

FINA – REGULAMENTUL JOCULUI DE POLO PE APĂ

Traducere și editare asigurate de Radu MATACHE, arbitru LEN/FINA

PERIOADA: 2019-2021. Valabil de la 10.02.2019

CUPRINS

WP 1	Terenul de joc și echipamentul
WP 2	Porțile
WP 3	Mingea
WP 4	Căștile
WP 5	Echipele și înlocuitorii
WP 6	Oficialii
WP 7	Arbitrii
WP 8	Arbitrii de poartă
WP 9	Cronometrorii
WP 10	Secretarii
WP 11	VAR (Video Assistant Referee) – Arbitrul Asistent Video
WP 12	Durata jocului
WP 13	Time-out-urile
WP 14	Începerea jocului
WP 15	Modul de marcarea a unui gol
WP 16	Reluarea jocului după gol
WP 17	Lovituri de poartă
WP 18	Lovituri de colț
WP 19	Lovituri neutre
WP 20	Lovituri libere
WP 21	Faulturi simple
WP 22	Faulturi sancționate cu eliminare
WP 23	Faulturi sancționate cu lovitură de pedeapsă
WP 24	Lovituri de pedeapsă
WP 25	Greșeli personale
WP 26	Accident, rănire și îmbolnăvire
WPAG	Reguli privind grupele de vârstă
ANEXA A	Instrucțiuni pentru uzul celor doi arbitrii
ANEXA B	Semnalizările utilizate de oficiali
ANEXA C	Regulamentul privind acțiunile disciplinare la competițiile FINA de polo pe apă



****** un marcaj ROȘU de 5m va fi adăugat pe latura lungă a terenului și pe podiumul arbitrilor, indicând locul de unde trebuie executată o lovitură de penalty, iar suprafața galbenă va trebui extinsă până la 4m pentru fiecare zonă în același timp cu reducerea suprafeței verzi cu 2m, rezultând pentru această suprafață verde dimensiunile de 18m pentru BĂRBAȚI și 13m pentru FEMEI.

WP 1.3 La un joc condus de un singur arbitru, acesta va oficia pe partea mesei oficiale și arbitrii de poartă vor fi situați pe partea opusă.

WP 1.4 Distanța dintre liniile de poartă va fi cuprinsă între 20 și 30 de metri la jocurile de bărbați. Distanța dintre liniile de poartă va fi cuprinsă între 20 și 25 de metri la jocurile de femei. Lățimea terenului de joc va fi cuprinsă între 10 și 20 de metri.

WP 1.5 Pentru competițiile FINA dimensiunile terenului de joc, adâncimea, temperatura apei și intensitatea luminoasă vor fi conform celor stabilite în FR 7.2., FR 7.3., FR 7.4 și FR 8.3.

WP 1.6 Marcaje distinctive vor fi asigurate pe ambele părți ale terenului de joc pentru a scoate în evidență următoarele :

- marcaje albe - linia de poartă și jumătatea terenului
- marcaje roșii - 2 metri de la linia de poartă
- marcaje galbene - 6 metri de la linia de poartă
- un marcaj roșu va fi plasat la 5m de liniile porților indicând locul de unde trebuie executată o lovitură de penalty.

Părțile laterale ale terenului de joc de la linia porții până la linia de 2 metri vor fi marcate cu roșu; de la linia de 2 metri la linia de 6 metri cu galben și de la linia de 6 metri la linia ce marchează jumătatea distanței cu verde.

WP 1.7 Un marcaj roșu va fi plasat la fiecare capăt al terenului de joc, la doi metri de colțul terenului pe partea opusă mesei oficiale, pentru a scoate în evidență zona de reintrare.

WP 1.8 Vor fi asigurate zone pentru înlocuirile de meci (flying substitutions) în apă în exteriorul terenului de joc, de-a lungul laturii laterale lungi pe partea unde sunt situate băncile de rezervă ale echipelor. Lățimea acestor zone laterale de reintrare va fi cuprinsă între 0.5m – 1m.

Zona laterală de reintrare stabilită pentru înlocuirile de meci (flying substitutions) pentru fiecare echipă va fi situată între linia de poartă din dreptul băncii de rezervă a echipei și centrul terenului de joc.

WP 1.9 Se va asigura spațiu suficient pentru a permite arbitrilor să se deplaseze liber de la un capăt la altul al terenului de joc. De asemenea se va asigura spațiu la liniile de poartă pentru arbitrii de poartă.

WP 1.10 Secretariatului îi vor fi asigurate steaguri separate roșu, alb, albastru și galben, fiecare măsurând 0,35 metri x 0,20 metri .

WP 2. PORȚILE

WP 2.1 Porțile, compuse din două bare verticale și o bară transversală cu secțiuni dreptunghiulare, cu dimensiunea de 0,075 metri, cu fața la terenul de joc și vopsite în alb, vor fi plasate pe liniile de poartă la fiecare capăt al terenului de joc, la distanțe egale de marginile terenului de joc și nu la mai puțin de 0,30 metri distanță de capetele terenului de joc.

WP 2.2 Distanța dintre fețele interioare ale barelor verticale va fi de 3 metri. Când apa are adâncimea de 1,50 metri sau mai mult, fața interioară a barei transversale va fi la 0,90 metri de la suprafața apei. Când apa are adâncimea mai mică de 1,50 metri, fața interioară a barei transversale va fi la 2,40 metri de fundul bazinului.

WP 2.3 Plasele (nerigide) vor fi legate sigur de bare astfel încât să închidă complet întreaga suprafață a porții și vor fi legate de structura porții în așa fel încât să formeze un spațiu liber de cel puțin 0,30 metri față de linia de poartă, oriunde în interiorul porții.

WP 3. MINGEA

WP 3.1 Mingea va fi rotundă și va avea o cameră cu supapă. Va fi rezistentă la apă, fără șireturi și fără a fi acoperită de grăsimi sau alte substanțe similare.

WP 3.2 Greutatea mingii va fi cuprinsă între 400 și 450 de grame.

WP 3.3 Pentru jocurile de bărbați circumferința mingii va fi cuprinsă între 0,68 metri și 0,71 metri iar presiunea va fi de 55-62 kPa.

WP 3.4 Pentru jocurile de femei circumferința mingii va fi cuprinsă între 0,65 metri și 0,67 metri iar presiunea va fi de 48-55 kPa.

WP 4. CĂȘTILE

WP 4.1 Căștile vor avea culori contrastante, altele decât roșu, conform aprobării arbitrilor, dar totodată contrastante față de culoarea mingii. Unei echipe i se poate impune de către arbitrii să poarte căști albe sau albastre. Portarii vor purta căști roșii. Căștile vor fi legate sub bărbie. Dacă un jucător își pierde casca în timpul jocului, jucătorul o va înlocui la prima oprire a jocului când echipa lui este în posesia mingii. Căștile vor fi purtate pe toată durata jocului.

WP 4.2 Căștile vor fi prevăzute cu protecții maleabile pentru urechi, de aceeași culoare ca și căștile echipei, cu excepția că portatrul poate avea protecții roșii.

WP 4.3 Căștile vor fi numerotate lateral pe ambele părți cu numere de 0,10 metri înălțime. Portarul va purta casca cu numărul 1, iar celelalte căști vor fi numerotate de la 2 la 13. Înlocuitorul portarului va purta o cască roșie cu numărul 13. Nici un jucător nu va avea voie să-și schimbe numărul căștii în timpul jocului, cu excepția cazului în care arbitrul permite acest lucru, caz în care va fi anunțat și secretariatul.

WP 4.3.1 Doar pentru Jocurile Olimpice: căștile vor fi numerotate lateral pe ambele părți cu numere de 0,10 m înălțime. Portarul va purta casca cu nr. 1 și celelalte căști vor fi numerotate de la 2 la 11. Niciun jucător nu va avea voie să își schimbe numărul căștii în timpul jocului cu excepția cazului în care arbitrul permite acest lucru, caz în care va fi anunțat secretariatul.

WP 4.4 Pentru meciurile internaționale, căștile vor avea inscripționat în partea din față codul de trei litere al țării și pot de asemenea să afișeze culorile steagului țării respective. Codul țării va fi de 0,04 metri înălțime.

WP 5. ECHIPELE ȘI ÎNLOCUITORII

WP 5.1 Fiecare echipă se va compune din maxim treisprezece jucători: unsprezece jucători de teren și doi portari. O echipă va începe jocul cu maxim șapte jucători, dintre care unul va fi portarul și va purta casca de portar. Cinci rezerve pot fi folosite ca înlocuitori și un portar de rezervă poate fi folosit numai ca înlocuitor pentru portar. Unei echipe care joacă cu mai puțin de șapte jucători nu i se va cere să aibă portar.

WP 5.1.1 Doar pentru Jocurile Olimpice: Fiecare echipă se va compune din maximum 11 jucători: 10 jucători de teren și 1 portar. O echipă va începe jocul cu maxim 7 jucători, dintre care unul va fi portarul și va purta casca de portar. Patru rezerve pot fi folosite ca înlocuitori. Una dintre aceste rezerve poate înlocui portarul. Unei echipe care joacă cu mai puțin de 7 jucători, nu i se va cere să aibă portar.

WP 5.2 Toți jucătorii care nu sunt în joc, împreună cu antrenorii și oficialii, cu excepția antrenorului principal, vor sta pe banca echipei respective și nu vor părăsi banca pe tot parcursul jocului, cu excepția pauzelor dintre reprize sau în timpul time-out-urilor. Antrenorului principal al echipei în atac i se va permite să se deplaseze până la linia de 6 metri în orice moment. Echipele vor schimba porțile și băncile de rezervă numai la jumătatea meciului. Ambele bănci de rezervă vor fi situate pe partea opusă mesei oficiale.

WP 5.3 Căpitanii vor fi membri jucători ai echipei respective și vor fi responsabili de buna purtare și disciplina echipei.

WP 5.4 Jucătorii vor purta costume de baie netransparente sau costume de baie cu slip separat sub acesta și înainte de a intra în joc vor îndepărta toate obiectele care ar putea cauza răni.

WP 5.5 Jucătorii nu vor avea grăsimi, uleiuri sau alte substanțe similare pe corp care ar putea să îi asigure un avantaj. Dacă un arbitru observă înainte de începerea jocului că asemenea substanțe au fost utilizate, el va dispune înlăturarea acestor substanțe imediat. Începerea jocului nu va fi întârziată pentru înlăturarea acestor substanțe. Dacă această greșală a fost depistată după începerea jocului, jucătorul vinovat va fi eliminat pentru restul jocului și unui înlocuitor i se va permite intrarea în joc imediat prin zona de reintrare din apropierea propriei linii de poartă.

WP 5.6 În orice moment în timpul jocului, un jucător poate fi înlocuit ieșind din terenul de joc prin propria zona de reintrare. Înlocuitorul poate intra în terenul de joc prin zona de reintrare imediat ce jucătorul a ieșit vizibil la suprafața apei în zona de reintrare. Înlocuirile de meci (flying substitutions) în propria zonă laterală de reintrare, vor fi posibile doar dacă ambii jucători (cel care iese și înlocuitorul) sunt în apă, în afara terenului de joc și își ating mâinile deasupra apei. Dacă un portar este înlocuit sub incidența acestei reguli, înlocuirea se va face doar cu portarul de rezervă. Dacă echipa are mai puțin de șapte jucători, aceștia nu i se va cere să aibă portar. Nici o înlocuire nu va fi făcută sub incidența acestei reguli în intervalul de timp dintre acordarea unei lovituri de pedeapsă și executarea acesteia.

NOTĂ: În cazul în care portarul și portarul de rezervă nu au dreptul sau nu pot să joace, echipei care joacă cu șapte jucători i se va cere să joace cu un alt portar care va purta casca de portar.

Pe parcursul jocului dacă o echipă nu mai are rezerve în afară de înlocuitorul portarului, fie portarul fie înlocuitorul acestuia poate juca în calitate de jucător de teren.

WP 5.6.1 Doar pentru Jocurile Olimpice: În orice moment în timpul jocului, un jucător poate fi înlocuit ieșind din terenul de joc prin propria zona de reintrare. Înlocuitorul poate intra în terenul de joc prin zona de reintrare imediat ce jucătorul a ieșit vizibil la suprafața apei în zona de reintrare. Înlocuirile de meci (flying substitutions) în propria zonă laterală de reintrare, vor fi posibile doar dacă ambii jucători (cel care iese și înlocuitorul) sunt în apă, în afara terenului de joc și își ating mâinile deasupra apei.

Dacă echipa are mai puțin de șapte jucători, aceștia nu i se va cere să aibă portar. Nici o înlocuire nu va fi făcută sub incidența acestei reguli în intervalul de timp dintre acordarea unei loviturii de pedeapsă și executarea acesteia.

NOTĂ: În cazul în care portarul nu are dreptul sau nu poate să joace, echipei care joacă cu șapte jucători i se va cere să joace cu un alt portar care va purta casca de portar cu numărul cu care a jucat ca jucător de teren.

WP 5.7 Un înlocuitor poate intra în terenul de joc prin orice loc:

- în timpul pauzelor dintre reprize;
- după marcarea unui gol ;
- în timpul unui time-out ;
- să înlocuiască un jucător care sângerează sau este rănit.

WP 5.8 Un înlocuitor va fi pregătit să intre în joc fără întârziere. Dacă nu este gata, jocul va continua fără el iar acesta poate intra oricând din zonele de reintrare din apropierea propriei linii de poartă, după atingerea mâinilor atunci când se impune prin regulament.

WP 5.9 Un portar care a fost înlocuit nu poate, dacă reîntra în joc, să joace pe orice alt post decât acela de portar.

