



# Nieuwe waterpolospelregels 2019

Informatie voor leden WZK Zwemmen

*passie voor water*

7 sep 2019



# Waarom deze clinic?



- Nieuwe spelregels waterpolo vanaf 1 juni 2019
- Op alle niveaus en van senioren t/m DG
- EG speelt nog met oude regels dit seizoen
- Nieuwe schotklokregels -> nieuwe klokken in elk zwembad (dus ook veranderingen voor juryleden)
- Idee achter de regels is dat het spel sneller wordt en minder fysiek/hard, met meer voordeel voor beweeglijke spelers en minder blessures

**Let op: er verandert best veel en het is voor iedereen nieuw (ook voor de scheids en jury), dus we gaan allemaal wel eens fouten maken. Heb geduld!**





# Veld en time-out

*passie voor water*



# Het speelveld



Nieuw in het speelveld:

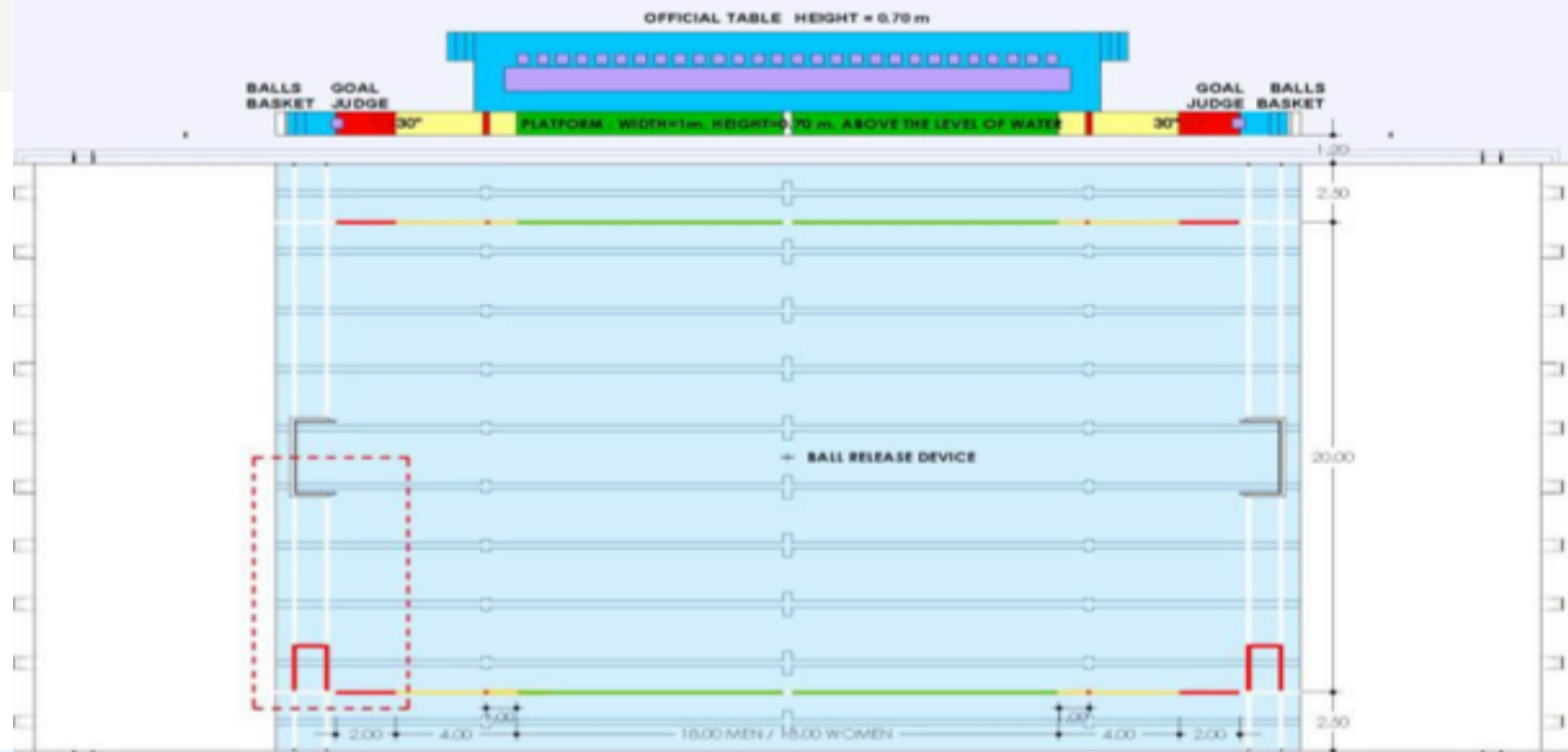
- 6-meterlijn
- Vliegende wisselzone

Aanduiding speelveld

- |                          |   |                   |
|--------------------------|---|-------------------|
| • Doellijn en middenlijn | - | <b>witte</b> pion |
| • 2-meterlijn            | - | <b>rode</b> pion  |
| • 5-meterlijn            | - | <b>rode</b> pion  |
| • 6-meterlijn            | - | <b>gele</b> pion  |

Vliegende wisselzone is minimaal 0,5 meter breed







# Time-out

Time-outs worden gebruikt in de bond en zelden in de regio (AJ, en senioren 1<sup>e</sup> klasse)

Nieuw: **2** time-outs per team per wedstrijd (mag in dezelfde periode of direct na elkaar)

Voor aanvraag time-out in eredivisie komt er een toeter bij het team te liggen.

Time-out teveel aangevraagd

-> vrije worp tegenstander op middenlijn

Time-out aangevraagd zonder balbezit

-> strafworp tegenstander (en verlies recht op die time-out)





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

Tijdens de verdediging moet hij/zij direct **naast** zijn bank staan of zitten op de bank.  
Let op: dit is strenger dan eerst!



De keeper mag over de middenlijn en meespelen

De keeper verliest zijn/haar privileges buiten de 6 meter

