

FINA VÍZILABDA FINA VÍZILABDA SZABÁLYOK 2013 - 2017

A FINA nemzetközi vízilabda szabályok az MVLSZ döntése szerint a mindenkori hazai kiegészítésekkel érvényesek a magyarországi vízilabda eseményeken. A szövetség azonban a legmesszebbmenőig alkalmazkodik a nemzetközi szabályokhoz, azoktól való eltérések minimálisak, inkább technikai jellegűek.

Az anyagban kiemelten, *kék dőlt betűkkel* szerepelnek az új szabálypontok és a kapcsolódó megjegyzések, *piros dőlt betűkkel* szerepelnek a szabálypontokhoz fűzött magyarázatok. Vita esetén a FINA honlapján szereplő, angol nyelvű szabálykönyvben foglaltak az irányadóak.

A nemzetközi előírásokhoz képest további eltéréseket tartalmazhat az MVLSZ mindenkori Versenyszabályzata és az egyes bajnokságok versenykiírásai is.

Az MVLSZ honlapján a mindenkori – későbbi - változtatások azonnal átvezetésre kerülnek.

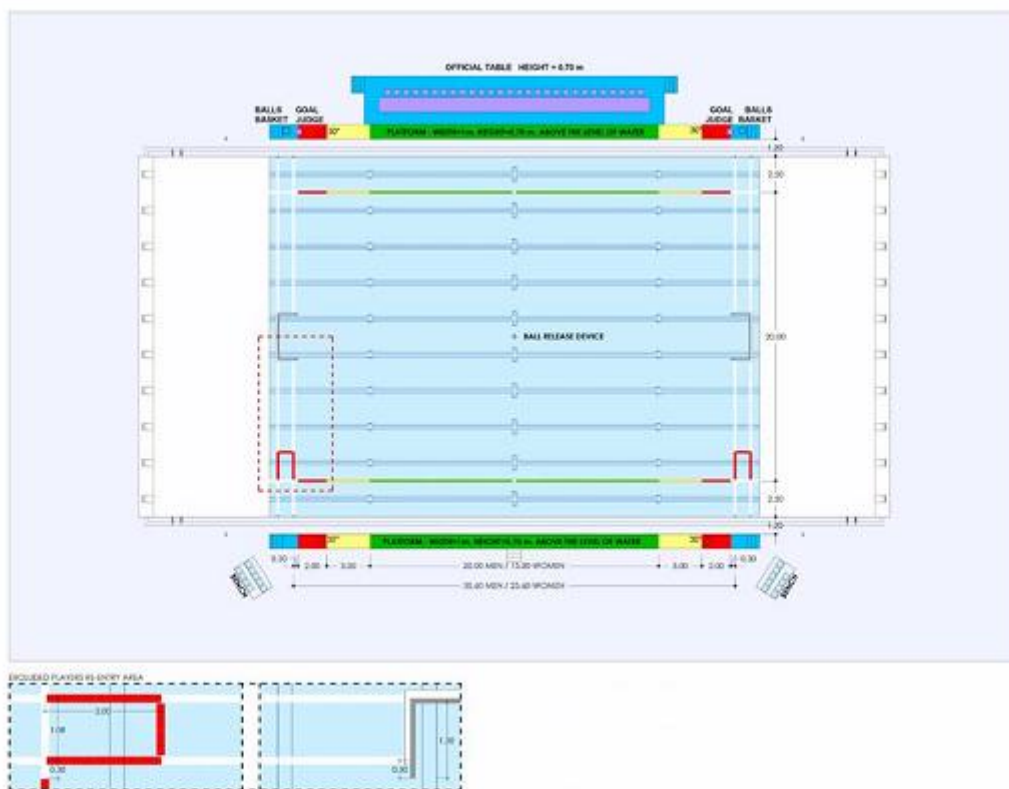
TARTALOM

WP 1 Játéktér és segédeszközök
WP 2 Kapuk
WP 3 A labda
WP 4 Sapkák
WP 5 Csapatok és cserék
WP 6 Versenybírószám (Hivatalos személyek)
WP 7 Játékvezetők
WP 8 Gólbírók
WP 9 Időmérők
WP 10 Titkárok
WP 11 A mérkőzés időtartama
WP 12 Időkérések (Timeout)
WP 13 A játék kezdete
WP 14 Góllövés módjai
WP 15 Újrakezdés gól után
WP 16 Kapuskidobások
WP 17 Sarokdobások
WP 18 Semleges dobások
WP 19 Szabaddobások
WP 20 Egyszerű hibák
WP 21 Kiállítási hibák
WP 22 Büntető hibák
WP 23 Büntetődobások
WP 24 Személyi hibák
WP 25 Baleset, sérülés és rosszullét
"A" melléklet
Instrukciók két játékvezető működéséhez
"B" melléklet
Hivatalos személyek által használandó jelzések

WP 1 JÁTÉKTÉR ÉS SEGÉDESZKÖZÖK

WP 1.1 A rendező szerv felelős a játéktér pontos méreteiért és jelzéseiért, és biztosítani valamennyi eszközt és berendezést

WP 1.2 A két játékvezető által vezetett mérkőzés játéktérének alaprajzát és jelzéseit az alábbi ábra szerint kell kialakítani.



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

WP 1.4 A gólvonalak közötti távolság férfi 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. A játéktér határvonala a játéktér mindkét végén a gólvonal mögött 0,30 méter távolságban van.