WP 5.10 În cazul în care un portar se retrage din joc din orice motiv medical, arbitrii vor permite înlocuirea imediată a acestuia, cu portarul de rezervă.

WP 6. OFICIALII

WP 6.1 Pentru competițiile FINA echipa de oficiali va fi formată din doi arbitri, doi arbitri de poartă, cronometrori și secretari, fiecare cu următoarele puteri și îndatoriri. O asemenea echipă de oficiali va fi asigurată oricând este posibil și pentru alte competiții, cu excepția unui joc oficiat de doi arbitri fără arbitrii de poartă, arbitrii urmând să își asume puterile și îndatoririle (dar fără să facă semnalizările specifice) ce revin arbitrilor de poartă conform WP 8.2.

NOTA: În funcție de gradul de importanță, jocurile pot fi conduse de echipe formate din patru până la opt oficiali, după cum urmează:

a) arbitrii și arbitrii de poartă :

- *2 arbitri și 2 arbitri de poartă ;*
- *2 arbitri și nici un arbitru de poartă ;*
- *1 arbitru și 2 arbitri de poartă ;*

b) cronometrorii și secretarii :

- *1 cronometror și 1 secretar: cronometrorul va înregistra perioadele de posesie continuă a mingii de către fiecare echipă conform, WP 21.14; secretarul va înregistra timpul efectiv de joc, time-out-urile, pauzele dintre reprize, va face înregistrarea meciului pe foaia de arbitraj conform WP 10.1 și de asemenea va înregistra perioadele de excludere a jucătorilor eliminați conform regulamentului.*
- *2 cronometrori și 1 secretar: cronometrorul 1 va înregistra timpul efectiv de joc, time-out-urile și pauzele dintre reprize; cronometrorul 2 va înregistra perioadele de posesie continuă a mingii de către fiecare echipă conform WP 21.14; secretarul va face înregistrarea meciului și va îndeplini toate celelalte îndatoriri stabilite de WP 10.1 .*
- *2 cronometrori și 2 secretari: cronometrorul 1 va înregistra timpul efectiv de joc, time-out-urile și pauzele dintre reprize; cronometrorul 2 va înregistra perioadele de posesie continuă a mingii de către fiecare echipă conform WP 21.14; secretarul 1 va face înregistrarea*

meciului conform WP 10.1 (a); secretarul 2 va aduce la îndeplinire îndatoririle prevăzute de WP 10.1 (b), (c) și (d), referitoare la intrarea greșită a jucătorilor eliminați, a înlocuitorilor, eliminarea jucătorilor și cea de-a treia greșeală personală.

- *VAR (Video Assistant Referee) Arbitrul Asistent Video va oferi ajutor celor doi arbitrii centrali pentru clarificarea situațiilor incerte cu privire la marcarea unui gol (dacă "este gol/ sau nu este gol")*

WP 7. ARBITRII

Utilizarea echipamentului audio de către arbitrii centrali ai meciului.

Pe parcursul meciului, cei doi arbitrii centrali vor avea un set de căști audio pentru comunicarea între aceștia.

Delegatul va avea de asemenea un set, dar doar pentru a primi informații de la masa oficială și pentru a asigura claritatea.

WP 7.1 Arbitrii vor avea controlul absolut al jocului. Autoritatea lor asupra jucătorilor va fi efectivă pe toată durata în care ei și jucătorii se află în incinta bazinului. Toate deciziile arbitrilor referitoare la situațiile apărute sunt definitive și interpretarea acestora conform regulilor va fi respectată pe durata jocului. Arbitrii nu vor face presupuneri în legătură cu faptele întâmplate în orice situație apărută în timpul jocului, ci vor interpreta ceea ce observă cu maxim de abilitate .

WP 7.2 Arbitrii vor fluiera începerea, reînceperea jocului și pentru a declara golurile, loviturile de poartă, loviturile de colț (cu sau fără semnalizarea arbitrilor de poartă), loviturile neutre și orice încălcări ale Regulamentului. Arbitrul poate să își modifice decizia cu condiția semnalizării acestui lucru înainte ca mingea să fie repusă în joc.

WP 7.3 Este la discreția arbitrilor să acorde (sau să nu acorde) un fault simplu, cu eliminare sau penalty în funcție de avantajul pe care l-ar reprezenta respectivul fault pentru echipa aflată în atac. Arbitrii trebuie să officieze în favoarea echipei din atac prin acordarea unui fault sau prin abținerea de la acordarea unui fault dacă, în opinia lor, acordarea faultului ar fi în avantajul echipei jucătorului care a comis greșeala.

NOTĂ: Arbitrii vor aplica acest principiu fără nici o excepție.

WP 7.4 Arbitrii au puterea de a elimina orice jucător din apă în conformitate cu prevederile regulamentului și de a opri jocul în cazul în care jucătorul refuză să părăsească apa când i s-a ordonat.

WP 7.5 Arbitrii au puterea să elimine din incinta bazinului orice jucător, înlocuitor, spectator sau oficial, a căror comportare împiedică arbitrii să își ducă la îndeplinire îndatoririle în mod corespunzător și într-o manieră imparțială.

WP 7.6 Arbitrii au puterea să oprească jocul în orice moment, dacă, în opinia lor, comportarea jucătorilor sau a spectatorilor sau alte împrejurări împiedică jocul să se termine în bune condițiuni. Dacă jocul trebuie să fie oprit, arbitrii vor face un raport asupra deciziilor lor la autoritatea competentă.

WP 8. ARBITRII DE POARTĂ

WP 8.1 Arbitrii de poartă vor fi plasați de aceeași parte cu masa oficială, fiecare pe linia de poartă, la capetele terenului de joc.

WP 8.2 Îndatoririle arbitrilor de poartă sunt :

- a) să semnalizeze cu un braț ridicat vertical când jucătorii sunt poziționați corect pe linia de poartă corespunzătoare la începutul unei reprize;
- b) să semnalizeze cu ambele brațe ridicate vertical pentru un start sau restart greșit;
- c) să semnalizeze arătând cu brațul direcția de atac pentru o lovitură de poartă;
- d) să semnalizeze arătând cu brațul direcția de atac pentru o lovitură de colț;
- e) să semnalizeze ridicând și încrucișând ambele brațe pentru un gol;
- f) să semnalizeze cu ambele brațe ridicate vertical pentru o reintrare greșită a unui jucător eliminat sau pentru o intrare greșită a unui înlocuitor.

WP 8.3 Fiecare arbitru de poartă va avea mingi de rezervă și în momentul în care mingea de joc părăsește terenul de joc, va arunca imediat o nouă minge portarului (pentru o lovitură de poartă), celui mai apropiat jucător al echipei în atac (pentru o lovitură de colț) sau oriunde i se indică de către arbitru.

WP 9. CRONOMETRORII

WP 9.1 Îndatoririle cronometrilor sunt:

- a) să înregistreze perioadele de joc efectiv, time-out-urile și pauzele dintre reprize;
- b) să înregistreze perioadele de posesie continuă a mingii de către fiecare echipă;
- c) să înregistreze perioadele de eliminare ale jucătorilor eliminați în conformitate cu regulamentul și totodată timpii de reintrare a acestora sau ai înlocuitorilor acestora ;
- d) să semnalizeze audibil începutul ultimului minut de joc.
- e) să semnalizeze cu fluierul după 45 de secunde din time-out și la sfârșitul fiecărui time-out.

WP 9.2 Un cronometror va semnaliza prin fluier (sau cu orice alt mijloc cu condiția să fie distinct, eficient, acustic și ușor de înțeles) sfârșitul fiecărei reprize independent de arbitri, iar semnalul lui va avea efect imediat, cu următoarele excepții:

- a) în cazul în care simultan arbitrul va acorda o lovitură de pedeapsă, situație în care penalty-ul se va executa în concordanță cu regulamentul;
- b) în cazul în care mingea este în zbor și trece de linia de poartă, situație în care orice gol rezultat se va valida.

WP 10. SECRETARII

WP 10.1 Îndatoririle secretarilor sunt:

- a) să facă înregistrările jocului, incluzând jucătorii, scorul, time-out-urile, eliminările, loviturile de pedeapsă și greșelile personale ale fiecărui jucător;
- b) să controleze perioadele de eliminare ale jucătorilor eliminați și să semnalizeze expirarea perioadei de eliminare prin ridicarea steagului corespunzător, cu excepția cazului în care arbitrul semnalizează reintrarea unui jucător eliminat sau a unui înlocuitor, când echipa acestuia reintră în posesia mingii; După 4 minute secretarul trebuie să semnalizeze reintrarea unui înlocuitor pentru un jucător care a comis brutalitate, ridicând steagul galben împreună cu steagul de culoarea corespunzătoare.

- c) să semnalizeze cu steagul roșu și cu fluierul pentru orice reintrare incorectă a unui jucător eliminat sau o intrare incorectă a unui înlocuitor (inclusiv după semnalizarea cu steagul a arbitrului de poartă a unei intrări sau reintrări incorecte), semnal care va opri jocul imediat;
- d) să semnalizeze fără întârziere acordarea celei de-a treia greșeli personale împotriva oricărui jucător, după cum urmează:
 - i. cu steagul roșu, dacă a treia greșeală personală este o eliminare;
 - ii. cu steagul roșu și cu fluierul, dacă a treia greșeală personală este un penalty.

WP 11. VAR (Video Assistant Referee)-ARBITRUL ASISTENT VIDEO

WP 11.1 Îndatoririle Arbitrului Asistent Video sunt:

- a) să ofere ajutor arbitrului/arbitrilor centrali pentru clarificarea situațiilor incerte cu privire la marcarea unui gol (dacă "este gol/sau nu este gol")
- b) să arate arbitrului/arbitrilor centrali reluarea video a situațiilor incerte cu privire la marcarea unui gol (dacă "este gol/sau nu este gol")

WP 12. DURATA JOCULUI

WP 12.1 Durata jocului va fi de patru reprize, fiecare de câte opt minute de joc efectiv. Timpul va începe când un jucător atinge mingea la începutul fiecărei reprize. La toate semnalizările de oprire, ceasul de joc va fi oprit până când mingea este repusă în joc, când mingea părăsește mâna jucătorului care execută lovitura respectivă sau când mingea este atinsă de un jucător după o lovitură neutră.

WP 12.2 Va fi o pauză de două minute între prima și a doua repriză și între a treia și a patra repriză și o pauză de trei minute între a doua și a treia repriză. Echipele, incluzând jucătorii, antrenorii și oficialii, vor schimba porțile și băncile de rezervă înainte de începerea celei de-a treia reprize.

WP 12.3 În cazul în care rezultatul este egal la sfârșitul timpului de joc într-un meci la care se cere un rezultat tranșant se vor executa lovituri de pedeapsă pentru a determina rezultatul.

NOTĂ: Dacă loviturile de pedeapsă sunt necesare, se va aplica următoarea procedură :

- (a) *în cazul în care cele două echipe tocmai au terminat un meci, loviturile de pedeapsă vor începe imediat și vor oficia aceiași arbitrii*
- (b) *în alte situații, loviturile de pedeapsă se vor executa după 30 de minute de la terminarea ultimului meci al rundei respective, sau la prima ocazie practică. Vor oficia arbitrii implicați în cel mai recent meci al rundei respective, cu condiția să fie neutri.*
- (c) *În cazul în care două echipe sunt implicate, respectivii antrenori ai echipelor vor nominaliza cinci jucători și un portar care vor participa la loviturile de pedeapsă; portarul poate fi unul dintre trăgători; portarul poate fi schimbat în orice moment, cu condiția ca înlocuitorul său să fi fost înscris pe lista echipei în acel meci, cu toate acestea, el nu poate fi înlocuit ca unul dintre trăgători.*
- (d) *Cei cinci jucători nominalizați vor fi înscrși în ordine, iar ordinea respectivă va determina ordinea în care jucătorii vor trage la poarta adversarului; ordinea nu poate fi schimbată.*
- (e) *Nici un jucător eliminat din joc nu este eligibil să fie înscris pe lista printre acei jucători care să execute loviturile de pedeapsă sau să înlocuiască portaru.*
- (f) *Dacă portarul este eliminat în timpul loviturilor de pedeapsă, un jucător din cei cinci nominalizați poate să înlocuiască portarul, dar fără a beneficia de privilegiile acestuia; după executarea loviturii de pedeapsă, jucatorul poate fi înlocuit de către un alt jucător sau de către portarul alternativ. Dacă un jucător de teren este eliminat în timpul loviturilor de pedeapsă, poziția jucătorului este scoasă din lista celor cinci jucători participanți la penalty și un jucător înlocuitor este desemnat pe ultima poziție a listei.*
- (g) *Executarea loviturilor de pedeapsă se va face alternativ, la fiecare capăt al terenului de joc, cu excepția cazului în care condițiile de la un capăt al terenului avantajează și/sau dezavantajează o echipă, caz în care toate loviturile se vor executa la același capăt. Jucătorii care execută loviturile vor rămâne în apă în fața băncii echipelor lor, portarii vor schimba capetele, și toți jucătorii neimplicați vor rămâne pe banca echipei de proveniență.*
- (h) *Echipa care va executa prima lovitură de pedeapsă, va fi aleasă prin aruncare de monedă.*
- (i) *În cazul în care scorul este încă egal la finalul primelor cinci lovituri de pedeapsă, aceiași cinci jucători vor trage la poartă alternativ, până când o echipă ratează și cealaltă/ celelalte înscrie/înscriu*

- (j) *În cazul în care trei sau mai multe echipe sunt implicate, fiecare echipă va executa cinci lovituri de pedeapsă împotriva fiecăreia dintre celelalte echipe, alternând la fiecare tragere. Ordinea primei aruncări va fi determinată prin tragere la sorți.*

WP 12.4 Orice ceas vizibil va arăta timpul într-o manieră descrescătoare (aceasta însemnând că arată timpul de joc rămas dintr-o repriză).

