni material; nekovinsko, upogljivo dihalko; običajne plavuti za podvodni hokej (narejene iz gume ali drugega nenevarnega ali drugega upogljivega sintetičnega materiala, ne smejo pa biti iz trdih umetnih materialov), ki jih dovoli komisija za podvodni hokej in palico za podvodni hokej.
- 2.2.2. Igralec lahko nosi zaščitno rokavico na eni ali obeh rokah. Rokavica ne sme vsebovati trdnih ali ostrih materialov za ojačanje rokavice.

- 2.2.3. Obvezne so plavalne kape s polietilenskimi ali gumijastimi ščitniki za ušesa.
- 2.2.4. Dovoljeni so tudi ščitniki za kolena in komolce, če so izdelani iz mehkih materialov.
- 2.2.5. Potapljaške obleke ali uteži niso dovoljene.
- 2.2.6. Vso osebno in ekipno opremo morata predhodno odobriti sodnika v vodi.

2.3. Prepoznavni znaki ekipe

- 2.3.1. Za vse člane ekipe je zaželeno, da imajo identične kopalke glede barve in izdelave.
- 2.3.2. Deset igralcev ekipe mora nositi razpoznavne kape, črne (ali temno modre) ali bele barve, glede na to kakšne barve so palice, ki jih uporablja ekipa v igri. Kape igralcev posameznih ekip morajo imeti 10 različnih števil, s katerimi se igralci razlikujejo; uporabljajo se lahko poljubne številke, vendar dva igralca iste ekipe ne smeta imeti iste številke.

3. URADNE OSEBE IN NJIHOVA OPREMA

3.1. Število, nazivi in kvalifikacije

- 3.1.1. Uradne osebe, ki nadzirajo tekmo državnega prvenstva v podvodnem hokeju so: en glavni sodnik, dva sodnika v vodi, merilec časa in zapisovalec rezultatov.
- 3.1.2. Glavni sodnik, dva sodnika v vodi, merilec časa in zapisovalec rezultatov morajo poznati slovenska pravila podvodnega hokeja in biti sodniki na nivoju države.

3.2. Dolžnosti glavnega sodnika

- 3.2.1. Glavni sodnik izvaja svoje dolžnosti z mesta ob bazenu, s katerega ima nemoten pogled na igrišče.
- 3.2.2. Glavni sodnik je odgovoren za :
 - vse vidike igre in celotno izvedbo igre,
 - opozorilo nasprotnima ekipama o kakršnihkoli posebnih zahtevah igre,
 - signalizacijo začetka ali konca igre, po pravilu 4.3. in 4.4.,
 - opozorilo o vseh kršitvah pravil, ki se jih opazi samo nad površino vode in določitev primernih kazni.

3.3. Dolžnosti sodnika v vodi

3.3.1. Sodnika v vodi izvajata svoje dolžnosti v vodi in vsak je na splošno zadolžen za svojo podolžno polovico igrišča.

3.3.2. Skupaj sta zadolžena da :

- pred vsakim začetkom tekme pregledata celotno igralško opremo,
- uveljavljata pravila igre ves čas igre,
- javljata glavnemu sodniku naj ustavi igro, ko je dosežen gol, z dvigom obeh rok,
- javljata glavnemu sodniku, naj ustavi igro v primeru kršitve pravil tako, da dvigneta eno roko in stop znak pokažeta ekipi, ki krši pravilo, nato pa z drugo roko pokažeta prekršek,
- določita primerne kazni za kršitve pravil,
- zagotovita, da je pak v pravilnem položaju, in z dvignjeno roko pokažeta sodniku, da se igra lahko začne,
- zagotovita, da so okvirji golov v vsakem trenutku pravilno poravnani,
- javljata glavnemu sodniku, naj v primeru nesreče ali poškodbe ustavi igro tako, da dvigneta obe roki in takoj pomagata poškodovanemu igralcu na rob bazena.

3.4. Dolžnosti uradnih oseb, ki merijo čas in zapisujejo rezultate

3.4.1. Dolžnosti merilca časa in zapisovalca rezultatov lahko izvaja ena ali več oseb z mesta glavnega sodnika.

3.4.2. Dolžnosti merilca časa in zapisovalca časa so da:

- meri čas za vso igro; pokaže glavnemu sodniku konec vsake časovne periode,
- meri čas igralcem, ki so bili poslani iz vode zaradi eno- ali dvo-minutnih kazni in pokaže igralcem, kdaj se lahko vrnejo v vodo,
- ustavi merjenje časa časovne periode, na zahtevo glavnega sodnika, v primeru resne poškodbe ali drugih posebnih okoliščin,
- zagotovi, da so vsi goli zapisani in objavljeni takoj, ko so bili doseženi,
- zapisuje dosežene gole, igralca in ekipo, ki je gol dosegla, ter vse druge dogodke v igri, ki se mu jih zdi potrebno zapisati,
- razglasi končni rezultat in konec igre, ko je potrjen zapisnik igre in so ga podpisali vsi sodniki in oba kapetana.