- **Dus niet met 2 handen spelen of blokken buiten de 6 meter!**





# Schotklok (30/20 sec)

*passie voor water*



# Nieuwe 30 sec



Sinds dit seizoen ook schotklok bij  
DG 1<sup>e</sup> klasse (DG1 en 2)

Nieuwe 30-sec bij:

1. Doelworp
2. Neutrale inworp
3. Begin periode
4. Doelpunt
5. Bal uit via de zijkant
6. Wisseling balbezit

Dit zijn eigenlijk allemaal  
**wisselingen van balbezit**

Bij deze 4 **vroeger** ook nieuwe 30-sec:

1. Schot op paal of lat
2. Schot geblokt door verdediger of keeper
3. Hoekworp
4. Zware overtreding (U20, S, UMV, UMV4)

Dit zijn **2<sup>e</sup> aanvallen (rebounds) en  
de U20**



# Schotklok 30 sec – 20 sec



In de nieuwe regels volgt er schotklok van 20 seconden bij:

1. Na een hoekworp
2. Bij een rebound na een schot of strafworp op het doel bij balbezit voor dezelfde ploeg
3. Na een zware overtreding (U20/S/UMV) \*

**In de eerste twee gevallen gaat de klok altijd naar 20 seconden**, ook als ie hoger stond dat dan (bv. op 25 seconden).

\* Bij een uitsluiting (U20/S/UMV) waarbij de schotklok hoger dan 20 seconden staat, blijft deze staan waarop ie staat, dus bv. 25 seconden blijft 25 seconden, en 10 seconden wordt 20. De straf tijd is altijd 20 seconden.



# Nieuwe 30/20-sec knoppen

We hebben nieuwe (iets dikkere) jurykoffers gekregen. **Alles werkt hetzelfde, behalve de knop voor de schotklok (20/30 sec).**

Oud: 1 knop voor resetten 30-sec

**Nieuw: 2 knoppen – 1 voor witte, 1 voor blauwe team**

## De regels samengevat:

1<sup>e</sup> aanval voor een team: altijd 30 sec.

2<sup>e</sup> aanval voor een team (dus door schot of hoekworp): altijd 20 sec

2<sup>e</sup> aanval door U20/S/UMV: 20 sec of tijd laten staan (hoogste van die 2)





# Nieuwe 30/20-sec knoppen

**Druk op de knop van het team dat de bal krijgt.** Klok weet op welke knop je de keer ervoor geklikt hebt en bepaalt zo of er 20 of 30 sec tijd moet verschijnen.

**Druk je op wit nadat je eerder op blauw hebt gedrukt (of andersom)?**

Klok gaat naar 30 sec (balwissel, doelpunt, etc.)

