

VII. rész

FINA Vízilabda Szabályok

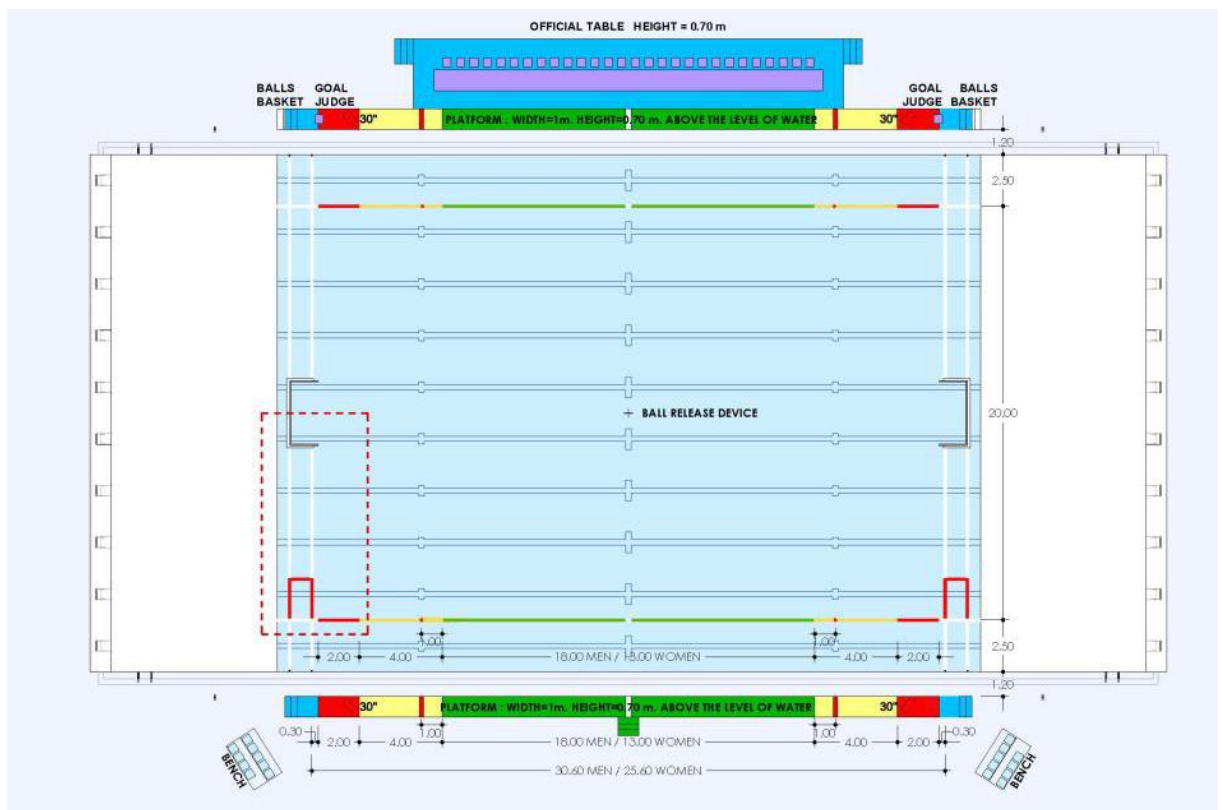
2019-2021

WP 1	Játéktér és felszerelés
WP 2	A kapuk
WP 3	A labda
WP 4	Sapkák
WP 5	Csapatok és cserejátékosok
WP 6	Versenybírótság
WP 7	Játékvezetők
WP 8	Gólbírók
WP 9	Időmérők
WP 10	Titkárok
WP 11	Videóbíró
WP 12	A mérkőzés időtartama
WP 13	Időkérések
WP 14	A játék kezdete
WP 15	Góllövés módja
WP 16	Újrakezdés gólt követően
WP 17	Kapuskidobás
WP 18	Sarokdobás
WP 19	Semleges dobás
WP 20	Szabaddobás
WP 21	Egyszerű szabálytalanság
WP 22	Kiállításal járó szabálytalanság
WP 23	Büntetődobással járó szabálytalanság
WP 24	Büntetődobás
WP 25	Személyi hiba
WP 26	Baleset, sérülés, rosszullét
WPAG	Korosztályokra vonatkozó szabályok
"A" melléklet	Instrukciók két játékvezető esetén
"B" melléklet	A versenybírótság által használandó jelzések
"C" melléklet	Vízilabda fegyelmi szabályzat

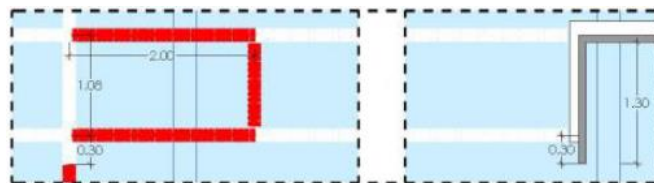
WP 1 JÁTÉKTÉR ÉS FELSZERELÉS

WP 1.1 A rendező szerv felel a játéktér pontos méreteiért és jelzéseiért, továbbá valamennyi eszköz és berendezés biztosításáért.

WP 1.2 A két játékvezető által vezetett mérkőzések játékterének alaprajzát és jelzéseit az alábbi ábra szerint kell kialakítani:



KIÁLLÍTOTT JÁTÉKOSOK VISSZATÉRÉSI TERÜLETE:



VÍZMÉLYSÉG: LEGALÁBB 2 m

WP 1.3 Az egy játékvezető által vezetett mérkőzések esetén a játékvezető a versenybírók asztalának oldalán vezeti a mérkőzést, a gólbírók a szemközti oldalon foglalnak helyet.

WP 1.4 A gólvonalak közötti távolság férfiak által játszott mérkőzéseken nem lehet 20 méternél kisebb és 30 méternél nagyobb. A gólvonalak közötti távolság női mérkőzéseken

nem lehet 20 méternél kisebb és 25 méternél nagyobb. A játéktér szélessége nem lehet 10 méternél kisebb és 20 méternél nagyobb.

WP 1.5 FINA események alkalmával a játéktér méretei, a víz mélysége, hőmérséklete és a megvilágítás erőssége meg kell egyezzen az FR 7.2, FR 7.3, FR 7.4 és FR 8.3-ban foglaltakkal.

WP 1.6 A játéktér mindkét oldalán megkülönböztető jelzéseket kell elhelyezni a következők jelölésére:

- a) fehér jelölés: gólvonalakon és a felezővonalon;
- b) piros jelölés: 2 méterre a gólvonalaktól;
- c) sárga jelölés: 6 méterre a gólvonalaktól;
- d) a gólvonaltól 5 méterre piros jelölést kell alkalmazni azon a ponton, ahonnan a büntetődobást el kell végezni.

A játéktér oldalait a gólvonaltól a 2 méteres vonalig piros, a 2 méteres vonaltól az 6 méteres vonalig sárga, az 6 méteres vonaltól a felezővonalig pedig zöld jelzéssel kell ellátni.

WP 1.7 A játékba való visszatérést szolgáló terület jelzésére a versenybírószám asztalával szemközi oldalon – a játéktér mindkét végén – a játéktér sarkától 2 méter távolságban egy-egy piros jelet kell elhelyezni.

WP 1.8 A játéktér oldalsó külső részén, a cserepadokkal megegyező oldalon teret kell biztosítani a „repülő” cserek számára. A terület legalább 0,5-1 méter széles legyen. Az egyes csapatok „repülő” cserejátékosai számára biztosított területnek a cserepad előtti gólvonal és a játéktér középvonala között kell helyet kapnia.

WP 1.9 A játéktér teljes hosszában – az egyik végétől a másik végéig – elegendő teret kell biztosítani a játékvezetők szabad mozgásához. A gólvonalak mentén a gólbírók számára ugyancsak elegendő teret kell biztosítani.

WP 1.10 A titkár részére külön fehér, kék, piros és sárga zászlókat kell biztosítani, amelyek mérete 35 cm x 20 cm legyen.

WP 2 A KAPUK

WP 2.1 A játéktér mindkét végén a gólvonalon, a játéktér oldalaitól egyenlő távolságban és a játéktér végétől legfeljebb 30 centiméter távolságra két oldalsó kapufából és ezeket mereven összekötő keresztlécből álló, a játéktér felé néző kaput kell elhelyezni. A kapufák és a keresztléc 7,5 centiméteres négyzet keresztmetszetű, fehérre festett merev idomból készüljenek.

WP 2.2 A kapufák belső széleit egymástól 3 méterre kell elhelyezni. Ha a vízmélység 1,50 méter vagy ennél nagyobb, a keresztléc lefelé néző felületének a vízfelszíntől mért távolsága 0,90 méter legyen. Ha a vízmélység kisebb, mint 1,50 méter, a keresztléc lefelé néző felületének a medence fenekétől mért távolsága 2,40 méter legyen.

WP 2.3 A kapufákra és a keresztlécre laza esésű hálót kell szerelni úgy, hogy az a kapu teljes területét körbekerítse, és olyan módon kell felszerelni, hogy a kapuban a gólvonal mögött minden irányban legalább 30 centiméter távolságban szabad tér maradjon.

WP 3 A LABDA

WP 3.1 A labda gömbölyű, és önzáró szeleppel záródó belső levegőkamrával ellátott. Legyen vízhatlan, a külső felületén ne legyenek pántok, illetve ne legyen zsírral vagy hasonló anyaggal bekenve.

WP 3.2 A labda tömege legalább 400 gramm és legfeljebb 450 gramm lehet.

WP 3.3 Férfi mérkőzéseken használt labda kerülete ne legyen 68 centiméternél kisebb és 71 centiméternél nagyobb, belső nyomása 55-62 kPa (kilopascal) (8-9 font per négyzethüvelyk) között legyen.

WP 3.4 Női mérkőzéseken használt labda kerülete ne legyen 65 centiméternél kisebb és 67 centiméternél nagyobb, belső nyomása 48-55 kPa (kilopascal) (7-8 font per négyzethüvelyk) között legyen.

WP 4 SAPKÁK

WP 4.1 A sapkák a játékvezetők által jóváhagyott, egymástól elütő színűek legyenek, azonban nem lehetnek egyszínű pirosak, továbbá a labda színétől is el kell ütniük. A játékvezetők bármely csapatot utasíthatják fehér vagy kék sapka viselésére. A kapusok sapkájának színe a piros. A sapkát a játékos álla alatt kell megkötni. Ha a játékos mérkőzés közben elveszíti a sapkáját, azt a következő erre alkalmas játékmegálláskor pótolni kell, amennyiben ezen játékos csapata birtokolja a labdát. A sapkát a mérkőzés teljes időtartama alatt viselni kell.

WP 4.2 A sapkákat a csapat sapkájával azonos színű hajlékony fülvédővel kell ellátni, kivéve a kapusét, aki piros fülvédőt is viselhet.

WP 4.3 A sapkákat mindkét oldalukon 10 cm magas számozással kell ellátni. A kapus viselje az 1-es számú sapkát, a többi sapka 2-től 13-ig számozandó. A cserekapusnak a piros 13-as számú sapkát kell felvennie. A játékos a mérkőzés ideje alatt nem változtathatja meg sapkájának számozását, kivéve, ha ezt a játékvezető engedélyezi és a titkárt tájékoztatják róla.

WP 4.3.1 Csak Olimpiai Játékokon: a sapkákat mindkét oldalukon 10 cm magas számozással kell ellátni. A kapus viselje az 1-es számú sapkát, a többi sapka 2-től 11-ig számozandó. A játékos a mérkőzés ideje alatt nem változtathatja meg sapkájának számozását, kivéve, ha ezt a játékvezető engedélyezi és a titkárt tájékoztatják róla.

WP 4.4 Nemzetközi mérkőzéseken a sapkák elülső részén kell feltüntetni a három betűs országkódot, valamint fel lehet tüntetni a nemzeti zászlót is. Az országkód magassága 4 cm legyen.

WP 5 CSAPATOK ÉS CSEREJÁTÉKOSOK

WP 5.1 A csapat maximum tizenhárom játékosból áll, melyek közül tizenegy mezőnyjátékos és kettő kapus. A csapat legfeljebb hét játékosal kezdheti a játékot, melyekből egy a kapus, akinek a kapussapkát kell viselnie. További öt tartalékjátékos cserejátékosként, valamint egy tartalékkapus cserekapusként vehet részt a játékban. A kevesebb mint hét játékosal játszó csapat számára nem kötelező a kapus.

WP 5.1.1 Csak Olimpiai Játékokon: a csapat maximum tizenegy játékosból áll, melyek közül tíz mezőnyjátékos és egy kapus. A csapat legfeljebb hét játékosal kezdheti a játékot, melyekből egy a kapus, akinek a kapussapkát kell viselnie. További négy tartalékjátékos cserejátékosként vehet részt a játékban. Az egyik tartalékjátékos cserekapusként is beállhat, de ekkor piros sapkát kell viselnie. A kevesebb mint hét játékosal játszó csapat számára nem kötelező a kapus.

WP 5.2 A játékban egy adott időben részt nem vevő játékosoknak az edzőkkel és a tisztségviselőkkel együtt – a vezetőedző kivételével – a cserepadokon kell helyet foglalniuk, és onnan a mérkőzés kezdetétől fogva nem mozdulhatnak el, kivéve a játékrészek közötti szüneteket és az időkéréseket. A támadó csapat vezetőedzője számára mindenkor megengedett, hogy a 6 méteres vonalig elmozduljon. A csapatok kizárólag félidőben cserélnek térfelet és padot. Mindkét cserepadot a versenybírótság asztalával szemközti oldalon kell elhelyezni.

WP 5.3 Csapatkapitányt a csapat játékban lévő tagjai közül kell kijelölni. A kapitány felelős a csapata megfelelő viselkedéséért és fegyelméért.

WP 5.4 A játékosoknak nem átlátszó fürdőruhát vagy fürdőruhát és külön alsó réteget kell viselniük, és arról a mérkőzésen való részvétel előtt minden olyan tárgyat el kell távolítaniuk, amely sérülést okozhat.

WP 5.5 A játékosok teste nem lehet zsírral, olajjal vagy bármilyen anyaggal bekenve. Ha a játékvezető a mérkőzés megkezdése előtt észleli, hogy egy játékos ilyen anyagot használt, el kell rendelnie az anyag azonnali eltávolítását. A mérkőzés megkezdését az ilyen anyag eltávolítása nem késleltetheti. Ha a szabálytalanságot a játékvezető a mérkőzés kezdete után észleli, az elkövető játékost a mérkőzés hátralévő részére ki kell állítani, és helyette azonnal cserejátékos jöhet be az adott csapat kizárásból való visszatérésre kijelölt területéről.