3.5. Oprema uradnih oseb

3.5.1. Glavni sodnik mora imeti napravo, s katero lahko da zvočne signale tako nad kot pod vodo.

- 3.5.2. Sodnika v vodi sta opremljena z masko, z dihalko in plavutmi za podvodni hokej. Poleg tega naj imata jasno vidno majico, rdečo plavalno kapico s ščitniki za ušesa in par rokavic svetle barve.
- 3.5.3. Merilec časa mora imeti primerne merilne naprave, s katerimi lahko meri čas igre in časovne kazni vsaj za dva igralca.
- 3.5.4. Zapisovalec rezultatov mora imeti pravilno opremo za vodenje rezultatov in zapisnika igre.

3.6. Znaki

3.6.1. *Pripravljeni na začetek*

Znak za pripravljeni na začetek je dvignjena roka z odprto dlanjo.

3.6.2. *Ustavi igro*

Znak za ustavitev igre je dvignjena roka, z odprto dlanjo, s katero hitro zamahujemo naprej in nazaj.

3.6.3. *Čas*

Konec tekme ali polčas se pokaže z eno roko na drugi v obliki črke »T«.

3.6.4. *Enakovreden pak*

Enakovreden pak se pokaže z rokama prekrižanima nad glavo in dlanema stisnjenima v pest.

3.6.5. *Prednostni pak*

Prednostni pak se pokaže tako, da z iztegnjeno roko in dlanjo obrnjeno proti ekipi pokažemo ekipi, ki je naredila prekršek, naj se umakne. S prosto roko pa v loku 90 stopinj nad vodo pokažemo navidezno črto za katero se mora umakniti ekipa, ki je naredila prekršek. Ko se ekipa, ki je naredila prekršek, pravilno poravna, dvignemo roko, s katero smo ekipo umaknili, pokončno z iztegnjeno dlanjo. Ko oba sodnika dvigneta roko pokonci z iztegnjeno dlanjo, lahko glavni sodnik pokaže začetek igre.

3.6.6. *Časovna kazen*

Časovno kazen pokažemo tako, da z eno roko pokažemo na igralca, ki je naredil prekršek, nato pa z isto roko na prostor za izključene igralce, med tem ko s prsti druge roke, dvignjene nad glavo, pokažemo čas kazni.

3.6.7. *Izključitev do konca igre*

Dokončna izključitev do konca igre se pokaže tako, da se pokaže na izključenega igralca, medtem ko z drugo roko zamahujemo naprej in nazaj vodoravno nad površino vode v loku 90 stopinj.

3.6.8. *Gol*

Znak za gol sta obe roki iztegnjeni navpično nad glavo, z iztegnjenimi dlanmi.

3.6.9. *Kazenski strel*

Kazenski strel se pokaže z dvignjeno roko, pokrčeno v komolcu in stisnjeno pestjo, ki jo dvigujemo gor in dol.

3.6.10. *Kazenski gol*

Kazenski gol se določi tako, da pokažemo naslednje zaporedje znakov: ustavi igro, kazenski strel in gol.

3.6.11. *Time out*

Time out se pokaže tako, da dvignemo obe roki nad glavo v obliki črke »O«.

3.6.12. *Nepravilna uporaba proste roke*

Nepravilno uporabo proste roke pokažemo tako, da imamo eno roko vzporedno z gladino vode, pokršeno v komolcu, s stisnjeno pestjo: roko premikamo vodoravno levo in desno.

3.6.13. *Oviranje, zaletavanje, blokiranje, vodenje*

Osnovni prekrški blokade se pokažejo tako, da primemo obe roki za zapestji in ju premikamo naprej in nazaj.

3.6.14. *Pomikanje paka s prosto roko ali oviranje palice*

Takšne prekrške pokažemo tako, da z eno pestjo udarimo v dlan druge roke.

3.6.15. *Nepravilno ustavljanje paka*

Znak za nepravilno ustavljanje paka pokažemo tako, da roko držimo pred sabo z odprto dlanjo navzgor ter mahamo z dlanjo navzgor in navzdol.

3.6.16. *Poziv sodnika*

Sodnik lahko pozove kogarkoli v vodi, tako da zamahuje z eno roko, z dlanjo obrnjeno proti sebi.

3.6.17. *Prekinitev - sodniški time out*

Sodnik lahko prekine igro tako, da dvigne roke nad glavo v obliki črke »O« nato pa ju združeni spusti predse, v višino ramen.

3.6.18. *Nepravilna zamenjava*

Uradna oseba kliče nepravilno zamenjavo tako, da obe dlani vrti drugo okoli druge.

3.6.19. *Nešportno obnašanje*

Nešportno obnašanje signaliziramo s pestjo, ki na strani palca ponavljajoče udarja po vrhu glave.

3.6.20. *Prekinitve, napačen štart, izsiljevanje*

Signaliziramo z roko, iztegnjeno navpično navzgor, z iztegnjenim kazalcem. Z roko potem rotiramo večkrat zaporedoma tako, da iztegnjeni kazalec opisuje nad glavo navidezne kroge vzporedne z gladino vode.