WP 1.5 FINA események alkalmával a játéktér méretei, a víz mélysége és 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 jelek - gólvonalakon és a felezővonalon;
- (b) piros jelek - 2 méterre a gólvonalaktól;
- (c) sárga jelek - 5 méterre a gólvonalaktól;

A játéktér oldalait a gólvonaltól a 2 méteres vonalig piros, 2 méteres vonaltól az 5 méteres vonalig sárga és az 5 méteres vonaltól a felezővonalig zöld jelzéssel kell ellátni.

WP 1.7 A visszatérési terület jelzésére a versenybírószám asztalával szemközi oldalon a játéktér mindkét végén, a játéktér sarkától 2 méter távolságban egy piros jelet kell elhelyezni.

WP 1.8 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 1.9 A titkár részére külön, fehér, kék, piros és sárga zászlókat kell biztosítani, amelyek mérete 35 cm x 20 cm kell legyen.

WP 2 KAPUK

WP 2.1 Mindkét gólvonal mentén, a gólvonalak mögötti játéktér határvonalak előtt nem kevesebb, mint 0,30 méter távolságban, a játéktér két oldalától egyenlő távolságban, tehát középen, két oldalsó kapufából és ezeket mereven összekötő keresztlécből álló, a játéktér felé néző kaput kell elhelyezni, ahol a kapufák és a keresztlécek 0,075 méter oldalhosszúságú négyzet keresztmetszetű fehérre festett rúdidombból készülnek.

WP 2.2 Az oldalsó kapufák befelé néző felületei közötti távolság 3 méter. Ha vízmélység 1,50 méter vagy ennél nagyobb, a keresztléc lefelé néző felületének a vízfelszíntől mért távolsága 0,90 méter. Ha a vízmélység kisebb, mint 1,50 méter, a keresztléc lefelé néző felületének a medence fenekétől mért távolsága 2,40 méter.

WP 2.3 A kapufákra és a keresztlécre hajlékony hálót kell szerelni, úgy, hogy az a kapu teljes felületét átfogja, és a kapuban a gólvonal mögött legalább 0,30 méter távolságban szabad tér maradjon.

WP 3 LABDA

WP 3.1 A labda legyen gömbölyű, rendelkezzen belső levegőkamrával és önzáró szeleppel. Legyen vízhatlan, és ne legyen zsírral vagy hasonló anyaggal bekenve.

WP 3.2 A labda tömege nem lehet kevesebb, mint 400 gramm és nem lehet több mint 450 gramm.

WP 3.3 A férfi mérkőzéseken használt labda kerülete ne legyen 0,68 méternél kisebb és 0,71 méternél nagyobb, belső nyomása 90-97 kPa (13-14 psi) között kell legyen

WP 3.4 A női mérkőzéseken használt labda kerülete ne legyen 0,65 méternél kisebb és 0,67 méternél nagyobb, belső nyomása 83-90 kPa (12-13 psi) között kell legyen.

WP 4 SAPKÁK

WP 4.1 A sapkák egymástól elütő színűek kell legyenek, de nem lehetnek egyszínű pirosak, azokat a játékvezetőknek kell jóváhagyniuk, továbbá a színek a labda színétől is elütőnek kell legyenek. A játékvezetők felkérhetik a csapatokat fehér vagy kék sapka viselésére. A kapusoknak piros sapkát kell viselni. A sapkát a játékos álla alatt kell megkötni. Ha a játékos mérkőzés közben elveszti a sapkáját, azt a játék, következő - erre alkalmas - megállításkor pótolni kell. A sapkát a mérkőzés teljes időtartama alatt viselni kell.

WP 4.2 A sapkákat hajlékony fülvédővel kell ellátni, amely a csapat sapkájával azonos színű kell legyen kivéve, hogy a kapus piros fülvédőt viselhet.

WP 4.3 A sapkákat mindkét oldalon 10 cm magasságú számozással kell ellátni. A kapus 1-es számú sapkát visel, a többi sapka 2-től 13-ig [MVLSZ: 14-ig] számozandó. A cserekapusnak piros 13-as [MVLSZ: 14-es] sapkát kell felvennie. A játékosnak nem megengedett a sapka számának megváltoztatása a mérkőzés ideje alatt kivéve, a játékvezető engedélyével és a titkár tájékoztatásával.

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

WP 5 CSAPATOK ÉS CSERÉK

WP 5.1 Minden csapat 13 játékosból áll, 11 mezőnyjátékos és két kapus (MVLSZ szabály eltérhet). A csapat hét játékosal kezd akiből az egyik a kapus sapkát viselő kapus. 5 cserejátékos valamint 1 cserekapus foglalhat helyet a kispadon. A cserekapus csak kapusként használható.

WP 5.2 Azok a játékosok, akik éppen nincsenek játékban, az edzőkkel és a csapatvezetőkkel együtt, a vezető edző kivételével, a csapat cserepadján kell üljenek, és onnan a mérkőzés megkezdésétől nem mozdulhatnak el, kivéve a játékrészek közötti szüneteket vagy időkérés alatt. A támadó csapat vezetőedzőjének megengedett a saját 5 méteres vonaláig [MVLSZ utánpótlás: felezővonaláig] mozognia. A csapatok csak félidőben és a hosszabbítás második játékrésze előtt kell térfelet cseréljenek. Mindkét cserepadot a versenybíróasztalával szemközti oldalon kell elhelyezni.