WP 5.6 A mérkőzés folyamán bármely játékos tetszőleges időpontban lecserélhető úgy, hogy a játékos elhagyja az adott csapat visszatérésre kijelölt területe felé. A cserejátékos akkor úszhat be a játéktérre a visszatérési területről, amikor a lejövő játékos láthatóan kiemelkedett a víz színére a visszatérési területen belül. A kijelölt oldalsó csere területéről csere akkor engedélyezett, ha mindkét játékos, tehát a lejövő és a cserejátékos egyaránt a játéktéren kívül a vízben tartózkodik, és a víz felszíne felett összeérintik a kezüket.

Az oldalsó csere terület megnevezése „repülő csere terület”, az eljárás neve pedig „repülő csere”.

Ezen szabálypont alapján amennyiben a kapus kerül lecserélésre, akkor a helyére csak a cserekapus állhat be. Amennyiben a csapat hétnél kevesebb játékosal rendelkezik, nem

szükséges, hogy kapust szerepeltessen. Jelen szabálypont alapján nem lehet cserélni azon idő alatt, amely a játékvezetői büntetődobás megítélése és annak elvégzése között történik.

[MEGJEGYZÉS: Abban az esetben, ha a kapus és a cserekapus nem jogosultak a játékra vagy nem tudnak a játékban részt venni, a hét játékosal játszó csapatnak alternatív kapust kell szerepeltetnie, aki a kapussapkát viseli. Amennyiben a játék során a csapatnak a cserekapuson kívül nincs több becserélhető játékosa, úgy a kapus vagy a cserekapus mezőnyjátékosként is játszhat].

WP 5.6.1 Csak Olimpiai Játékokon: A mérkőzés folyamán bármely játékos tetszőleges időpontban lecserélhető úgy, hogy a játékteret elhagyja az adott csapat visszatérésre kijelölt területe felé. A cserejátékos akkor úszhat be a játéktérre a visszatérési területről, amikor a lejövő játékos láthatóan kiemelkedett a víz színére a visszatérési területen belül. A kijelölt oldalsó csereterületről csere akkor engedélyezett, ha mindkét játékos, tehát a lejövő és a cserejátékos egyaránt a játéktéren kívül a vízben tartózkodik, és a víz felszíne felett összeérintik a kezüket.

Amennyiben a csapat hétnél kevesebb játékosal rendelkezik, nem szükséges, hogy kapust szerepeltessen. Jelen szabálypont alapján nem lehet cserélni azon idő alatt, amely a játékvezetői büntetődobás megítélése és annak elvégzése között történik.

[MEGJEGYZÉS: Abban az esetben, ha a kapus nem jogosult a játékra vagy nem tud a játékban részt venni, a hét játékosal játszó csapatnak alternatív kapust kell szerepeltetnie, aki piros színű sapkát visel, rajta azzal a számmal, amit mezőnyjátékosként is viselt].

WP 5.7 A cserejátékos bárholonnan beléphet a játéktérre:

- a) a játékrészek közötti szünetekben,
- b) gólt követően,
- c) időkérés alatt,
- d) vérző vagy sérült játékos lecserélésére.

WP 5.8 A cserejátékos mindenkor álljon készen játékos társa késlekedés nélküli lecserélésére. Ha erre nem áll készen, úgy a mérkőzést a cserejátékos nélkül kell folytatni, a cserejátékos pedig a csapat kijelölt visszatérési területről bármikor a pályára úszhat, adott esetben a kezek összeérintését követően.

WP 5.9 Lecserélt kapus kizárólag kapusposzton játszhat a játék további részében.

WP 5.10 Ha a kapus egészségügyi ok miatt nem folytatja a játékot, a játékvezetőnek azonnali cserét kell engedélyeznie, azzal a megkötéssel, hogy a helyére a cserekapusnak kell beállnia.

WP 6 VERSENYBÍRÓSÁG

WP 6.1 FINA események alkalmával a versenybíróóság az alábbiakban ismertetett jogokkal és kötelezettségekkel felruházott két játékvezetőből, két gólbíróból, időmérőkből, titkárokból, valamint a videóbíróból áll. Amennyiben lehetséges, ugyanilyen versenybíróóság alkalmazása

javasolt más rendezvényeken is, azzal a kikötéssel, hogy amennyiben a mérkőzést két játékvezető vezeti és nincsenek gólbírók, a játékvezetőkre hárulnak a gólbíróknak a WP 8.2 alatt szabályozott jogai és kötelezettségei is (kivéve a speciális jelzéseket).

[MEGJEGYZÉS: A mérkőzéseket jelentőségüktől függően négy-kilenc fős versenybíróóság felügyelheti, az alábbiak szerint:

- a) *Játékvezetők és gólbírók: két játékvezető és két gólbíró, vagy két játékvezető gólbíró nélkül, vagy egy játékvezető és két gólbíró.*
- b) *Időmérők és titkárok: egy időmérő és egy titkár esetén: az időmérő a WP 20.16 szerint méri a csapatok folyamatos támadóidejét. A titkár méri a tényleges játékidőt, az időkéresek és a játékrészek közötti szüneteket, vezeti a mérkőzés jegyzőkönyvét a WP 10.1 pont alapján, valamint mérnie kell azon játékosok vonatkozó kiállítási idejét is, akiket a szabályoknak megfelelően kiküldtek a játéktérrel.*

Két időmérő és egy titkár esetén: az 1. időmérő méri a tényleges játékidőt, az időkéresek és a játékrészek közötti szüneteket. A 2. időmérő méri a csapatok folyamatos támadóidejét a WP 20.15 szerint. A titkár vezeti a mérkőzés jegyzőkönyvét és ellátja a WP 10.1 szerinti összes feladatot.

Két időmérő és két titkár esetén: az 1. időmérő méri a tényleges játékidőt, az időkéresek és a játékrészek közötti szüneteket. A 2. időmérő méri a csapatok folyamatos támadóidejét a WP 20.1 szerint. Az 1. titkár vezeti a mérkőzés jegyzőkönyvét a WP 10.1(a) szerint. A 2. titkár látja el a WP 10.1(b),(c) és (d) szerinti feladatokat a kiállított játékos szabálytalan visszatérését, a cserejátékos szabálytalan bejövételét, a játékosok kiállításait és harmadik személyi hibákat illetően.

- c) *Videóbíró: segíti a két játékvezető munkáját a kérdéses „gól vagy nem gól” esetekben.]*

WP 7 JÁTÉKVEZETŐK

WP 7.1 A játékvezetők teljes mértékben ellenőrzés alatt kell, hogy tartsák a mérkőzést. A játékosok fölötti rendelkezési joguk mindaddig érvényben van, amíg a játékosok és játékvezetők az uszoda területén tartózkodnak. A játékvezetők adott kérdésekben hozott döntései véglegesek, szabályértelmezésük a mérkőzés időtartama alatt kötelező érvényű. A mérkőzés során az adott helyzet tényeivel kapcsolatosan a játékvezetők nem élhetnek feltételezésekkel, hanem azokat úgy kell megítélniük, ahogy legjobb képességeik szerint észlelik, megfigyelik.

WP 7.2 A játékvezetők sípjelet használnak a játék indítására, újraindítására, gólok, kapuskidobások, sarokdobások (függetlenül attól, hogy a gólbíró jelez-e vagy sem), semleges dobások és szabálytalanságok jelzésére. A játékvezető megváltoztathatja döntését, feltéve ha azt a labda játékba kerülése előtt teszi.

WP 7.3 A játékvezetők belátására van bízva, hogy megítélnék (vagy nem ítélnék meg) bármely egyszerű, kiállítással járó vagy büntetődobással járó szabálytalanságot, attól függően, hogy a

döntés előnyös-e a támadó csapat számára. A támadó csapat érdekében kell bíraskodniuk, és eszerint kell megítélniük az adott szabálytalanságot vagy eltekinteni a megítélésétől, ha véleményük szerint annak megítélése a szabálytalanságot elkövető játékos csapatának jelentene előnyt.

[MEGJEGYZÉS: A játékvezetőknek ezt az elvet a lehető legszélesebb értelmezésben kell alkalmazniuk.]

WP 7.4 A játékvezetőknek jogukban áll a vonatkozó szabály alapján bármely játékost kiküldeni a vízből, továbbá lefújhatják a mérkőzést, ha a játékos a víz elhagyását megtagadja.

WP 7.5 A játékvezetőknek jogukban áll bármely játékosnak, cserejátékosnak, nézőnek vagy tisztségviselőnek az uszoda területéről történő eltávolítását elrendelni, ha az illető viselkedése akadályozza a játékvezetőket feladatuk megfelelő és pártatlan végrehajtásában.

WP 7.6 A játékvezetőknek jogukban áll bármikor lefújni a mérkőzést, ha megítélésük szerint a játékosok vagy nézők viselkedése, vagy más körülmény lehetetlenné teszik a mérkőzés valós eredménnyel történő befejezését. Ha a játékvezetők kénytelenek a mérkőzést lefújni, intézkedésükről jelentést kell tenniük az illetékes szervnek.

WP 8 GÓLBÍRÓK

WP 8.1 A gólbírók a versenybírószám asztalával azonos oldalon helyezkednek el, mindketten a játéktér végén a gólvonallal egyvonalban.

WP 8.2 A gólbírók feladatai:

- függőlegesen felemelt karral jelezni, amikor a csapatok szabályosan elhelyezkedtek a gólvonalon a játékrész kezdetén,
- függőlegesen felemelt karokkal jelezni, ha a kezdés vagy újrakezdés szabálytalan,
- a támadás irányába mutatva jelezni a kapuskidobást,
- a támadás irányába mutatva jelezni a sarokdobást,
- függőlegesen felemelt, keresztbe tett karokkal jelezni a gólt,
- függőlegesen felemelt karokkal jelezni a kiállított játékos szabálytalan visszatérését vagy a cserejátékos szabálytalan bejövetelét.

WP 8.3 A gólbírókat megfelelő mennyiségű labdával kell ellátni. Amikor az eredeti labda a játéktérrel elhagyja, azonnal új labdát kell dobniuk a kapusnak (kapuskidobáshoz), a támadó csapat legközelebbi játékosának (sarokdobáshoz), vagy a játékvezető utasítására más helyre.

WP 9 IDŐMÉRŐK

WP 9.1 Az időmérők feladatai:

- a játékrészek, időkérések és a játékrészek közötti szünetek tényleges idejének mérése,
- az egyes csapatok támadóidejének mérése,
- a kiállított játékosok kiállítási idejének mérése, továbbá a kiállított játékosok vagy a helyettük beálló cserejátékosok bejöveteleli időpontjának ellenőrzése,

- d) hallható közléssel jelezni a mérkőzés utolsó percének kezdetét,
- e) síppal történő jelzés az időkéresek 45. másodperce után és az időkéresek végén.

WP 9.2 Az időmérő a játékvezetőktől függetlenül sípjellel (vagy bármely más rendelkezésre álló módon, ha az megkülönböztethető, akusztikailag hatásos és jól azonosítható) jelzi a játékrészek végét, és jelzése azonnali hatállyal érvényes, kivéve, ha:

- a játékvezető az időmérő jelzésével egyidejűleg büntetődobást ítél, amely esetben a büntetődobást a szabályoknak megfelelően végre kell hajtani,
- a labda a levegőben van és áthalad a gólvonalon, amely esetben a gólt meg kell adni.

WP 10 TITKÁROK

WP 10.1 A titkárok feladatai:

- a) a mérkőzés jegyzőkönyvének vezetése, amely tartalmazza a játékosok nevét, az eredményt, az időkéresek és az egyes játékosokkal szemben megítélt kiállításal járó vagy büntető szabálytalanságokat és személyi hibát,
- b) a játékosok kiállítási idejének ellenőrzése és a kiállítási időtartam végének jelzése a megfelelő színű zászló felemelésével vagy más jóváhagyott módon; kivétel ez alól, ha a játékvezető maga jelzi, hogy a kiállított játékos vagy a cserejátékos visszajöhet, amikor a kiállított játékos csapata visszaszerezte a labda birtoklását. Brutalitást elkövetett játékos helyett cserejátékos visszatérését a titkár köteles jelezni a 4 perc eltelte után a sárga zászló és a megfelelő színű zászló együttes felemelésével, vagy más jóváhagyott módon.
- c) kiállított játékos szabálytalan visszatérését vagy a helyette beálló cserejátékos szabálytalan bejövését piros zászlóval és sípjellel vagy más jóváhagyott módon jelzi (beleértve a gólbíró szabálytalan visszajövetelt vagy bejövését jelző kézmozdulata után történő jelzést), amely jelzésre a játékot azonnal meg kell állítani,
- d) a játékos harmadik személyi hibájának késedelem nélküli jelzése a következőképpen:
 - i. piros zászlóval, ha a harmadik személyi hiba kiállítással járó hiba eredménye;
 - ii. piros zászlóval és sípjellel vagy egyéb jóváhagyott módon, ha a harmadik személyi hiba egyben büntető hiba.

WP 11 VIDEÓBÍRÓ

WP 11.1 A videóbíró feladatai:

- a) Felhívni a játékvezető(k) figyelmét a kérdéses „gól vagy nem gól” esetekben,
- b) Visszajátszani a játékvezető(k) számára a kérdéses „gól vagy nem gól” esetet.

WP 12 A MÉRKŐZÉS IDŐTARTAMA

WP 12.1 A mérkőzés négy játékrészből áll, mely mindegyikének időtartama nyolc perc tiszta játékidő. A játékidő minden játékrész elején akkor kezdődik, amikor egy játékos először érinti a labdát. A tiszta játékidőt mérő órát minden olyan jelzésre meg kell állítani, amely a

játék megszakítására vonatkozik, és akkor kell újraindítani, amikor a labda újra játékba kerül azáltal, hogy elhagyja az adott dobást végző játékos kezét, vagy amikor semleges dobást követően a labdát egy játékos megérinti.

WP 12.2 Két perc szünetet kell tartani az első és második, valamint a harmadik és negyedik negyed között, továbbá három perc szünetet kell tartani a második és harmadik negyed között. A csapatok – beleértve a játékosokat, edzőket és tisztségviselőket – a harmadik játékrész kezdete előtt térfelet cserélnek.