4. IGRA

4.1. Pravila igre

4.1.1. Za igro velja, da teče le v času med znakom za začetek in znakom za ustavitev igre, ki ju pokaže glavni sodnik.

- 4.1.2. Igralec ima pak le takrat, ko se palica dotika paka.
- 4.1.3. Za igro se lahko uporablja poljubni del igralne površine palice, vendar pa paka ne smemo dvigniti ali ga nositi v katerikoli smeri, dokler leži na palici. V primeru, da po nesreči dvignemo pak na palico, ga moramo takoj spustiti s palice.
- 4.1.4. Igralec lahko menja igralno roko, palico lahko drži z obema rokama, kadar ne vodi paka (npr.: kadar plava proti paku, na začetku igre, ali kadar pobira izgubljeno palico). S prosto roko se igralec ne sme dotikati palice kadar vodi pak.
- 4.1.5. Med igro lahko igralec, ki ima pak, poda ali porine pak po dnu bazena v poljubno smer po igrišču.
- 4.1.6. Nikoli ne sme prijeto igralec paka s prosto roko, ali z roko, s katero igra. Če pa se s hrbtno stranjo roke igralec po nesreči dotakne paka, se to ne upošteva kot prijem, razen če se uporabi zato, da se na tak način pomika pak.
- 4.1.7. Ko igralci plavajo na površju, so dovoljeni tudi zamahi preko roke, vendar le, če ni nevarnosti, da bi zadeli druge igralce (preenergično gibanje).
- 4.1.8. Med igro morajo igralci v rezervi čakati na robu bazena za svojim golom.
- 4.1.9. Štiri rezervne igralce lahko uporabimo med samo igro npr. zamenjave med igro ali ob poljubni normalni prekinitvi igre (poravnava igralcev, kazni, gol, polčas, time out).
- 4.1.10. Istočasno lahko zamenjamo enega, dva, tri ali štiri igralce.
- 4.1.11. Preden rezervni igralec zamenja igralca, mora le-ta popolnoma zapustiti vodo na svojem koncu bazena (plavuti iz vode).
- 4.1.12. Igralci, ki zapustijo vodo zaradi menjave z rezervnim igralcem, postanejo s tem sami rezervni igralci in morajo počakati na zanje določenem koncu bazena, dokler jih ne zamenja drug igralec (razen poškodbe).

4.2. Trajanje igre

- 4.2.1. Tekma traja 33 minut in je razdeljena v dve 15 minutni obdobji, s triminutnim odmorom ob polčasu.
- 4.2.2. Ob polčasu ekipi zamenjata strani.
- 4.2.3. Ko se prične, se merjenje časa igre nadaljuje in ga lahko ustavi le glavni sodnik v primeru resne poškodbe ali drugih posebnih dogodkov, ki povzročijo zavlačevanje igre.
- 4.2.4. V primeru, da je potreben zmagovalec v igri, ki se je končala izenačeno, se igra dodatnih 10 minut s triminutnim odmorom med koncem igre in pričetkom podaljška.
 - Podaljšek je sestavljen iz dveh petminutnih delov.

- Zvočni signal najavi oba petminutna podaljška 30 sekund pred njunim začetkom.
- Ekipi pričneta igrati z istega konca kot sta pričeli igrati igro.
- Ko se konča prvih pet minut, obe ekipi zamenjata strani. Ob polčasu podaljška je enominutni odmor, 30 sekund pred pričetkom drugega podaljška pa se igralce ponovno opozori z zvočnim signalom.
- Podaljšek je del iste igre in se igra z istimi igralci, ki so bili prijavljeni ob pričetku igre.

4.2.5. Če je po 10 minutnem podaljšku rezultat še vedno izenačen, se po enominutnem odmoru igra igra brez prekinitve, dokler ni dosežen gol. Prva ekipa, ki doseže gol, zmagaja.

4.2.6. Time out

Na tekmovanjih za državno prvenstvo je dovoljen 1 time out na ekipo v vsakem polčasu. Time out lahko kliče kapetan ali pa njihov trener ob prekinitvi igre.

- Kapetan ali trener ekipe kličeta time out tako, da glavnemu sodniku ali sodniku v vodi ustno, hkrati pa z obema rokama stegnjenima nad glavo v obliki črke »O« signalizirata time out.
- Vsak time out traja eno minuto. Pri 45 sekundah glavni sodnik z zvočnim signalom opozori igralce, da se bo igra nadaljevala v 15 sekundah.
- Time out je dovoljen le v obeh 15 minutnih polčasih. V času podaljškov ni time out-a.

4.3. Začetek igre

4.3.1. Ob pričetku igre, drugega polčasa, ko je dosežen gol, ali po kazenskem strelu, je začetni položaj obeh ekip ob zadnji črti svoje polovice igrišča, tako da se igralci z eno roko dotikajo zadnje črte.

- Rezervni igralci so ob bazenu na zadnjem koncu svoje strani.
- Kaznovani igralci pa so na prostoru za izključene igralce ob bazenu, sedijo na stolih.

4.3.2. Začetni položaji uradnih oseb tekme so:

- Glavni sodnik je ob bazenu, približno na polovici stranske črte.
- Oba sodnika v vodi sta v bazenu, približno ob sredini stranske črte svoje polovice igrišča.

4.3.3. Petnajst (15) sekund pred pričetkom igre ali drugega polčasa, glavni sodnik z zvočnim signalom opozori igralce na pričetek igre. Ob koncu 15 sekund se prične igra z zvočnim signalom.

4.3.4. Glavni sodnik ponovno začne igro 30 sekund po doseženem голу, če pa je ekipa, ki je dosegla gol že pripravljena, pa tudi prej. Petnajst (15) sekund pred pričetkom ni zvočnega signala.

- Če se igra iz kateregakoli razloga začne, preden so vsi igralci na zadnji črti, morajo igralci, preden pričnejo igrati, doseči zadnjo črto igrišča.

