



Spelregelwijzigingen 2009-2013 voor de ZRO

- Gebruik **gele** vlag bij de jurytafel.
- **Eerst genoemde ploeg speelt met witte cap en start aan de linkerkant van de jurytafel** (gezien vanuit achter de jurytafel).
- Bij de start mogen de spelers de lijn niet naar voren trekken of afzetten van het doel.
- **Bij het begin van de wedstrijd en elke periode zullen de scheidsrechters moeten plaatsnemen op elk van de 5-meter lijnen. KNZB: bij baden zonder startinstallatie of achterlijn mag de scheidsrechter afwijken van deze regel en een positie meer naar het midden innemen.**
- **Bal gaat na schot via de doelman over de zijlijn: vrije worp aanvallende ploeg.**
- Regel "verspillen van tijd" **is uit de regels verdwenen!** (WP 20.18) Terugspelen vanaf aanvallende helft naar eigen doelverdediger, als op eigens veld geen eigen spelers meer liggen, mag ook.
Een vrije worp niet snel genoeg nemen, is wel tijdverspillen (WP19, 20.14). Als de bal in de hoek wordt gespeeld bij een naderend einde van de 30", dan wel fluiten (WP20.17).
- Een schot of worp (pass) van de tegenstander buiten de 5 meter proberen te onderscheppen met twee handen/armen: U20 (binnen de 5 meter: strafworp). Speler die bal met 2 handen vangt (en wordt aangespeeld door medespeler), blijft gewoon vrije worp voor tegenpartij.
- In het geval van gelijktijdige uitsluiting van spelers van de verschillende ploegen, worden beide spelers voor 20 seconden uitgesloten, de 30 seconden klok wordt teruggedzet en het spel wordt hervat met een vrije worp voor de ploeg welke op het laatste moment het balbezit had. Indien géén van de ploegen balbezit had op het moment van de uitsluitingen, wordt de wedstrijd hervat met een neutrale inworp. **ALTIJD** de bal opvragen, nummers van spelers goed doorgeven aan jurytafel.
- Verkeerd terugkomen na U20 bij géén balbezit: Strafworp en U20: 1 P (S/U20: 1 kruisje, 20 sec. straf).
- Wanneer tegelijkertijd aan beide ploegen een strafworp wordt toegekend, wordt de eerste strafworp genomen door de ploeg welke in balbezit was. Nadat de tweede strafworp is genomen wordt het spel hervat met een vrije worp op de middenlijn of daarachter, door de ploeg die het balbezit had voordat de strafworpen werden toegekend.
- Speler met 3 P's: **moet met cap op, op de bank plaatsnemen.**
- UMV: toevoegen:
De speler dient de zwemzaal te verlaten. Hij mag ook niet op de tribune plaatsnemen.
Bij een UMV tijdens rust, na doelpunt (of time-out), gewoon herbeginnen met 7 tegen 7 spelers.
- UMV/4: toevoegen:
De speler dient de zwemzaal te verlaten. Hij mag ook niet op de tribune plaatsnemen.
- UMV4 tijdens rust, time-out en na een doelpunt: **geen strafworp.** Wedstrijd normaal beginnen
- Wanneer een wedstrijd (of een gedeelte van een wedstrijd) overgespeeld moet worden, zullen de doelpunten, uitsluitingen, time-outs van het wedstrijdformulier worden verwijderd, echter de straffen voor gewelddadig optreden, wangedrag en enige rode kaart zullen gehandhaafd blijven.

Instructies:

- Bij te vroeg starten: **opnieuw starten of vrije bal tegenpartij (terug naar oude situatie!).**
Geen UMV meer bij tweede valse start.
- Coach mag in de verdediging niet **voorbij de achterlijn. Bij de bank mag hij staan of zitten. De bank moet dus achter de achterlijn worden opgesteld. STRIKT op letten!**