WP 12.5 Dacă un meci (sau o parte din meci) trebuie rejucată, atunci golurile, greșelile personale și time-out-urile care s-au întâmplat în perioada de rejucat sunt șterse din foaia de joc, înscrise rămânând numai incidentele de brutalitate, rea conduită și toate eliminările prin cartonașul roșu.

WP 13. TIME-OUT- URILE

WP 13.1 Fiecare echipă va avea dreptul la două time-out-uri pe meci. Durata time-out-ului va fi de un minut. Un time-out poate fi cerut în orice moment, inclusiv după marcarea unui gol, de către antrenorul echipei aflate în posesia mingii, strigând “time-out” și semnalizând cu mâinile, către secretar sau arbitru, forma literei “T”. Dacă un “time-out” este cerut, secretarul sau arbitrul va opri imediat jocul cu fluierul și jucatorii se vor întoarce imediat la jumătățile de teren corespunzătoare. Time-outul solicitat poate fi cerut și prin acționarea oricărui dispozitiv autorizat pentru utilizare în meci.

NOTĂ: Time-outul nu poate fi solicitat după acordarea unei lovituri de pedeapsă

WP 13.2 Jocul va fi început la fluierul arbitrului, de către echipa în posesia mingii, prin punerea ei în joc de la linia de centru a terenului sau din spatele liniei de centru, cu excepția următoarei situații: dacă time-out-ul a fost cerut înaintea executării unei lovituri de colț, această lovitură va fi menținută.

NOTĂ: Timpul de posesie a mingii va continua de la reînceperea jocului după time-out.

WP 13.3 Dacă antrenorul echipei în posesia mingii cere un time-out suplimentar, la care echipa nu are dreptul, jocul va fi oprit și jocul va fi reînceput de către un jucător al echipei adverse prin punerea mingii în joc de la linia de centru a terenului.

WP 13.4 Dacă antrenorul echipei care nu este în posesia mingii cere un time-out, jocul va fi oprit și va fi acordată o lovitură de pedeapsă echipei adverse.

WP 13.5 La reînceperea jocului după time-out, jucătorii pot ocupa orice poziție în terenul de joc, în conformitate cu regulile privind executarea loviturilor de colț.

WP 14. ÎNCEPEREA JOCULUI

WP 14.1 Prima echipă înscrisă în programul oficial va purta căști albe sau căști de culoarea țării și vor începe meciul la stânga mesei oficiale. Cealaltă echipă va purta căști albastre sau căști de o culoare contrastantă și va începe meciul la dreapta mesei oficiale.

WP 14.2 La începutul fiecărei reprize, jucătorii vor ocupa poziții la suprafața apei pe linia de poartă corespunzătoare, la aproximativ un metru de stâlpii porții. Între stâlpii porților vor avea permisiunea să stea doar doi jucători. Nicio parte a corpului jucătorilor nu va fi în fața liniei de poartă, la nivelul apei.

NOTĂ: Niciun jucător nu are voie să tragă de culoar în față iar jucătorul care înoată pentru minge nu trebuie să aibă picioarele pe structura porții în încercarea de a se împinge la startul sau restartul unui meci.

WP 14.3 Când arbitrii sunt satisfăcuți că echipele sunt pregătite, un arbitru va fluiera startul și apoi va elibera sau arunca mingea în joc pe linia de centru.

WP 14.4 Dacă mingea este eliberată sau aruncată astfel încât o echipă are un avantaj clar, arbitrul va cere mingea și va acorda o lovitură neutră pe linia de centru.

WP 15. MODUL DE MARCARE A UNUI GOL

WP 15.1 Un gol va fi marcat când toată mingea a depășit linia de poartă, între stâlpii porții și sub bara transversală.

WP 15.2 Un gol poate fi marcat de oriunde din terenul de joc.

WP 15.3 Un gol poate fi marcat cu orice parte a corpului cu excepția pumnului strâns. Un gol poate fi marcat prin conducerea mingii în poartă (dribling). La începerea sau la orice reluare a jocului, cel puțin doi jucători (din orice echipă cu excepția portarului din apărare) trebuie să joace sau să atingă în mod intenționat mingea cu excepția executării unei:

- a) lovituri de pedeapsă;
- b) lovituri libere, executate de către un jucător în propria poartă;
- c) lovituri imediate (șut) dintr-o lovitură de poartă;
- d) lovituri imediate (șut) dintr-o lovitură liberă acordată în afara zonei de 6 metri; sau
- e) lovituri libere acordate și executate în afara zonei de 6 metri după ce jucătorul a pus vizibil mingea în joc.
- f) lovituri imediate (șut) dintr-o lovitură de colț

NOTĂ : Un gol poate fi marcat de un jucător printr-un șut imediat din afara zonei de 6 metri, după ce echipei sale i-a fost acordată o lovitură liberă pentru un fault comis în afara zonei de 6 metri. Dacă jucătorul a repus mingea în joc, un gol poate fi marcat după fentă (simularea unui șut) sau înotând cu mingea.

După acordarea unei lovituri de colț și jucătorul pune mingea în joc, un gol poate fi marcat după fentă (simularea unui șut) sau înotând cu mingea.

Un gol nu poate fi înscris direct sub incidența acestei reguli, la reînceperea jocului după:

- a) începutul unei reprize*
- b) un time-out*
- c) ce un gol a fost înscris*
- d) o rănire, inclusiv sângerare*
- e) schimbarea unei căști*
- f) ce arbitrul a cerut mingea*
- g) ce mingea părăsește terenul de joc*
- h) orice altă întârziere*

WP 15.4 Un gol va fi înscris dacă, la expirarea posesiei de 20 sau 30 de secunde sau la sfârșitul reprizei, mingea este în zbor și intră în poartă.

NOTĂ: În concordanță cu această regulă, dacă mingea intră în poartă după ce lovește barele porții transversale, portarul sau orice alt jucător din apărare și/sau sare pe apă, un gol va fi acordat. Dacă sfârșitul reprizei a fost semnalizat și mingea este jucată sau atinsă intenționat de către un jucător atacant în drumul ei către poartă, golul nu va fi acordat.

Dacă mingea este în zbor spre poartă, în concordanță cu această regulă și portarul sau alt jucător din apărare trage poarta în jos, sau un apărător, altul decât portarul, aflat în propria zonă de 6 metri, oprește mingea cu două mâini sau două brațe sau da cu pumnul în minge cu intenția de a împiedica marcarea unui gol, arbitrul va acorda o lovitură de pedeapsă dacă, în opinia sa mingea ar fi ajuns pe linia de poartă, dacă greșeala nu ar fi fost comisă.

Dacă mingea care este în zbor spre poarta, în concordanță cu această regulă, aterizează pe apă și apoi alunecă pe apă și intra complet dincolo de linia de poartă, arbitrul va acorda golul doar dacă mingea alunecă imediat peste linia de poartă ca urmare a impulsului creat de lovitură.

WP 16. RELUAREA JOCULUI DUPĂ GOL

WP 16.1 După marcarea unui gol, jucătorii vor lua poziții la suprafața apei oriunde în jumătatea proprie de teren. Nici o parte a corpului vreunui jucător nu va fi dincolo de linia de centru la suprafața apei. Un arbitru va reporni jocul suflând în fluier. În momentul reluării, jocul efectiv va porni când mingea părăsește mâna unui jucător al echipei care nu a înscris golul. O reluare care nu se efectuează în concordanță cu această regulă, se va repeta.

WP 17. LOVITURI DE POARTĂ

WP 17.1 O lovitură de poartă va fi acordată :

a) când întreaga circumferință a mingii a trecut dincolo de linia de poartă, exceptând zona dintre stâlpii porții și sub transversală, fiind atinsă ultima dată de orice jucator cu excepția portarului echipei aflate în apărare;

b) când întreaga circumferință a mingii a trecut dincolo de linia de poartă, între stâlpii porții și sub transversală sau lovește stâlpii, bara transversală sau portarul în apărare direct din:

- i. lovitura liberă acordată în interiorul zonei de 6 m.
- ii. lovitura liberă acordată în afara zonei de 6 m dar neexecutată conform regulamentului;
- iii. lovitura de poartă neexecutată imediat.

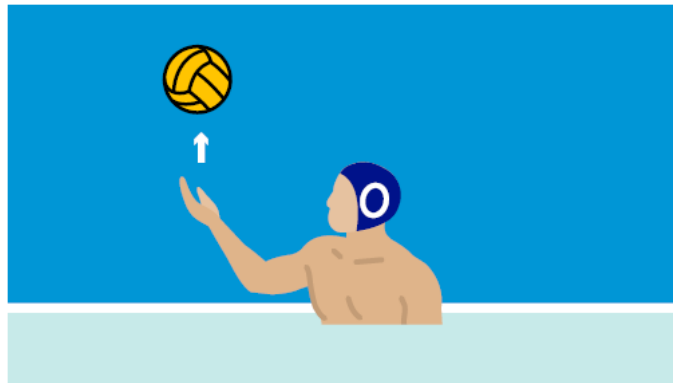
WP 17.2 Lovitura de poartă va fi executată de către oricare jucator al echipei de oriunde din interiorul zonei de 2 metri. O lovitură de poartă care nu s-a executat în concordanță cu această regulă se va repeta.

NOTĂ: Lovitura de poartă va fi executată de jucatorul care se află cel mai aproape de minge. Nu trebuie să existe întârzieri nejustificate în executarea unei lovituri libere, lovituri de poartă sau lovituri de colț, care trebuie să fie executată într-o asemenea manieră încât să permită celorlalți jucători să observe momentul în care mingea părăsește mâna jucătorului care o execută. Deseori jucătorii fac greșeala de a întârzia executarea loviturii pentru că ignoră parțial prevederile regulii WP 20.4, care permite celui care execută lovitură să înoate cu mingea (dribling) înainte de a o pasa altui jucător. Așadar, lovitura poate fi executată imediat, chiar dacă jucătorul care o execută nu poate găsi pe moment un jucător căruia să îi poată pasa mingea. În această situație, îi este permis să execute lovitură, fie lăsând-o să cadă pe apă din mâna ridicată (Fig. 1), fie să o arunce în aer (Fig. 2) și apoi poate înota sau dribla cu mingea. În fiecare din aceste cazuri, lovitura trebuie executată astfel încât ceilalți jucători să aibă posibilitatea să observe acest lucru.

Fig 1



Fig 2



WP 18. LOVITURI DE COLȚ

WP 18.1 O lovitură de colț va fi acordată când întreaga minge a trecut în totalitate dincolo de linia de poartă, excluzând zona dintre stâlpii porții și sub bara transversală, fiind atinsă ultima dată de portarul echipei în apărare sau când un jucător din apărare trimite mingea peste linia de poartă în mod intenționat.

WP 18.2 Lovitura de colț va fi executată de un jucător al echipei în atac de la marcajul de 2 metri, de pe partea cea mai apropiată de locul în care mingea a depășit linia de poartă. Nu este necesar ca lovitura să fie executată de cel mai apropiat jucător, dar trebuie executată fără întârzieri nejustificate .

NOTĂ: Pentru modul de execuție vezi regula de la WP 17.2

WP 18.3 În momentul execuției unei lovituri de colț, niciun jucător al echipei din atac nu va fi în interiorul zonei de 2 metri.

WP 18.4 O lovitură de colț executată dintr-o poziție greșită sau înainte ca toți jucătorii echipei din atac să părăsească zona de doi metri, va fi repetată.

WP 19. LOVITURI NEUTRE

WP 19.1 O lovitură neutră se va acorda :

- a) când, la începutul unei reprize, un arbitru este de părere că mingea a căzut într-o poziție care avantajează clar o echipă;
- b) când unul sau mai mulți jucători din fiecare echipă comit o greșeală în același moment, fapt ce face imposibil pentru un arbitru să stabilească care jucător a greșit primul;
- c) când ambii arbitri fluieră în același timp acordarea unor faulturi simple pentru echipe adverse;
- d) când niciuna dintre echipe nu este în posesia mingii și unul sau mai mulți jucători din echipe adverse comit un fault cu eliminare în același timp. Lovitura neutră va fi executată după ce jucătorii care au greșit sunt eliminați;
- e) când mingea lovește sau ajunge pe un obstacol aerian.

WP 19.2 La o lovitură neutră, arbitrul va arunca mingea în apă în aproximativ aceeași poziție laterală unde s-a întâmplat situația, într-o asemenea manieră încât să permită jucătorilor ambelor echipe să aibă șanse egale să ajungă la minge. O lovitură neutră acordată în interiorul zonei de 2 metri se va executa de pe linia de 2 metri.

WP 19.3 Dacă la o lovitură neutră arbitrul este de părere ca mingea a căzut într-o poziție care oferă un avantaj clar unei echipe, el va cere mingea și va repeta lovitura neutră.

WP 20. LOVITURI LIBERE

WP 20.1 O lovitură liberă va fi executată din locul unde a ajuns mingea, cu excepția

-dacă faultul este comis de un apărător în interiorul zonei proprii de 2 metri și mingea este în interiorul zonei de 2 metri, lovitura liberă va fi executată de pe linia de 2 metri în dreptul punctului unde a fost comis faultul.