4.3.5. Če se igra ustavi zaradi kršitve pravil, nesreče ali poškodbe, jo ponovno začne glavni sodnik.

4.4. Ustavitev igre

4.4.1. Znak za ustavitev merjenja časa igre da glavni sodnik, ko mu merilec časa pokaže, da je polčas končan.

4.4.2. Glavni sodnik ustavi igro tudi v naslednjih primerih:

4.4.3. če je dosežen gol,

4.4.4. ob kršitvi pravil,

4.4.5. ob nesreči ali poškodbi.

4.4.6. Ura se ne ustavi, če tega ne določi glavni sodnik.

4.4.7. Zadnji dve minuti igre se igra ustavi ob vsaki prekinitvi razen, ko je dosežen gol.

4.5. Postopek zapisovanja rezultatov

4.5.1. Gol je dosežen le, če je celoten pak popolnoma podan v gol in pride v stik z zadnjo stranjo in/ali dnom gola, če je podan s palico ali od palice. Če je pak podan drugače kot s palico, gol ni dosežen, ker se sproži postopek za kaznovanje prekrška.

4.5.2. Prostornina gola je prostor 120 mm od zadnje črte bazena do sprednjega roba jaška, 180 mm visok, 3 m dolg, vzdolž dolžine jaška gola.

- Prikazi, kdaj je pak popolnoma podan v gol so podani v dodatku F pod oznakami A, B, C, D, E, F, G in H. Poleg tega slike I, J, K in L prikazujejo primere, ko pak ni popolnoma podan v gol. Sliki M in N pa prikazujeta primer, ko je pak podan v gol, pa se zadetek ne šteje za gol, ker se ni dotaknil zadnje strani ali dna gola.

5. Prekrški

5.1. Pravilo prednosti

5.1.1. Kadarkoli v igri se lahko sodnik odloči, da ne bo upošteval prekrška, če le-ta ne vpliva na prednost ekipe, ki ima pak. Igra se bo nadaljevala, kot da ni bilo prekrška.

5.2. Prekrški

Igralci so lahko kaznovani za naslednje kršitve pravil:

- 5.2.1. Če pričnejo igro v nasprotju s temi pravili.
- 5.2.2. Če med igro stoje na dnu bazena.
- 5.2.3. Če ima ekipa med igro več kot 6 igralcev, ali če rezervni igralec zamenja igralca, ki je poslan iz igre zaradi časovne kazni ali igralca, ki je izločen iz igre.
- 5.2.4. Podajanje ali premikanje s čim drugim kot igralno površino palice.
- 5.2.5. Podajanje paka s prosto roko ali z roko s katero igralec igra; v to je vključeno tudi vodenje paka z iztegnjenim prstom (če se pak po nesreči dotakne zunanje strani roke, pa se to ne šteje za prekršek, razen, če igralec namerno uporabi zunanjo stran roke).
- 5.2.6. Dvig ali prenos paka na palici.
- 5.2.7. Če igralec nima paka in na kakršenkoli način ovira nasprotnika.
- 5.2.8. Zaradi obnašanja za katerega sodnik šteje, da je v nasprotju s športnim vedenjem.
- 5.2.9. Če prepreči ali poskuša preprečiti gol s čim drugim, razen z igralno površino palice.
- 5.2.10. Če igralec zakrije ali ovira pak s katerimkoli delom telesa ali opreme, ko nima paka zato, da bi preprečil, da bi drugi igralci prišli do paka.
- 5.2.11. Če poskuša igralec z oviranjem priti do paka.
- 5.2.12. Če igralec z rokami, palico ali telesom prime, povleče ali porine nasprotnika ali njegovo palico.
- 5.2.13. Če igralec odstrani ali poskuša odstraniti nasprotnikovo opremo.
- 5.2.14. Če igralec z besedo ali gestami žali druge igralce ali sodnika.
- 5.2.15. Če igralec zavrača odločitve uradnih oseb.
- 5.2.16. Če igralec fizično napade ali namenoma poškoduje nasprotnika, ga udari, ali poskuša udariti s katerikoli delom telesa ali opreme. V to je vključeno tudi vsako povračilo.

6. Kazni

6.1. Dejanja uradnih oseb

- 6.1.1. V primeru prekrška glavni sodnik zaustavi igro, če ga na to opozori sodnik v vodi ali če je prekršek opazen nad vodno gladino.
 - odvisno od teže prekrška imajo sodniki na voljo naslednje postopke za kaznovanje igralcev, ki so storili prekršek:
 - igralca lahko opozorijo (glej 6.2.),

- igralce lahko izločijo iz igre za čas eno ali dvo-minutne časovne kazni (glej 6.3),
- igralca lahko izločijo iz igre do konca tekme (glej 6.4.)
- poleg kaznovanja igralcev, ki so storili prekršek, pa imajo sodniki na voljo naslednje alternativne postopke s katerimi kaznujejo ekipo, ki je storila prekršek:
 - dosodijo lahko **enakovreden pak**, tako da nobena ekipa nima prednosti (glej 6.5.),
 - dosodijo lahko **prednosti pak** ekipi, proti kateri je bil storjen prekršek,
 - dosodijo lahko **kazenski strel**, če je prekršek storjen znotraj 3 m črte gola in je igrišče opremljeno s črtami (glej 6.7.),
 - dosodijo lahko **kazenski gol** ekipi, proti kateri je bil storjen prekršek.
- Če storijo prekršek rezervni igralci na robu bazena ali uradne osebe ekipe, lahko sodnik tudi proti njim določi primerne kazni; na primer rezervnega igralca se lahko kaznuje tako kot igralca v vodi. Rezervni igralec, ki se mu dosodi časovna kazen, mora čas kazni počakati v prostoru za izločene igralce (sedi na stolu). Poleg tega mora ekipa poklicati enega igralca iz vode, da v času kazni igra z **igralcem manj**.