WP 12.3 Ha a rendes játékidő végén döntetlen az eredmény olyan mérkőzésen, ahol a mérkőzést eldöntő eredmény szükséges, szétlövással kell az eredményt eldönteni.

[MEGJEGYZÉS: Ha szétlövés válik szükségessé, az alábbi lépéseket kell követni:

- a) amennyiben ugyanaz a két csapat érintett, amely a mérkőzést éppen befejezte, a büntetődobások azonnal kezdődnek ugyanazon két játékvezetővel;*
- b) ettől eltérő esetben a szétlövés a forduló utolsó mérkőzésének befejezése után 30 perccel, vagy az első erre alkalmas időpontban kezdődik. A játékvezetők – feltéve, hogy semlegesek – az utolsó mérkőzésen tevékenykedő játékvezetők lesznek;*
- c) amennyiben két csapat érintett, úgy az egyes csapatok edzői öt-öt játékost és egy-egy kapust jelölnek ki, akik részt vesznek a szétlövésben; a kapus lehet a büntetőket végrehajtó játékosok egyike is; a kapust bármikor le lehet cserélni, feltéve, hogy a cserekapus szerepelt az eredeti mérkőzés játékoslistájában, viszont az ilyen kapus nem állhat be büntetőt végrehajtó játékosnak;*
- d) a kijelölt öt játékost egymás utáni sorrendbe kell állítani, és ezen felsorolás fogja meghatározni azt a sorrendet, amelyben a kijelölt játékosok az ellenfél kapujára lönek; a sorrend nem változtatható meg;*
- e) játékból kizárt játékos nem sorolható sem a dobást elvégző játékosok, sem a kapuscserék közé;*
- f) amennyiben a kapus kiállításra kerül a szétlövés során, úgy a kijelölt öt játékos közül egy játékos helyettesítheti őt a kapus előjogai nélkül; az adott büntetődobás elvégzése után a játékos lecserélhető egy másik játékosra vagy kapusra. Ha mezőnyjátékos kerül kiállításra a szétlövés során, akkor a játékos sorrendi helyét törölni kell az öt játékost tartalmazó büntetődobás szétlövés listából, és a helyettesítésére kijelölt játékost a lista utolsó helyére kell sorolni.*
- g) a dobásokat felváltva kell elvégezni a játéktér mindkét téréjén, kivéve, ha a játéktér egyik vége előnyös vagy előnytelen valamelyik csapat részére; ebben az esetben az összes lövést ugyanazon a téréjén kell elvégezni. A lövést elvégző játékosok a kispadjuk előtt a vízben maradnak, a kapusok téréjelt cserélnek, a szétlövésben nem érintett játékosok pedig a saját csapatuk kispadján foglalnak helyet;*
- h) az elsőnek lövő csapatot pénzfeldobással kell meghatározni;*
- i) amennyiben a csapatok az első öt büntetődobás befejezése után továbbra is döntetlenre állnak, akkor ugyanazon öt játékos felváltva végezzen dobásokat, ameddig az egyik csapat hibázik és a másik csapat(ok) gólt lő(nek);*

- j) *ha három vagy több csapat érintett, úgy minden csapat öt büntetődobást hajt végre a többi csapat mindegyikével szemben, felváltva végezve minden lövést. Az első lövés sorrendjét sorsolással kell meghatározni.]*

WP 12.4 Bármely látható óra csökkenő módon kell, hogy jelezze az időt (azaz a játékrészből hátralévő időt mutassa).

WP 12.5 Ha a mérkőzést (vagy egy mérkőzés részét) újra kell játszani, úgy azon gólok, személyi hibák és időkéresek, amelyek a megismétlendő időtartam alatt történtek, a jegyzőkönyvből törlésre kerülnek, azonban a brutalitás, a fegyelmezetlenség és bármely piros lapos kiállítás a jegyzőkönyvben érvényben marad.

WP 13 IDŐKÉRESEK

WP 13.1 A csapatoknak két-két szabályos időkérésük lehet a mérkőzés során. Az időkérés időtartama egy perc. Az időkérést a labdát birtokló csapat edzője bármikor – akár gólt követően is – kérheti időkérés vagy timeout bemondásával, kezeivel „T” betűt formázva a játékvezető vagy a titkár felé. Ha időkérést jeleztek, a játékvezető vagy a titkár sípjelzéssel azonnal megállítja a játékot, a játékosok pedig azonnal visszatérnek a saját térfelükre. Időkérést a mérkőzés során használható tetszőleges eszközzel is lehet jelezni.

[Megjegyzés: Nem lehet időt kérni büntetődobás megítélését követően.]

WP 13.2 A játékot a játékvezető sípjelzésére a labdát birtokló csapat indítja újra úgy, hogy a labdát a felezővonalon vagy amögött játékba hozza, kivéve, ha az időkérésre sarokdobás elvégzése előtt került sor; ekkor az adott dobás fennmarad.

[Megjegyzés: A támadóidőt mérő órát akkor kell ismét elindítani, amikor a játékidő az időkérést követően újraindul.]

WP 13.3 Ha a labdát birtokló csapat edzője olyan további időkérést jelez, amelyre a csapat nem jogosult, a játékot meg kell állítani, és ezután a játékot az ellenfél játékosa indítja újra a labda felezővonalon történő játékba helyezésével.

WP 13.4 Ha a labdát nem birtokló csapat edzője jelez időkérést, a játékot meg kell állítani és büntetődobást kell ítélni az ellenfél csapata javára.

[MEGJEGYZÉS: Szabálytalan időkérést követően az edző elveszít egy jogos időkérésre való lehetőséget (ha még volt ilyen fennmaradó lehetősége).]

WP 13.5 Az időkérést követő újraindításkor a játékosok a játéktéren tetszőleges helyet vehetnek fel a sarokdobásra vonatkozó feltételek betartásával.

WP 14 A JÁTÉK KEZDETE

WP 14.1 A hivatalos programban első helyre sorolt csapat viseli a fehér sapkát vagy az országa színét jelképező sapkát, és a versenybírói asztaltól nézve bal oldalon kezdi a

mérkőzést. A másik csapat kék sapkát, vagy az ellenfél csapatától elütő színű sapkát visel, és a versenybírói asztaltól nézve jobb oldalon kezdi a mérkőzést.

WP 14.2 Az egyes játékrészek kezdetén a játékosok a saját gólvonalukon helyezkednek el, egymástól mintegy egy méter távolságban és legalább egy méterre a kapufáktól. A kapufák között legfeljebb két játékos helyezkedhet el. A játékosok egyik testrésze sem lehet a vízfelszínen a gólvonalon túl.

[MEGJEGYZÉS: Semelyik játékos sem húzhatja az alapvonalat előre, és a labdáért úszó játékosnak nem szabad a lábát a kapura helyezni azért, hogy a játék indításánál vagy újraindításánál onnan kíséreljen meg elrugaszkodni.]

WP 14.3 Ha a játékvezetők nyugtázták, hogy a csapatok készen állnak, az egyik játékvezető sípjába fújva elindítja a játékot, majd a labdát vízre engedi vagy bedobja a felezővonal mentén.

WP 14.4 Ha a labda beengedése vagy bedobása valamelyik csapat számára határozottan előnyösebb módon történt, úgy a játékvezető kikéri a labdát és semleges dobást ítél a felezővonalon.

WP 15 GÓLLÖVÉS MÓDJA

WP 15.1 Gólt akkor kell ítélni, ha a labda a kapufák között és a keresztléc alatt teljes terjedelmében áthaladt a gólvonalon.

WP 15.2 Gól a játéktér bármely részéről dobható.

WP 15.3 Gól bármilyen testrésszel lőhető, kivéve összeszorított ököllel. Gól érhető el a labda kapuba való bevezetésével is. A játék kezdete vagy újraindítása után legalább két játékosnak (bármely csapat részéről, de nem ideértve a védekező kapust) kell szándékosan megjátszania vagy megérintenie a labdát, kivéve az alábbi eseteket:

- a) büntetődobás,
- b) szabaddobás, amelyet a játékos a saját kapujába dobott,
- c) azonnali kapura lövés kapuskidobásból,
- d) azonnali kapura lövés a 6 méteres vonalon kívül ítélt szabaddobásból,
- e) a 6 méteres vonalon kívül megítélt és végrehajtott szabaddobás, ha a játékos jól láthatóan játékba hozta a labdát,
- f) azonnali kapura lövés sarokdobásból.

[MEGJEGYZÉS: Gólt szerezhet a játékos 6 méteren kívülről történő azonnali kapura lövésből azután, hogy csapata javára 6 méteren kívül történt szabálytalanságért szabaddobást ítéltek. Miután a játékos a labdát játékba hozza, gól a labdát lóbálva (lövést imitálva), illetve labdavezetésből érhető el.

Ha sarokdobás megítélése után a játékos a labdát játékba hozza, gól a labdát lóbálva (lövést imitálva), illetve labdavezetésből érhető el.

Ezen szabálypont alapján nem érhető el gól közvetlenül újraindításból az alábbiakat követően:

- a) időkérés;
- b) felúszás vagy játékrész indítása,
- c) időkérés,
- d) gól,
- e) sérülés, beleértve a vérzést,
- f) sapka pótlása,
- g) a játékvezető kikéri a labdát vagy semleges dobást ítél,
- h) a labda elhagyta a játékteret;
- i) bármely más késleltetés.

Ha a fenti a)-h) esetek valamelyike után a játékos a labdát játékba hozza, gól úgyszintén a labdát lóbálva (lövést imitálva), illetve labdavezetésből érhető el.]

WP 15.4 Gólnak számít, ha a 20 – vagy adott esetben 30 – másodperces támadóidő leteltekor, illetve a játékrész végén a labda a levegőben van és bemegy a kapuba.

[MEGJEGYZÉS: Jelen szabály alkalmazásakor meg kell adni a gólt akkor is, ha a labda a kapufát, a keresztlécet, a kapust vagy más védőjátékost érintve, és/vagy a vízről felpattanva kerül a kapuba. Nem érvényes a gól akkor, ha a játékrész végét már jelezték és a kapuba tartó labdát egy másik támadó játékos ezután szándékosan érinti.

A fenti szabály alkalmazásakor büntetődobást kell ítélni, ha a gól megakadályozása érdekében a kapus vagy bármelyik védőjátékos a kaput lehúzza, vagy a kapuson kívül bármelyik védőjátékos a labdát a saját 6 méteres területén belül két kézzel vagy karral megállítja vagy kiöklözi, feltéve, hogy a játékvezető úgy ítéli meg, hogy a labda az említett szabálytalanság nélkül elérte volna a gólvonalat.

Ha a levegőben a kapu felé tartó labda a vízre érkezik és azután halad át teljes terjedelmében a gólvonalon, a játékvezetőnek csak abban az esetben kell gólt ítélnie, ha a labda közvetlenül a lövésből származó lendület hatására halad át a gólvonalon.]

WP 16 ÚJRAKEZDÉS GÓLT KÖVETŐEN

WP 16.1 Gólt követően a játékosok a saját térfelükön tetszés szerinti helyet foglalhatnak el, azonban semelyik testrészük sem érhet át a felezővonalon a víz felszíne felett. A játékvezető sípjellel indítja újra a játékot. Újraindításnál a tényleges játékidő attól a pillanattól kezdve folytatódik, amikor a labda a gólt nem lőtt csapat egy játékosának kezét elhagyja. A nem ezen szabálypontnak megfelelően elvégzett újratekintést meg kell ismételni.

WP 17 KAPUSKIDOBÁS

WP 17.1 Kapuskidobást kell ítélni:

- a) ha a labda teljes terjedelmében áthaladt a gólvonal felett – kivéve, ha a két kapufa közötti és a felső keresztléc alatti területen halad át – úgy, hogy utoljára a védekező csapat bármely játékosa hozzáért, kivéve a védekező csapat kapusát.
- b) ha a labda teljes terjedelmében áthaladt a gólvonal felett a két kapufa közötti és a felső keresztléc alatti területen, vagy a kapufát, keresztlécet vagy a védekező kapust találta el közvetlenül:
 - i. egy 6 méteren belül ítélt szabaddobásból;
 - ii. egy 6 méteren kívül ítélt szabaddobásból, melyet nem szabályszerűen végeztek el;
 - iii. kapuskidobásból, melyet nem azonnal végeztek el.

WP 17.2 Kapuskidobást a csapat bármely játékosa végezhet a 2 méteres vonalon belül bárhol. A jelen szabálypontnak nem megfelelően végzett kapuskidobást meg kell ismételni.

[MEGJEGYZÉS: A kapuskidobást a labdához legközelebb álló játékosnak kell elvégeznie. A szabaddobás, kapuskidobás vagy sarokdobás elvégzésénél indokolatlanul késlekedni nem lehet, és ezeket a dobásokat úgy kell elvégezni, hogy a labda a többi játékos által láthatóan hagyja el a dobást végző játékos kezét. A játékosok gyakran elkövetik azt a hibát, hogy késlekednek az eldobással, mert figyelmen kívül hagyják a WP 20.4 rendelkezéseit, amely a dobást végző játékos számára megengedi a labda vezetését, mielőtt másik játékoshoz továbbítaná azt. A dobást tehát haladéktalanul el lehet elvégezni, még akkor is, ha a dobást végző játékos az adott pillanatban nem talál olyan csapattársat, akihez a labdát továbbíthatná. Ilyen esetben a dobás elvégezhető úgy, hogy a játékos a labdát felemelt kézből a vízre ejti (1. ábra) vagy feldobja a levegőbe (2. ábra) és ezután úszik a labdával vagy vezeti azt. A dobást mindkét esetben úgy kell elvégezni, hogy az a többi játékos számára észlelhető legyen.]

1. ábra



2. ábra



WP 18 SAROKDOBÁS

WP 18.1 Sarokdobást kell ítélni, ha a labda teljes terjedelmében áthaladt a gólvonalon – kivéve a kapufák közötti és a keresztléc alatti területet – és utoljára a védekező csapat kapusa érintette, illetve ha egy védekező játékos szándékosan juttatta a labdát a saját alapvonalán kívülre.

WP 18.2 A sarokdobást a támadó csapat valamely játékosa a 2 méteres jelzésnél végzi el, a játéktér azon oldalán, amely közelebb esik ahhoz, ahol a labda a gólvonalat keresztezte. A dobást nem muszáj a legközelebb lévő játékosnak elvégeznie, de indokolatlan késlekedés nélkül kell azt végrehajtani.