**Druk je later weer op dezelfde kleur terwijl ie boven de 20 staat?**

Klok blijft staan op tijd waarop ie stond (U20/S/UMV boven 20 sec)

**Druk je later weer op dezelfde kleur terwijl ie onder de 20 staat?**

Klok gaat naar 20 sec (2<sup>e</sup> aanval)



Bij hoekworp of schot met klok boven de 20 sec moet ie naar 20! Hoe doe ik dat?

**Houd de knop met de juiste kleur langer ingedrukt!**



# Schotklok 30 sec – 20 sec





# Schotklok 30 sec – 20 sec





# Schotklok 30 sec – 20 sec





# Schotklok 30 sec – 20 sec





# Bijzondere situaties



In de laatste minuut heeft de coach bij een strafworp de keuze tussen het nemen van de strafworp (hand opsteken) of het spelen van de bal (armen kruisen voor borst).

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

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



The background of the slide is a photograph of a swimmer in a pool, captured mid-stroke with one arm extended forward. Lane lines are visible in the background. A large, semi-transparent blue wave graphic is overlaid on the bottom half of the image.

# Strafworp

*passie voor water*



# Strafworp



Een strafworp wordt gegeven als:

een speler **binnen de 6 meter** ligt of zwemt **met bal, gericht op het doel (dus gezicht naar doel)** en wordt **gehinderd/aangevallen** door een **verdediger van achteren** bij een poging te schieten en een **zeker schijnend doelpunt wordt voorkomen, ongeacht of de aanvaller de bal vast heeft**.

Eigenlijk is alleen het laatste nieuw!

Uitzondering: geen S als de verdediger **enkel** de bal aanraakt.

Ook geen S als:

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



# Strafworp



**Zeker schijnend doelpunt** betekent 100% kans, dus:

- Verdediger is de laatste man (doorgebroken speler)
- Aanvaller ligt met gezicht naar doel, tussen of net buiten de palen

Let op met **bal onderduwen die onder hand van aanvaller** ligt:

- Als keeper (van voren) hand van de aanvaller (en bal) onderduwt -> bal onder, vrije worp keeper
- Als speler dit van achter doet -> strafworp

Scheids mag wel voordeel toepassen als de aanvaller een kans heeft te scoren.

De strafworp wordt genomen vanaf de **5-meter**.

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



# Strafworp





# Strafworp





# Strafworp





# Strafworp





# Strafworp = geen strafworp







# Vrije worpen

*passie voor water*



# Vrije worp nemen



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

1. Bij een overtreding **binnen de 2 meter**. De vrije bal wordt dan genomen op de 2-meterlijn.
2. Waar de regels anders bepalen (zoals bv. een doelworp, hoekworp, strafworp)

Dit kan snel leiden tot een break!



# Vrije worp op plaats van overtreding





# Vrije worp op plaats van overtreding





# Vrije worp buiten de 6 meter



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

- In één beweging op doel **schieten** (zonder dreigen).
- In één beweging **overspelen** (zonder dreigen).
- De bal zichtbaar **opgooien**, of de bal **op het water laten vallen** (**duidelijk los van de hand**).

Na het laatste kan de speler zelf dreigen, zwemmen met de bal, en/of schieten. De verdediger mag aanvallen zodra de bal van de hand los is.

Verkeerd nemen van de vrije worp = vrije worp tegen!

Let op: de bal draaien op de hand is verkeerd, net als dreigen en dan passen!



# Vrije worp nemen

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

- In één beweging overspelen (zonder dreigen).
- De bal zichtbaar **opgooien**, of de bal **op het water laten vallen** (**duidelijk los van de hand**).

Na het laatste kan de speler zelf zwemmen met de bal, maar **niet zelf scoren**. **De bal moet dus nog overgespeeld worden**. De verdediger mag aanvallen zodra de bal van de hand los is.

Ook hier:

Verkeerd nemen van de vrije worp = vrije worp tegen!



# Binnen of buiten de 6 meter?



Voor een vrije worp buiten de 6 meter moet:

- De overtreding gemaakt worden buiten de 6 meter

**EN**

- De bal buiten de 6 meter zijn blijven liggen (bal nemen waar hij ligt)

Scheidsrechter geeft dit bij twijfel aan door een **hand op te steken** (tussen 6 en 8 meter van het doel).