6.2. Opozorilo

- 6.2.1. Za manjši prekršek ali prekršek storjen po nesreči, ali iz drugega razloga, ki se zdi sodniku potreben, lahko sodnik, ko igro ustavi, ustno opozori kršitelja/e ali ekipo/i.
- 6.2.2. Po opozorilu kršitelju/em ali ekipi/ama sodnik pokaže ali naj se igra prične z enakovrednim ali prednostnim pakom.
- 6.2.3. V primeru, da sodnik opozori igralca, ki je zapustil zadnjo črto pred znakom za pričetek igre, bo pak postavljen na sredino, igra pa se bo pričela po pravilu 6.6.

6.3. Časovna kazen

- 6.3.1. Za hujši prekršek ali več manjših prekrškov, lahko pošlje sodnik, ko ustavi igro, kršitelja/e na prostor za izključene igralce za čas eno- ali dve-minutne kazni.
 - dosoditev časovne kazni pokaže sodnik, ki je ustavil igro tako, da pokaže na kršitelja, nato pa proti prostoru za izključene igralce, z drugo roko pa pokaže enega ali dva prsta, glede na trajanje dosojene kazni:
 - čas same kazni se prične šele, ko je kršitelj v prostoru za izključene igralce (se usede na stol), poleg table merilca časa,

- igralcev, ki čakajo na konec kazni, ne smejo zamenjati rezervni igralci.
- za merjenje časovne kazni je zadolžen merilec časa:
 - kršilec, ki čaka na konec časovne kazni, mora počakati na znak merilca časa, da je potekel čas kazni, preden se vrne v vodo pri sredinski črti,
 - igralec, ki se vrne v bazen po koncu časovne kazni, mora počasi zdrsniti v bazen pri sredinski črti. Pod nobenim pogojem ne sme kaznovani igralec skočiti,
- ko kršilec zapusti vodo, sodnik, ki je ustavil igro, pokaže ali naj se igra nadaljuje z enakovrednim pakom, prednostnim pakom ali kazenskim strelom.

6.4. Izključitev do konca igre

6.4.1. Za namerne najhujše kršitve, ali za ponovljeno nešportno obnašanje, sodnik po ustavitvi igre izključi kršilca iz igre do konca tekme, v ta čas so vključeni tudi podaljški.

- izključitev do konca igre določi sodnik, ki je ustavil igro tako, da pokaže na kršilca/e, nato pa proti prostoru za izključene igralce, medtem ko prosto roko premika v loku 90 stopinj, z dlanjo navzdol nad vodno gladino:
 - kršilec/i, ki je izključen iz ostalega dela igre, mora oditi v prostor za izključene igralce, kjer ostane do konca igre (sedi na stolu),
 - igralca, ki je izključen do konca igre, ne sme zamenjati rezervni igralec.
 - ekipa igra brez izključenih igralcev
- Ko kršilec/i zapusti vodo, sodnik, ki je ustavil igro pokaže, da se igra ponovno začne z enakovrednim ali prednostnim pakom ali pa s kazenskim strelom.
- V primeru namerne hujše kršitve ali ponovljenega nešportnega obnašanja uradne osebe ekipe se igra ustavi in sodniki odstranijo kršilca iz bazena do konca igre; v ta čas so vključeni tudi podaljški, tako da uradna oseba ne more več upravljati ali voditi ekipe ali na njo vplivati.

6.5. Enakovreden pak (glej dodatek G)

6.5.1. Za manjše ali namerne kršitve ali kršitve storjene iz kakšnega drugega razloga lahko sodnik po ustavitvi igre, če se mu zdi potrebno, dosodi enakovreden pak, tako da nobena ekipa nima prednosti. Kazen lahko

dosodi samostojno ali pa skupaj z drugimi glede na pravila 6.2., 6.3. ali 6.4.

- Enakovreden pak pokaže sodnik, ki je ustavil igro tako, da dvigne obe roki s stisnjenimi pestmi, prekrižani nad glavo.
- Ko je enakovreden pak dosojen, se igra nadaljuje z vodne gladine po naslednjem vrstnem redu:
 - pak se postavi na mesto, kjer je bil storjen prekršek, vendar nikoli ne sme biti postavljen bližje kot 2 m od stranske črte in 5 m od zadnje črte,
 - sodnika v vodi postavita navidezno črto preko igrišča na delu bazena, kjer je postavljen pak. Obe skupini se morata poravnati za črto z vsemi igralci na površini (kar pomeni z vrhom dihalke nad gladino). Igralci se lahko postavijo poljubno po igrišču med branjenim golom in navidezno črto.
 - po en igralec iz vsake ekipe se pripravi, da bo prevzel pak, takoj ko glavni sodnik da signal, da se je igra ponovno začela.
 - ko sta obe ekipi na svojih položajih, sodnik v vodi pokaže glavnemu sodniku, da se igra lahko začne, tako da dvigne eno roko z odprto dlanjo nad glavo.
 - igra se ponovno prične, ko da glavni sodnik signal. Obe ekipi se takoj spopadeta za pak.