[MEGJEGYZÉS: A dobás elvégzésének módjáról lásd a WP 17.2 szabálypont alatti megjegyzést.]

WP 18.3 Sarokdobás elvégzésekor a támadó csapat egyik játékosa sem lehet a 2 méteres vonalon belüli területen.

WP 18.4 A sarokdobást meg kell ismételni, ha azt nem a megfelelő helyről végezték el, vagy még azelőtt elvégezték, hogy a támadó csapat játékosai a 2 méteres vonalon belüli területet elhagyták volna.

WP 19 SEMLEGES DOBÁS

WP 19.1 Semleges dobást kell ítélni, ha:

- a) a játékrész kezdetén a játékvezető úgy ítéli meg, hogy a labda olyan helyzetben van, amely az egyik csapat számára határozottan előnyösebb;
- b) a szembenálló csapatok egy vagy több játékosa egyidőben követ el egyszerű szabálytalanságot, ami miatt a játékvezetők nem tudják megállapítani, hogy melyik játékos szabálytalankodott először;
- c) a két játékvezető egyidejűleg fúj sípjába, hogy a szembenálló csapatoknak egyszerű szabálytalanságot ítéljenek;
- d) egyik csapat sem birtokolja a labdát, és a szembenálló csapatok egy vagy több játékosa ugyanabban az időben követ el kiállítással járó szabálytalanságot. A semleges dobást a vétkes játékosok kiállítása után kell elvégezni;
- e) a labda a játéktér fölötti akadálnak ütközik, vagy fennakad.

WP 19.2 A semleges dobást a játékvezető hajtja végre úgy, hogy a labdát az esemény helyének megközelítő vonalában a játéktérre dobja oly módon, hogy mindkét csapat játékosainak egyenlő esélye legyen a labda elérésére. A 2 méteres vonalon belül ítélt semleges dobást a 2 méteres vonalra kell kivinni.

WP 19.3 Ha semleges dobás alkalmával a játékvezető úgy ítéli meg, hogy a labda az egyik csapat számára határozottan előnyösebb helyzetbe került, a játékvezető kikéri a labdát és megismétli a bedobást.

WP 20 SZABADDOBÁS

WP 20.1 A szabaddobást a labda helyéről kell elvégezni, kivéve, ha a szabálytalanságot egy védekező játékos a saját 2 méteres vonalán belül követte el, és a labda a 2 méteres területen belül van. Ekkor a szabaddobást a szabálytalanság elkövetésének helyével szemben a 2 méteres vonalról kell elvégezni.

WP 20.2 Az a játékos, akinek a javára szabaddobást ítéltek, azonnal játékba kell, hogy hozza a labdát, akár a labda továbbításával, akár kapura lövéssel, amennyiben a szabályok azt engedélyezik. Szabálytalanságnak minősül, ha az a játékos, aki egyértelműen abban a helyzetben van, hogy a szabaddobást a legkönnyebben elvégezze, nem végzi el azt. A szabálytalanságot elkövető védekező játékosnak el kell távolodnia a szabaddobást végző játékostól, mielőtt felemelné a kezét, hogy megakadályozzon egy passzolást vagy lövést; azt a védő játékos, aki ezt elmulasztja megtenni, ki kell állítani "zavarásért" a WP 22.5 szabálypont alapján.

WP 20.3 A labdát annak a csapatnak kötelessége eljuttatni a szabaddobást végző játékoshoz, amelyik javára a szabaddobást megítélték.

WP 20.4 A szabaddobást úgy kell elvégezni, hogy a többi játékos észlelhesse, hogy a labda elhagyta a szabaddobást végző játékos kezét; a szabaddobást végző játékos számára ezután megengedett, hogy a labdát magánál tartsa vagy vezesse, mielőtt másik játékoshoz továbbítaná. A labda azonnal játékba kerül, amint elhagyja a szabaddobást végző játékos kezét.

[MEGJEGYZÉS: A dobás elvégzésének módjával kapcsolatban lásd a WP 17.2 szabálypont alatti megjegyzést.]

WP 21 EGYSZERŰ SZABÁLYTALANSÁG

WP 21.1 Az alábbi szabálytalanságok (WP 21.2-től WP 21.17-ig) bármelyikének elkövetése egyszerű hibának minősül, amit az ellenfél csapata javára ítélt szabaddobással kell büntetni.

[MEGJEGYZÉS: A játékvezetőknek az egyszerű hibákat a szabályoknak megfelelően úgy kell megítélniük, hogy lehetővé tegyék a támadó csapat számára az előnyös helyzet kialakítását. A játékvezetőknek mindazonáltal figyelemmel kell lenniük a WP 7.3 (előnyszabály) szerinti speciális körülményekre.]

WP 21.2 Túlhaladni a gólvonalon egy játékrész kezdetén azelőtt, hogy a játékvezető a kezdésre jelt adott volna. A szabaddobást arról a helyről kell elvégezni, ahol a labda van, vagy ha a labda még nem került be a pályára, akkor a felezővonalról.

WP 21.3 A játékrész kezdetén vagy a mérkőzés során bármikor segíteni valamelyik játékos.

WP 21.4 A kapufát megfogni vagy arról – vagy tartórészeiről – elrugaszkodni; a medence oldalát vagy végét megfogni vagy arról elrugaszkodni a tiszta játékidő folyamán vagy a játékrész kezdetén.

WP 21.5 A medence alján állva aktívan részt venni a játékban, lépéseket tenni vagy elrugaszkodni a medence fenekén a labda megjátszása vagy az ellenfél szerelése érdekében, miközben a játék folyik. Ez a szabálypont nem vonatkozik a kapusra, amíg saját 6 méteres vonalán belül tartózkodik.

WP 21.6 A labdát teljes terjedelmében víz alá vinni vagy ott tartani megtámadtatás közben.

[MEGJEGYZÉS: Egyszerű hibának számít, ha a játékos a labdát teljes terjedelmében a víz alá viszi vagy ott tartja, miközben támadják, még akkor is, ha a labda víz alá kerülését az ellenfél támadása okozta (3. ábra). Nem számít, hogy a labda a játékos akarata ellenére került a víz alá. A lényeg, hogy egyszerű hibát megítélni azon játékos ellen, aki a labdával a víz alá vitel pillanatában érintkezett. Fontos megjegyezni, hogy ez a szabálytalanság csak akkor történhet meg, ha a játékos a labdát megtámadtatás közben viszi a víz alá. Ha tehát a kapus a vízből magasan kiemelkedve hárít egy lövést, majd visszaesés közben a labdát víz alá viszi, nem követ el szabálytalanságot; ha azonban a kapus a labdát víz alatt tartja, miközben az ellenfél játékos támadja, megsérti a szabálypontot, és ha ezen cselekedetével valószínűsíthetően gólt akadályozott meg, a WP 23.2 szabálypont szerint büntetődobást kell ítélni.]

3. ábra



WP 21.7 Összeszorított ököllel ütni a labdába. Ezen szabálypont nem vonatkozik a kapusra, amíg a 6 méteres vonalon belül tartózkodik.

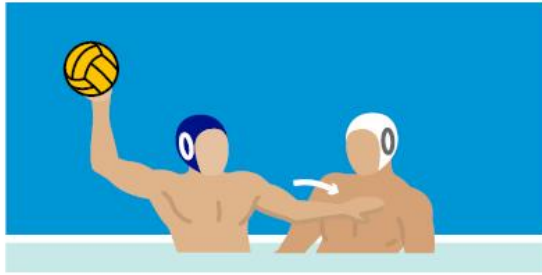
WP 21.8 Kétkézzel érinteni vagy megjátszani a labdát. Ezen szabálypont nem vonatkozik a kapusra, amíg a 6 méteres vonalon belül tartózkodik.

WP 21.9 Ellökni az ellenfelet vagy elrugaszkodni róla, miközben az nem birtokolja a labdát.

[MEGJEGYZÉS: Az elrugaszkodás többféle módon történhet, többek között kézzel (4. ábra) vagy lábbal (5. ábra). A bemutatott esetekben az egyszerű hiba büntetése a szabaddobás. A játékvezetőnek azonban ügyelnie kell arra, hogy különbséget tegyen a lábbal való elrugaszkodás és a rúgás között: az utóbbi kiállításal járó hibának, sőt adott esetben brutalitásnak minősülhet. Ha a játékos lába már az ellenfélen van, amikor a mozdulatot indítja, ez általában elrugaszkodásnak tekintendő, ha azonban a mozdulat az előtt indul, hogy a láb az ellenféllel érintkezze, akkor azt általában rúgásnak kell tekinteni.]

4. ábra

5. ábra



WP 21.10 Az ellenfél gólvonalától 2 méteren belül tartózkodni, kivéve, ha az a labda vonala mögött van. Nem számít szabálytalanságnak, ha a játékos beviszi a labdát a 2 méteres területre és azt a labda vonala mögött lévő csapattársának továbbítja, aki azonnal kapura lő még mielőtt az első játékos a 2 méteres területet elhagyhatta volna.

[MEGJEGYZÉS: Ha a passzt fogadó játékos nem lő kapura, a labdát átadó játékosnak azonnal el kell hagynia a 2 méteres területet, hogy elkerülje az ezen szabálypont szerinti büntetést.]

WP 21.11 A büntetődobást az előírtaktól eltérő módon végrehajtani.

[MEGJEGYZÉS: Lásd a WP 24.4 szabálypontot a büntetődobás módját illetően.]

WP 21.12 Indokolatlanul késlekedni szabaddobás, kapuskidobás vagy sarokdobás elvégzésekor.

[MEGJEGYZÉS: Lásd a WP 17.2 szabályponthoz fűzött megjegyzést.]

WP 21.13 Utolsóként érinteni a labdát, ha az oldalt hagyja el a játékeret (ideértve azt is, ha a labda a játéktér oldaláról pattan fel), kivéve, ha a labda egy védekező játékosról a lövés blokkolása következtében kerül az oldalvonalon kívülre; utóbbi esetben a védekező csapat javára jár a szabaddobás.

WP 21.14 Bármely csapat részéről

- i. 30 másodperc tényleges játékot meghaladó ideig birtokolni a labdát, vagy
- ii. kiállítás, sarokdobás, illetve kapura lövés (ideértve a büntetődobást is) után a támadó csapathoz való visszapattanást követően 20 másodpercig birtokolni a labdát anélkül, hogy az adott csapat az ellenfél kapujára lőne.

A támadóidőt mérő időmérő visszaállítja az órát:

- a) amikor a labda elhagyta a kapura lövő játékos kezét. Ha a labda a kapufáról, a keresztlécről vagy a kapusról visszapattan a játéktérre, a támadóidő mindaddig nem indul újra, ameddig a labda valamelyik csapat birtokába nem kerül. Az órát 20 másodperccel kell visszaállítani, ha a labda a támadó csapat birtokába kerül, és 30 másodperccel, ha a védekező csapatéba.

- b) ha a labda a védekező csapat birtokába kerül, az órát 30 másodperccel kell visszaállítani. Nem tekintendő a labda birtoklásának, ha az ellenfél egy játékosa csupán röptében érinti a labdát.
- c) ha a labda azután kerül játékba, hogy a védekező játékos javára kiállítással járó hibát ítélnék, az órát 20 másodperccel kell visszaállítani, kivéve, ha a támadóidőből még több mint 20 másodperc van hátra, mely esetben az időmérést visszaállítás nélkül kell folytatni.
- d) amikor a labdabirtoklás váltását előidéző büntető hiba, kapuskidobás vagy semleges dobás megítélését követően kerül játékba a labda, az órát 30 másodperccel kell visszaállítani.

Bármely látható óra csökkenő módon kell, hogy jelezze az időt (azaz a támadóidőből hátralévő időt mutassa).

[MEGJEGYZÉS: Az időmérőnek és a játékvezetőknek kell eldönteniük, hogy kapura dobás történt vagy sem, a végső döntés azonban a játékvezetőké.]

WP 21.15 Időhúzás

[MEGJEGYZÉS: A játékvezető ezen szabály szerint jogosult szabaddobást ítélni, mielőtt az érvényes támadóidő lejárna. Ha az adott csapatból csak egy játékos tartózkodik a labdát birtokló csapat térfelén, és a csapat egy játékosa a másik térfélről a labdát visszapasszolja neki, az minden esetben időhúzásnak számít.

Az utolsó percen belül a játékvezetőknek mindig meg kell győződniük, hogy szándékos időhúzásról van szó, mielőtt ezt a szabályt alkalmazzák.]

WP 21.16 Szimulálás

[MEGJEGYZÉS: A szimulálás azt jelenti, hogy a játékos szánt szándékkal próbál meg jogtalanul kiharcolni az ellenfél játékosával szemben megítélt szabálytalanságot a játékvezetőtől. A játékvezető jogosult emiatt sárga lapot adni a csapatnak, és alkalmazhatja a WP 22.13 szabályt (folytonosan szabálysértő játék) a színészkedő játékosok megbüntetésére.]

WP 22 KIÁLLÍTÁSSAL JÁRÓ SZABÁLYTALANSÁG

WP 22.1 Kiállítással járó szabálytalanságnak számít az alábbi szabálytalanságok (WP 22.4-től WP 22.18-ig) bármelyikének elkövetése, amelyet az ellenfél csapata javára történő szabaddobás megítélésével és a szabálytalanságot elkövető játékos kiállításával kell büntetni (kivéve, ha a szabályok mást írnak elő).

WP 22.2 A kiállított játékosnak a saját gólvonalához közelebbi visszatérési területre kell mennie anélkül, hogy a vizet elhagyná. Azt a kiállított játékost, aki elhagyja a vizet (eltekintve attól az esettől, ha a cserejátékos bejövételét követően teszi), a WP 22.13 (fegyelmezetlenség) alatti szabálytalanság miatt vétkesnek kell tekinteni.

[Megjegyzés: A kiállított játékosnak (beleértve azt a játékost is, akit a szabályok alapján a hátralévő játékidőre állítottak ki) a vízben kell maradnia és a saját gólvonalához közelebbi visszatérési területre kell mennie (víz alatti úszás is megengedett), anélkül, hogy a játékot megzavarná. A kiállított játékos bármely ponton elhagyhatja a játékteret, majd azt követően a saját gólvonalához közelebbi visszatérési területre úszik, feltéve hogy a kapuvonal helyzetét nem változtatja meg.