WP 20.2 Jucătorul căruia i s-a acordat lovitura liberă va pune mingea în joc imediat, inclusiv prin pasă sau șut, dacă acest lucru îi este permis de regulament. Va fi o greșeală dacă un jucător este clar într-o poziție de a

executa o lovitură liberă și nu o face. Un jucător aflat în apărare, care a comis un fault, se va îndepărta de jucătorul care execută lovitura liberă înainte de a ridica brațul pentru a bloca o pasă sau un șut; în cazul în care jucătorul vinovat nu se îndepărtează, acesta va fi eliminat din joc pentru “interferență” sub incidența WP 22.5

WP 20.3 Responsabilitatea de a da mingea jucătorului care execută lovitura liberă va fi a echipei căreia i s-a acordat lovitura liberă.

WP 20.4 Lovitura liberă se va executa într-o manieră care să permită jucătorilor să observe când mingea părăsește mâna jucătorului care execută lovitura liberă; acesta va avea după aceea permisiunea să țină sau să conducă mingea (dribling) înainte de a o pasa altui jucător, sau a șuta, când regulamentul o permite. Mingea va fi în joc imediat ce părăsește mâna jucătorului care execută lovitura liberă.

NOTĂ: Pentru modul de execuție vezi regula de la WP 17.2.

WP 21. FAULTURI SIMPLE

WP 21.1. Va fi un fault simplu comiterea de către un jucător a uneia din următoarele greșeli (WP 21.2. până la WP 21.16) care va fi pedepsit prin acordarea unei lovituri libere echipei adverse.

NOTĂ: Arbitrii trebuie să acorde faulturi simple în concordanță cu regulamentul pentru a permite echipei din atac să dezvolte o situație de avantaj. Totuși, arbitrii trebuie să țină cont de circumstanțele speciale ale regulii WP 7.3. (Avantajul)

WP 21.2 Să avanseze în fața liniei de poartă, la începutul unei reprize înainte ca arbitrul să dea semnalul de începere. Lovitura liberă va fi executată din locul în care se află mingea sau dacă mingea nu a fost eliberată în terenul de joc, de la linia de centru.

WP 21.3 Să ajute un jucător la începutul unei reprize sau oricând în timpul jocului.

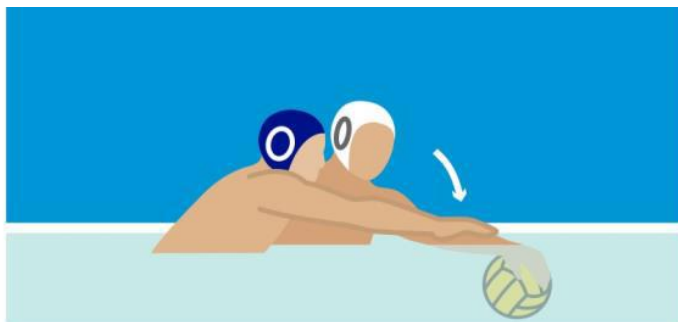
WP 21.4 Să se țină sau să se împingă în barele porții sau de structura acesteia, să se țină sau să se împingă de marginile sau capetele bazinului în timpul de joc, sau la începerea unei reprize.

WP 21.5 Să participe activ la joc stând pe fundul bazinului, să meargă pe fundul bazinului când jocul este în derulare sau să se împingă de fundul bazinului pentru a ajunge mingea sau pentru a ataca un adversar. Această regulă nu se va aplica portarului când se află în zona proprie de 6 metri.

WP 21.6 Să bage sau să țină întreaga minge sub apă când este atacat.

NOTĂ: Este un fault simplu a băga sau a ține mingea sub apă când ești atacat, chiar dacă jucătorului care ține mingea i se forțează mâna cu mingea sub apă, ca rezultat al unui atac adversar (Fig.3). Nu are nici o importanță dacă mingea ajunge sub apă împotriva voinței lui. Important este faptul că greșeala este acordată jucătorului care este în contact cu mingea în momentul în care a fost băgată sub apă. Este important de amintit că greșeala poate apărea doar când un jucător bagă mingea sub apă când a fost atacat. Astfel, dacă portarul se ridică sus deasupra apei pentru a bloca o lovitură și căzând bagă mingea sub apă, el nu va comite nici o greșeală; dar dacă după aceea ține mingea sub apă când este atacat de un adversar, el va comite o încălcare a acestei reguli și dacă acțiunea lui previne un gol valabil, o lovitură de pedeapsă trebuie acordată conform WP 23.2.

Fig 2



WP 21.7 Să lovească mingea cu pumnul strâns. Această regulă nu se va aplica portarului când este în propria zonă de 6 metri.

WP 21.8 A juca sau a atinge mingea cu două mâini în același timp. Această regulă nu se va aplica portarului când este în propria zonă de 6 metri.

WP 21.9 A împinge sau a te împinge dintr-un adversar care nu deține mingea.

NOTA: Împingerea poate avea loc în forme variate, inclusiv cu mâna (Fig.4) sau cu piciorul (Fig.5). În cazurile ilustrate, pedeapsa este o aruncare liberă pentru o greșeală obișnuită. Totuși, arbitrii trebuie să aibă grijă să facă diferența între împingerea cu piciorul și lovirea cu piciorul, care devine un fault sancționat cu eliminare, sau chiar brutalitate. Dacă piciorul este deja în contact cu adversarul când începe mișcarea, acest lucru va fi de obicei împingere, dar dacă mișcarea începe înaintea unui asemenea contact, atunci aceasta va fi considerată, în general, lovire cu piciorul.

Fig 4

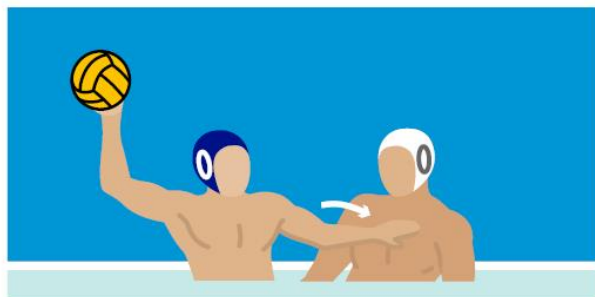
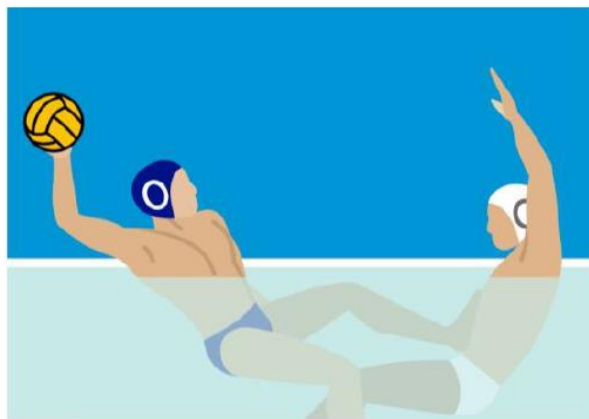


Fig 5



WP 21.10 A fi în interiorul zonei de 2 metri a porții adverse, cu excepția situației când te afli în spatele liniei mingii. Nu va fi o greșeală dacă un jucător intră cu mingea în zona de 2 metri și o pasează altui jucător în spatele liniei mingii și acesta aruncă la poartă imediat, înainte ca primul jucător să aibă posibilitatea să iasă din zona de 2 metri.

NOTĂ: Dacă jucătorul care primește mingea nu aruncă la poartă, jucătorul care a pasat-o trebuie să părăsească imediat zona de 2 metri pentru a evita să fie penalizat conform acestei reguli.

WP 21.11 A executa o lovitură de pedeapsă altfel decât în maniera prescrisă.

NOTĂ: Vezi regula WP 24.4. referitoare la metoda de execuție a unei lovituri de pedeapsă.

WP 21.12 A întârzia prea mult execuția unei lovituri libere, de poartă sau lovituri de colț.

NOTĂ: Vezi nota de la regula WP 17.2.

WP 21.13 Pentru un jucător să atingă ultimul mingea care iese în afara terenului prin lateral (inclusiv mingea care revine din marginea laterală a bazinului deasupra nivelului apei) cu excepția cazului în care un jucător din apărare blochează un șut în urma căruia mingea trece peste marginea laterală a terenului de joc, caz în care o lovitură liberă este acordată echipei din apărare.

WP21.14 Pentru o echipă să dețină posesia mingii, fără a șuta la poarta echipei oponente, pentru mai mult de:

- i. 30 de secunde de joc efectiv, sau
- ii. 20 de secunde în cazul unei eliminări, lovituri de colț sau revenirii mingiei la echipa atacantă după un șut, inclusiv după un șut din lovitură de penalty.

Cronometrul care înregistrează timpul de posesie va reseta ceasul:

- a) când mingea a părăsit mâna jucătorului care aruncă la poartă; dacă mingea revine în joc din bările porții sau portar, timpul de posesie nu va reîncepe până când mingea intră în posesia uneia dintre echipe. Ceasul va fi restat la 20 secunde dacă mingea intră în posesia echipei din atac; Ceasul va fi resetat la 30 secunde dacă mingea intră în posesia echipei din apărare;
- b) când mingea intră în posesia echipei din apărare, ceasul va fi resetat la 30 secunde. "Posesia" nu include mingea abia atinsă în zbor de un jucător advers;
- c) când mingea este repusă în joc după acordarea unei eliminări unui jucător din apărare, ceasul va fi resetat la 20 secunde, în afara cazului în care timpul de posesie rămas este mai mare decât 20 secunde, caz în care timpul va continua fără resetare.

- d) când mingea este pusă în joc după executarea unei lovituri de pedepsă (penalty) fără schimbarea posesiei sau lovitură de colț, ceasul va fi resetat la 20 secunde.
- e) când mingea este repusă în joc, după acordarea unei lovituri de pedepsă (penalty), cu schimbare de posesie, lovitură de poartă sau lovitură neutră, ceasul va fi resetat la 30 secunde.

Ceasuri așezate vizibil vor arăta timpul într-o manieră descrescătoare (adică să arate cât a rămas din timpul de posesie).

NOTĂ: Cronometrul și arbitrii trebuie să decidă dacă a fost un șut la poartă sau nu, dar arbitrii vor avea decizia finală.

WP 21.15 Tragerea de timp

NOTĂ: Este intotdeauna permis unui arbitru să acorde fault simplu sub incidența acestei Reguli înainte să se scurgă timpul aferent perioadei de posesie.

Dacă portarul este singurul membru al echipei aflat în jumătatea de teren a echipei, se va considera tragere de timp dacă portarul primește mingea de la un alt membru al echipei sale aflat în cealaltă jumătate a terenului de joc.

În ultimul minut de joc, arbitrii trebuie să fie siguri că este vorba despre o tragere de timp intenționată înainte să aplice aceasta Regulă.

WP 21.16 Simularea faultului

NOTĂ: Simularea înseamnă o acțiune întreprinsă de către jucator cu intenția aparentă de a determina un arbitru să acorde incorect fault în detrimentul unui adversar. Un arbitru poate acorda cartonașul galben echipei pentru simulare repetată și poate aplica WP 22.13 (fault persistent) pentru a sancționa jucătorii vinovați.

WP 22. FAULTURI SANȚIONATE CU ELIMINARE

WP 22.1 Va fi un fault sancționat cu eliminare comiterea oricăreia din următoarele greșeli (WP 22.4 la WP 22.18) și va fi pedepsită (cu excepția altor prevederi ale regulamentului) cu acordarea unei lovituri libere echipei adverse și eliminarea jucătorului care a comis faultul.

WP 22.2 Jucătorul eliminat se va deplasa în zona de reintrare de lângă propria linie de poartă, fără să părăsească apa. Un jucător eliminat care iese din apă (în altă situație decât după intrarea unui înlocuitor) va fi considerat vinovat de încălcarea regulii WP 22.13 (rea conduită).

NOTĂ: Un jucător eliminat (inclusiv un jucător eliminat conform regulamentului pentru restul jocului) va rămâne în apă și se va deplasa (ceea ce include și înotul pe sub apă) spre zona de reintrare din apropierea propriei linii de poartă fără să interfereze cu jocul. El poate înota din terenul de joc spre orice punct al liniei de poartă și poate înota în spatele porții spre zona de reintrare din apropierea propriei linii de poartă, cu condiția să nu deranjeze aliniamentul porții.

Când ajunge în zona de reintrare, jucătorul eliminat are obligația să iasă vizibil la suprafața apei înainte ca el (sau un înlocuitor) să aibă permisiunea să reintre în concordanță cu regulamentul. Totuși, nu este necesar ca jucătorul eliminat să rămână în zona de reintrare pentru a aștepta sosirea unui înlocuitor.

WP 22.3 Jucătorul eliminat sau un înlocuitor va avea permisiunea să reintre în joc din zona de reintrare din apropierea propriei linii de poartă după apariția uneia din următoarele situații:

- a) când s-au scurs 20 de secunde de joc efectiv, în care moment secretarul va ridica steagul corespunzător, cu condiția ca jucătorul să fi ajuns în zona lui de reintrare în concordanță cu regulamentul;
- b) când s-a marcat un gol;
- c) când echipa jucătorului eliminat a intrat în posesia mingii (ceea ce înseamnă că are controlul acesteia) în timpul jocului, moment în care arbitrul din apărare va semnaliza reintrarea printr-un semn cu mâna;
- d) când pentru echipa jucătorului eliminat este acordată o lovitură liberă sau o lovitură de poartă, semnalul arbitrului de acordare a loviturii ține loc de semnal de reintrare, cu condiția ca jucătorul eliminat să fi ajuns în zona lui de reintrare în concordanță cu regulamentul.