6.6. Prednostni pak (glej dodatek H)

6.6.1. Za vsako kršitev pravil lahko sodnik po ustavitvi igre dosodi prednostni pak proti ekipi, ki krši pravila. Kazen lahko dosodi samostojno ali pa skupaj z drugimi kaznimi za prekrške glede na pravila 6.2., 6.3. ali 6.4.

6.6.2. Igra se ponovno prične, kakor hitro je mogoče:

- pak se postavi na mesto, kjer je bil storjen prekršek, razen če ni bil storjen v bližini paka, v tem primeru pa se postavi na mesto, kjer je bil ob prekinitvi igre. Nikoli ne sme biti postavljen bližje kot 2 m od stranske črte in 5 m od zadnje črte.
- sodnika v vodi se najprej sama postavita na pak, nato dvigneta roko v znak stop, z dlanjo obrnjeno proti ekipi, ki je storila prekršek, ter s tem pokažeta prednostni pak. Nato odplavata 3 m od paka proti ekipi, ki je storila prekršek, ter postavita navidezno črto preko igrišča za katero se morajo umakniti vsi igralci ekipe, ki je storila prekršek:
 - če se ekipa ne umakne ali ne ostane za črto 3 m od paka, sledijo še nadaljne kazni; pak se lahko postavi za 3 m bližje голу ekipe, ki je storila prekršek.
- igralci druge ekipe se pripravijo na prevzem paka tako, da se postavijo kjerkoli po igrišču.

- ko sta obe ekipi na mestih, sodnik v vodi dvigne roko z odprto dlanjo ter s tem pokaže glavnemu sodniku naj se igra prične.

6.6.3. Ko pokaže glavni sodnik znak, da se igra ponovno prične, mora ekipa, proti kateri je bil storjen prekršek, prevzeti pak v 5 sekundah od signala.

- Če igralcu ne uspe prevzeti paka v tem času, pomeni, da se je ekipa odrekla prednostnemu paku. Igra se ponovno prične z enakovrednim pakom.

6.6.4. Igralci ekipe, ki je storila prekršek, se lahko potopijo, ne smejo pa preplavati navidezne črte, dokler nasprotna ekipa ne prevzame paka.

6.7. Kazenski strel (glej dodatek I)

6.7.1. Če pride do prekrška 3 m pred črto gola, zaradi katerega je oviran skoraj gotov dosežek gola, pokaže sodnik v vodi glavnemu sodniku naj ustavi igro, s tem, da dviga in spušča stisnjeno pest in pokaže, da je ekipi, ki je storila prekršek, dosojen kazenski strel. Sodnik lahko, po lastni presoji kaznuje kršilca samega z opozorilom, časovno kaznijo ali izključitvijo iz igre.

6.7.2. Priprava na kazenski strel:

- Pak se postavi pred gol ekipe, ki je storila prekršek, na mesto označeno za kazenski strel, ki je postavljeno na sredini zadnje črte in točno 3 m od nje.
- Kapetan te ekipe izbere 2 napadalca od vseh igralcev in rezervnih igralcev, ki sta na začetku oba na površini za pakom.
- Kapetan ekipe, proti kateri je bil storjen prekršek izbere 1 branilca od vseh igralcev in rezervnih igralcev svoje ekipe, ki je na začetku na površini blizu središčne točke zadnje črte in se vsaj z eno roko dotika zadnje stene oz. zadnje črte.
- Igralci, ki ne sodelujejo pri kazenskem strelu, se morajo umakniti k svoji zadnji črti. Ekipa, ki brani gol, razen branilca, naj se popolnoma umakne iz vode.
- Sodnika sta razvrščena na površju blizu zadnje črte, vsak na enem koncu 6 m črtkane črte, ki označuje kazenski prostor.

6.7.3. Ko glavni sodnik vidi, da so vsi na svojih mestih, ter da sta sodnika v vodi dvignila roki v zrak, da se igra lahko prične, da sam signal za kazenski strel.

6.7.4. Ko je dan signal za začetek igre, se kazenski strel igra:

- napadalec se potopi po lastni presoji, vendar mora v 5 sekundah po signalu za pričetek igre prevzeti pak. Če mu ne uspe prevzeti paka v 5 sekundah, je pravica do kazenskega strela izgubljena in kazenski strel je uspešno branjen.
- ko napadalec prevzame pak, se igra nadaljuje, dokler ni odločeno o kazenskem strelu.
- drugi napadalec se potopi po lastni presoji in skupaj s prvim napadalcem poskuša obdržati pak, doseči gol, podati pak znotraj kazenskega prostora in preprečiti nasprotnemu igralcu, da bi prevzel pak in ga podal izven kazenskega prostora.
- če kateri od napadalcev stori prekršek med kazenskim strelom, sodnik v vodi, ki vidi ta prekršek, takoj ustavi igro in opozori kršitelja na prekršek. V tem primeru se šteje, da je branilec uspešno ubranil kazenski strel; to pomeni, da se zadetek, do katerega pride, preden je sodnik lahko ustavil igro, ne šteje za gol.
- branilec se potopi po lastni presoji, ter se z eno roko drži zadnje črte vse dokler napadalec ne prevzame paka; ko se to zgodi se branilcu ni več potrebno držati zadnje črte, temveč mora poskusiti ne le braniti gol, ampak tudi prevzeti pak napadalcu, in ga poskusiti podati iz kazenskega prostora, ki je označen s črtano črto v polmeru 6 m.
- Sodnika, ki se potopita po lastni presoji, pazita na to, da napadalec prevzame pak v 5 sekundah, ter opozorita glavnega sodnika, naj ustavi igro, ko je kazenski strel odločen ali ko je pak podan popolnoma iz kazenskega prostora.