A visszatérési terület elérésekor a kiállított játékos köteles láthatóan felemelkedni a víz felszínére, mielőtt ő maga (vagy a csere) engedélyt kapna a visszatérésre a szabályoknak megfelelően. A kiállított játékosnak azonban ezután nem szükséges a visszatérési területen maradnia, hogy megvárja a kijelölt cserejátékos érkezését.]

WP 22.3 A kiállított játékos vagy a cserejátékos az alább felsoroltak közül a legkorábban bekövetkező esemény után térhet vissza a visszatérési területről a játéktérre:

- a) amikor 20 másodperc tiszta játékidő eltelt, amely időpontban a titkár felemeli a megfelelő zászlót, feltéve hogy a kiállított játékos a szabályoknak megfelelően addigra elérte a saját visszatérési területét;
- b) amikor gól született;
- c) amikor a kiállított játékos csapata a tényleges játék közben visszaszerezte a labda birtoklását (ami azt jelenti, hogy felügyelete alatt tartja a labdát), amely időpontban a védekező oldali játékvezetőnek kell jeleznie a visszatérést;
- d) amikor a kiállított játékos csapata javára szabaddobást vagy kapuskidobást ítélték, a dobást megítélő játékvezetői jelzés egyben visszatérési jelzésként is funkcionál, feltéve, hogy a kiállított játékos a szabályoknak megfelelően addigra elérte a visszatérési területet.

A kiállított játékos vagy egy cserejátékos visszatérhet a játéktérre a saját gólvonalához közelebbi visszatérési területéről, amennyiben:

- a) jelzést kapott a titkártól vagy az egyik játékvezetőtől;
- b) nem rugaszkodik el és nem ugrik be a medence vagy a játéktér oldaláról vagy faláról;
- c) nem változtatja meg a kapuvonal helyzetét;
- d) a cserejátékos a kiállított játékos helyett mindaddig nem jön be, amíg a játékos el nem érte a saját gólvonalához közelebbi visszatérési területet, kivéve negyedek között, gólt követően, vagy időkérés alatt.
- e) gólt követően a kiállított játékos vagy cserejátékos bárholnan visszatérhet a játéktérre.

Jelen előírások abban az esetben is vonatkoznak a cserejátékos bejövetelére, ha a kiállított játékos harmadik személyi hibáját kapta vagy ha a szabályok alapján más okból végleg kizárásra került a mérkőzés hátralévő részére.

[MEGJEGYZÉS: A játékvezető nem adhat jelt a cserejátékos bejövetelére és a titkár sem jelezheti a kiállítás 20 másodperces időtartamának végét mindaddig, amíg a kiállított játékos el nem érte a saját gólvonalához közelebbi visszatérési területet. Ez vonatkozik arra a

cserejátékosra is, aki a mérkőzés hátralévő részére kiállított játékos helyére jön be. Ha egy kiállított játékos elmulasztja a saját visszatérési területére történő visszatérést, a cserejátékos mindaddig nem jöhet be, amíg gól nem született, a játékrész véget nem ért, vagy amíg valamelyik csapat időt nem kért.

A védekező oldali játékvezető elsődleges felelősége, hogy a kiállított játékos vagy a helyette beálló cserejátékos bejövételére engedélyt adjon. A támadó oldali játékvezető azonban e tekintetben segítséget nyújthat, így bármelyik játékvezető jelzése érvényesnek tekinthető. Ha a játékvezető szabálytalan visszatérést gyanít vagy a gólbíró ilyen szabálytalan visszatérést jelez, a játékvezetőnek először meg kell győződnie arról, hogy nem a másik játékvezető engedélyezte-e a bejövételt.

A védekező oldali játékvezetőnek egy rövid ideig várnia kell, mielőtt a kiállított játékos vagy a helyette beálló cserejátékos bejövételére engedélyt adna, amennyiben a támadó oldali játékvezető sípjelzéssel az ellenfél csapata javára labdabirtoklást ítél.

A labdabirtoklás váltása nem következik be automatikusan a játékrész végével. A kiállított játékos vagy a cserejátékos azonban jogosulttá vélik a visszatérésre, ha csapata a következő játékrész kezdetén a felúszáskor megszerzi a labdát. Abban az esetben, ha egy játékrész végének jelzésekor valamely játékos ki van állítva, a játékvezetők és titkár kötelesek megbizonyosodni, hogy a csapatok helyes létszámban állnak fel az újramegzedéshez, mielőtt a játék elindítására a jelzést megadnák.]

WP 22.4 A játékos részéről elhagyni a vizet, ülni vagy állni a medence lépcsőjén vagy oldalán játék közben, kivéve baleset, sérülés vagy rosszullet esetén, vagy ha ez a játékvezető engedélyével történik.

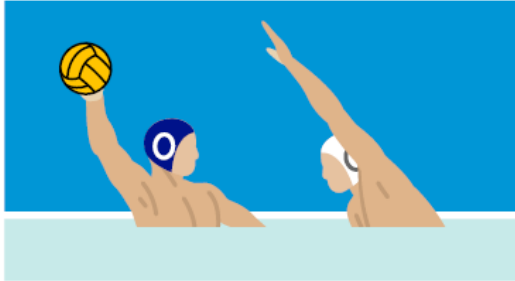
WP 22.5 Szabaddobás, kapuskidobás vagy sarokdobás elvégzésének megzavarása, ideértve:

- a) a labda szándékos eldobását vagy átengedésének elmulasztását a játék folyamatosságának megakadályozása céljából;
- b) bármilyen kísérletet a labda megjátzására, mielőtt az a dobást végző játékos kezét elhagyná.

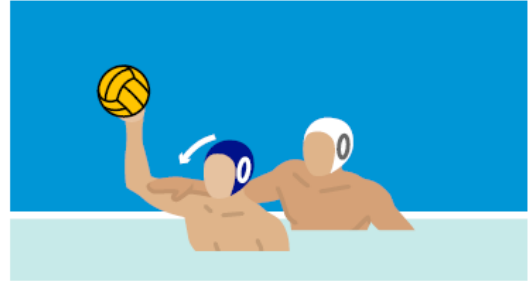
[Megjegyzés: Nem büntethető ezen szabálypont alapján a játékos, ha azért nem hallotta a sípjelét, mert a víz alatt volt. A játékvezetőknek kell megállapítaniuk, hogy a játékos cselekedete szándékosnak minősíthető-e.

A dobás megzavarása történhet közvetetten a dobást elvégezni szándékozó játékos labdához való hozzáféréseinek hátráltatásával, késleltetésével vagy akadályozásával, a dobás elvégzésének akadályozásával, a dobás irányában történő blokkolással (6. ábra), a dobást végző játékos mozgásába történő beavatkozással (7. ábra), vagy a WP 20.2-es pont alatti szabálytalanság elkövetésével. A büntetődobás megzavarásával kapcsolatban lásd még a WP 22.17 szabálypontot.]

6. ábra



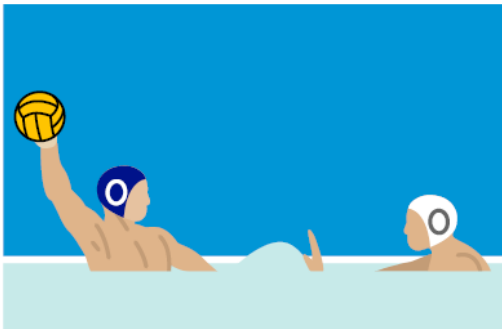
7. ábra



WP 22.6 Átadás vagy lövés blokkolásának kísérlete a 6 méteres területen kívül.

WP 22.7 Az ellenfél arcának szándékos fröcskölése.

[MEGJEGYZÉS: A fröcskölés gyakran alkalmazott tisztességtelen taktikai eszköz, de sok esetben csak az olyan nyilvánvaló esetekben büntetik, amikor a játékosok egymással szemben helyezkednek el (8. ábra). Azonban történhet kevésbé nyilvánvaló módon is, amikor a játékos látszólag nem szándékosan fröcsköl úgy, hogy karjával vízfüggönnyt hoz létre a labda továbbítására vagy kapura lövésre készülő ellenfél előtt, hogy annak látómezőjét korlátozza.]



Az ellenfél szándékos fröcskölésének büntetése a WP 22.7 alapján kiállítás, illetve a WP 23.2 alapján büntetődobás, ha az ellenfél az 6 méteres vonalon belül van és kapura lövésre készül. Az, hogy a játékvezető büntetődobást vagy kiállítást ítél, kizárólag a támadó játékos helyzetétől és cselekedetétől függ. Nem játszik szerepet a döntésnél az, hogy a szabálytalankodó játékos a 6 méteres vonalon kívül vagy belül helyezkedik-e el.]

WP 22.8 Az ellenfél labdát nem birtokló játékosát gátolni vagy akadályozni a szabad mozgásában, beleértve a játékos vállán, hátán vagy lábán való úszást. A „labda birtoklása” alatt a labda felemelése, kézben vitele vagy érintése értendő, de a labdavezetés ebben az értelemben nem számít birtoklásnak.

[MEGJEGYZÉS: A jelen szabálypont alkalmazható a támadó csapat előnyére is. Ha ellentámadás van folyamatban és olyan szabálytalanságot követnek el a támadó csapat egy játékosával szemben, ami hátráltatja a támadás vezetését, a szabálytalanságot elkövető játékost ki kell állítani.

Az első dolog, amiről a játékvezetőnek meg kell győződnie, hogy az ellenfél játékosa birtokolja-e a labdát: ha igen, akkor a játékos nem büntethető "akadályozás" vétségével. Abban az esetben állapítható meg egyértelmű labdabirtoklás, ha a játékos a labdát a víz felszíne felett a kezében tartja (9. ábra). A játékos abban az esetben is birtokolja a labdát, ha azt a kezében tartva úszik, illetve érintkezik a labdával, miközben az a víz felszínén fekszik (10. ábra). A labdával való úszás (labdavezetés), ahogy az a 11. ábrán is látható, nem számít labdabirtoklásnak.

9. ábra



10. ábra

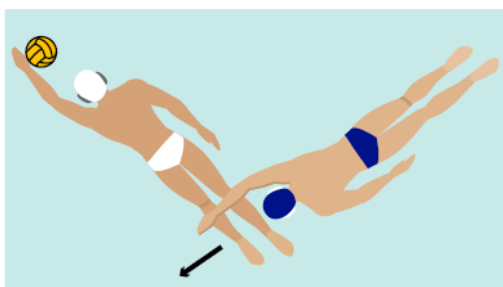


11. ábra

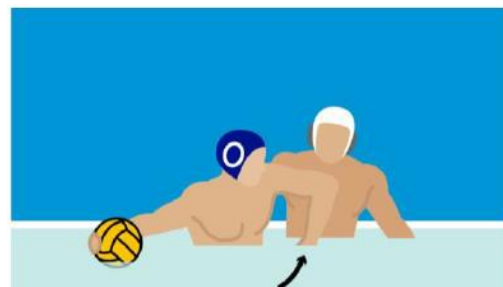


Az akadályozás gyakori formája, amikor a játékos keresztülúszik ellenfele lábán (12. ábra), lassítva ezzel az ellenfél mozgását és megakadályozva a normális lábtempót. Másik formája az ellenfél vállán való átúszás. Meg kell jegyezni azt is, hogy akadályozás történhet a labdát birtokló csapat játékosa részéről is. Ahogy például a 13. ábrán látható, a játékos egyik kezét a labdán tarja, míg a másikkal próbálja magától eltartani az ellenfél játékosát, hogy helyet csináljon magának. A 14. ábra bemutatja, amikor a labdát birtokló játékos a fejével próbálja az ellenfél játékosát magától ellökni. Ügyelni kell arra, hogy a 13-as és 14-es ábrán látható eseteknél a labdát birtokló játékos erőszakos mozdulata minősülhet ütésnek vagy akár brutalitásnak is; az ábrák erőszakos cselekedet nélkül kívánják bemutatni az akadályozás különböző formáit. A játékos akkor is követhet el akadályozást, ha nem birtokolja a labdát és nem is érintkezik azzal. A 15-ös ábra bemutatja, amikor a játékos szándékosan blokkolja az ellenfelet a testével és széttárt karjával, ezáltal a labdához jutást ellehetetleníti. Ez a szabálytalanság legtöbbször a pálya szélén fordul elő.]

12. ábra



13. ábra



14. ábra



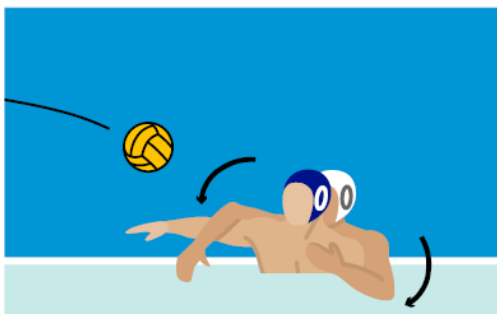
15. ábra



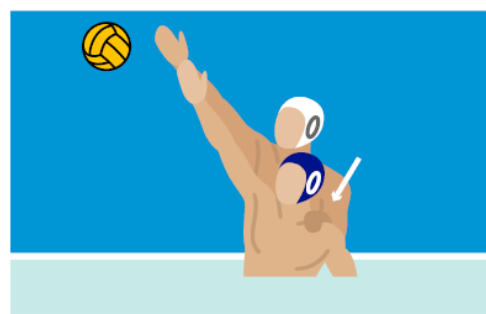
WP 22.9 Olyan játékos megragadása, víz alá nyomása vagy visszahúzása, aki nem birtokolja a labdát. Labdabirtoklás a labda felemelését, kézben tartását vagy bármilyen jellegű érintését jelenti, kivéve a labdával történő úszást.

[MEGJEGYZÉS: a szabály helyes alkalmazása nagyon fontos a játék bemutatásához és a helyes és sportszerű eredmény eléréséhez egyaránt. A szabály szövege világos és csak egyféleképpen értelmezhető: megragadás (16. ábra), víz alá nyomás (17. ábra), vagy visszahúzás (18. ábra) a labdát nem birtokló ellenfél esetében kiállítással járó szabálytalanságnak minősül. Döntő fontosságú, hogy a játékvezetők helyesen alkalmazzák ezt a szabályt mindenféle személyes játékvezetői értelmezés nélkül, és biztosítsák, hogy a durva játék elkerülhető legyen. Ezenfelül a játékvezetőnek ismernie kell azt a szabályt, hogy a WP 22.9 megsértése a 6 méteres vonalon belül egy esetleges gól megakadályozására büntetődobással szankcionálandó.]

