

Nowelizacja przepisów kajak polo 2019

NAJWAŻNIEJSZE ZMIANY

NOWY SYSTEM PRZYZNAWANIA KARTEK

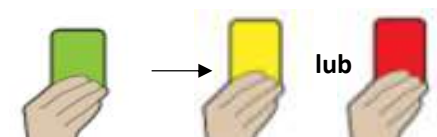
- Zniesiono **ostrzeżenie dla drużyny**



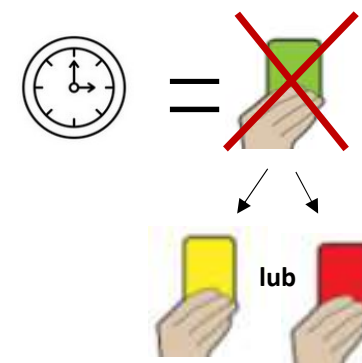
- **Zawodnik** w trakcie meczu może otrzymać maksymalnie **jedną (1)** zieloną kartkę.



- Każdy **następny** umyślny lub niebezpieczny faul (niezależnie od typu) lub niesportowe zachowanie powoduje otrzymanie kartki żółtej, chyba że zostanie przyznana kartka czerwona.



- Zielone kartki **nie są przyznawane w ostatniej minucie spotkania**. Każdy umyślny lub niebezpieczny faul skutkuje otrzymaniem kartki żółtej, chyba że zostanie przyznana kartka czerwona.



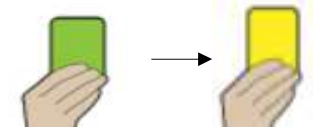
NOWY SYSTEM PRYZYNAWANIA KARTEK

- Zielona kartka jest przyznawana za każdy kontakt z kajakiem zawodnika próbującego wykonać rzut różny, rzut z linii bocznej lub rzut z linii bramkowej.
- Drużyna (zawodnicy, trenerzy, inni członkowie ekipy) w trakcie meczu mogą otrzymać **łącznie max. 4 kartki zielone**. Czwarta kartka zielona oznacza dla osoby popełniającej wykroczenie automatycznie kartkę żółtą. Jeżeli czwartą kartkę zieloną otrzymuje trener lub inny członek ekipy, kartka żółta przyznawana jest automatycznie kapitanowi drużyny.
- Kartki zielone w trakcie meczu się nie resetują – oznacza to, że kolejne przewinienie na kartkę zieloną, skutkuje kartką żółtą.

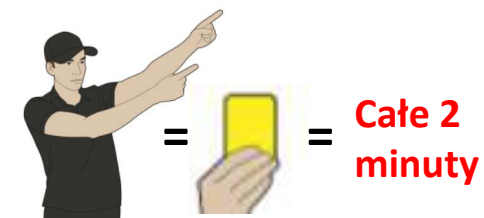


NOWY SYSTEM PRYZNAWANIA KARTEK

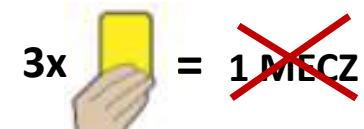
- Żółta kartka jest przyznawana zawodnikowi (za każdy umyślny lub niebezpieczny faul lub za niesportowe zachowanie), który wcześniej otrzymał kartkę zieloną.



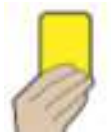
- Żółta kartka jest zawsze przyznawana zawodnikowi, który popełnił przewinienie, którego wynikiem jest podyktowanie rzutu karnego. Zawodnik odesłany musi odbyć całą karę 2 minut, niezależnie od tego czy drużyna przeciwna zdobędzie gola czy nie.



- Zawodnik otrzymujący łącznie **trzy (3) żółte kartki w trakcie zawodów** automatycznie otrzymuje zawieszenie na kolejne spotkanie i nie może brać udziału w kolejnym spotkaniu na tych zawodach.



ŻÓŁTA KARTKA – POWER PLAY



= Odesłanie zawodnika na maksymalnie 2 minuty.

Jeżeli drużyna przeciwna w trakcie kary zawodnika (Power Play) zdobędzie gola, kara jest przerywana i zawodnik wykluczony lub inny zawodnik z drużyny może wejść na boisko.