Jucătorul eliminat sau un înlocuitor va primi permisiunea de a reintra în terenul de joc din zona de reintrare din apropierea propriei linii de poartă, cu condiția ca:

- a) a primit semnalul de la secretar sau de la un arbitru;
- b) nu va sări sau nu se va împinge de marginea bazinului sau a terenului de joc;
- c) nu va afecta aliniamentul porții;
- d) un înlocuitor nu va primi permisiunea să intre în locul jucătorului eliminat până când acesta nu a ajuns în zona de reintrare din apropierea propriei linii de poartă, cu excepția pauzelor între reprize, după un gol sau în timpul unui time-out.
- e) După marcarea unui gol, un jucător eliminat sau un înlocuitor pot intra în terenul de joc prin orice loc.

Aceste prevederi se vor aplica de asemenea la intrarea unui înlocuitor când jucătorul eliminat a acumulat trei greșeli personale sau a fost eliminat în alt mod pentru restul jocului în concordanță cu regulamentul.

NOTĂ: Un înlocuitor nu va fi introdus de arbitru sau nu va primi semnalul de la secretar după expirarea perioadei de eliminare de 20 de secunde până când jucătorul eliminat nu a ajuns în zona de reintrare din apropierea propriei linii de poartă. Aceasta se va aplica de asemenea în situația intrării unui înlocuitor pentru un jucător eliminat pentru tot restul jocului. În situația în care jucătorul eliminat nu se duce în zona de reintrare, un înlocuitor nu va primi permisiunea de a intra până la marcarea unui gol sau la sfârșitul reprizei sau în timpul unui time-out.

Responsabilitatea principală pentru a da semnalul de reintrare a jucătorului eliminat sau un înlocuitor o are arbitrul din apărare. Totuși arbitrul din atac poate de asemenea să ajute în această privință, semnalul oricăruia dintre arbitri fiind valabil. Dacă un arbitru bănuiește o reintrare ca necorespunzătoare sau arbitrul de poartă semnalizează o asemenea reintrare necorespunzătoare, atunci el trebuie întâi să se asigure că celălalt arbitru nu a semnalizat reintrarea.

Înainte de a da semnalul de reintrare pentru un jucător eliminat sau un înlocuitor, arbitrul din apărare trebuie să amâne această semnalizare în cazul în care arbitrul din atac fluieră pentru a pune în posesie echipa adversă.

O schimbare de posesie nu apare pe motiv că s-a terminat repriza, dar un jucător eliminat sau un înlocuitor va avea dreptul să reintre dacă echipa lui câștigă mingea de la centru la începutul reprizei următoare. Dacă un jucător a fost eliminat în momentul terminării unei reprize, arbitrii și secretarul se vor asigura că echipele au numărul corect de jucători înaintea reînceperii jocului.

WP 22.4 Pentru ca un jucător să părăsească apa sau să stea jos sau în picioare pe scară sau la marginea bazinului, în timpul jocului, cu excepția cazurilor de accidentare, rănire, boală sau cu permisiunea unui arbitru.

WP 22.5 A interveni în execuția unei lovituri libere, lovituri de poartă sau lovituri de colț, inclusiv:

- a) a arunca sau a nu lăsa mingea intenționat, pentru a preveni desfășurarea normală a jocului;
- b) orice încercare de a juca mingea înainte ca aceasta să părăsească mâna celui care o execută.

NOTĂ: Un jucător nu va fi penalizat conform acestei reguli dacă nu a auzit fluierul pe motiv că era sub apă. Arbitrii trebuie să stabilească dacă acțiunile jucătorilor sunt intenționate.

Interferența cu execuția unei lovituri poate avea loc indirect când jucătorul care urmează să execute lovitura este împiedicat, întârziat sau obstrucționat să ajungă ușor la minge, sau poate apărea când la execuția unei lovituri direcția loviturii este blocată de un adversar (Fig.6) sau prin împiedicarea mișcării normale a executantului (Fig.7) sau pentru un oponent să comită un fault sub incidența WP 20.2. Pentru interferența la execuția unei lovituri de pedeapsă a se vedea de asemenea WP 22.17.

Fig 6

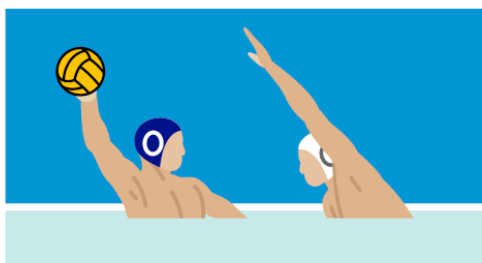
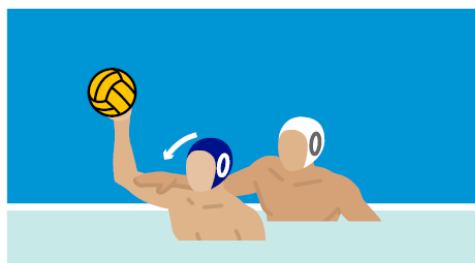


Fig 7

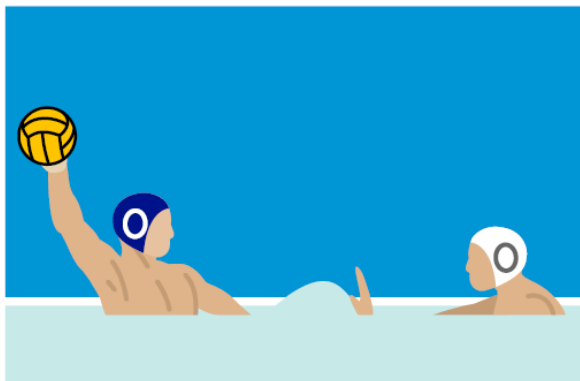


WP 22.6 Pentru un jucător să încerce să blocheze un șut sau o pasă cu ambele mâini în afara zonei de 6 metri.

WP 22.7 A stropi intenționat în față un adversar.

NOTA: Stropirea este utilizată frecvent ca o tactică incorectă, dar este penalizată adesea doar în situații evidente când jucătorii sunt față în față (vezi Fig.8). Totuși, poate apărea de asemenea situația mai puțin evidentă când un jucător produce o perdea de apă cu brațele, aparent fără intenție deliberată, în tentativa de a bloca vederea adversarului care este gata să șuteze sau să paseze .

Fig 8



Pedeapsa pentru stropire intenționată a adversarului este eliminarea, conform WP 22.7 sau o lovitură de pedeapsă conform WP 23.2 dacă adversarul este în zona de 6 metri și intenționează să tragă la poartă. Astfel, decizia acordării unui penalty sau a unei eliminări se va lua numai în funcție de poziția și acțiunile jucătorului din atac; faptul că jucătorul vinovat este în zona de 6 metri sau afară nu este un factor decisiv.

WP 22.8 A împiedica sau a preveni în orice alt mod mișcarea liberă a unui adversar care nu deținea mingea, inclusiv înotul peste umerii, spatele sau picioarele adversarului. “Deținere” înseamnă ridicarea, purtarea sau atingerea mingii, dar nu include conducerea mingii (dribling) .

NOTĂ: Această regulă se poate aplica de asemenea pentru a avantaja echipa din atac. Dacă se declanșează un contraatac și se comite un fault ce limitează atacul, aparătorul va fi eliminat. Primul lucru pe care arbitrii trebuie să-l aibă în vedere este dacă adversarul deține mingea, pentru că dacă este așa, jucătorul care atacă nu poate fi penalizat pentru “împiedicare”. Este clar că un jucător deține mingea dacă o ține ridicată deasupra apei (Fig. 9). Jucătorul, de asemenea, deține mingea dacă înoată cu ea în mână sau este în contact cu mingea când aceasta stă pe apă (Fig. 10). Înotul cu mingea (dribling), nu este considerat deținere (Fig. 11).

Fig 9

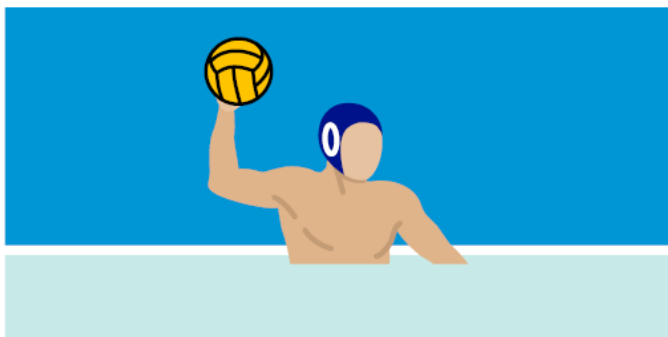


Fig 10



Fig 11



O formă obișnuită de împiedicare este cea în care jucătorul înoată peste picioarele adversarului (Fig. 12), astfel, reducându-i ritmul cu care se poate mișca și interferând cu mișcarea normală a picioarelor acestuia. O altă formă este înotul peste umerii adversarului. Trebuie de asemenea amintit că greșeala de împiedicare poate fi comisă și de jucătorul care este în posesia mingii. De exemplu, (Fig. 13) arată un jucător care ține o mână pe minge și încearcă să își dea la o parte adversarul pentru a câștiga mai mult spațiu pentru el (Fig. 14) arată un jucător în posesia mingii împiedicându-și adversarul prin împingerea înapoi a acestuia cu capul. O grijă deosebită trebuie acordată situațiilor din (Fig. 13 și 14), pentru că orice mișcare violentă a jucătorului în posesia mingii poate constitui lovire sau chiar brutalitate; figurile intenționează să ilustreze împiedicarea fără nici un fel de mișcări violente. Un jucător poate de asemenea să comită greșeala de împiedicare chiar și când nu ține sau atinge mingea. (Fig. 15) arată un jucător care își blochează intenționat adversarul cu corpul sau/și cu brațele larg deschise, astfel făcând accesul imposibil la minge. Această greșeală este foarte des făcută lângă marginile terenului de joc.

Fig 12

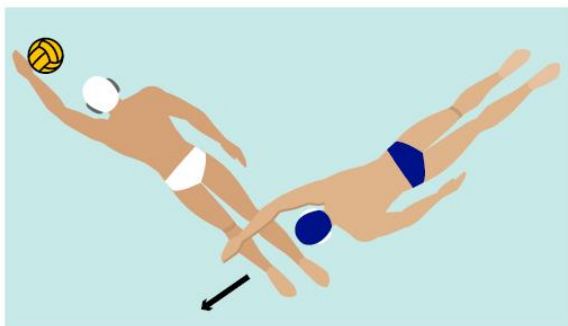


Fig 13



Fig 14



Fig 15



WP 22.9 A ține, a scufunda sau a trage înapoi un adversar care nu deține mingea. “Deținere” înseamnă ridicarea, purtarea sau atingerea mingii, dar nu include înotul cu mingea (dribling).

NOTĂ: Corecta aplicare a acestei reguli este foarte importantă atât pentru imaginea jocului cât și pentru a ajunge la un rezultat adevărat și corect. Exprimarea regulii este clară și explicită și se poate interpreta într-un singur mod: a ține (Fig. 16), a scufunda (Fig. 17) sau a trage înapoi (Fig. 18), un adversar care nu deține mingea este un fault sancționat cu eliminare. Este esențial ca arbitrii să aplice această regulă corect, fără interpretare arbitrară personală, pentru a asigura că limitele normale de joc dur nu sunt depășite. În plus, arbitrii trebuie să ia notă că o încălcare a regulii WP22.9 în interiorul zonei de 6 metri care previne un gol probabil trebuie pedepsită prin acordarea unei lovituri de pedeapsă.

Fig 16

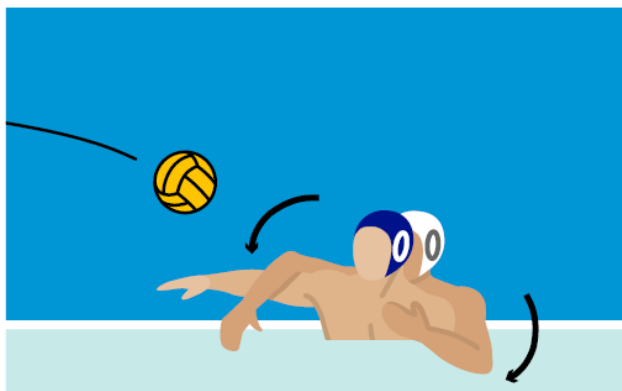


Fig 17

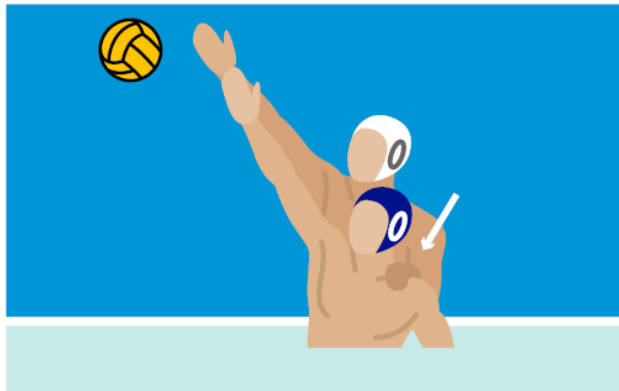
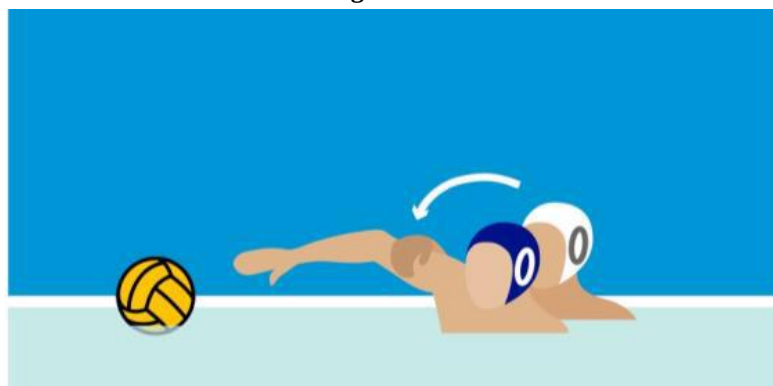


Fig 18



WP 22.10 A folosi două mâini pentru a ține un adversar oriunde în terenul de joc.