16. ábra



17. ábra



18. ábra



WP 22.10 Mindkét kézzel megragadni az ellenfél egy labdát nem birtokló játékosát a pálya bármely pontján.

WP 22.11 Labdabirtoklás váltása esetén a védő játékosnak a labdát birtokló csapat bármely játékosával szembeni szabálytalansága a támadó csapat térfelének területén.

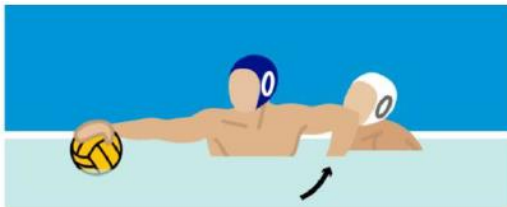
[MEGJEGYZÉS: Ezt a szabályt akkor kell alkalmazni, ha a labdabirtoklást elvesztő csapat akadályozni próbálja az ellenfél támadását bármely olyan támadó játékoskal szembeni szabálytalanság elkövetésével, aki még nem haladt át a félpályán.]

WP 22.12 Az ellenfél szándékosmegrúgása, megütése, vagy ilyen szándékkal tett aránytalan mozdulat.

[MEGJEGYZÉS: Rúgás vagy ütés útján elkövetett szabálytalanság számos különböző formában történhet, akár a labdát birtokló játékos, akár az ellenfél részéről; a labda birtoklása nem döntő tényező. A lényeg a szabálytalanságot elkövető játékos mozdulata, ideértve a rúgásra vagy ütésre irányuló aránytalan mozdulatot is, még akkor is, ha az nem éri el az ellenfelet.

Egyike a legsúlyosabb ütési formáknak a könyökkel való hátrafelé ütés (19. ábra), amely az ellenfélnek súlyos sérülést okozhat. Hasonlóképpen súlyos sérülést okozhat, ha egy játékos szándékosan hátrafejel az őt szorosan őrző ellenfél arcába. Ilyen esetekben a játékos jogosult a szabálytalanságot inkább a WP 22.14 (Brutalitás), mint ezen WP 22.12 szabálypont alapján büntetni.]

19. ábra



WP 22.13 Fegyelmezetlenség elkövetése, beleértve az elfogadhatatlan nyelvezetet, az agresszív vagy folytonosan szabálysértő játékot, az engedelmesség megtagadását, illetve a játékosvezetővel vagy versenybíróval szemben tanúsított tiszteletlenséget, valamint a szabályok szellemével ellentétes viselkedést úgy, hogy az feltételezhetően árt a játék jó hírének. A szabálytalanságot elkövető játékost a mérkőzés hátralévő részére cserével végleg ki kell állítani a cserejátékosnak a WP 22.3 szerinti legelső eseménykori bejövetele mellett, és a szabálytalankodó játékosnak el kell hagynia a verseny területét.

[Megjegyzés: Ha a játékos ezen szabálypontbeli vétségek bármelyikét a játékrészek közötti szünetben, időkerés alatt vagy gól után követi el, ki kell állítani a mérkőzés hátralévő részére, és helyére a cserejátékos azonnal, a játék újakezdése előtt jogosult a bejövetele, mivel ezen helyzeteket játékközi szünetnek kell tekinteni. A játék normál módon folytatódik.]

WP 22.14 A brutalitás bármely formája (ideértve az erőszakos játékot és a rosszindulatú szándékkal elkövetett rúgást, ütést, vagy rúgásra, illetve ütésre irányuló kísérletet) az ellenfél egy játékosával vagy egy hivatalos személlyel szemben, függetlenül attól, hogy ez a tényleges

játék közben, illetve bármely játékmegállás, időkérés alatt, gól lövése után vagy a játékrészek közötti szünetben történik.

Amennyiben a mérkőzés folyamán történik az eset, a szabálytalanságot elkövető játékost ki kell zárni a mérkőzés hátralévő részéből, el kell hagynia a verseny területét és az ellenfél javára büntetődobást kell ítélni. A vétkes játékos helyére a cserejátékos négy perc tiszta játékidő letelte után jöhet be.

Amennyiben az incidens bármilyen játékmegállás, időkérés alatt, gól után vagy a játékrészek közötti szünetben történik, a játékost ki kell zárni a mérkőzés hátralévő részéből és el kell hagynia a verseny területét. Büntetődobást nem kell ítélni. A vétkes játékos helyére a cserejátékos négy perc tiszta játékidő letelte után jöhet be, a játékot normál módon kell folytatni.

Amennyiben a játékvezetők egyidejű brutalitást vagy erőszakos játékot ítélnek szembenálló csapatok játékosaival szemben, mindkét játékost ki kell zárni a mérkőzés hátralévő részéből, és helyükre cserejátékosok négy perc tiszta játékidő letelte után jöhetnek be. Az első büntetőt az a csapat dobja, amelyik az eset idején a labdát birtokolta, majd a másik csapat következik büntetődobással. A második büntetődobás után az a csapat indítja újra a játékot a felezővonalon vagy a mögött történő szabaddobással, amelyik az eseményt megelőzően a labdát birtokolta.

WP 22.15 Abban az esetben, ha a szembenálló csapatokból egyidejű kiállítás történik a játék folyamán, mindkét játékos kiállítása 20 másodpercig tart. A támadóidőt jelző órát nem kell visszaállítani. A játékot az a csapat indítja újra szabaddobással, amelyik a labdát előzőleg birtokolta. Ha az egyidejű kiállítás megítélésekor egyik csapat sem birtokolta a labdát, a 30 másodperces támadóidőt jelző órát vissza kell állítani és a játékot semleges dobással kell újraindítani.

[Megjegyzés: a jelen szabálypont szerint kiállított mindkét játékos a WP 22.3 pontban meghatározott legkorábbi esetben vagy a labdabirtoklás következő váltásakor jogosult a játékba való visszatérésre. Amennyiben ezen szabálypont alapján két játékos került kiállításra és jogosulttá váltak a visszatérésre, a védekező játékvezető beinetheti a játékost, amint az készen áll a visszatérésre. A játékvezetőnek nem kell megvárnia, amíg mindkét játékos készen áll a visszatérésre.]

WP 22.16 Kiállított játékos szabálytalan visszatérése vagy cserejátékos szabálytalan belépése a játéktérre, többek közt ha:

- a) anélkül tér vissza, hogy a titkártól vagy a játékvezetőtől erre jelzést kapott volna,
- b) a játékos saját visszatérési területén kívüli területről tér vissza, kivéve, ha a szabályok azonnali cserét írnak elő,
- c) a medence vagy a játéktér faláról vagy oldaláról beugorva vagy elrugaskodva tér vissza,
- d) a gólvonal helyzetét megváltoztatva tér vissza,

- e) repülő cserejátékos a **WP 5.6** pontban előírt szabályos repülőcserével ellentétes módon lép be a játéktérbe.

Ha a fenti szabálytalanságot a labdát nem birtokló csapat egyik játékosa követi el, úgy a vétkes játékost ki kell állítani és az ellenfél csapata javára kell büntetődobást ítélni. A vétkes játékos neve mellé személyi hibát kell feljegyezni, amit a titkárnak kiállításal járó szabálytalanságként kell feltüntetnie a jegyzőkönyvben.

Ha a szabálytalanságot a labdát birtokló csapat egyik játékosa követi el, úgy a vétkes játékost ki kell állítani és az ellenfél javára szabaddobást kell ítélni.

WP 22.17 Büntetődobás elvégzését zavarni. A szabálytalanságot elkövető játékost a mérkőzés hátralévő részére cserével végleg ki kell állítani a cserejátékosnak a WP 22.3 szerinti legelső eseménynél való bejövetele mellett, a büntetődobást pedig fenn kell tartani vagy újra el kell végezni.

[MEGJEGYZÉS: A büntetődobás zavarásának leggyakoribb formája, amikor az ellenfél rúgást irányoz a dobást végrehajtó játékos felé a dobás elvégzésekor. Lényeges, hogy a játékvezetők az ilyen zavarás megelőzése érdekében biztosítsák, hogy valamennyi játékos legalább 2 méter távolságban legyen a dobást végző játékostól. A játékvezető továbbá köteles biztosítani a védekező csapat számára a helyezkedés előjogát.]

WP 22.18 Védekező csapat kapusa a büntetődobás elvégzésekor elmulasztja a helyes pozíció felvételét a gólvonalon, miután a játékvezető erre már egyszer felszólította. A védekező csapat egy másik játékosa elfoglalhatja a kapus helyét, azonban a kapusi pozíció előjogai és megkötései nélkül.

WP 22.19 Kiállítást követően a kiállítási idő közvetlenül akkor kezdődik el, amikor a labda elhagyta a szabaddobást végző játékos kezét, illetve semleges dobás után amikor a labdát valamelyik játékos megérintette.

WP 22.20 Ha a kiállított játékos szándékosan zavarja a játékot – beleértve a gólvonal helyzetének megváltoztatását –, büntetődobást kell ítélni az ellenfél csapata javára és további személyi hibát ítélni a kiállított játékos ellen. Ha a kiállított játékos nem kezdi meg szinte azonnal a játéktér elhagyását, úgy ezt a játékvezető a jelen szabálypont alapján szándékos zavarásnak minősítheti.

WP 23 BÜNTETŐDOBÁSSAL JÁRÓ SZABÁLYTALANSÁG

WP 23.1 Az alábbi szabálytalanságok (WP 23.2-től WP 23.8-ig) bármelyikének elkövetése büntetődobással járó szabálytalanságnak minősül, amelyet az ellenfél csapata javára adott büntetődobással kell szankcionálni.

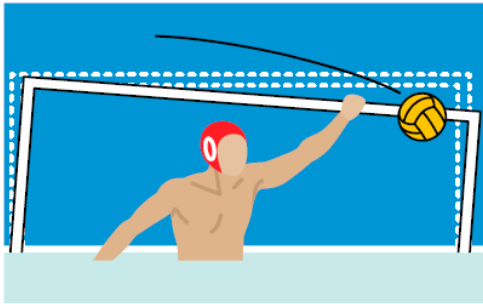
WP 23.2 Védekező játékos részéről elkövetett bármely olyan szabálytalanság a 6 méteres vonalon belül, amely nélkül valószínűleg gól született volna.

[MEGJEGYZÉS: Minden egyéb, valószínűen gólt megakadályozó más szabálytalanságon túlmenően a jelen szabálypont értelmében szabálytalanságnak számít, ha:

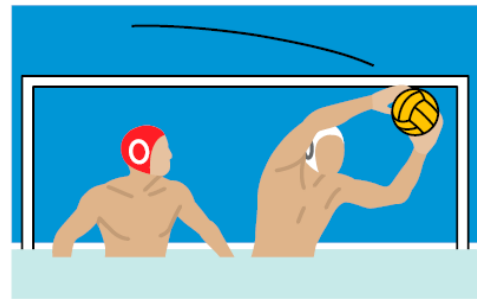
- a) a kapus vagy más védekező játékos a kaput lehúzza vagy azt más módon történő elmozdítja (20. ábra),
- b) védekező játékos megkísérel két kézzel blokkolni egy lövést vagy átadást (21. ábra),
- c) védekező játékos a labdát összeszorított ököllel játssza meg (22. ábra),
- d) a kapus vagy más védekező játékos a labdát víz alá viszi, miközben őt támadják.

Fontos megjegyezni, hogy míg a fent említett szabálytalanságok, illetve egyéb szabálytalanságok, pl. az ellenfél megragadása, visszahúzása, akadályozása stb. normál esetben szabaddobással (és adott esetben kiállítással) büntetendők, mindezek büntetődobással járó szabálytalansággá minősülnek, amennyiben azokat a védekező játékos a 6 méteres vonalon belül követi el és ha egyébként valószínűleg gól született volna.]

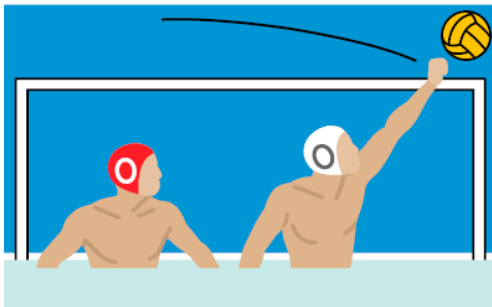
20. ábra



21. ábra



22. ábra



WP 23.3 Védekező játékos a 6 méteres területen belül megrúgja vagy megüti az ellenfelet, vagy brutalitást követ el. Brutalitás esetén a büntetődobáson túlmenően az elkövető játékost ki kell zárni a mérkőzés hátralévő részéből, és a cserejátékos négy perc tiszta játékidő letelte után jöhet be a játéktérre. Amennyiben a kapus kerül kiállításra ezen szabálypont alapján, akkor a kapus a WP 5.6 szerint más játékosal helyettesíthető.

WP 23.4 Kiállított játékosnak szándékosan megzavarja a játékot, beleértve a kapu helyzetének megváltoztatását.

WP 23.5 A kapus vagy bármely más védekező játékos teljesen lehúzza a kaput azzal a céllal, hogy egy valószínű gólt akadályozzon meg. A szabálytalankodó játékost a mérkőzés

hátralévő részére cserével végleg ki kell állítani. A cserejátékos a WP 22.3 szerinti legelső eseménykor térhet vissza a pályára.

WP 23.6 Olyan játékosnak vagy cserejátékosnak, aki az adott időpontban a szabályok szerint nem jogosult részt venni a játékban, belépni a játéktérre. A szabálytalankodó játékost a mérkőzés hátralévő részére cserével végleg ki kell állítani. A cserejátékos a WP 22.3 szerinti legelső eseménykor térhet vissza a pályára.

WP 23.7 Az edző vagy bármely más hivatalos személy, miközben csapata nem birtokolja a labdát, időkérést jelez. Ezért a szabálytalanságért nem kell személyi hibát beírni a jegyzőkönyvbe.

WP 23.8 Az edző vagy bármely más hivatalos személy, illetve játékos bármi olyat tesz, amellyel feltételezhetően gólt akadályoz meg vagy a játék menetét késlelteti. Ezen vétség esetén az edző vagy a hivatalos személy neve mellé személyi hiba nem kerül bejegyzésre.

WP 23.9 Valamelyik védekező játékos – beleértve a kapust – a 6 méteres vonal mögül akadályozza a támadó játékost, miközben a támadó játékos a kapu felé fordul és kapura lövő mozdulatot tesz, kivéve, ha a védekező játékos csak a labdát érinti. Ha a védekező játékos cselekménye akadályozza a támadó játékost a kapura lövésben, úgy büntetődobást kell ítélni.