UWAGA: Żółta kartka pozostaje na koncie zawodnika i jest odnotowana w protokole.

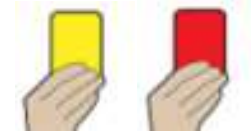
Żółta kartka jest przyznawana za umyślny lub niebezpieczny faul, powtarzający się w trakcie gdy pokazywana jest sygnalizacja przywileju korzyści, chyba że przyznana zostanie czerwona kartka.

CZERWONA KARTKA DLA TRENERA LUB CZŁONKA EKIPY



- Trener lub członek ekipy, po otrzymaniu czerwonej kartki **musi natychmiast opuścić obszar zawodów**, nie może być zastąpiony oraz nie może komunikować się z zawodnikami i trenerami kontynuującymi grę. Do tego momentu gra nie będzie wznowiona.
- Trener drużyny lub członek ekipy otrzymujący czerwoną kartkę automatycznie otrzymuje **zawieszenie na kolejne spotkanie**. W trakcie tego spotkania musi pozostać poza obszarem zawodów oraz trybunami dla kibiców i nie może komunikować się z zawodnikami i trenerami.

WPŁYW PRYZNANYCH KARTEK NA PUNKTY LIGOWE



Jeśli jeden lub więcej zespołów zdobyło taką samą ilość punktów muszą zająć miejsca zgodnie z następującym kryterium:

- różnica goli;
- ilość zdobytych goli;
- wyniki gier pomiędzy tymi zespołami w grupie;
- **gra honorowa (mniejsza liczba punktów za kartki otrzymane przez zawodników zespołu (z wyłączeniem kartek zielonych): czerwona kartka – 10 punktów, żółta karta – 5 punktów);**
- „play off”, jeśli jest to możliwe.

NOWY SPOSÓB WYKONYWANIA RZUTÓW KARNYCH

- Dwa rodzaje rzutów karnych:

1. z bramkarzem

2. bez bramkarza – za każdy umyślny lub niebezpieczny faul, gdy bramka nie jest broniona.

UWAGA: Przyczyny przyznania rzutu karnego pozostają bez zmian (zgodnie z pkt 13.2 Przepisów kajak polo)

Wykonanie rzutu karnego:

- Zawodnik wykonujący -> ten, który został sfaulowany, chyba że doznał takiej kontuzji, która uniemożliwi mu wykonanie rzutu;
- Rzut karny z odległości **4 metrów od bramki**;
- Bramkarz ustawiony nieruchomo pod bramką, w pozycji 1 metra od środka linii bramkowej;
- Pozostali zawodnicy muszą znajdować się **poza linią 6 metrów** od linii bramkowej
- Zawodnik wykonujący rzut może ponownie zagrać piłkę, jeżeli zostanie ona zablokowana przez bramkarza lub odbije się od ramy bramki i wróci na Pole Gry.
- Rzut karny wykonywany jest po gwizdku sędziego. Inni zawodnicy mogą wznowić grę dopiero, gdy piłka opuści rękę zawodnika wykonującego rzut karny.

ROZPOCZĘCIE GRY

Tylko jeden zawodnik z każdego zespołu może próbować zdobyć piłkę. Pozostali zawodnicy drużyny nie mogą znajdować się w promieniu 3 metrów od ciała zawodnika walczącego o piłkę do momentu, **gdy jeden z zawodników wejdzie w posiadanie piłki.**

Jeżeli piłka odbije się od kajaka lub ciała walczącego o nią zawodnika i przeleci ponad 3 metry, wtedy dopiero pozostali zawodnicy mogą próbować bezpośrednio zdobyć piłkę.



WZNOWIENIE PO GOLU

Usunięcie limitu czasu, w którym zawodnicy muszą wrócić na swoją połowę.

Pozostaje:

- Co najmniej 3 zawodników musi wrócić na swoją połowę, aby sędzia mógł wznowić grę. Celowe opóźnianie skutkuje otrzymaniem co najmniej zielonej kartki.
- Zawodnik, który nie wrócił na swoją połowę nie może brać udziału w grze, dopóki jego ciało nie przekroczy linii środkowej Pola Gry. Przewinienie skutkuje otrzymaniem żółtej kartki.