WP 22.11 Dacă în timpul unei schimbări de posesie, un jucător în apărare comite fault asupra oricărui jucător al echipei aflate în posesia mingii, oriunde în jumătatea terenului de joc aferentă echipei în atac.

NOTĂ: Această Regulă se aplică dacă echipa ce pierde posesia mingii încearcă să restricționeze atacul celeilalte echipe prin comiterea de fault asupra unui jucător al echipei atacante înainte ca acel jucător să traverseze linia care demarchează jumătatea terenului de joc.

WP 22.12 A lovi cu mâna sau cu piciorul intenționat un adversar sau a face mișcări dezordonate cu această intenție.

NOTĂ: Greșeala de a lovi cu mâna sau cu piciorul poate lua un număr diferit de forme, inclusiv cele comise de un jucător în posesia mingii sau de un jucător advers; posesia mingii nu este un factor decisiv. Ceea ce este important este acțiunea jucătorului vinovat, inclusiv dacă face mișcări dezordonate în încercarea de a lovi cu mâna sau cu piciorul, chiar dacă nu reușește acest lucru.

Unul din cele mai serioase acte de lovire este cu cotul înapoi (Fig.19) care poate produce rănirea gravă a adversarului. De asemenea, răniri grave pot apărea când un jucător dă cu capul înapoi intenționat în fața adversarului care-l marchează strâns. În aceste situații arbitrul ar avea de asemenea justificarea să-l pedepsească pentru încălcarea regulii WP 22.14 (brutalitate) în loc de WP 22.12.

Fig 19



WP 22.13 A fi vinovat de rea conduită, inclusiv folosirea unui limbaj inacceptabil, joc agresiv sau persistarea în joc incorect, a refuza să dea ascultare sau a arăta lipsă de respect față de un arbitru sau oficial, sau comportament împotriva spiritului regulamentului, favorabil transformării jocului într-o manieră nesportivă. Jucătorul vinovat va fi eliminat pentru restul jocului cu înlocuire, înlocuirea făcându-se după îndeplinirea primei condiții prevăzute în regula WP 22.3 și este obligat să părăsească zona competiției.

NOTĂ: Dacă un jucător comite oricare din ofensele menționate în această regulă în pauza dintre reprize, în timpul unui time-out sau după un gol, jucătorul va fi eliminat pentru tot restul partidei și un înlocuitor va fi eligibil să reintre imediat înaintea reluării meciului întrucât toate aceste situații sunt considerate timp de pauză. Jocul va reîncepe în manieră normală.

WP 22.14 A comite un act de brutalitate (inclusiv jocul într-o manieră violentă, lovirea cu mâna sau cu piciorul sau încercarea de a lovi cu mana sau piciorul cu intenția de a răni) împotriva unui adversar sau oficial, în timpul jocului efectiv, în timpul oricăror opriri, time-out-urilor și după ce un gol a fost înscris sau în timpul pauzelor dintre reprizele meciului.

Dacă acest lucru se întâmplă în timpul jocului jucătorul vinovat va fi eliminat pe tot restul partidei și obligat să părăsească zona competiției, iar o lovitură de penalty va fi acordată echipei adverse. Jucătorul vinovat poate fi înlocuit numai după scurgerea a 4 minute de joc.

Dacă incidentul survine în timpul oricărei opriri, a unui time-out, după un gol sau în pauza dintre reprizele partidei, jucătorul va fi eliminat pe tot restul jocului și obligat să părăsească zona competiției. Nu va fi acordată nicio lovitură de penalty. Jucătorul vinovat poate fi înlocuit numai după scurgerea a patru minute de joc iar jocul se va relua în manieră normală.

Dacă arbitrul/arbitrii fluieră brutalități simultane sau acțiuni de joc violent la jucători din echipe adverse în timpul jocului, ambii jucători sunt eliminați pe tot restul partidei, cu drept de înlocuire după patru minute de joc efectiv. Echipa care se află în posesia mingii va executa prima o lovitură de penalty, urmată de cealaltă echipă care va executa și ea un penalty. După cea de-a doua lovitură de penalty, echipa care se afla în posesia mingii va relua jocul printr-o lovitură liberă pe sau în spatele liniei de mijloc.

WP 22.15 În cazul eliminării simultane a doi jucători din echipe adverse în timpul jocului, ambii jucători sunt eliminați timp de 20 de secunde. Ceasul de posesie nu va fi resetat. Jocul reîncepe prin executarea unei lovituri libere de către echipa care se afla în posesia mingii. Dacă niciuna din echipe nu era în posesia mingii la momentul semnalării eliminarilor, ceasul de posesie este resetat la 30 de secunde și jocul se va relua printr-o lovitură neutră.

NOTĂ. Ambii jucători eliminați sub incidența acestei reguli, vor avea permisiunea de a reintra la următoarea cea mai apropiată situație de la 22.3 sau la următorul schimb de posesie.

Dacă doi jucători au fost eliminați sub incidența acestei reguli și sunt eligibili pentru reintrare, arbitrul apărării îi poate semnala cu mâna jucătorului intrarea de îndată ce acesta este gata de reintrare. Arbitrul nu trebuie să aștepte până ce ambii jucători sunt gata de reintrare.

WP 22.16 Pentru un jucător eliminat sau un înlocuitor să intre în terenul de joc incorect:

- a) fără a primi semnalul de la secretar sau un arbitru;
- b) din orice alt loc decât zona proprie de reintrare, cu excepția situațiilor în care regulamentul prevede înlocuirea imediată;
- c) prin săritură sau împingere de marginea sau zidul bazinului sau al terenului de joc;
- d) să deranjeze aliniamentul porții;
- e) pentru un înlocuitor la o înlocuire de meci (flying substitution) să intre incorect în terenul de joc încălcând procedura menționată la WP 5.6 și WP 5.6.1

Dacă această greșală este comisă de către echipa care nu se află în posesia mingii, jucătorul vinovat va fi eliminat și o lovitură de pedeapsă va fi acordată echipei adverse. Acest jucător nu primește decât o singură greșală personală care trebuie marcată de către secretar ca penalty + eliminare.

Dacă această greșală este comisă de către echipa aflată în posesia mingii, jucătorul vinovat va fi eliminat și o lovitură liberă va fi acordată echipei adverse.

WP 22.17 A se interfera în execuția unei lovituri de pedeapsă. Jucătorul vinovat va fi eliminat pentru restul jocului cu înlocuire, înlocuirea făcându-se după îndeplinirea primei condiții prevăzute la WP 22.3, iar lovitura de pedeapsă se va menține sau se va repeta, după caz.

NOTĂ: Cea mai obișnuită formă de interferență cu o lovitură de pedeapsă este când un adversar lovește cu piciorul jucătorul care execută lovitura chiar în momentul în care lovitura se execută. Este esențial pentru arbitri să se asigure ca toți jucătorii sunt la cel puțin 2 metri de cel care execută lovitura, pentru a preveni ca asemenea interferențe să aibă loc. Arbitrul va acorda de asemenea primul drept de a ocupa o poziție echipei din apărare.

WP 22.18 Pentru portarul din apărare care nu ia poziția corectă pe linia de poartă la executarea unei lovituri de pedeapsă, după ce a fost avertizat o dată de către arbitru. Un alt jucător din apărare poate lua locul portarului, dar fără privilegiile și limitările acestuia.

WP 22.19 Când un jucător este eliminat, perioada de eliminare va începe imediat ce mingea părăsește mâna jucătorului care execută lovitura liberă sau când mingea a fost atinsă după o lovitură neutră.

WP 22.20 Dacă un jucător eliminat intervine intenționat în joc, inclusiv deranjând aliniamentul porții, o lovitură de pedeapsă se va acorda echipei adverse și încă o greșală personală se va consemna pentru jucătorul eliminat. Dacă un jucător eliminat nu începe să părăsească terenul de joc aproape imediat, arbitrul poate considera acest fapt ca interferență intenționată conform acestei reguli.

WP 23. FAULTURI SANȚIONATE CU LOVITURĂ DE PEDEAPSĂ

WP 23.1 Va fi un fault sancționat prin acordarea unei lovituri de pedeapsă (penalty) echipei adverse, comiterea oricăreia din următoarele greșeli: WP 23.2 până la WP 23.9.

WP 23.2 Pentru un jucător din apărare a comite orice fault în zona de 6 metri, prin care împiedică marcarea unui probabil gol.

NOTA: În plus față de aceste greșeli care previn un gol probabil, este o încălcare în spiritul acestei reguli:

- a) pentru un portar sau alt jucător din apărare, a trage în jos sau a deranja în orice alt fel poarta (Fig.20);*
- b) pentru un jucător din apărare a încerca să blocheze un șut sau o pasă cu două mâini (Fig. 21);*
- c) pentru un jucător din apărare a juca mingea cu pumnul strâns (Fig. 22);*
- d) pentru un portar sau alt jucător din apărare a băga mingea sub apă când este atacat.*

Este important de remarcat că, în timp ce greșelile descrise mai sus, și alte greșeli cum ar fi ținerea, tragerea înapoi, împiedicarea etc. care ar fi normal pedepsite printr-o lovitură liberă (sau o eliminare, după caz), ele devin faulturi sancționate cu lovitură de pedeapsă, dacă sunt comise în zona de 6 metri de un jucător din apărare, dacă altfel s-ar fi marcat probabil un gol.

Fig 20

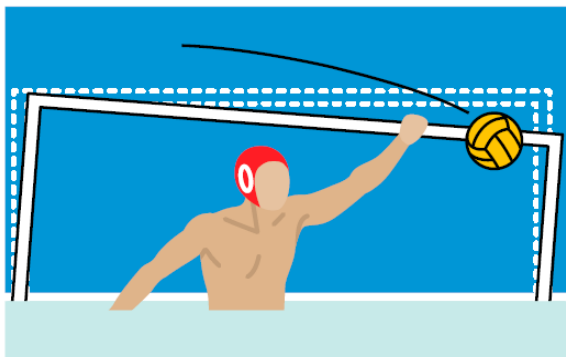


Fig 21

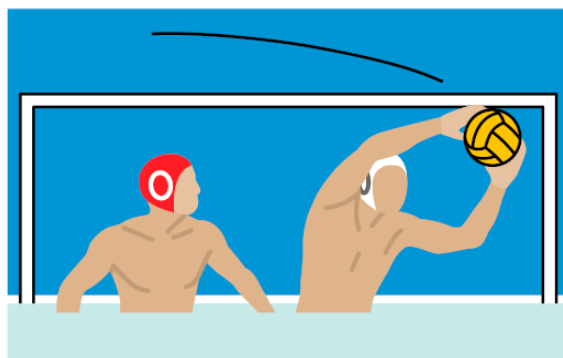
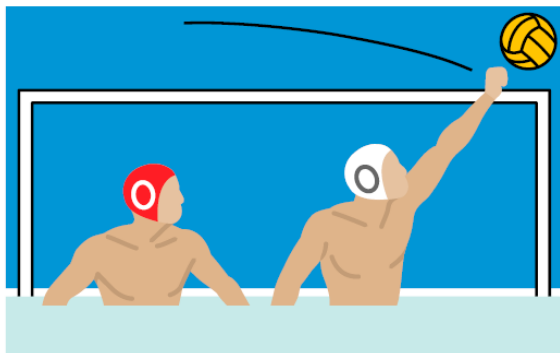


Fig 22



WP 23.3 Pentru un jucător din apărare a lovi cu mâna sau cu piciorul un adversar sau a comite un act de brutalitate în zona de 6 metri. În caz de brutalitate, jucătorul vinovat va fi de asemenea eliminat pentru restul jocului și poate fi înlocuit după ce au trecut 4 minute de joc efectiv suplimentar acordării unei lovituri de pedeapsă. Dacă vinovatul este portarul, un portar de rezervă poate fi schimbat de un alt jucător în concordanță cu WP 5.6.

WP 23.4 Pentru un jucător eliminat a interveni intenționat în joc inclusiv prin afectarea aliniamentului porții .

WP 23.5 Pentru un portar sau alt jucător din apărare a trage poarta complet cu scopul de a împiedica un gol probabil, jucătorul vinovat va fi de asemenea eliminat pentru restul jocului, cu înlocuire, înlocuirea făcându-se la îndeplinirea primei condiții prevăzute la WP 22.3.

WP 23.6 Pentru un jucător sau un înlocuitor care nu are dreptul conform regulamentului să participe la joc în momentul când intră în terenul de joc, jucătorul va fi de asemenea eliminat pentru restul jocului, cu drept de înlocuire. Înlocuitorul va putea intra în terenul de joc după îndeplinirea primei condiții prevăzute la WP 22.3.

WP 23.7 Pentru antrenorul sau oricare oficial al echipei care nu se află în posesia mingii să ceară time out. Pentru această contravenție nu se va înregistra nicio greșală personală.

WP 23.8 Pentru antrenor, oricare oficial al echipei sau jucător să acționeze în orice fel pentru a împiedica marcarea unui gol probabil sau a întârzia jocul. Pentru această contravenție nu se va înregistra nicio greșală personală pentru antrenor sau oricare oficial al echipei.