[MEGJEGYZÉS: A WP 23.2 pont értelmében a játékvezetők kötelesek büntetőt ítélni, kivéve, ha a támadó játékos gólt szerez.]

WP 23.10 Amennyiben a mérkőzés utolsó percén belül az egyik csapat javára büntetőt ítélnék, a csapat edzője dönthet úgy, hogy a büntető helyett a labdabirtoklást választja és szabaddobással folytatódjon a játék. Az időmérőnek ebben az esetben vissza kell állítania a támadóidőt mérő órát.

[MEGJEGYZÉS: Az edző felelősége, hogy abban az esetben, ha ezen szabálypont alapján a csapat a labdabirtoklást választja, azt egyértelműen és késlekedés nélkül jelezze.]

WP 24 BÜNTETŐDOBÁS

WP 24.1 A büntetődobást az ellenfél 5 méteres vonalának bármely pontjáról bármely játékos – a kapust kivéve – elvégezheti abból a csapatból, amely javára azt megítélték.

WP 24.2 Az 5 méteres területet az összes játékosnak el kell hagynia, és legalább két méter távolságra kell lenniük a dobást végző játékostól. A dobást végző játékos mindkét oldalán a védekező csapat egy-egy játékosának van előjoga elhelyezkedni. A védekező kapus a kapufák között helyezkedjen el úgy, hogy semelyik testrésze se legyen a vízfelszín fölött a gólvonalon túl. Ha a kapus nincs a vízben, egy másik játékos veheti át a helyét, azonban a kapusi pozíció előjogai és megkötései nélkül.

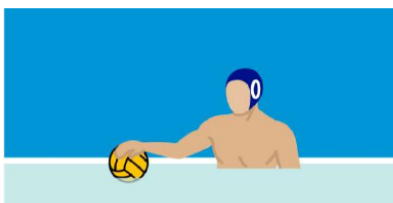
WP 24.3 Amikor a büntetődobás végzését irányító játékvezető meggyőződött, hogy minden játékos a számára előírt helyen tartózkodik, sípjellel és karjának függőleges helyzetéből vízszintes helyzetbe történő egyidejű leengedésével ad jelt a dobás elvégzésére.

[MEGJEGYZÉS: A kar sípjelzéssel egy időben történő leengedése bármilyen körülmények között, még a nézők által okozott zaj közepette is lehetővé teszi a büntetődobás szabályos végrehajtását. Amint a játékvezető felemeli a karját, a dobást végző játékos összpontosít, mivel tudja, hogy a jelzés hamarosan következik.]

WP 24.4 A büntetődobást végző játékosnak kell birtokolnia a labdát, és azt azonnal, megszakítás nélküli mozdulattal közvetlenül kell kapura dobnia. A játékos elvégezheti a dobást a labdát a vízről elemelve (23. ábra) vagy a labdát felemelt kezében tartva (24. ábra), valamint szabad a labdát a dobás előkészületeként a kapuval ellentétes irányban hátravinni, feltéve, hogy a mozdulat folytonossága nem szakad meg mindaddig, amíg a labda a dobó játékos kezét el nem hagyja.

[MEGJEGYZÉS: A szabályzat semelyik pontja nem tiltja, hogy a játékos a büntetődobást a kapunak háttal elhelyezkedve félcsavarral vagy teljes csavarral végezze el.]

23. ábra



24. ábra



WP 24.5 Ha a labda a kapufáról, a keresztlécről vagy a kapusról visszapattan és játékban marad, a gólszerzéshez nem szükséges, hogy előbb egy másik játékos megjártassa vagy érintse azt.

WP 24.6 Ha pontosan egy időben azzal, hogy a játékvezető büntetődobást ítél, az időmérő a játékrész végét jelzi, a büntetődobás végrehajtása előtt a büntetődobást végző játékos és a védekező csapat kapusa kivételével minden játékosnak el kell hagynia a medencét. Ekkor a labda azonnal játékon kívül kerül, ha a kapufáról, a keresztlécről vagy a kapusról visszapattan.

WP 25 SZEMÉLYI HIBÁK

WP 25.1 Személyi hibát kell bejegyezni azon játékos ellen, aki kiállításal vagy büntetődobással járó szabálytalanságot követ el. A játékvezetőnek jeleznie kell a titkár felé az elkövető játékos sapszámát.

WP 25.2 Három személyi hiba esetén a játékost ki kell zárni a mérkőzés hátralévő részére, cserejátékos pedig a WP 22.3 szerinti legelső eseménykor térhet vissza a pályára. Ha a harmadik személyi hiba egyúttal büntetődobással járó szabálytalanság, a cserejátékos azonnal bejöhethet.

WP 26 Baleset, sérülés, rosszullét

WP 26.1 A játékos játék közben csak baleset, sérülés vagy rosszullét esetén – vagy a játékvezető engedélyével – hagyhatja el a játékkeret, illetve ülhet vagy állhat a lépcsőkön vagy

a medence oldalánál. A játékeret szabályszerűen elhagyó játékos egy arra alkalmas játékmegállásnál, a játékvezető engedélyével a saját gólvonalához közelebbi visszatérési területről térhet vissza.

WP 26.2 Ha egy játékos vérzik, a játékvezető azonnal kirendeli a medencéből a cserejátékos azonnali behívásával, a mérkőzést pedig megszakítás nélkül folytatni kell. A vérzés megszűntével a játékos a játék rendes menetében csereként szerepelhet.

WP 26.3 Vérzéssel nem járó baleset, sérülés vagy rosszullét esetén a játékvezető saját hatáskörében legfeljebb három percre megszakíthatja a mérkőzést, amely esetben tudatnia kell az időmérővel, hogy a leállás ideje mikor kezdődik.

WP 26.4 Amennyiben a játék megállítására baleset, sérülés, rosszullét, vérzés vagy más előre nem látható ok miatt kerül sor, a labdát az a csapat és azon a helyen hozza ismét játékba, amelyik a játék megállásakor és ahol azt birtokolta.

WP 26.5 A WP 26.2-ben (vérzés) foglalt eset kivételével a játékos a továbbiakban nem vehet részt a játékban, ha helyette cserejátékos állt be.

KOROSZTÁLYOKRA VONATKOZÓ SZABÁLYOK - VÍZILABDA

WPAG 1 A versenyév során az összes korosztály összes versenyzője a saját korcsoportjában jogosult versenyezni január 1. napjától december 31. napjáig, a december 31-i napot lezáró időpontig (éjfélig).

WPAG 2 A vízilabdában a fiúkra és lányokra alkalmazott korcsoportok a következők:

- 15-16 év és az alatt
- 17-18 év és az alatt
- 19-20 év és az alatt

A kadett, serdülő és junior világbajnokságokra vonatkozó életkori határok sorrendben 16 év és az alatt, 18 év és az alatt, valamint 20 év és az alatt.

"A" MELLÉKLET: INSTRUKCIÓK KÉT JÁTÉKVEZETŐ ESETÉN

1. A játékvezetők teljes mértékben ellenőrzés alatt tartják a mérkőzést, és egyenlő joguk van szabálytalanságok és büntetők megítélésére. A játékvezetők véleménykülönbsége nem ad alapot tiltakozásra vagy óváásra.
2. A játékvezetőket kijelölő bizottság vagy szerv jogosult meghatározni, hogy a játékvezetők a medence melyik oldalán vezessék a játékot. A játékvezetők minden olyan játékrész kezdete előtt kötelesek helyet cserélni, amikor a csapatok nem cserélnek térfelet.
3. A mérkőzés és az egyes játékrészek kezdetén a játékvezetők a saját térfelük öt (5) méteres vonalánál helyezkednek el. A kezdőjelzést a versenybíróasztala felőli oldalon lévő játékvezető adja.
4. Gólt követően az újramezdéshez a jelet az a játékvezető adja meg, aki a gól elérésekor a támadást felügyelte. Újraindítás előtt a játékvezetők kötelesek megbizonyosodni arról, hogy minden csere befejeződött.
5. Mindkét játékvezetőnek joga van a játéktér bármely pontján elkövetett szabálytalanság megítélésére, de elsődleges figyelmét a jobb keze felé eső kapura irányuló támadásokra kell fordítania. A támadást felügyelő (védekező oldali) játékvezető ne helyezkedjen közelebb a védekező csapat kapujához, mint a támadó csapat leghátsó embere.
6. Szabaddobás, kapuskidobás vagy sarokdobás megítélésekor a dobást ítélő játékvezető sípjába fúj, majd mindkét játékvezető mutatja a támadás irányát, hogy a játéktér különböző pontjain elhelyezkedő játékosok számára mielőbb láthatóvá tegyék, melyik csapat javára ítélték dobást. Az ítéletet hozó játékvezető rámutat arra a pontra, ahonnan a dobást el kell végezni. A játékvezetőknek használniuk kell a "B" mellékletben meghatározott jeleket, hogy bemutassák az általuk megítélt hibák jellegét.
7. Amennyiben a játékvezető véleménye szerint a játékos folyamatosan sportszerűtlen módon játszik, illetve szimulál, a játékvezető sárga lapot mutat fel a csapatnak, és rámutat a szabálysértő játékosra. Amennyiben a cselekmény folytatódik, a játékvezető piros lapot mutat fel a játékosnak úgy, hogy az mind a játéktér, mind a versenybíróasztala irányában látható legyen, az eset pedig fegyelmezetlenségnek minősül. Ezt követően a játékvezető a versenybíróasztala irányába a kiállított játékos számát mutatja.
8. Büntetődobáshoz a jelzést a támadó oldali játékvezető adja meg, kivéve, ha a dobást a játékos bal kézzel akarja elvégezni; ekkor a dobást végző játékos kérheti, hogy a jelet a védekező oldali játékvezető adja meg.
9. Amikor mindkét játékvezető egyidejűleg ugyanannak a csapatnak ítél szabaddobást, az ítélet annak a játékosnak a javára szól, akinek a támadó oldali játékvezető ítélte dobást.
10. Amikor a játékvezetők egyidejűleg egyszerű szabálytalanságot ítélnék meg mindkét csapat számára, az ítélet semleges dobás legyen, amelyet a támadó oldali játékvezető hajt végre.

11. Amikor mindkét játékvezető egyidejűleg ítél, és az egyik ítélet egyszerű szabálytalanság, a másik pedig kiállítással vagy büntetődobással járó szabálytalanság, akkor a kiállítással vagy büntetődobással járó szabálytalanság az érvényes.
12. Amikor a csapatok a játékidő alatt egyidejűleg követnek el kiállítással járó hibát, a játékvezetők kikérik a labdát a vízből és megbizonyosodnak, hogy mind a csapatok, mind a titkárok tudják, kik kerültek kiállításra. A támadóidőt jelző órát nem kell visszaállítani, a játékot pedig szabaddobással folytatja azon csapat, amelyik utoljára birtokolta a labdát. Amennyiben egyik csapat sem birtokolta a labdát az együttes kiállítás megítélésekor, a játék semleges dobással indul újra, és a támadóidőt jelző órát vissza kell állítani.
13. Mindkét csapat javára történő büntetődobás egyidejű ítélésénél az első dobást az utoljára labdát birtokló csapatnak kell elvégeznie. Miután a második büntetődobás elvégzésre került, a játékot a felezővonalon vagy amögött az a csapat indítja újra szabaddobással, amely azt megelőzően a labdát birtokolta.

"B" MELLÉKLET: A VERSENYBÍRÓSÁG ÁLTAL HASZNÁLANDÓ JELZÉSEK



„A” ábra

A játékvezető a karját függőleges helyzetből leengedi, hogy jelezze (i) a játékrész kezdetét, (ii) a gólt követő újrakezdést, vagy (iii) büntetődobás elvégzését.



„B” ábra

A játékvezető egyik karral a támadás irányába mutatva, a másik karral a labda játékba hozatalának pontjára mutatva jelzi a szabaddobást, a kapuskidobást vagy a sarokdobást.



„C” ábra

Semleges dobás jelzése. A játékvezető rámutat arra a helyre, ahova a semleges dobást megítélte, mindkét hüvelykujját felfelé mutatja és kikéri a labdát.



„D” ábra

Játékos kiállításának jelzése. A játékvezető rámutat a játékosra, majd karjával gyors mozdulatokkal a játéktér szélé felé mutat. Ezután a kiállított játékos sapszámát úgy jelzi, hogy az látható legyen a játéktéren és a versenybíróasztalánál egyaránt.



„E” ábra

Két játékos egyidejű kiállításának jelzése. A játékvezető két karjával a két játékosra mutat, a D ábrának megfelelően jelzi a kiállításukat, és azonnal bemutatja a sapkaszámukat.



„F” ábra

Játékos fegyelmezetlenség miatti kiállításának jelzése. A játékvezető a D ábrának (vagy E ábrának, ha ez alkalmazandó) megfelelően mutatja a kiállítást, majd kezeit egymás után körbe forgatja oly módon, hogy az látható legyen a játéktéren és a versenybíróasztalánál egyaránt, valamint piros lapot mutat fel a játékosnak. A játékvezető ezután jelzi versenybíróasztal felé a kiállított játékos sapkaszámát.



„G” ábra

Játékos kiállításának jelzése négy (4) perccel későbbi cserével. A játékvezető a D ábrának (vagy E ábrának, ha ez alkalmazandó) megfelelően mutatja a kiállítást, majd keresztezi a karjait oly módon, hogy az látható legyen a játéktéren és a versenybíróasztalánál egyaránt, valamint piros lapot mutat fel a játékosnak. A játékvezető ezután jelzi versenybíróasztal felé a kiállított játékos sapkaszámát.



„H” ábra

Büntetődobás jelzése. A játékvezető öt ujjának felmutatásával felemeli a karját, majd jelzi a versenybíróasztal felé a szabálytalankodó játékos sapkaszámát.



„l” ábra

Gól jelzése. A játékvezető sípjellel és a játéktér közepére történő azonnali mutatással jelzi a gólt.



„J” ábra

Ellenfél megragadása miatti kiállítással járó szabálytalanság jelzése. A játékvezető egyik kezével a másik csuklóját fogva mozdítja kezeit.



„K” ábra

Ellenfél lenyomása miatti kiállítással járó szabálytalanság jelzése. A játékvezető mindkét karjával vízszintesből kiinduló, lefelé irányuló mozgást tesz.



