

# SUTOPU OYUN KURALLARINDAKİ DEĞİŞİKLİKLER ve YENİ KURALLAR

## 1. WP 20.15 (Kural Değişikliği)

Topa sahip olma süresini takip eden Saat Hakemi aşağıdaki durumlarda süreyi 20 saniyeye sıfırlayacaktır.

- Köşe atışı sonrasında top oyuna sokulduğunda,
- Şut sonrasında topun tekrar oyun alanına sektiği ve top hakimiyetinin şutu çeken takımda kaldığı durumlarda,
- Bir oyuncunun atılması sonrasında.

*TWPC (Technical Water Polo Committee / FINA Sutopu Teknik Kurulu) Yorumları:*

*Amaç, statik oyun başlangıcından ya da topun hakimiyetinin değişmediği durumlardan sonra, takımın oyun süresinin en fazla 20 saniye olmasıdır.*

- Köşe atışı sonrasında top oyuna sokulduğunda süre 20 saniyeye sıfırlanacaktır.*
- Şut sonrasında topun tekrar oyun alanına sektiği ve top hakimiyetinin şutu çeken takımda kaldığı durumlarda süre 20 saniyeye sıfırlanacaktır.*
- Şut sonrasında topun tekrar oyun alanına sektiği ve top hakimiyetinin savunmadaki takımda kaldığı durumlarda süre 30 saniyeye sıfırlanacaktır.*
- Top, bir penaltı verildikten sonra tekrar oyuna girdiğinde süre 20 saniyeye sıfırlanır.*
  - Eğer penaltı atışı gol ile sonuçlanmazsa ve penaltıyı kullanan takım topun hakimiyetini tekrar ele geçirirse süre 20 saniyeye sıfırlanacaktır.*
  - Eğer penaltı atışı gol ile sonuçlanmazsa ve savunmadaki takım topun hakimiyetini ele geçirirse süre 30 saniyeye sıfırlanacaktır.*
  - Eğer penaltı atışı gol ile sonuçlanırsa süre 30 saniyeye sıfırlanacaktır.*
- Oyunun son dakikasında, antrenör, penaltıyı kullanmak yerine topun hakimiyetinin takımında kalmasını ve yeni atak süresi kullanmayı tercih edebilir. Bu durumda oyun, molalarda olduğu gibi yarı saha çizgisi ya da daha gerisinden başlar ve süre 30 saniyeye sıfırlanır.*
- Kaleciye çarparak sahanın yan kenar çizgilerini geçeni geçen top sonrası verilen serbest atışlarda, süre 20 saniyeye sıfırlanacaktır.*
- Hava atışından sonra süre 30 saniyeye sıfırlanacaktır.*
- Atılma anında, kalan hücum süresi 20 saniyeden fazla ise hücum süresi olarak fazla olan süre geçerli olacaktır. Atılma sırasında kalan hücum süresi 20 saniyeden daha az ise süre 20 saniyeye sıfırlanacaktır.*
- Aynı anda iki atılmanın gerçekleştiği durumlarda, süre sıfırlanmayacak ve kalan süre geçerliliğini koruyacaktır.*
- Savunmadaki oyuncunun topu suyun altına batırdığı durumda, kalan hücum süresi 20 saniyeden az ise süre 20 saniyeye sıfırlanacaktır.*

## 2. WP 19.1 (Kural Değişikliği)

Aşağıdaki durumlar hariç, serbest atış topun olduğu noktadan kullanılacaktır.

- Faulün savunmadaki oyuncu tarafından savunmadaki takımın 2 metre bölgesi içinde yapılması durumunda, serbest atış 2 metre çizgisinden yapılacaktır.

*TWPC (Technical Water Polo Committee) Yorumları:*

*Amaç, topun faulün yapıldığı yere dönmesi gerekliliğini kaldırarak oyunun hızlanmasını sağlamaktır.*

## 3. WP 17.2 (Kural Değişikliği)

Köşe atışı kullanan oyuncu;