# Verkeerd nemen vrije worp



Er wordt veel strenger gefloten voor het foutief nemen van een vrije worp, bijvoorbeeld:

- Lang wachten (tijddrekken)
- Dreigen met de bal op de hand (ook dummy-passes tellen als dreigen)
- Lopen of naar voren bewegen met de bal op de hand
- Bal draaien op de hand

Straf is een vrije worp tegen!

Wat mag wel:

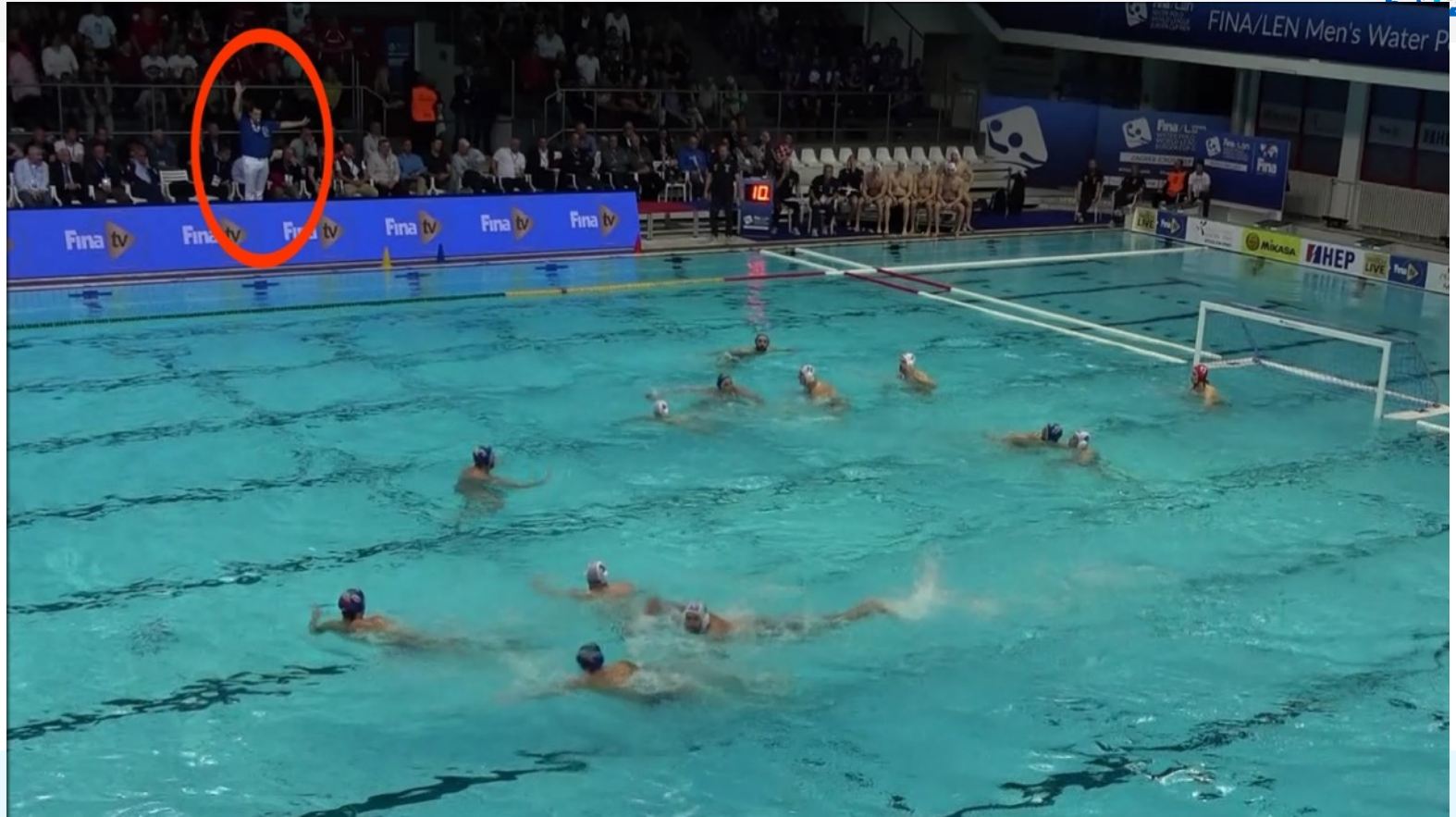
- Passen of schieten in 1 beweging (let op binnen/buiten 6 m)
- Opwerpen of laten vallen van de bal (bal is dan genomen, tijd loopt en verdediger mag aanvallen)