„L” ábra

Ellenfél visszahúzása miatti kiállítással járó szabálytalanság jelzése. A játékvezető húzó mozdulatot tesz mindkét karját függőlegesen kinyújtva, majd testéhez közelítve.



„M” ábra

Ellenfél megrúgása miatti kiállítással járó szabálytalanság jelzése. A játékvezető rúgó mozdulatot végez.



„N” ábra

Ellenfél megütése miatti kiállítással járó szabálytalanság jelzése. A játékvezető ökölbe szorított kézzel, vízszintes helyzetből kiindulva ütő mozdulatot tesz.



„O” ábra

Ellenfél ellökése vagy róla való elrugaszkodás miatti egyszerű hiba jelzése. A játékvezető karjával vízszintes helyzetből kiindulva a testétől távolodó lökő mozdulatot tesz.



„P” ábra

Ellenfél akadályozása miatti kiállítással járó szabálytalanság jelzése. A játékvezető keresztelő mozdulatot tesz egyik karjának a másikon történő vízszintes keresztbe mozgatásával.



„Q” ábra

Víz alá vitt labda miatti egyszerű hiba jelzése. A játékvezető karjával vízszintesből kiinduló lefelé irányuló mozdulatot tesz.



„R” ábra

Medence alján történő állás miatti egyszerű hiba jelzése. A játékvezető egyik lábának felemelésével és leengedésével jelzi.



„S” ábra

Szabaddobás, kapuskidobás vagy sarokdobás esetén időhúzás miatti egyszerű hiba jelzése. A játékvezető tenyerét felfelé tartva egyszer vagy kétszer felemeli a kezét.



„T” ábra

A kétméteres szabály megsértése miatti egyszerű hiba jelzése. A játékvezető karját a levegőben függőlegesen kinyújtva a kettes számot jelzi mutató- és középső ujjával.



„U” ábra

Támadóidő lejártá miatti egyszerű hiba jelzése. A játékvezető karjával kétszer vagy háromszor körkörös mozgást végez.



„W” ábra

Gólbíró jelzése a játékrész indulása esetén.



„X” ábra

Gólbíró jelzése a játék szabálytalan indulása, újrakezdése, a kiállított játékos szabálytalan visszatérése vagy a cserejátékos szabálytalan bejövetele esetén.



„Y” ábra

Gólbíró jelzése kapuskidobás vagy szögletdobás esetén.



„Z” ábra

Gólbíró jelzése gól esetén.



1



2



3



4



5



10

„AA” ábra

Játékos sapkaszámának jelzése. A játékvezetőnek a játékosokkal és a titkárral való jobb kommunikációja érdekében az ötnél nagyobb számok esetében a jelzéseket két kézzel kell mutatni. A játékvezető ekkor az egyik kezével ötöt mutat, míg a másik kezével azt a számot mutatja, amelyikkel az ujjak száma kiadja a játékos sapkaszámát. A tízes szám jelzése ökölbe szorított kézzel történik. Amennyiben a szám tíz feletti, a játékvezető egyik kezét ökölbe szorítja, míg a másik kezével annyi további ujjat mutat fel, amennyivel kiadja a játékos sapkaszámát.

„C” MELLÉKLET: VÍZILABDA FEGYELMI SZABÁLYZAT

PREAMBULUM Jelen Szabályzat a vízilabdában követendő tisztességes játékra, etikus-morális viselkedésre, valamint az általános fegyelemre vonatkozó alapvető szabályokat tartalmazza.

A Szabályzat magában foglalja a csapatokkal, vízilabda-szövetségekkel, tagszövetségek vízilabda-részlegeivel, játékosokkal, csapatvezetőkkel és tisztségviselőkkel, támogatókkal, valamint nézőkkel kapcsolatos eseményeket, továbbá vonatkozik a vízilabda-mérkőzéseken jelen lévő tisztségviselőkre és más személyekre is.

A Szabályzat 2001. augusztus 1-jén lép hatályba, és a FINA által 2001. március 28-án elfogadott kódexet váltja fel.

A Szabályzat célja biztosítani, hogy a vízilabdasporthoz tartozó szervezett játékok tisztességes módon és zavartalanul folyjanak, valamint szankcionálni mindazokat az eseményeket, amelyek ártanak a vízilabda megítélésének és rontják annak jó hírét.

1. cikkely **MÁSODLAGOS ÉS KIEGÉSZÍTŐ FINA-SZABÁLYOK**

1.1. Jelen Szabályzat másodlagosnak és kiegészítőnek tekintendő minden, a FINA Kongresszusa által időről időre elfogadott FINA-szabályzattal, illetve a FINA Magatartási Kódexével szemben.

2. cikkely **HIVATALOS SZEMÉLY ÁLTAL ELKÖVETETT VÉTSÉG**

2.1. A FINA által kinevezett bármely delegált tag, játékvezető, gólbíró, illetve bármely vízilabda-meccsen az asztalnál megbízást teljesítő személy által elkövetett vétség esetén alkalmazandó szankció a felfüggesztés azon eseményben való további részvétel alól, ahol az adott mérkőzés történt, továbbá jelentést kell küldeni a FINA Elnökségéhez, vagy ha az Elnökséget nem hívták egybe, a FINA Főtitkárához további szankciók megfontolására.

2.2. Ha a FINA által kinevezett delegált tag, játékvezető, gólbíró, illetve vízilabda-meccsen az asztalnál megbízást teljesítő személy a jelen Szabályzatban vagy a a FINA Magatartási Kódexében nevesített és csalással vagy részrehajlással járó vétséget követ el, az illetőt élethosszig tartó eltiltással kell szankcionálni.

3. cikkely **HIVATALOS SZEMÉLYEL SZEMBEN ELKÖVETETT VÉTSÉG**

3.1. Bármely csapattag vagy csapathoz tartozó tisztségviselő által elkövetett vétség esetén a legenyhébb szankció az egy (1) mérkőzésről való eltiltás, a legsúlyosabb pedig az 1 (egy) éves időtartam alatt zajló összes vízilabda-

mérkőzésről való eltiltás.

- 3.2. Ha a vétséget súlyos sérülést okozó erőszak, illetve bármely kemény tárgy használata vagy bármilyen más testi erőszak alkalmazásával követték el, a legenyhébb szankció az egy (1) éves időtartam alatt zajló összes mérkőzésről való eltiltás, a legsúlyosabb pedig az élethosszig való eltiltás vízilabda-mérkőzésekről.
- 3.3. Ha a vétség a 3.2 pontban hivatkozott vétségre irányuló kísérlet, úgy a legenyhébb szankció a három (3) mérkőzésről való eltiltás, a legsúlyosabb pedig az 1 (egy) éves időtartam alatt zajló összes vízilabda-mérkőzésről való eltiltás.
- 3.4. A 3.1, 3.2 és 3.3 pontokban hivatkozott vétségek körébe tartozik a mérkőzés kezdetét megelőző 30 perc és a mérkőzés végét követő 30 perc során elkövetett összes cselekmény.
- 3.5. Ha a 3.1, 3.2 és 3.3 pontokban hivatkozott vétséget nem a csapat valamely tagja vagy tisztségviselője követi el, úgy a legenyhébb szankció a helyszínről való kitiltásra vonatkozó figyelmeztetés, a legsúlyosabb pedig a tetszőleges időtartamra – akár élethosszig – történő eltiltás a vízilabda-mérkőzések látogatásától.
- 3.6. A jelen 3. cikkely alatt felsorolt vétségek esetén alkalmazandó legenyhébb szankció a második vagy további elkövetések esetén szigorítható.
4. **CSAPATTAGGAL VAGY CSAPATHOZ TARTOZÓ TISZTSÉGVISELŐVEL SZEMBEN ELKÖVETETT VÉTSÉG**
 - 4.1. Játékos által más játékos vagy tisztségviselő ellen elkövetett brutalitás, illetve a FINA Szabálykönyv WP 20-22 pontjaiban nem említett egyéb vétség esetén legenyhébb szankció az egy (1) mérkőzésről való eltiltás, a legsúlyosabb pedig az 1 (egy) éves időtartam alatt zajló összes vízilabda-mérkőzésről való eltiltás.
 - 4.2. Brutalitás vagy kirívóan erőszakos magatartás esetén a mérkőzést követően az Intézőbizottság jogosult bármely mérkőzésről készült hivatalos videófelvételt megtekinteni és az esetet szankcionálni, akkor is, ha a játékvezetők a mérkőzés során nem ítélték brutalitást vagy kirívóan erőszakos magatartást.
 - 4.3. Ha a vétséget csapathoz tartozó tisztségviselő követi el egy játékos vagy tisztségviselő ellen, a legenyhébb szankció az egy (1) mérkőzésről való eltiltás, a legsúlyosabb pedig az élethosszig való eltiltás vízilabda-

mérkőzésekről.

4.4. Ha a vétséget bármely más személy követi el, úgy a legenyhébb szankció a helyszínről való kitiltás, a legsúlyosabb pedig a tetszőleges időtartamra – akár élethosszig – történő eltiltás a vízilabda-mérkőzések látogatásától.

4.5. A jelen 4. cikkely alatt felsorolt vétségek esetén alkalmazandó legenyhébb szankció a második vagy további elkövetések esetén szigorítható.

5. EGYÉB VÉTSÉGEK

5.1. Csapattag vagy csapathoz tartozó tisztségviselő által a média képviselői, a nézők, az uszoda alkalmazottai vagy a helyszínen a mérkőzés idején tartózkodó bármely más személy ellen elkövetett bármely vétség esetén a legenyhébb szankció az 1 (egy) éves időtartam alatt zajló összes vízilabda-mérkőzésről való eltiltás, a legsúlyosabb pedig a tetszőleges időtartamra – akár élethosszig – történő eltiltás a versenyek látogatásától.

5.2. A jelen Szabályzatban máshol nem részletezett, a FINÁ-val vagy bármely Szövetséggel, szervezővel, hatósággal vagy más személlyel szemben elkövetett szóbeli vagy írásbeli zaklatás esetén a legenyhébb szankció a hat (6) hónapra való eltiltás, a legsúlyosabb pedig az élethosszig való eltiltás.

5.3. A jelen 5. cikkely alatt felsorolt vétségek esetén alkalmazandó legenyhébb szankció az Intézőbizottság által helyesnek tartott időtartamra növelhető.

6. CSAPATOK ÁLTAL ELKÖVETETT VÉTSÉG

6.1. Ha ugyanazon csapat több mint három tagja – beleértve a csapattisztségviselőket – ugyanazon a mérkőzésen a 3., 4. vagy 5. cikkelyekben szankcionált vétséget követ el, akkor a csapatot az adott mérkőzésből való kizárással és legenyhébb esetben is a versenyben soron következő mérkőzéstől való eltiltással kell büntetni, legsúlyosabb esetben pedig az adott szervezet által szervezett összes versenyről történő egy (1) éves eltiltással.

6.2. A 6.1 pontban körülírt eltiltás azt jelenti, hogy azt a mérkőzést (mérkőzéseket), amely(ek)ről a csapatot eltiltották, az ellenfél (ellenfelek) javára kell megítélni 5:0-ás gólkülönbséggel.

7. SZANKCIÓK ÉLETBE LÉPTETÉSÉNEK MÓDJA

7.1. A 3.1. és a 3.5. pontokban említett vétségekre vonatkozó szankciókat az Intézőbizottság a mérkőzés végét követő 24 órán belül köteles kiszabni, és

arról a játékos(oka)t, a csapatvezető(ke)t és más kitiltott személyeket köteles azonnal értesíteni.

- 7.2. Az Intézőbizottság jogosult ideiglenesen felfüggeszteni a 2.1., 2.2., 3.2., 3.3., 4.1., 4.2., 4.3., 4.4., 5.1., 5.2. és 6.1. pontokban nevesített vétségeket elkövető személyeket, feltéve hogy erről a FINA Elnökséget vagy a szervező testület igazgatóságát írásban azonnal értesíti.
- 7.3. A 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 és 6.1 pontokban nevesített szankciókat a szervező testület igazgatósága jogosult kiróni.
- 7.4. Egy adott csapatnak ugyanazon a versenyen egy vagy több mérkőzésből történő kizárására vagy eltiltására vonatkozó szankciókat az Intézőbizottság a mérkőzés végét követő 24 órán belül köteles kiszabni, és arról köteles a csapatvezetőket, a csapat sportszövetségét és a szervező testület igazgatóságát értesíteni.
- 7.5. A csapatnak a 6.1. pont szerinti, az adott verseny időtartamán túlmutató eltiltásával járó szankciókat a szervező testület igazgatósága rója ki.
- 7.6. A jelen Szabályzat értelemezésében az "eltiltás" a 3.1., 3.2., 3.5., 4.1. és 4.2. pontoktól eltérő vétségek esetén – a szervező testület igazgatósága által meghatározottak szerint – jelentheti a versenyektől való eltiltást, valamint hogy a szankcionált személy semmilyen minőségben – versenyzőként, delegáltként, edzőként, vezetőként, orvosként vagy a FINA, valamint az elismert kontinentális szervezetek és a FINA tagszervezetei képviselőjében – nem vehet részt a FINA, az elismert kontinentális szervezetek, vagy a FINA tagszervezetei által szervezett összes eseményen vagy egyes megjelölt eseményeken. Az eltiltás az illetékes hatóság által meghatározott időponttól lép hatályba.
- 7.7. Ha egy játékost vagy csapatvezetőt kitiltanak egy adott mérkőzésről, a csapatnak a játékosok vagy a csapatvezetők számát ennek megfelelően kell csökkentenie a kispadon, feltéve, hogy legalább egy (1) csapatvezető helyet foglal a padon.
8. **A BIZONYÍTÁS TERHE**
- 8.1. A játékvezetők, a mérkőzést felügyelő tisztviselők, valamint a versenyigazgatóság feladata megállapítani, hogy a vízilabda-szabályzatban és a jelen Szabályzatban szereplő vétségek bekövetkeztek-e.
9. **MEGFONTOLÁSOK**



- 9.1. Bármely szankció kiszabása során figyelembe kell venni a vétség jellegét, bekövetkeztének körülményeit, súlyosságát, a cselekmény jellegét, illetve a FINA célkitűzéseivel összhangban lévő egyéb megfontolásokat.
10. **FELLEBBEZÉS**
- 10.1. Az Intézőbizottság által szankcionált személy a határozat kézhezvételétől számított 21 napon belül fellebbezhet a szervező testület igazgatóságához – csatolva a fellebbező féllel szemben kiszabott szankciót – az érintett testület további szabályainak megfelelően.