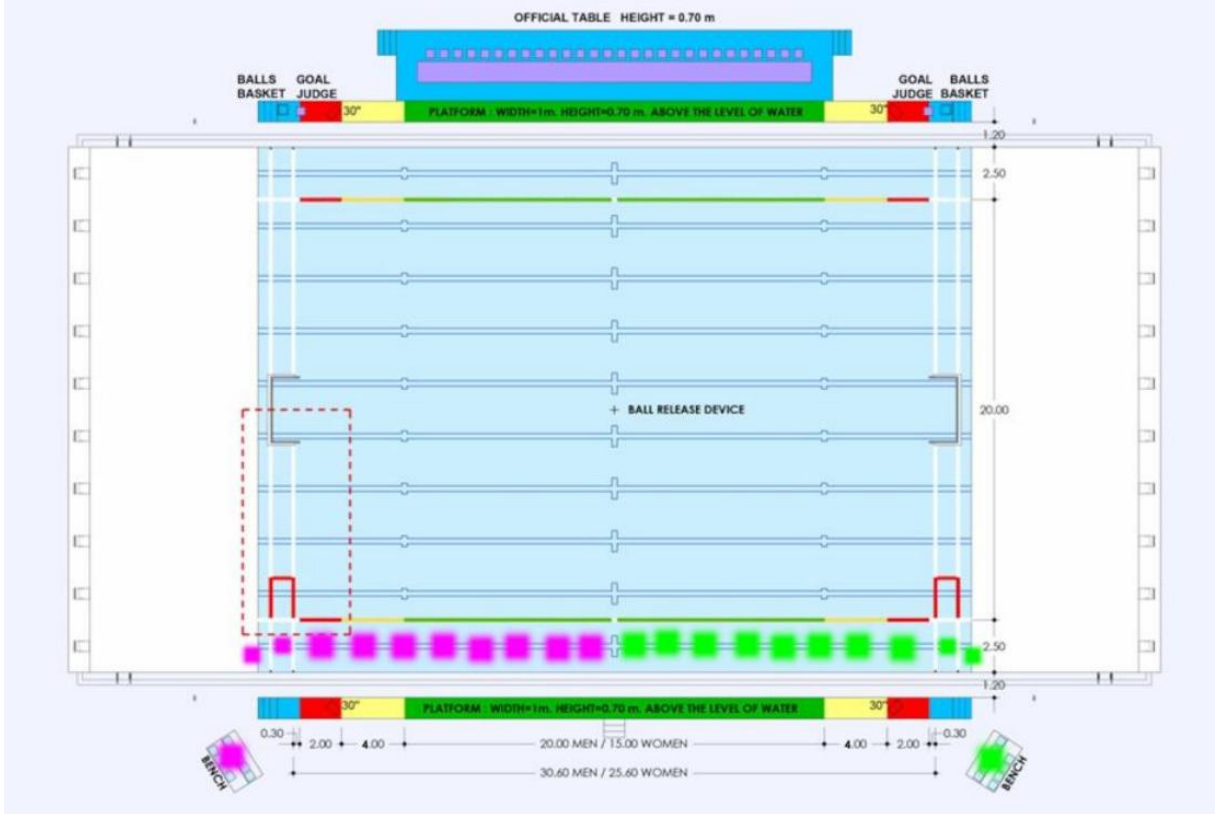
- Doğrudan şut çekebilir
- Topu oyuna sokup yüzdükten sonra pas vermeden şut çekebilir ya da
- Başka bir oyuncuya pas verebilir

## 4. WP 5.6 (Kural Değişikliği)

Takımların kendi yarı sahalarında, kale çizgisi ve yarı saha çizgisi arasında, değişen oyuncunun oyuna girebilmesi için ek bir alan olacaktır (Oyuncu değişiminin daha kısa sürede yapılabilmesi amacıyla). (Not: Atılan oyuncu veya atılan oyuncu yerine girecek yedeği her zaman köşedeki oyuna yeniden giriş bölgesinden oyuna girmelidir.

*TWPC (Technical Water Polo Committee) Yorumları:*

- Bu ek alanda durabilecek yedek oyuncu sayısı ya da bir defada değişebilecek oyuncu sayısı ile ilgili bir kısıtlama yoktur. Bu alan ısınma yapmak için kullanılamaz.*
- Yedek oyuncunun, havuzun kenarında ilerleyebilmesi için, bu ek alana yeniden giriş bölgesin yanından ve dalmadan girmesi gerekmektedir.*
- Oyundan çıkan ve oyuna girecek her iki oyuncu da oyun alanının dışına çıktıktan sonra, oyuncular görünür bir biçimde ellerini değiştirmelilerdir.*
- Oyundan çıkacak oyuncunun yedeğinin oyuna girebilmesi için, çıkan oyuncunun başlığının suyun üzerinde görünmesi gerekmektedir.*
- Oyundan çıkan oyuncunun, kale çizgisinin gerisine kadar yüzerek bu alandan çıkması gereklidir.*
- Oyuncu değişimi takımların kendi yarı sahalarında, kale çizgisi ve yarı saha çizgisi arasında herhangi bir yerde ve herhangi bir zamanda gerçekleşebilir.*
- Penaltı atışı verilmesinden sonra oyuncu değişimine izin verilmez. Bir sakatlık olduğu durumda ya da penaltıya sebep olan oyuncunun üç faülü olduğu durumda, oyuncu değişimi sadece oyuna yeniden giriş bölgesinden yapılabilir.*
- Oyuncular bu ek değişim alanında makul bir süre kalabilir. Bu süre, eski oyuna yeniden giriş bölgesinde izin verilen beklemeye benzer şekilde değerlendirilir.*
- Bu ek oyuncu değişim alanı en az 0.5 metre genişliğinde olmalıdır.*