WP 5.3 A csapatkapitányok csapatuk játékban lévő tagjai kell legyenek, akik felelősek csapatuk megfelelő viselkedéséért és fegyelméért.

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

WP 5.5 A játékosok teste nem lehet zsírral, olajjal vagy bármilyen más hasonló anyaggal bekenve. Ha egy játékvezető a mérkőzés megkezdése előtt észleli, hogy valaki ilyen anyagot használt, el kell rendelnie annak azonnali eltávolítását. A mérkőzés megkezdését az ilyen anyag

eltávolítása nem késleltetheti. Ha az ilyen szabálytalanságot a játékvezető a mérkőzés kezdete után észleli, az elkövető játékost a mérkőzés hátralévő részére végleg cserével ki kell állítani, és helyette azonnal cserejátékos jöhet be a saját gólvonalához legközelebbi visszatérési helyről.

WP 5.6 Bármikor a mérkőzés folyamán, egy játékos lecserélhető a játéktér saját gólvonalához közelebbi visszatérési területéről, amikor a játékos láthatóan felemelkedett a víz színére a visszatérési területen belül. Abban az esetben, amikor a kapus lecserélése, ezen szabálypont alapján történik, és a csapat 7 játékosból áll, akkor csak a cserekapus állhat be a helyére.

Ha a csapatnak kevesebb, mint 7 játékosa van, a csapatnak nem szükséges kapusnak játszania. Nem lehet ezen szabálypont szerint cserélni azon idő alatt, amely a játékvezetői büntetődobás megítélése és annak elvégzése között történik, kivéve, ha ekkor időkérésre kerül sor.

Megjegyzés:

Abban az esetben, ha a kapus és a cserekapus nem jogosult vagy nem képes részt venni (játszani), a csapat, aki 7 játékosal játszik kénytelen egy alternatív kapussal játszani, akinek viselnie kell a kapus sapkát.)

Magyarázat:

Ha a mérkőzés alatt egy csapatnak kevesebb, mint 7 játékosa marad, például amikor egy csapatnak nincs több cserejátékosa és egy további mezőnyjátékos kiesik a mérkőzésből, tehát csak 5 mezőnyjátékos és 1 kapus marad, akkor a csapat nem köteles kapussal játszani és annak eredménye képen megengedett, hogy 6 mezőnyjátékosal játsszon. Továbbá ha mérkőzés közben, egy csapatnak nincs több cserejátékosa a cserekapuson kívül, akkor vagy a kapus vagy a cserekapus játszhat mezőnyjátékosként.

Fontos!!! Ha mérkőzés közben egy játékost kiállítottak, és a kiállított játékos a visszatérési helyen tartózkodik a csapat részének tekintendő, ezért a csapatnak még mindig 7 játékosa van és nem 6.

WP 5.7 Egy cserejátékos bárholonnan beléphet a játéktérre:

- (a) játékrészek közötti szünetekben, beleértve a hosszabbítás bármelyik részét;
- (b) gól után;
- (c) időkérés (timeout) alatt;
- (d) vérző vagy sérült játékos lecserélésére.

WP 5.8 A cserejátékos készen kell álljon egy játékos késlekedés nélküli lecserélésére. Ha erre nincs kész, úgy a mérkőzést a cserejátékos nélkül kell folytatni és a cserejátékos bármikor a saját gólvonalához közelebb eső visszatérési területéről a pályára léphet.

WP 5.9 A kapus, akit lecseréltek a cserekapusra, nem játszhat semmilyen más poszton csak kapusként.

WP 5.10 Ha a kapust orvosi okok miatt kell lecserélni, a cserekapus azonnal beállhat a helyére.

WP 6 VERSENYBÍRÓSÁG (HIVATALOS SZEMÉLYEK)

WP 6.1 FINA események alkalmával a versenybírószám két játékvezetőből, két gólbíróból, időmérőkből és titkárokból áll, akik az alábbiakban ismertetett jogokkal és kötelezettségekkel vannak felruházva. Hacsak lehetséges, ugyanilyen versenybírószám alkalmazása javasolt más rendezvényeken is, azzal a fenntartással, hogy amennyiben a mérkőzést két játékvezető vezeti és nincsenek gólbírók, a játékvezetőkre hárulnak a gólbírók WP 8.2 által szabályozott jogai és kötelezettségei is (kivéve a speciális jelzéseket).

[Megjegyzés: A mérkőzéseket jelentőségüktől függően négy-nyolc fős [MVLSZ: három-nyolc] versenybírószám felügyelheti, az alábbiak szerint:

(a) Játékvezetők és gólbírók;

Két játékvezető és két gólbíró; vagy két játékvezető gólbíró nélkül; vagy egy játékvezető és két gólbíró [MVLSZ: egy játékvezető, gólbíró nélkül]

(b) Időmérők és titkárok.

Egy időmérő és egy titkár: Az időmérő a WP 20.16 szerint méri a csapatok folyamatos labdabirtoklásának időtartamait. A titkár [MVLSZ: időmérő] méri a tényleges játékidőt, az időkéréseket (timeout) és a játékrészek közötti szüneteket, valamint mérnie kell azon játékosok vonatkozó kiállítási idejét is, akiket a szabályoknak megfelelően kiküldtek a játéktérről. Az ő [MVLSZ: a titkár] feladata továbbá a mérkőzés jegyzőkönyvének vezetése a WP 10.1 szerinti összes feladat ellátása.