6.7.5. Ko je kazenski strel odločen ne glede na to ali je dosežen gol ali ne se vsi igralci vrnejo na svojo zadnjo črto. Pak se postavi na sredino igrišča in glavni sodnik začne z zvočnim signalom igro, brez opozorila 30 sekund pred začetkom igre.

6.7.6. Ko je kazenski strel dosojen, se *mora odigrati*. Če se polčas konča preden je kazenski strel odigran, se ga ne prekinja, ampak se igra podaljša, dokler ni odločeno o kazenskem strelu.

6.8. Kazenski gol

6.8.1. Sodnik lahko, ko ustavi igro, v posebnih primerih, za vsako kršitev pravil kjerkoli v bazenu, v primerih, ko bi bil skoraj gotovo dosežen gol, dosodi ekipi, ki ni storila prekrška, kazenski gol, namesto, da bi se igral kazenski strel.

- 6.8.2. Kazenski gol pokaže sodnik v vodi, ki je ustavil igro tako, da dviga in spušča eno roko, pokrčeno v komolcu in s stisnjeno pestjo, nato pa dvigne obe roki nad glavo.
- 6.8.3. Ko je dosojen kazenski gol, se igra ponovno začne, tako da se pak postavi na sredino igrišča, kot je določeno v pravilu 4.3. Pred začetkom igre ni 30 sekundnega signala.
- 6.9. Stranski out
- 6.9.1. V bazenu, kjer ena stranska črta ni stena bazena, sodnik v primeru, če gre pak popolnoma iz igrišča, t.j. gre popolnoma preko označevalne črte, ustavi igro in proti ekipi, ki je storila prekršek dosodi enakovreden ali prednostni pak.
- 6.9.2. Pak se postavi 2 m od stranske črte na mestu, kjer je bil storjen prekršek; kadar pa je pak prešel stransko črto bližje kot 5 m od končne črte, pa se ga postavi 5 m od končne črte in 2 m od stranske črte.
- 6.9.3. Če igralec namenoma poda pak preko stranske črte, sodnik njegovo ekipo opozori za prvi prekršek. Za vsak naslednji prekršek pa kaznuje. Igra se ponovno začne s prednostnim pakom.

7. Splošno

7.1. Priprave pred igro

- 7.1.1. Pred igro se kapetana ekip predstavita drug drugemu in uradnim osebam igre. Strani igrišča so določene vnaprej; domača ekipa igra z belimi palicami, gostujoča ekipa s črnimi palicami.

7.2. Pritožbe in prizivi

- 7.2.1. Če se kapetan ekipe pritoži med igro, bo glavni sodnik ustavil igro in čas, se posvetoval s sodnikoma v vodi, ali s kom drugim, če je to potrebno, upošteval dejanske okoliščine, in sporočil svojo odločitev vsem prizadetim in nadaljeval igro.
- 7.2.2. V 30 minutah po koncu igre lahko kapetan oporeka odločitvi glavnega sodnika tako, da se pisno pritoži. V roku dveh dni mora nakazati 10.000 sit kavcije na Komisijo za podvodni hokej pri SPZ. Če denar ni nakazan, je pritožba nična. V primeru, da je bila pritožba pravilno podana in denar pravočasno nakazan, se je dolžna sestati disciplinska komisija, ki svojo odločitev poda pisno v 5 dneh od prejema pravilne pritožbe.