## 5. YENİ KURAL

Mola butonu takımların kendi sorumluluklarında olacaktır. Antrenör mola istediğinde takım bençinde oturan üç yetkiliden bir tanesi mola butonuna basmakla yükümlü olacaktır.

## 6. WP 11.2 (Kural Değişikliği)

İkinci ve üçüncü periyot arasında 3 dakikalık bir ara olacaktır.

## 7. WP 10.1 (Kural Değişikliği)

Aşağıdaki durumlar için, penaltı bölgesini çevreleyecek şekilde otomatik görsel efektler kullanılacaktır.

- Oyundan atılma süresinin son 5 saniyesini belirtmek için,
- Oyundan atılan oyuncunun atılma süresinin bittiğini belirtmek için.

## 8. WP 14.3 (Kural Değişikliği)

Gol;

- 6 metre dışında yapılan faul sonrası verilen serbest atıştan sonra, doğrudan çekilen şut ile,
- Fake yaptıktan, topla yüzdükten veya topu suya koyduktan sonra (Not: Oyuncu doğrudan şut çekmiyorsa fake yapmadan veya topla yümeden önce, topu kurallarda anlatıldığı şekli ile oyuna sokmalıdır.)

atılabilir.

TWPC (Technical Water Polo Committee) Yorumları:

- Hem top hem de faulün yapıldığı yer 6 metrenin dışında olmalıdır.
- Eğer top 6 metrenin içindeyse oyuncu şut çekemez.
- Eğer faul 6 metrenin içinde yapıldıysa ancak top 6 metrenin dışında ise oyuncu şut çekemez.
- Eğer hem top hem de faulün yapıldığı yer 6 metrenin dışında ise oyuncu direkt olarak şut çekmeyi ya da topu görünür bir biçimde oyuna sokmayı tercih edebilir.
- Oyuncu topu görünür bir şekilde oyuna soktuktan sonra yüzebilir, fake yapabilir ve şut çekebilir. Top görünür şekilde oyuna girdikten sonra savunma oyuncusu topa sahip olan oyuncuya müdahale edebilir.
- Topu görünür biçimde oyuna sokmak, topun oyuncunun elini terk etmesi anlamına gelir. Oyuncunun topu bir elinden diğer eline geçirmesi, topun oyuna sokulduğu anlamına gelir.
- Durgun zaman sonra direkt şut çekme;  
Bir zaman aralığı olduktan sonra direkt şut çekilmesine izin verilmez
  - Hakemin, başlık değişimi, sakatlık ya da başka bir sebepten ötürü topu alması durgun zaman olarak değerlendirilir. Sorun giderilip top oyuncuya geri verildikten sonra oyuncu direkt olarak kaleye şut çekemez.
  - Ancak, başlık değişimi, sakatlık ya da başka bir sebepten ötürü oyunun durması sonrasında top, köşe atışı kullanan ya da 6 metre dışındaki bir oyuncuya veriliyorsa, oyuncu topu oyuna soktuktan sonra şut çekebilir (ya da yüzebilir ve fake yapabilir) ve gol atabilir.

## 9. YENİ KURAL

Hakem faulün 6 metre dışında yapıldığını göstermek amacı ile bir elini havaya kaldırarak işaret verir.

TWPC (Technical Water Polo Committee) Yorumları:

- Hakem bu işareti verdiği anda oyuncu şut çekebilir.
- Hakem bu işareti vermediği durumda ya faulün ya da topun 6 metre içinde olduğu anlamına gelir ve oyuncu şut çekemez.

## 10. WP 14.2 (Kural Değişikliği)

Kaleciler yarı sahayı geçebilir ve yarı sahayı geçtikten sonra topa dokunabilirler.