Két időmérő és egy titkár: Az időmérő I. méri a tényleges játékidőt, az időkéréseket (timeout) és a játékrészek közötti szüneteket. Az időmérő II. méri a csapatok folyamatos labdabirtoklásának időtartamait 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: Az időmérő I. méri a tényleges játékidőt, az időkéréseket (timeout) és a játékrészek közötti szüneteket. Az időmérő II. méri a csapatok folyamatos labdabirtoklásának időtartamait a WP 20.15 szerint. A titkár I. vezeti a mérkőzés jegyzőkönyvét a WP 10.1(a) szerint. A titkár II. 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.]

WP 7 JÁTÉKVEZETŐK

WP 7.1 A játékvezetők teljes körű felügyelet alatt kell tartásuk a mérkőzést. A játékosok fölötti rendelkezési joguk érvényes a teljes időtartam alatt, amíg a játékosok és játékvezetők az uszoda területén tartózkodnak. A játékvezetők adott tényekkel kapcsolatban hozott döntései véglegesek és szabályértelmezésük a mérkőzés időtartama alatt kötelező érvényű. A játékvezetőknek a mérkőzés alatt bármilyen helyzettel kapcsolatos tényállást illetően sem szabad vélelmezniük, 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 vagy sem), semleges dobások és szabálytalanságok jelzésére. A játékvezető megváltoztathatja döntését, feltéve, ha azt a labda játékba kerülése előtt teszi.

WP 7.3 A játékvezetőknek mérlegelniük kell, hogy megítélnék (vagy nem ítélnék meg) bármilyen kiállítást vagy büntető hibát (5 méteres), attól függően, hogy vajon a döntés támogatja-e a támadó csapatot. Úgy kell vezetniük, hogy támogassák a támadó csapatot azzal, hogy megítélnék egy egyszerű hibát vagy ezt mellőzik ha a véleményük szerint, a hiba megadása a vétkes játékos csapatát támogatná.

Megjegyzés:

A játékvezetőknek ezt az alapelvet teljes terjedelemben használniuk kell.

Magyarázat

A szabály világos instrukció az előnyszabály alkalmazására. A bírónak nem kell egyszerű, vagy kiállítási hibát ítélnie, ha ez a támadó csapat számára hátrányos. (Ez a szabály az 5 méteres büntetődobás megítélésére nem vonatkozik)

Gyakran előfordul, hogy egy játékvezető megítél egy egyszerű hibát, ami megtartja a támadó csapat előnyét, egy példa (és talán az egyetlen példa) ha a játékvezető egy sima faultot ítél a centernek, amikor a center elveszíti a labdát az akció során. Ez azt jelenti, hogy a támadó csapatnál marad a labda.

Jelenleg sok játékvezető vagy kiállítást, vagy semmit nem ítél a center bekk pozíciókban, ami a legtöbb esetben egyértelműen a védekező csapatot támogatja.

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

WP 7.5 A játékvezetőknek jogukban áll elrendelni bármely játékos, cserejátékos, néző vagy hivatalos személy eltávolítását az uszoda területéről, ha az illető viselkedése akadályozza őket feladatuk megfelelő és pártatlan végrehajtásában.

WP 7.6 A játékvezetőknek jogukban áll bármikor lefújni a mérkőzést, ha a játékosok vagy nézők viselkedése vagy más körülmények megítélésük szerint 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 versenybíróóság asztalának oldalán helyezkednek el, mindkettő a játéktér végén a gólvonallal egyvonalban.

WP 8.2 A gólbírók feladatai:

- (a) Függőlegesen felemelt egyik karral jelezni, amikor a csapatok szabályosan helyezkednek el a gólvonalukon, a játékrész kezdetén;
- (b) Függőlegesen felemelt mindkét karral jelezni, ha a kezdés vagy újratekzés szabálytalan;
- (c) A támadás irányába mutatva jelezni a kapuskidobást;
- (d) A támadás irányába mutatva jelezni a sarokdobást;
- (e) Függőlegesen felemelt keresztbe tett karral jelezni a gólt;
- (f) Függőlegesen felemelt mindkét karral jelezni egy kiállított játékos szabálytalan visszatérését, vagy egy cserejátékos szabálytalan bejövését.

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

WP 9 IDŐMÉRŐK

WP 9.1 Az időmérők feladatai:

- (a) A játékrészek tényleges játékidőjének, az időkérések (timeout) és a játékrészek közötti szünetek idejének mérése;
- (b) Az egyes csapatok folyamatos labdabirtoklásának időtartamának mérése;
- (c) A kiállított játékosok kiállítási idejének mérése, továbbá a kiállított játékosok vagy a helyettük beálló cserejátékosok bejövési időpontjának ellenőrzése;
- (d) A mérkőzés utolsó perc kezdetének hallható közlése;
- (e) Síppal történő jelzés az időkérések 45. másodperce után és az időkérések végén.

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

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

WP 10 TITKÁROK

WP 10.1 A titkárok feladatai:

- (a) A mérkőzés jegyzőkönyvének vezetése, amely tartalmazza a játékosok nevét, a gólokat, az időkéréseket és az egyes játékosok ellen ítélt kiállítási hibákat, büntető hibákat és személyi hibákat;
- (b) A játékosok kiállítási idejének ellenőrzése, és a kiállítási időtartam végének jelzése a játékos sapkájának megfelelő színű zászló felemelésével; 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 helyetti cserejátékos visszatérését a titkárnak kell a 4 perc eltelté után jeleznie, a sárga és a csapatszínnek megfelelő zászló együttes felemelésével.

