**Podczas Pucharu FINA 2018**

**testowane będą m.in. następujące przepisy gry:**

|  |
| --- |
| **Czas rozgrywania akcji 20 sekund obowiązywać będzie w przypadku:**  **- rzutu rożnego,**  **- po strzale nie powodującym zmiany posiadania piłki,**  **- po wykluczeniu zawodnika.** |
| **Rzut wolny będzie wykonywany z miejsca gdzie jest piłka, z wyjątkiem faulu popełnionego przez broniącego**  **gracza w polu 2 metrów obrony.**  **W tym przypadku rzut wolny powinien zostać wykonany z linii 2 metrów na przeciw miejsca przewinienia.** |
| **Zawodnik wykonujący rzut rożny lub rzut wolny może:**  **a) strzelać bezpośrednio na bramkę,**  **b) dryblować i strzelać po dryblingu,**  **c) podać piłkę innemu graczowi.** |
| **Dodatkowe miejsce wejścia na boisko będzie znajdować się w dowolnym miejscu własnej połowy pola gry**  **pomiędzy linią bramkową a linią środkową.**  **Natomiast wykluczony gracz lub jego zmiennik musi zawsze ponownie wejść na boisko ze strefy zmian.** |
| **Sygnał timeoutu (w formie elektronicznej) będzie do dyspozycji  jednego z trzech oficjeli przebywających**  **na ławce zespołu.** |
| **Przerwa po drugiej kwarcie meczu wynosić będzie 3 (trzy) minuty.** |
| **W przypadku rzutu wolnego bramka może zostać zdobyta:**  **a) poprzez niezwłoczny strzał z odległości ponad 6 metrów od bramki,**  **b) po dryblingu lub umieszczeniu piłki na wodzie.** |
| **Bramkarz może uczestniczyć w grze poza linią połowy boiska.** |
| **Każda drużyna ma prawo do 2 time-outów w każdym czasie meczu, z wyjątkiem sytuacji przyznania**  **rzutu karnego, zespołowi posiadającemu piłkę.** |
| **Rzut karny może zostać wykonany przez każdego gracza drużyny, której został przyznany z dowolnego**  **miejsca linii 6 metrów. Przed wykonaniem rzutu karnego dozwolone jest wykonywanie zamachów,**  **przesunięcie na bok i umieszczanie piłki na wodzie.**  **Bramkarz może zająć pozycję w odległości do 2 m od linii bramkowej,** |
| **Możliwe jest wykorzystywanie sprzętu audiowideo przez sędziów-arbitrów.** |
| **Zostanie wprowadzona procedura korzystania z sprzętu audiowideo w celu usankcjonowania przypadków**  **brutalności lub ekstremalnej fizycznej przemocy, które nie zostały odpowiednio ukarane lub zidentyfikowane**  **podczas gry.** |