**Let op: dit geldt ook bij een doelworp!**

**Verkeerd genomen herbegin na een doelpunt wordt overgenomen, dus daarbij geen vrije worp tegen!**



# Signaal vrije worp buiten de 6-meter





# Vrije worp buiten 6 meter





# Vrije worp buiten 6 meter





# Vrije worp buiten 6 meter





# Vrije worp buiten 6 meter - incorrect





# Vrije worp buiten 6 meter - incorrect





# Vrije worp buiten 6 meter - incorrect





Voor een hoekworp geldt hetzelfde als voor een vrije worp **buiten** de 6-meter.

Dus, je mag

- In één beweging op doel **schieten** (zonder dreigen).
- In één beweging **overspelen** (zonder dreigen).
- De bal zichtbaar **opgooien**, of de bal **op het water laten vallen** (**duidelijk los van de hand**).

Na het laatste kan de speler zelf dreigen, zwemmen met de bal, en/of schieten. De verdediger mag aanvallen zodra de bal van de hand los is.



# Hoekworp juist genomen





# Hoekworp niet juist genomen





# Niet scoren van een doelpunt



Een doelpunt mag niet worden gemaakt direct na:

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

Tenzij het herbegin **buiten de 6 meter of een hoekworp** is en de bal is eerst zichtbaar in het spel gebracht. **Dus opgooien en dan zelf schieten mag dan wel!**