(c) Egy kiállított játékos szabálytalan visszatérését vagy a helyette beálló cserejátékos szabálytalan bejövételének piros zászlóval és sípjellel történő jelzése (beleértve a gólbíró szabálytalan visszajövetelt vagy bejövételt jelző kézmozdulata után történő jelzést), amely jelzésre a játékot azonnal meg kell állítani;

- (d) Egy játékos harmadik személyi hibájának késedelem nélküli jelzése a következőképpen:
- (i) piros zászlóval, ha a harmadik személyi hiba kiállítási hiba eredménye;
 - (ii) piros zászlóval és sípjellel, ha a harmadik személyi hiba, büntető hiba eredménye.

WP 11 A MÉRKŐZÉS IDŐTARTAMA

WP 11.1 A mérkőzés négy játékrészből áll, mindegyik játékrész 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 semleges dobást követően, amikor a labdát egy játékos megérinti.

WP 11.2 Két perc szünetet kell tartani az első és második és a harmadik és negyedik negyed között, és öt perc [MVLSZ: férfi és női OB I kivételével két perc] szünetet kell tartani a második és harmadik negyed között. A csapatok beleértve a játékosokat, edzőket és tisztségviselőket, térfelet kell cserélnenek a harmadik játékrész kezdete előtt.

WP 11.3 Egy olyan mérkőzés estén, ahol győztes megállapítása szükséges és a teljes játékidő végén az eredmény döntetlen, úgy az végső eredményt 5 m-es lövésekkel kell eldönteni.

Megjegyzés: Ha szétlövés szükséges, a következő lépéseket kell követni:

- (a) amennyiben ugyanaz a két csapat érintett, amelyek a mérkőzést éppen akkor fejezték be, úgy 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, ha semlegesek az utolsó mérkőzésen tevékenykedő játékvezetők lesznek;
- (c) amennyiben két csapat érintett, úgy az egyes csapatok edzői öt játékost valamint kapust kell jelöljenek, akik részt vesznek a szétlövésben; a kapust bármikor le lehet cserélni, feltéve, hogy a cserekapus szerepelt az eredeti mérkőzés játékos listájában (jegyzőkönyvében)
- (d) a kijelölt öt játékost egymás utáni sorrendbe kell sorolni, és ezen felsorolás fogja meghatározni azt a sorrendet, amelyben a kijelölt játékosok az ellenfelük kapujára fognak löni; 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 alatt, úgy egy játékos a kijelölt öt játékos közül helyettesítheti őt a kapus előjogai nélkül; az adott büntetődobás elvégzése után a játékos lecserélhető egy másik játékosra vagy kapusra. Ha egy mezőnyjátékos kiállításra kerül sor a szétlövés alatt, akkor a játékos sorrendi helyét is törölni kell az öt játékost tartalmazó büntetődobás szétlövés listából, és a helyettesítésére kijelölt játékost a lista utolsó helyére kell sorolni.

(g) a dobások felváltva kerülnek elvégzésre a játéktér mindkét térélfelén, kivéve, ha a játéktér egyik vége előnyös vagy előnytelen egy csapat részére, ebben az esetben az összes lövést ugyanazon térélfelén kell elvégezni. A lövést végző játékosok a kispadjuk előtt, a vízben kell maradjanak, a kapusok térélet kell cseréljenek és minden, a szétlövésben nem érintett játékos a saját csapata kispadján kell üljön;

(h) az elsőnek lövő csapatot pénzfeldobással kell meghatározni;

(i) amennyiben a csapatok az első öt büntetődobás befejezése után még mindig döntetlenre állnak, akkor ugyanazon öt játékos kell felváltva végezzen dobásokat, ameddig az egyik csapat hibázik és a másik(ak) gólt lő(nek);

(j) amennyiben 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.]

Magyarázat

Ez a szabály eltörli a hosszabbítást, amikor döntésre kell vinni a meccset.

WP 11.4 Bármilyen látható óra csökkenő módon kell jelezze az időt (azaz a játékrészből hátralévő időt kell mutassa).

WP 11.5 Amennyiben egy mérkőzést (vagy egy mérkőzés részét) újra kell játszani, úgy azon gólok, személyi hibák és időkérek, amelyek a megismétlendő időtartam alatt történtek, a jegyzőkönyvből törlésre kerülnek, azonban a brutalitás, rosszhiszemű játék, magatartás, viselkedés és bármely piros lapos kiállítás a jegyzőkönyvben érvényben marad.

WP 12 IDŐKÉRESE

***WP.12.1 Minden csapat minden negyedben egy időkérsre jogosult. Az időkérs időtartama 1 perc. A labdát birtokló csapat bármikor jogosult időt kérni – akár gól után is - ha a csapat edzője jelzi a titkárnak vagy a játékvezetőnek T –betűt mutatva a kezeivel
Időkérés esetén a titkár vagy a játékvezető sípjellel azonnal megállítja a játékot és a játékosoknak azonnal saját térélfelükre kell vissza térni.***

WP 12.2 A játékot, a labdát birtokló csapat a játékvezető sípjelzésére indítja újra a felezővonalon vagy a mögött történő játékba hozatallal, kivéve ha az időkérsre egy büntetődobás vagy sarokdobás elvégzése előtt került sor, ekkor az adott dobás fennmarad;

[Megjegyzés: A labdabirtoklást mérő óra a játékidő újraindulásával folytatódik.]