WP 23.9 Pentru un apărător să împiedice din spate un atacant în interiorul zonei de 6 metri când atacantul este cu fața la poartă și se află în acțiunea de a șuta, cu excepția cazului în care apărătorul intră în contact doar cu mingea. Dacă acțiunea apărătorului împiedică atacantul să șuteze, de asemenea trebuie acordată o lovitură de pedeapsă (penalty).

NOTA: Arbitrii trebuie să acorde lovitură de pedeapsă cu excepția cazului în care atacantul înscrie gol.

WP 23.10 Dacă în ultimul minut de joc este acordată o lovitură de pedeapsă unei echipe, antrenorul poate alege să rămână în posesia mingii și să i se acorde o lovitură liberă. Cronometrul ce înregistrează timpul posesiei va reseta ceasul la 30 secunde și jocul va fi reluat la fel ca după time-out.

NOTĂ: Este responsabilitatea antrenorului să dea un semnal clar fără întârziere, dacă echipa dorește să mențină posesia mingii în conformitate cu această regulă.

WP 24. LOVITURI DE PEDEAPSĂ

WP 24.1 O lovitură de pedeapsă (penalty) se va executa de către oricare dintre jucătorii echipei căreia i s-a acordat, din oricare punct al liniei de 5 metri adverse.

WP 24.2 Toți jucătorii vor părăsi zona de 5 metri și vor fi la cel puțin 2 metri de jucătorul care execută lovitură. De fiecare parte a jucătorului executant, un jucător al echipei din apărare va avea întâietatea de a ocupa poziția. Portarul din apărare va fi poziționat între bare cu nici o parte a corpului în fața liniei de poartă la suprafața apei. În cazul în care portarul nu este în apă, un alt jucător poate lua locul portarului, dar fără privilegiile și limitările acestuia.

WP 24.3 Când arbitrul care controlează execuția loviturii este satisfăcut că jucătorii sunt în poziție corectă el va semnaliza executarea loviturii cu fluierul și prin coborârea simultană a brațului dintr-o poziție verticală într-una orizontală.

NOTĂ: Coborârea brațului în același timp cu semnalul cu fluierul face posibilă în orice condiții, chiar în zgomotul produs de spectatori, execuția loviturii în concordanță cu regulamentul. În momentul ridicării brațului, jucătorul care execută lovitură se va concentra, știind că semnalul va urma imediat.

WP 24.4 Jucătorul care execută lovitura de pedeapsă va avea posesia mingii și o va arunca imediat cu o mișcare neîntreruptă direct spre poartă. Jucătorul poate executa lovitura prin ridicarea mingii de pe apă (*Fig. 23*) sau cu mingea ținută ridicată în mână (*Fig.24*), iar mingea poate fi dusă în spate față de direcția porții ca pregătire pentru lovitură, cu condiția ca mișcarea să fie continuă și fără întreruperi înainte ca mingea să părăsească mâna executantului.

NOTĂ: Nu se prevede nimic în regulament care să împiedice un jucător să execute lovitura cu spatele la poartă când el poate face o mișcare de rotație pe jumătate sau completă.

Fig 3

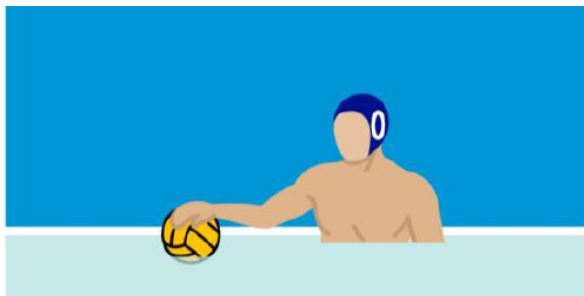


Fig 24



WP 24.5 Dacă mingea revine din stâlpii porții, bara transversală sau portar, ea rămâne în joc și nu va fi necesar să fie jucată sau atinsă de alt jucător înainte ca un gol să fie marcat.

WP 24.6 Dacă exact în același timp cu acordarea unei lovituri de pedeapsă de către arbitru, cronometrul fluieră sfârșitul reprizei, toți jucătorii, exceptând jucătorul care execută lovitura și portarul din apărare, vor părăsi apa înainte de executarea loviturii de pedeapsă. În această situație, mingea nu va mai fi în joc dacă revine în teren din stâlpii porții, bara transversală sau portar.

WP 25. GREȘELI PERSONALE

WP 25.1 O greșeală personală se va consemna împotriva oricărui jucător care comite o eliminare sau un penalty. Arbitrul va arăta secretarului numărul căștii jucătorului vinovat.

WP 25.2 La primirea celei de a treia greșeli personale, un jucător va fi eliminat pentru restul jocului, cu înlocuire, la îndeplinirea primeia din condițiile prevăzute la WP 22.3. Dacă a treia greșeală personală este un penalty, intrarea înlocuitorului se va face imediat.

WP 26. ACCIDENT, RĂNIRE ȘI ÎMBOLNĂVIRE

WP 26.1 Un jucător va avea permisiunea să părăsească apa sau să stea jos sau în picioare pe trepte sau pe marginea bazinului în timpul jocului doar în caz de accidentare, rănire, îmbolnăvire sau cu permisiunea unui arbitru. Un jucător care a părăsit apa legitim poate reîntra din zona de reîntrare din apropierea propriei linii de poartă, la o oprire următoare a jocului, cu permisiunea unui arbitru .

WP 26.2 Dacă un jucător sângerează, arbitrul va scoate imediat jucătorul din apă, cu intrarea imediată a unui înlocuitor și jocul va continua fără întrerupere. După oprirea sângerării, jucătorul are permisiunea să fie unul dintre înlocuitori în cursul normal al jocului.

WP 26.3 În caz de accidentare, rănire sau îmbolnăvire, fără sângerare, un arbitru poate, la discreția sa, să oprească jocul pentru maximum 3 minute, caz în care va da instrucțiuni cronometrorului în legătură cu momentul începerii cronometrării întreruperii.

WP 26.4 Dacă meciul a fost oprit din cauza accidentelor, rănilor, sângerărilor sau oricăror alte motive neprevăzute, echipa aflată în posesia mingii în momentul opririi meciului, va repune mingea în joc la reînceperea acestuia din locul în care s-a aflat în momentul opririi.

WP 26.5 Cu excepția situației de la WP 26.2 (sângerare), jucătorul nu va mai primi permisiunea de a lua parte la joc în continuare dacă a intrat un înlocuitor.

GRUPELE DE VÂRSTĂ – POLO DE APĂ

WPAG 1 Toate categoriile de vârstă ale competitorilor rămân valabile de la 1 ianuarie până la următoarea dată de 31 decembrie, la vârsta lor la finalul zilei (12 noaptea) pe 31 decembrie a anului de competiție.

WPAG 2 Categoriile de vârstă pentru băieți și fete sunt următoarele:

- 15 și 16 ani și mai puțin
- 17 și 18 ani și mai puțin
- 19 și 20 de ani și mai puțin

Vârsta pentru Cadeți, Tineri și Campionatul Mondial de Juniori este de 16 ani și mai puțin, 18 ani și mai puțin și 20 de ani și mai puțin.

ANEXA A- INSTRUCȚIUNI PENTRU UZUL CELOR DOI ARBITRII

1. Arbitrii au controlul absolut al jocului și vor avea puteri egale pentru a declara greșelile și pedepsele. Diferențele de păreri ale arbitrilor nu vor servi ca bază pentru proteste și contestații.
2. Comitetul sau organizația care deleagă arbitrii vor avea puterea să decidă pe ce parte va evolua fiecare arbitru. Arbitrii vor schimba pozițiile pe marginea bazinului înainte de începerea fiecărei reprize în care echipele nu schimbă băncile.
3. La începerea jocului și a fiecărei reprize, arbitrii se vor poziționa în dreptul liniei de 6 m corespunzătoare. Semnalul de începere va fi dat de arbitrul de aceeași parte cu masa oficială.
4. După un gol, semnalul de reîncepere va fi dat de arbitrul care a controlat situația de atac în momentul când s-a marcat golul. Înaintea începerii, arbitrii se vor asigura că oricare înlocuire a fost realizată.
5. Fiecare arbitru va avea puterea să declare greșelile în orice parte a terenului de joc, dar fiecare arbitru își va concentra în principal atenția asupra situației ofensive de atac a porții din dreapta sa. Arbitrul care nu controlează situația de atac (arbitrul defensiv) își va menține o poziție nu mai aproape de poarta atacată decât jucătorul atacant cel mai depărtat de aceasta.
6. La acordarea unei lovituri libere, lovituri pe poartă sau lovituri de colț, arbitrul care dă decizia va fluiera și ambii arbitri vor arăta direcția de atac pentru a permite jucătorilor din diferite părți ale bazinului să vadă rapid cărei echipe i s-a acordat lovitura. Arbitrii vor utiliza semnalizările stabilite în ANEXA B, pentru a indica natura greșelii pe care o penalizează.
7. Dacă, în opinia unui arbitru, un jucător persistă în a juca într-o manieră nesportivă sau se angajează în simulare, arbitrul va arăta cartonașul galben echipei vinovate și va indica jucătorul vinovat. În cazul în care acțiunea continuă, arbitrul va acorda cartonașul roșu jucătorului vinovat, vizibil ambelor părți ale terenului de joc cât și mesei secretariatului, întrucât aceasta se consideră rea conduită. Arbitrul semnalizează apoi mesei secretariatului numărul căștii jucătorului eliminat.

8. Semnalul pentru executarea loviturii de pedeapsă va fi dat de arbitrul de atac, cu excepția situației când un jucător dorește să execute lovitura cu mâna stângă, acesta putând să ceară arbitrului defensiv să dea semnalul.
9. Când lovituri libere sunt acordate simultan de cei doi arbitri aceleași echipe, lovitura se va acorda jucătorului care a primit lovitura de la arbitrul de atac.
10. Când lovituri libere sunt acordate simultan pentru greșeli obișnuite, dar pentru echipe diferite, decizia va fi o lovitură neutră care se va executa de către arbitrul din atac.
11. La decizii simultane luate de ambii arbitri, când una este pentru fault simplu iar cealaltă este pentru eliminare sau penalty, decizia finală va fi eliminarea sau penalty-ul.
12. În cazul în care jucători ai celor două echipe comit simultan un fault de eliminare în timpul jocului, arbitrii vor cere mingea din apă și se vor asigura că ambele echipe și secretarii știu cine este eliminat. Ceasul de posesie nu este resetat și jocul este reluat printr-o lovitură liberă acordată echipei care se afla în posesia mingii. Dacă niciuna din echipe nu se afla în posesia mingii la momentul dictării eliminărilor simultane, ceasul de posesie este resetat la 30 de secunde și jocul se reia printr-o lovitură neutră.
13. În cazul acordării simultane de lovituri de pedeapsă pentru ambele echipe, prima lovitură va fi executată de echipa care a fost ultima în posesia mingii. După executarea celei de a doua lovitură, jocul va fi reluat cu executarea de către echipa care se afla în posesia mingii a unei lovitură libere pe sau în spatele liniei de mijloc. Ceasul de posesie este resetat la 30 secunde.

ANEXA B - SEMNALIZĂRILE UTILIZATE DE OFICIALI



Fig. A Arbitrul coboară brațul dintr-o poziție verticală să semnalizeze (i) începerea unei reprize (ii) reînceperea după gol (iii) executarea unei lovituri de pedeapsă

Fig. B Indicând cu un braț direcția de atac și cu celălalt braț indicând punctul de unde mingea se va repune în joc în cazul unei lovituri libere, de poartă sau de colț.



Fig. C Pentru a semnaliza o lovitură neutră. Arbitrul va arăta cu brațul locul unde lovitura neutră a fost acordată, va indica cu pumnii strânși cu ambele degete mari sus și va cere mingea.

Fig. D Pentru a indica eliminarea unui jucător. Arbitrul va arăta spre jucător și apoi mișcând repede brațul către marginea terenului de joc. Arbitrul va semnaliza apoi numărul jucătorului eliminat astfel încât să fie vizibil atât în terenul de joc, cât și pentru masa de arbitraj.



Fig. E Pentru eliminarea simultană a doi jucători. Arbitrul va arăta cu ambele brațe cei doi jucători, indicând eliminarea conform figurii D și semnalizând imediat numerele căștilor jucătorilor.



Fig. F Pentru eliminarea unui jucător pentru rea conduită. Arbitrul va indica o eliminare în concordanță cu figura D (sau figura E după caz), apoi rotind mâinile una peste alta astfel încât gestul să fie vizibil pentru ambele părți ale terenului cât și pentru masa secretariatului, arătând și cartonașul roșu jucătorului. Arbitrul va arăta apoi numărul jucătorului eliminat mesei secretariatului.





Fig. G Pentru eliminarea unui jucător cu drept de înlocuire după patru (4) minute. Arbitrul va semnaliza pentru eliminare în concordanță cu figura D (sau figura E după caz), și apoi va încrucișa mâinile într-o manieră vizibilă pentru ambele părți ale terenului cât și pentru masa secretariatului, arătând și cartonașului roșu jucătorului. Arbitrul va arăta apoi numărul jucătorului eliminat mesei secretariatului.

Fig. H Pentru a semnaliza acordarea unei lovituri de pedeapsă. Arbitrul va ridica brațul cu cinci degete în sus, apoi va indica mesei de arbitraj numărul jucătorului vinovat.



Fig. I Pentru a semnaliza marcarea unui gol. Arbitrul va semnaliza cu fluierul și imediat va indica centrul terenului de joc.