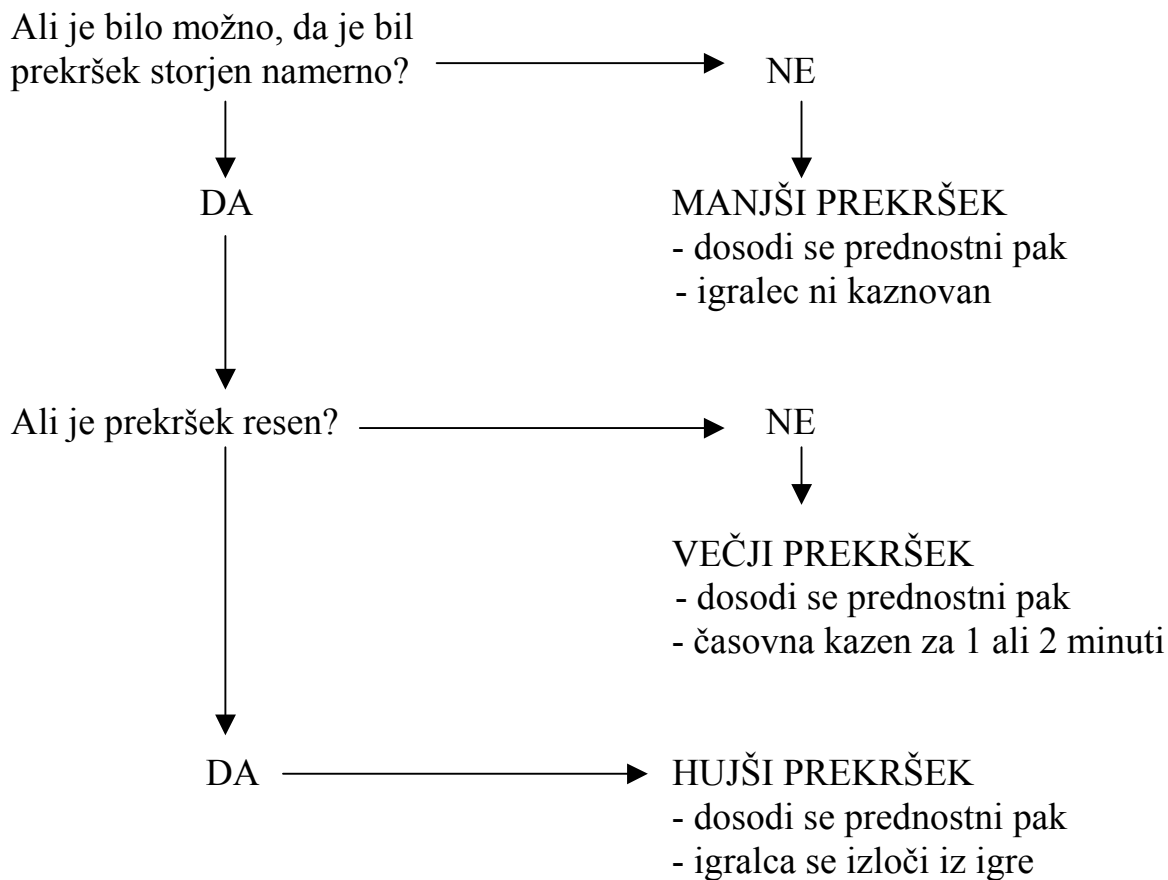
8. Navodila

8.1. Nepravilnosti v igri

8.1.1. Narava prekrškov:

- *Manjši prekršek*
 - večina prekrškov s palico,
 - nepravilni štart,
 - večina prekrškov oviranja.
- *Večji prekrški*
 - prijemanje, držanje, vlečenje,
 - nespodobno govorjenje, žalitev,
 - namerno oviranje,
 - zaporedni manjši prekrški.
- *Hujši prekrški*
 - pretep, udarec,
 - zaporedni večji prekrški.

8.1.2. Postopek izbire kazni



8.1.3. Nepravilni štart

Če igro prekmalu začne (prekine)

Začetek: prednostni pak na sredini igrišča

Opozorilo: prednostni pak drugi strani

Prednostni pak: nazaj še za 3 m. (Če se zgodi pri 5 m črti gola, se pak prestavi v stran proti sredini igrišča.)

8.1.4. Oviranje

- Posebej se pazi, ko je pak podan naprej in se nasprotni igralec obrne, vendar ne gre direktno na pak.
- Oviranje pri prednostnem paku: pri prednostnem paku se šteje, da ga igralec ovira preden je odigran, če poskuša blokirati nasprotnikovo direktno linijo na pak.

Kaznovanje: Prednostni pak, če prekršek stori ekipa v obrambi.

Enakovreden pak, če prekršek stori ekipa v napadu.

8.2. Kazni

8.2.1. Nevarna igra

- Če sodnik v vodi meni, da je bil pak namerno podan na nevaren način, bo opozoril kršilca in dosodil prednostni pak, kaznoval igralca s časovno kaznijo ali pa izločil igralca iz igre.
- Če igralec namenoma poda pak preko stranske črte se izreče opozorilo ekipi.
- Pri najhujših kršitvah se kršilec kaznuje s časovno kaznijo za 2 minuti. Igra se ponovno začne kot pri prednostnem paku.

8.2.2. Časovne kazni

Spodnja tabela je seznam časovnih kazni, kakor se dosodijo igralcem za posamezne prekrške.

Pravilo 5.2.	PREKRŠEK	1. prekršek	naslednji prekrški
5.2.1.	Nepravilen štart	opozorilo	1 min
5.2.2.	Stoja na dnu	opozorilo	1 min
5.2.5.	Prijemanje paka s prosto roko	1 min	2 min
5.2.6.	Dvig/nošenje paka	1 min	2 min
5.2.6.	Nešportno obnašanje	2 min	2 min
5.2.9.	Nepravilno oviranje gola	2 min	2 min
5.2.12.	Prijemanje nasprotnika	2 min	2 min/izločitev
5.2.13	Odstranjevanje opreme	2 min	2 min/izločitev
5.2.14.	Žalitve	2 min	2 min
5.2.16.	Napad/poškodovanje		izločitev

8.3. Točkovanje

Državno prvenstvo se igra na ligaški način; vsak z vsakim (enkrat doma, enkrat v gosteh). Zmagovalec je ekipa, ki doseže največje število točk. V primeru dveh ali več ekip z enakim seštevkom točk se najprej upošteva medsebojne tekme. Če se na ta način ne da določiti zmagovalca, se upošteva večja razlika v doseženih in prejetih golih.

Točke:

Zmaga = +2 točki

Neodločeno = +1 točka

Poraz = 0 točk

Neudeležba = -2 točki

9. DODATKI

So sestavni del teh pravil. Objavljeni so v 2.delu.