WP 12.3 Ha a labdát birtokló csapat edzője további időkérelmet jelez, amelyre a csapat nem jogosult, a játékot meg kell állítani, és ezután a játékot az ellenfél játékosára indítja újra, a labda felezővonalon történő játékba helyezésével.

WP 12.4 Ha a labdát nem birtokló csapat edzője jelez időkérelmet, a játékot meg kell állítani és büntetődobást kell ítélni az ellenfél csapata javára.

WP 12.5 Az időkérelmet követő újraindításkor a játékosok a játéktéren tetszőleges helyet vehetnek fel, büntető és sarokdobás esetén ezen szabálypontokra vonatkozó feltételek betartásával.

WP 13 A JÁTÉK KEZDETE

WP 13.1 A hivatalos programban első helyre sorolt csapat viseli a fehér sapkát vagy az országa színét jelképező sapkát és a zsűri asztaltól nézve bal oldalon kezdi a mérkőzést. A másik csapat kék, vagy a másik csapattól elütő színű sapkát kell viseljen, és a zsűri asztaltól nézve jobb oldalon kezdi a mérkőzést.

WP 13.2 Minden játékrész kezdetén a játékosok a saját gólvonalukon kell elhelyezkedjenek, egymástól mintegy egy méter távolságban és legalább egy méterre a kapufától. A kapufák között legfeljebb két játékos helyezkedhet el. A játékosok egyik testrésze sem lehet a vízfelszínen a gólvonal előtt.

[Megjegyzés: Egyik 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 elrugaszkozni.]

WP 13.3 Ha a játékvezetők nyugtázták, hogy a csapatok készen állnak, az egyik játékvezető sípjába fújva elindítja a játékot, majd a labdát felszabadítja vagy bedobja a felezővonal mentén.

WP 13.4 Ha a labda úgy lett felszabadítva vagy bedobva, hogy az valamelyik csapat számára határozottan előnyös, úgy a játékvezető kikéri a labdát és semleges dobást ítél a felezővonalon.

WP 14 A GÓLLÖVÉS MÓDJA

WP 14.1 Gólt akkor kell ítélni, ha a labda a kapufák között és a keresztléc alatt teljes terjedelmében áthaladt a gólvonalon.

WP 14.2 Gól a játéktér bármely részéről elérhető kivéve, hogy a kapusok nem léphetik át a felezővonalat, vagy nem érinthetik a felezővonalon túl lévő labdát.

WP 14.3 Gól bármilyen testrészrel lőhető kivéve összeszorított ököllel. Gól érhető el a labda kapuba való bevezetésével is. A játék kezdése vagy bármely újraindítása után legalább két játékos (bármely csapathoz tartozó, de a védekező kapust nem beleértve) kell szándékosan megjátssza vagy megérintse a labdát kivéve az alábbi eseteket:

- (a) büntetődobás;
- (b) szabaddobás, amelyet a játékos a saját kapujába dobott;
- (c) azonnali kapura lövés egy kapuskidobásból; vagy

(d) azonnali kapura lövés egy 5 méteres vonalon kívül ítélt szabaddobásból.

[Megjegyzés: Gólt érhet el egy játékos, 5 méteren kívülről történő azonnali kapura lövésből azután, hogy csapata javára 5 méteren kívül történt szabálytalanságerő, szabaddobást ítélték. Ha a játékos a labdát játékba hozta, gól ezután csak akkor érhető el, ha a labdát egy másik játékos szándékosan érintette, de ebbe nem beleértve a védekező kapust.]

Ha egy szabálytalanság megítélésakor a labda belül van az 5 méteres vonalon, vagy közelebb van a védekező csapat gólvonalához, mint a szabaddobás helye, gólt csak akkor lehet elérni ezen szabálypont alapján, ha a labda indokolatlan késlekedés nélkül visszakerül a szabálytalanság elkövetésének helyére vagy bárhová a szabálytalanság vonalában vagy bárhová a szabálytalanság vonala mögé és a lövésre ezután azon helyről azonnal sor kerül.

Nem érhető el közvetlenül gól ezen szabálypont alapján az alábbi újraindításokból:

- (a) időkérés;
- (b) gól;
- (c) sérülés, beleértve a vérzést;
- (d) sapka pótlás;
- (e) játékvezető kikérte a labdát;
- (f) a labda elhagyta a játékteret;
- (g) bármely más késleltetés.

WP 14.4 Gólnak számít, ha a 30 másodperces labdabirtoklás leteltekor vagy a játékrész végén, a labda a levegőben van és bemegy a kapuba.

[Megjegyzés. Ezen 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. Ha a játékrész végét jelezték és a kapuba tartó labdát egy másik támadó játékos ezután, szándékosan érinti, a gól nem érvényes.

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 5 méteres területén belül két kézzel vagy két karral meg állítja, 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 15 ÚJRAKEZDÉS GÓL UTÁN

WP 15.1 Gól után a játékosok saját térfelükön tetszés szerinti helyeken kell elhelyezkedjenek. A vízfelszínen a játékosok egyik testrésze sem érhet át a felezővonalon. A játékvezető sípjellel indítja újra a játékot. Újraindításnál a tényleges játékidő attól a pillanattól kezdve folytatódik, amikor a labda a gólt nem lőtt (gólt kapott) csapat egy játékosának kezét elhagyja. Az újramezdést, amelyet nem ezen szabálypontnak megfelelően végeztek el, meg kell ismétetni.