Fig. J Pentru a indica un fault sancționat cu eliminare pentru ținerea unui adversar. Arbitrul va face o mișcare de ținere a unei încheieturi cu cealaltă mână.

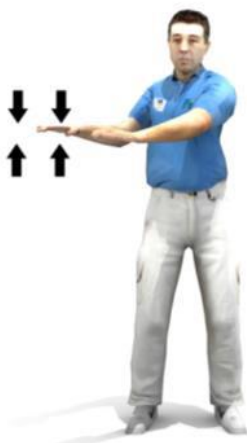


Fig. K Pentru a indica un fault sancționat cu eliminare pentru scufundarea unui adversar. Arbitrul va face o mișcare în jos cu ambele mâini dintr-o poziție orizontală.

Fig. L Pentru a indica un fault sancționat cu eliminare pentru tragere înapoi. Arbitrul va face o mișcare cu ambele brațe îndoite, tragându-le spre corp.





Fig. M Pentru a indica un fault sancționat cu eliminare pentru lovirea cu piciorul a unui adversar. Arbitrul va face o mișcare de lovire cu piciorul.

Fig. N Pentru a indica un fault sancționat cu eliminare pentru lovirea cu mâna a unui adversar. Arbitrul va face o mișcare de lovire cu pumnul strâns dintr-o poziție orizontală.



Fig. O Pentru a indica un fault simplu pentru împingerea unui adversar sau împingerea dintr-un adversar. Arbitrul va indica cu mâna o mișcare de împingere dinspre corp începând dintr-o poziție orizontală.

Fig. P Pentru a indica un fault sancționat cu eliminare pentru împiedicarea unui adversar. Arbitrul va face o mișcare de traversare orizontală a uneia dintre mâini peste cealaltă.



Fig. Q Pentru a indica un fault simplu pentru minge sub apa. Arbitrul va face o mișcare în jos cu mâna începând dintr-o poziție orizontală.

Fig. R Pentru a indica un fault simplu pentru statul pe fundul bazinei. Arbitrul va arăta prin ridicarea și coborârea unui picior.





Fig. S Pentru a indica un fault simplu pentru întârzierea nejustificată a unei lovituri libere, lovituri de poartă sau lovituri de colț. Arbitrul va ridica o mână o dată sau de două ori în sus într-o manieră vizibilă, cu palma în sus.

Fig. T Pentru a indica o încălcare a regulii de doi metri. Arbitrul va arăta numărul doi prin ridicarea degetului arătător și mijlociu în sus cu brațul întins vertical.



Fig. U Pentru a indica un fault simplu pentru expirarea timpului de 30 de secunde. Arbitrul își va mișca mâna circular de 2-3 ori.

Fig. V Pentru a indica că un șut direct din afara zonei de 6 metri este permis



Fig. W Pentru un arbitru de poartă să semnalizeze începutul unei reprize

Fig. X Pentru un arbitru de poartă să semnalizeze un start greșit, restart sau intrare greșită a unui jucator eliminat sau a unui înlocuitor





Fig. Y Pentru un arbitru de poartă să semnalizeze o lovitură de poartă sau o lovitură de colț.

Fig. Z Pentru un arbitru de poartă să semnalizeze un gol.



1



2



3



4



5



10

Fig. AA Pentru a indica numărul căștii jucătorului. Pentru a permite îmbunătățirea comunicării arbitrului cu jucătorii și secretarul, semnalizarea este făcută cu ambele mâini în cazul în care numărul depășește 5. O mână arată 5 degete, iar cealaltă câte degete sunt necesare pentru a forma suma numărului jucătorului. Pentru numărul 10, este arătat un pumn strâns. Dacă numărul depășește numărul 10, o mână este arătată ca un pumn strâns, iar cealaltă cu câte degete sunt necesare pentru a forma suma numărului jucătorului.

ANEXA C

REGULAMENTUL PRIVIND ACȚIUNILE DISCIPLINARE LA POLO PE APĂ

INTRODUCERE :

Acest Regulament conține regulile de bază pentru o comportare morală, etică și de fair-play, precum și disciplina generală în jocurile de polo pe apă.

Acest Regulament include măsurile referitoare la incidentele în care sunt implicați jucători, conducători de echipă și oficiali, suporterii, spectatori dar și ceilalți oficiali implicați sau orice altă persoană prezentă la un joc de polo pe apă.

Regulamentul intră în vigoare la 1 august 2001 și înlocuiește Codul adoptat de Biroul FINA la 28 martie 2001.

Obiectivul acestui Regulament este de a garanta ca sportul polo pe apă se va juca într-o manieră corectă, fără tulburări și de a sancționa incidentele care deteriorează imaginea poloului sau îl discreditează.

ARTICOLUL 1

SUBORDONAT ȘI SUPLIMENTAR REGULAMENTULUI FINA.

1.1 Acest Regulament este subordonat și suplimentar Regulamentului FINA adoptat de Congresul FINA periodic și Codului de Conduită al FINA .

ARTICOLUL 2

INFRAȚIUNI COMISE DE OFICIALI

2.1 Vor fi dictate sancțiuni pentru infracțiuni comise de orice persoană desemnată de FINA ca delegat, arbitru, arbitru de poartă sau ajutor la masa oficială la orice joc de polo pe apă; această persoană va fi suspendată de la participarea ulterioară la turneul la care s-a întâmplat incidentul și se va întocmi un raport către Biroul FINA, sau dacă acesta nu se întrunește, către Executivul FINA, pentru a lua în discuție sancțiuni suplimentare.

2.2 Dacă o persoană, desemnată de FINA ca delegat, arbitru, arbitru de poartă sau ajutor la masa oficială la un meci de polo pe apă, comite o infracțiune la care se face referire în acest Regulament sau în Codul de Conduită al FINA, incluzând trișatul sau parțialitatea, acea persoană va fi sancționată până la o suspendare maximă pe viață.

ARTICOLUL 3

INFRAȚIUNI COMISE ÎMPOTRIVA OFICIALILOR

3.1 Orice infrațiune comisă de oricare membru al echipei sau oficial al echipei va avea ca rezultat o suspendare minimă de un (1) joc până la o suspendare maximă de un (1) an de la toate jocurile.

3.2 Dacă infrațiunea include violența ce are ca rezultat răni serioase, folosirea de obiecte contondente sau orice alt tip de violență corporală, suspendarea minimă va fi de un (1) an de la toate jocurile, până la suspendarea maximă, pe viață de la toate jocurile.

3.3 Dacă infrațiunea este doar o încercare de a comite o infrațiune descrisă la 3.2, suspendarea minimă va fi de trei (3) jocuri până la suspendarea maximă de un (1) an de la toate jocurile.

3.4 Infrațiunile de la 3.1, 3.2 și 3.3 implică acte comise în intervalul: 30 de minute înainte de joc până la 30 de minute după terminarea jocului.

3.5 Dacă o infrațiune descrisă la 3.1, 3.2, 3.3 este comisă de orice persoană, alta decât un jucător sau un oficial al echipei, sancțiunea minimă va fi un advertisement sau excluderea din incinta respectivă până la sancțiunea maximă ce presupune suspendarea dreptului de a asista la jocurile de polo pentru o anumită perioadă de timp până la, și incluzând, suspendarea pe viață.

3.6 Sancțiunea minimă pentru o infrațiune conform articolului 3 poate fi mărită pentru un individ care recidivează.

ARTICOLUL 4

INFRAȚIUNI COMISE ÎMPOTRIVA MEMBRILOR ECHIPEI SAU OFICIALILOR ECHIPEI

4.1 Pentru brutalitate sau orice altă infrațiune nementionată în Regulamentul FINA WP 20-22 comisă de un jucător împotriva altui jucător sau oficiali ai echipei, suspendarea minimă va fi de un (1) joc până la maxim un (1) an suspendare de la toate jocurile.

4.2 Pentru incidentele de brutalitate sau violență extremă, după meci Comitetul de Management este autorizat să revadă înregistrarea video a oricărui meci și este autorizat să aplice sancțiuni pentru incident, chiar dacă arbitrii nu au semnalizat brutalitate sau extremă violență în timpul meciului.

4.3 Dacă infrațiunea este comisă de un oficial împotriva unui jucător sau oficial al echipei, suspendarea minimă va fi de un (1) joc până la suspendarea maximă, pe viață de la toate jocurile.

4.4 Dacă infracțiunea este comisă de orice altă persoană, sancțiunea minimă va fi excluderea din incinta respectivă până la sancțiunea maximă ce presupune suspendarea dreptului de a asista la jocurile de polo pentru o anumită perioadă de timp de timp până la, și incluzând, suspendarea pe viață.

4.5 Sancțiunea minimă pentru o infracțiune conform art.4 poate fi mărită pentru un individ care recidivează.

ARTICOLUL 5

ALTE INFRAȚIUNI

5.1 Pentru orice infracțiune comisă de orice membru al echipei sau oficial al echipei împotriva reprezentanților media, spectatorilor, personalului piscinei sau oricărei altei persoane prezentă în incinta în timpul jocului, suspendarea minimă va fi un (1) an de la toate jocurile până la sancțiunea maximă ce presupune suspendarea dreptului de a asista la jocurile de polo din cadrul competițiilor pentru o anumită perioadă de timp până la, și incluzând, suspendarea pe viață.

5.2 Pentru declarații scrise sau verbale de natură injurioasă direcționate împotriva FINA, unei federații, organizatorilor, autorităților sau orice altă persoană, și care nu sunt referite în altă parte în acest Regulament, sancțiunea minimă va fi suspendarea pentru o perioadă de 6 luni până la suspendarea maximă, pe viață.

5.3 Sancțiunea minimă pentru o infracțiune conform articolului 5 poate fi mărită pentru orice perioadă considerată potrivită de către Comitetul de Management.

ARTICOLUL 6

INFRAȚIUNI COMISE DE ECHIPE

6.1 Dacă mai mult de trei membri ai aceleași echipe, inclusiv oficialii echipei, comit infracțiuni sancționate în concordanță cu articolele 3, 4 sau 5 în același joc, acea echipă va fi sancționată cu descalificarea în acel joc și o suspendare minimă pentru jocul următor din turneu până la o suspendare maximă ce presupune excluderea de la orice competiție organizată de către același corp pentru un (1) an .

6.2 Suspendarea conform articolului 6.1 presupune că în jocul sau jocurile pentru care echipa a fost suspendată echipa adversă va fi desemnată câștigătoare cu scorul de 5-0.

ARTICOLUL 7

PROCEDURI PENTRU DICTAREA SANȚIUNILOR

7.1 Sancțiunile pentru infracțiunile de la 3.1 și 3.5 vor fi dictate de Comitetul de Management în termen de 24 de ore de la sfârșitul jocului, cu anunțarea imediată a jucătorilor, oficialilor echipei sau altei persoane suspendate.

7.2 Comitetul de Management va avea dreptul să suspende provizoriu orice persoană sau echipă care a comis o infracțiune conform 2.1, 2.2, 3.2, 3.3, 4.1, 4.2, 4.3, 5.1, 5.2, și 6.1 cazul va fi imediat comunicat în scris Biroului FINA sau Consiliului Corpului Organizator.

7.3. Sancțiunile conform 2.1, 2.2, 3.2, 3.3, 3.5, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5, 5.1, 5.2, 5.3 și 6.1 vor fi dictate de Consiliului Corpului Organizator.

7.4. Sancțiunile ce presupun descalificări sau suspendări ale echipei pentru unul sau mai multe jocuri în același turneu vor fi dictate de Comitetul de Management, cu anunțarea imediată în termen de 24 de ore de la sfârșitul jocului iar oficialii echipei, federația echipei și Consiliul Corpului Organizator vor fi anunțați imediat.

7.5. Sancțiunile ce presupun suspendarea echipei conform articolului 6.1 pentru o perioadă mai mare decât turneul respectiv vor fi dictate de Consiliul Corpului Organizator.

7.6. După cum este folosit în acest Regulament termenul de “suspendare” pentru alte infracțiuni decât cele de la 3.1, 3.2, 3.5 și 4.1 și 4.2 va presupune, așa cum este specificat de către Consiliul Corpului Organizator, sancțiunea pentru competiții sau că persoana sancționată nu va participa la nici o acțiune a FINA sau că membru al federației, în nici o disciplină a FINA incluzând îndeplinirea funcției de competitor, delegat, antrenor, conducător, medic sau orice alt reprezentant al FINA, al unei organizații continentale acreditate, sau membru al federației. Suspendarea va avea efect de la data specificată de autoritatea competentă.

7.7. Dacă un jucător sau oficial al echipei este suspendat pentru un anumit joc, echipa va avea numărul de jucători sau de oficiali prezenți pe bancă redus în consecință, cu condiția să fie cel puțin un (1) oficial prezent pe bancă.

ARTICOLUL 8

RESPONSABILITATEA DOVEZILOR

8.1 Arbitrii, oficialii de meci sau managementul competiției vor avea responsabilitatea stabilirii faptului că au avut loc infracțiunile specificate în Regulile privind polo pe apă și în Regulament.

ARTICOLUL 9

SPECIFICARE

9.1 În cazul în care nu se poate da nici o sancțiune, natura infracțiunii, circumstanțele în care a avut loc, gravitatea infracțiunii, caracterul acțiunii și alte considerații care sunt în concordanță cu obiectivele FINA trebuie să fie luate în considerare.

ARTICOLUL 10

APELURI

10.1 Un individ sancționat de către Comitetul de Management poate apela la Consiliul Corpului Organizator într-un termen de 21 de zile de la primirea deciziei incluzând o sancțiune a părții care face apel și în concordanță cu regulile corpului în discuție.