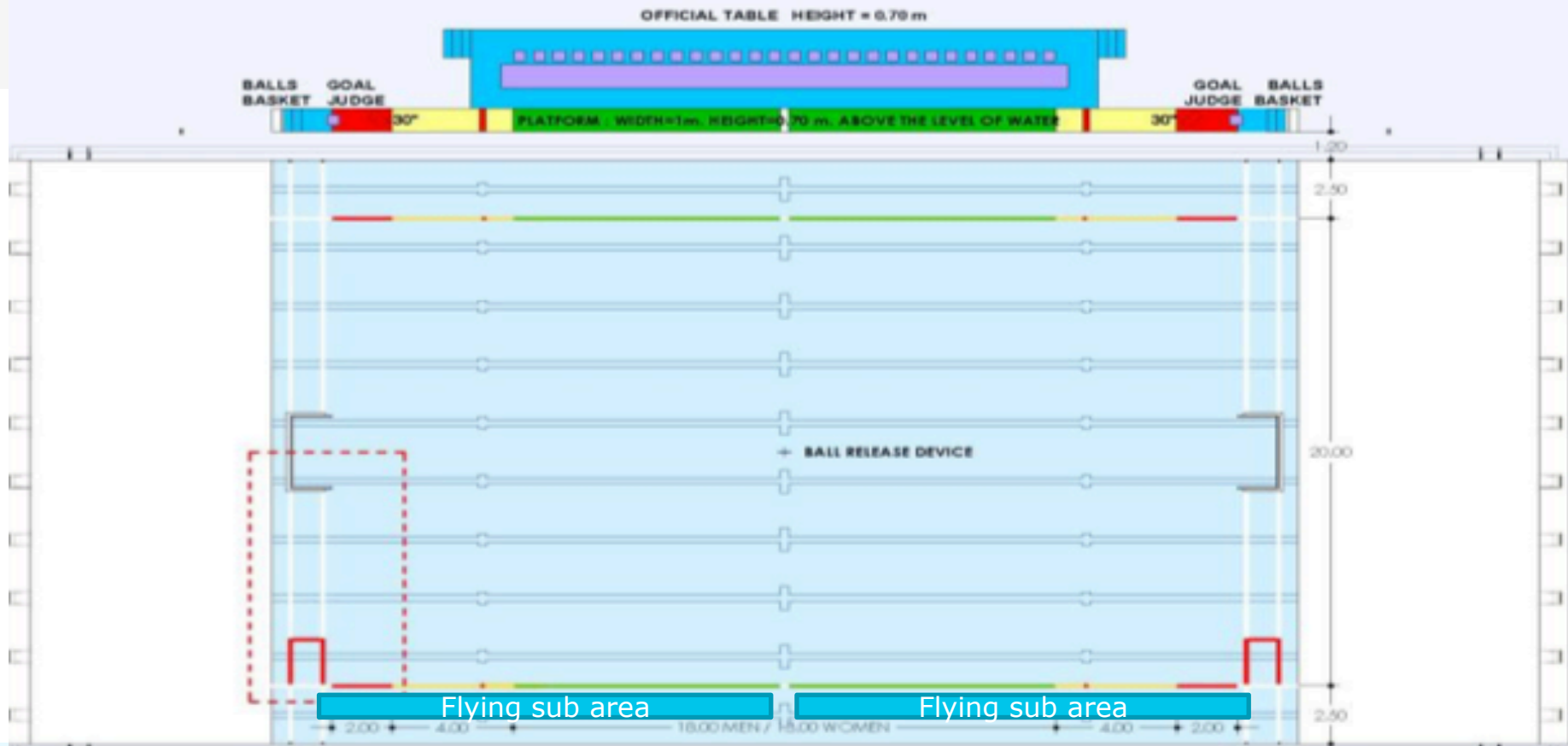


A swimmer is captured in the middle of a butterfly stroke in a swimming pool. The swimmer's arms are extended forward, and their head is above water. The pool has blue lane lines, and the water is splashing around the swimmer. The background is slightly blurred, focusing attention on the swimmer.

# Flying substitute (vliegende wissel)

*passie voor water*







# Vliegende wissel



Een vliegende wissel is een wissel langs de zijkant van het veld tijdens het spel.

Hier mag het:

- In brede zwembaden (meer dan 21 meter breed), met drijvende lijnen (bijvoorbeeld in Katwijk, Alphen, Dordrecht, Gouda).
- Langs je eigen helft aan de kant van de spelersbank

Zo moet het:

- De nieuwe speler gaat vanuit de hoek in het vliegende wisselvak liggen.
- De speler die eruit gaat zwemt onder de lijn door dit vak in en komt boven water.
- De twee spelers geven elkaar **boven water** een 'high five', zodat de scheids dit kan zien.
- De nieuwe speler zwemt onder de lijn door het veld in.
- De oude speler zwemt terug naar de hoek en klimt er daar pas uit.



# Vliegende wissels



Er is geen maximum aan vliegende wissels die tegelijk mogen wisselen.  
Het is geen 'warm-up'-gebied, dus je mag er niet eindeloos blijven liggen.

Bij een U20 of UMV moet je altijd via het terugkomvak of de hoek wisselen, dus nooit via een vliegende wissel.

Wisselen mag niet vlak voor het nemen van een strafworp, dus ook niet via een vliegende wissel (tenzij bij letsel of 3<sup>e</sup> P of UMV/UMV4, en alleen in de hoek).

Een foute vliegende wissel is hetzelfde als verkeerd terugkomen:

- U20 bij balbezit
- U20/S bij balbezit tegenstander



# Flying substitute juist gewisseld





# Flying substitute onjuist gewisseld







# ***Impeding ('hinderen')***

*passie voor water*



# Wat is *impeding*?



Volgens de regels:

Het **hinderen** of op een andere manier **de bewegingsvrijheid belemmeren** van een speler die **de bal niet vasthoudt**, inclusief het zwemmen/licgen op de schouders, benen of rug.

Het idee is om hiermee beweeglijk spel te beschermen en minder geduw en getrek te zien: *protecting the movement*.

De straf voor *impeding* is een U20 als de verdediger het doet, en een vrije worp tegen als de aanvaller het doet.

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



# Voorbeelden van *impeding*



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



# Impeding





# Impeding





# Impeding





# Impeding





# Meer info?

- Op de website van de KNZB staat de originele versie van deze presentatie, met nog iets meer informatie. Hier staan ook de officiële regels.
- Op het Youtube-kanaal van de Landelijke Scheidsrechterscommissie staan alle filmpjes uit deze presentatie en nog meer. Zie "*Waterpolo Spelregels Voorbeelden & Interpretaties*"







**Vragen?**  
**Neem contact op met de**  
**Waterpolo commissie**  
**WZK Waterpolo**

*passie voor water*



# Strafworp = geen strafworp