WP 16 KAPUSKIDOBÁSOK

WP 16.1 Kapuskidobást kell ítélni:

- (a) ha a labda teljes terjedelmében áthaladt a gólvonal felett, a két kapufa közötti és a felső keresztléc alatti területet kivéve, és utoljára bármely játékos ért hozzá, a védekező kapus

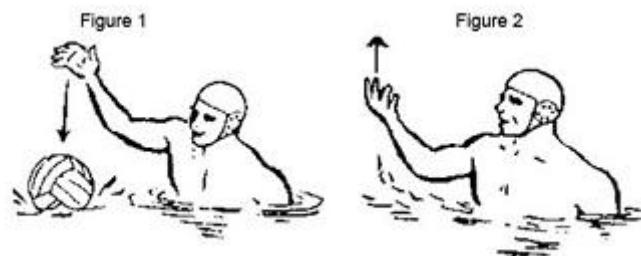
kivételével.

(b) ha a labda teljes terjedelmében áthaladt a gólvonal felett, a két kapufa közötti és a felső keresztléc alatti területen vagy eltalálta a kapufát, keresztlécet vagy a védekező kapust közvetlenül:

- (i) egy 5 méteren belül ítélt szabaddobásból;
- (ii) egy 5 méteren kívül ítélt szabaddobásból, melyet nem a szabály előírása szerint végeztek el;
- (iii) kapuskidobásból, melyet nem azonnal végeztek el;
- (iv) egy sarokdobásból.

WP 16.2 A kapuskidobást a csapat bármely játékosa kell elvégezze, bárhonnán a 2 méteres vonalon belüli. A kapuskidobást, amelyet nem ezen szabálypontnak megfelelően végeztek el, meg kell ismételni.

[Megjegyzés: 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 az eldobás késleltetésének hibáját, mivel elfeledkeznek a WP 19.4 szabályról, amely a dobásvégző játékos számára megengedi a labda feldobását, leejtését, mielőtt másik játékoshoz továbbítaná azt. A dobást tehát haladéktalanul kell elvégezni, még akkor is, ha a dobást végző játékos az adott pillanatban nem talál olyan csapattársat, akihez a labdát továbbíthatná. A dobás ezért úgy is elvégezhető, hogy a játékos a labdát felemelt kézből a vízre ejti (1. ábra) vagy feldobja a levegőbe (2. ábra) és ezután úszhat a labdával vagy vezetheti azt. A dobást mindkét esetben úgy kell elvégezni, hogy az a többi játékos számára észlelhető legyen.]



WP 17 SAROKDOBÁSOK

WP 17.1 Sarokdobást kell ítélni, ha a labda teljes terjedelmében áthaladt a gólvonalon, kivéve a kapufák közötti és a keresztléc alatti (kapu) területet, és utoljára a védekező csapat kapusa érintette, vagy ha egy védekező játékos szándékosan juttatta a labdát a saját alapvonalán kívülre.

WP 17.2 A sarokdobást a támadó csapat egyik játékosa a 2 méteres jelzésnél kell elvégezze, a játéktér azon oldalán, amely közelebb esik ahhoz a helyhez, ahol a labda a gólvonalat keresztezte. A dobást nem a legközelebb lévő játékosnak kell elvégeznie, de indokolatlan késlekedés nélkül kell végrehajtani.

[Megjegyzés: A dobás elvégzésének módjával kapcsolatban lásd a WP 16.2 szabálypont alatti megjegyzést.]

WP 17.3 Sarokdobás elvégzésekor a támadó csapat egyik játékosa sem lehet a 2 méteres vonalon belüli területen.

WP 17.4 A sarokdobást meg kell ismételni, ha azt nem a megfelelő helyről végezték el, vagy elvégezték mielőtt a támadó csapat játékosai a 2 méteres vonalon belüli területet elhagyták volna.

WP 18 SEMLEGES DOBÁSOK

WP 18.1 Semleges dobást kell ítélni:

- (a) ha egy játékrész kezdetén az egyik játékvezető úgy ítéli meg, hogy a labda olyan helyzetbe került, amely az egyik csapat számára határozottan előnyös;
- (b) ha a szembenálló csapatok egy-egy vagy több játékosa egy egyszerű hibát ugyanabban az időben követ el, ami a játékvezetők számára lehetetlenné teszi annak megállapítását, hogy melyik játékos szabálytalankodott először;
- (c) ha a két játékvezető egyidejűleg fúj sípjába hogy a szembenálló csapatoknak egyszerű hibát ítéljenek;
- (d) ha egyik csapat sem birtokolja a labdát, és az egymással szembeni csapatok egy-egy vagy több játékosa ugyanabban az időben követ el kiállítási hibát. A semleges dobást a vétkes játékosok kiállítása után kell elvégezni;
- (e) ha a labda a játéktér fölötti akadálnak ütközik vagy fennakad.

WP 18.2 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 kivinni.

WP 18.3 Ha egy semleges dobás alkalmával a játékvezető úgy ítéli meg, hogy a labda olyan helyzetbe került a bedobás során, hogy az egyik csapat számára határozottan előnyösebb, ki kell kérje a labdát és meg kell ismételje a bedobást.