WZNOWIENIE PO GOLU

- Grę po golu wznawia **ZAWSZE** pierwszy sędzia.
- Zawodnik, który wznawia grę, **nie może być w ruchu podczas wznawienia** oraz jego ciało musi znajdować się wzdłuż linii środkowej Pola Gry.
- Zawodnik wznawiający zaznacza swoją gotowość do wykonania rzutu wznawiającego poprzez uniesienie piłki.

NIEPRZEPISOWE POPYCHANIE RĘKĄ

Dodanie zapisu:

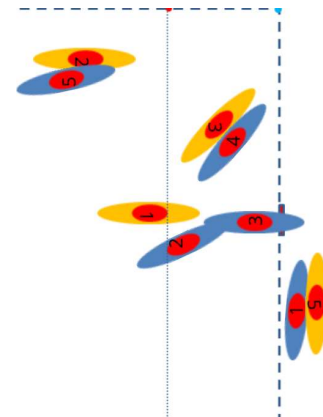
- **Wszelki kontakt z ręką zawodnika wykonującego rzut lub podanie (w szczególności powodujący uderzenie lub odchylenie ręki zawodnika rzucającego).**



NIEPRZEPISOWE ROZPYCHANIE

Zmiana przepisu – zwiększenie odległości na jaką można przepchnąć przeciwnika:

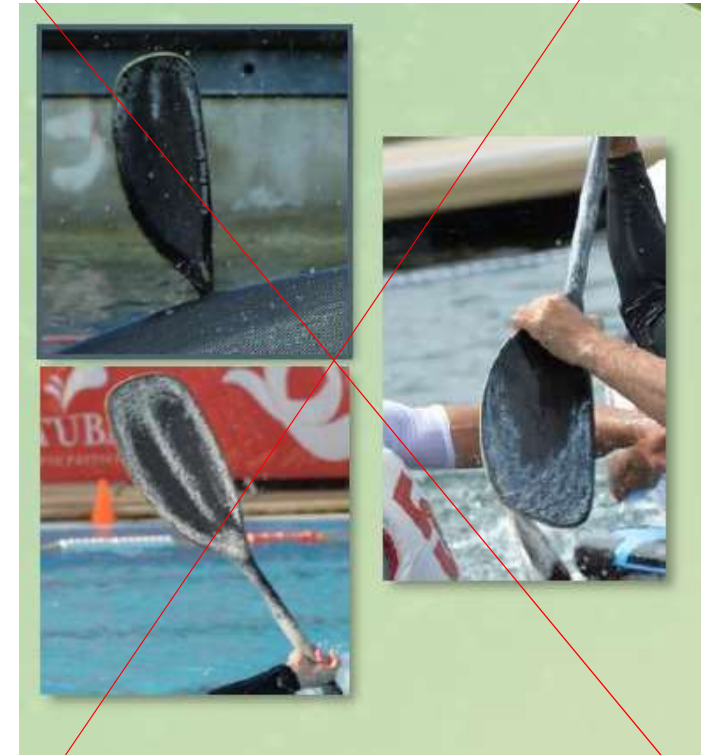
- Kiedy zawodnik jest nieruchomy lub próbuje utrzymać zajętą pozycję a zostanie przepchnięty przez kajak przeciwnika poprzez ciągły kontakt na więcej **niż 2 metry**.



WYPOSAŻENIE OSOBISTE

Zawodnicy nie mogą pokrywać wyposażenia osobistego substancjami, które zmieniają przyczepność oryginalnej nawierzchni (nie dotyczy drążka wiosła).

Substancje typu wax są dozwolone do smarowania/pokrycia drążka, ale tylko w miejscach w których zawodnik trzyma wiosło w normalnej pozycji wiosłującej.



NIEPRZEPISOWE POSIADANIE



Doprecyzowanie przepisów:

Zawodnik nie może manewrować kajakiem za pomocą wiosła (gdy obie ręce trzymają wiosło) z piłką trzymaną w jakikolwiek sposób (pod ramieniem, między ramieniem, a przedramieniem itd.).