TWPC (Technical Water Polo Committee) Yorumları:

- Kaleciler yarı saha çizgisini geçebilir ve her yerden şut çekebilirler (örneğin penaltı atabilirler).
- Kaleciler bütün avantajlarını 6 metre dışında kaybederler.
- Oyun penaltılara kaldığı durumda, antrenörler 5 oyuncu ve 1 kaleci seçerken, kaleci penaltıyı kullanan kişilerden biri olabilir.
- Oyun penaltılara kaldığı durumda, yedeği listede olmak kaydıyla, kaleci herhangi bir anda değiştirilebilir ancak kaleci penaltıyı kullanan oyunculardan biri olarak gösterildiyse herhangi bir değişim yapılamaz.

## 11. WP 12.1 (Kural Değişikliği)

Her takım, tüm maç boyunca iki mola hakkına sahiptir. Bu mola hakları topa sahip olan takımın antrenörü tarafından, penaltı verilmesi sonrası dışında oyun süresince her an kullanılabilir.

*TWPC (Technical Water Polo Committee) Yorumları:*

- *Molalar aynı periyot içinde arka arkaya alınabilir.*

## 12. YENİ KURAL

6 metre içinde, bir oyuncu yüzerken ve/veya topu tutarken, bu oyuncuya olası bir şutu engellemek amacıyla arkadan müdahale edilmesi penaltı ile cezalandırılır. (Not: Savunmadaki oyuncunun sadece topa dokunduğu durumlar dışında)

*TWPC (Technical Water Polo Committee) Yorumları:*

*6 metre içinde, olası bir gol pozisyonunda ve bir gol atma girişimi sırasında:*

- *Eğer gol atma girişimindeki bir hücum oyuncusu kaleye savunma oyuncusundan daha yakınsa, savunma oyuncusu penaltıya sebep olmadan faul yapamaz. Bu durum olası bir gole engel olmak anlamına gelir. Arkada kalan savunma oyuncusunun savunma yapmasının tek yolu direkt topa müdahale etmektir.*
- *Hakem, hücum oyuncusunun hareketini tamamlamasını beklemek amacı ile kararı geciktirebilir. Eğer oyuncu hareketini tamamlayamazsa, hakem kuralı uygulamalıdır.*
- *Hücum oyuncusu, kalenin önünde, top suda ve oyuncunun eli topun üzerindeyken, savunmadaki takımın kalecisi, hücum oyuncusunun eli üzerindeyken topu suya batırırsa; kaleci müdahaleyi arkadan değil önden yaptığı için penaltı verilmez. Kaleci lehine serbest atış verilir.*

## 13. YENİ KURAL

Hakemler işitsel donanım kullanacaklardır.

*TWPC (Technical Water Polo Committee) Yorumları:*

- *Her hakem kendi aralarındaki iletişimi sağlamak amacı ile mikrofon-kulaklık seti kullanacaktır.*
- *Delege de sadece bilgi almak ve açıklık sağlamak amacı aynı şekilde bir mikrofon-kulaklık seti kullanacaktır.*

## 14. YENİ KURAL

Oyun sırasında belirlenemeyen ya da doğru şekilde cezalandırılmayan brutalite veya aşırı şiddet durumlarını belirlemek ve uygun yaptırımın uygulanmasını sağlamak amacı ile Maç Video İzleme Sistemi (MVİS) kullanılacaktır.

*TWPC (Technical Water Polo Committee) Yorumları:*

- Amaç, maç sırasında düzgün şekilde cezalandırılmayan oyunculara geriye yönelik olarak yaptırım uygulanmasıdır.
- Maçın sonucu değişmeyecektir.
- Örnek olarak, eğer TWPC, bir hareketin brutalite cezası alması gerektiğine kanaat getirirse, söz konusu oyuncu, maçta olması gerektiği şekilde (en az 1 maç) cezalandırılacaktır.
- Maçın sonucu değişmemekle beraber, oyuncunun bir veya daha fazla maç ceza alması durumunda, takımı sonraki maça bir oyuncu eksik çıkacaktır.
- Herhangi bir olayın bu sistemle tekrar incelenmesini isteyen takımlar, söz konusu maçın bitişinden sonraki 60 dakika içinde, TWPC delegesine ya da ofisine resmi yazı ile 500 İsviçre Frankı ödeyerek başvurabileceklerdir.
- TWPC kendi isteğiyle de bir olayı incelemeye alabilir.
- TWPC, bir oyuncuyu sonraki maçtan uzaklaştırma kararı aldığı durumda, takımları ile iletişime geçecektir.

## 15. YENİ KURAL

Penaltı atışının yapılacağı yeri belirleyen ve sahanın her iki tarafında da bulunan işaretler kırmızı renkte olmalıdır.