WP 19 SZABADDOBÁSOK

WP 19.1 A szabaddobást arról a helyről kell elvégezni, ahol a szabálytalanság megtörtént, kivéve:

- (a) ha a labda távolabb van a védekező csapat gólvonalától, mint a szabálytalanság helye, akkor a szabaddobást a labda helyéről kell elvégezni;
- (b) ha a szabálytalanságot egy védekező játékos a saját 2 méteres vonalán belül követte el, a szabaddobást a szabálytalanság elkövetésének helyével egy vonalban a 2 méteres vonalról, vagy, ha a labda a 2 méteres területen kívül van, akkor a labda helyéről kell elvégezni;
- (c) azon eseteket, ahol a szabályok mást írnak elő.

WP 19.2 A játékos, akinek szabaddobást ítéltek meg azonnal játékba kell, hogy hozza a labdát passzolással, vagy lövéssel, ha a szabályok engedik (a lövést). A védőjátékos, aki szabálytalanságot követett el, el kell távolodnia, a szabaddobást dobó játékosától mielőtt feltenné a (egy) kezét, hogy blokkolja a passzolást vagy lövést. egy játékos, aki nem teszi meg, ki kell állítani „beavatkozás” miatt a WP 21.5 szerint

Magyarázat

A védekező játékosnak, aki a szabálytalanságot elkövette, el kell távolodnia a szabaddobást végző játékostól, hogy hagyjon helyet a játékosnak elvégezni a szabaddobást, akadályozás nélkül.

Bár pontos távolság nem lett meghatározva, a képzeletbeli távolság az 1 méter ennek megfelelően egy védekező játékos, a szabaddobást végző játékos 1 méteres körzetén belül marad, lehetőséget ad a játékvezetőnek, hogy kiállítsa a védekező játékost.

WP 19.3 A labda eljuttatása ahhoz a játékoshoz, akinek a szabaddobást el kell végeznie, azon csapat kötelessége, amelyik javára a szabaddobást ítélték.

WP 19.4 A szabaddobást úgy kell elvégezni, hogy a többi játékos észlelhessen, 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 16.2 szabálypont alatti megjegyzést.]

WP 20 EGYSZERŰ HIBÁK

WP 20.1 Az alábbi szabálytalanságok (WP 20.2-től WP 20.17-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 egy előnyös helyzet kialakulását. A játékvezetőknek mindazonáltal figyelemmel kell lenniük a WP 7.3 (előnyszabály) szerinti speciális körülményekre.]

WP 20.2 Előre eltávolodni a gólvonaltól 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 20.3 Segíteni egy játékost a játékrész kezdetén vagy a mérkőzés során bármikor.

WP 20.4 Megfogni a kapufát vagy elrugaszkodni kapufáról vagy azok tartó részeiről, megfogni a medence oldalát vagy végét vagy elrugaszkodni onnan a játék folyamán vagy a játékrész kezdetén.

WP 20.5 Aktívan részt venni a játékban a medence fenekén állva, lépéseket tenni a medence fenekén miközben a játék folyik, vagy elrugaszkodni a medence fenekéről a labda megjátszása vagy az ellenfél szerelése érdekében. Ez a szabálypont nem vonatkozik a kapusra, amíg saját 5 méteres vonalán belül tartózkodik.

WP 20.6 Víz alá vinni vagy víz alatt tartani a labdát teljes terjedelmében megtámadás 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 ellenfele támadása okozta (3. ábra). Nem jelent különbséget, hogy a labda a játékos akarata ellenére

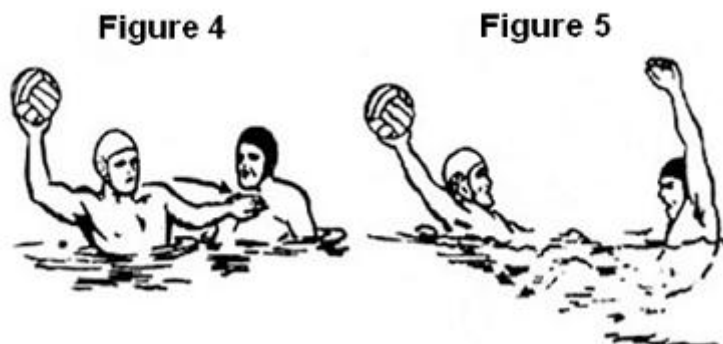
került a víz alá. A lényeg, hogy az ellen a játékos ellen kell az egyszerű hibát megítélni, aki a labdával a víz alá vitel pillanatában érintkezett. Fontos emlékezni rá, hogy ezen szabálytalanság csak akkor történhet meg, ha a játékos a labdát megtámadás közben viszi a víz alá. Ha tehát például a kapus 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 játékosja támadja, megsérti ezen szabálypontot és ha ezen cselekedetével valószínűsíthetően gólt akadályozott meg a WP 22.2 szabálypont szerint büntetődobást kell ítélni.]



WP 20.7 Beleütni a labdába összeszorított ököllel. Ezen szabálypont nem vonatkozik a kapusra, amíg az 5 méteres vonalon belül tartózkodik.

WP 20.8 Két kézzel megérinteni vagy megjátszani a labdát ugyanabban a pillanatban. Ezen szabálypont nem vonatkozik a kapusra, amíg az 5 méteres vonalon belül tartózkodik.

WP 20.9 Ellökni az ellenfelet vagy elrugaszkodni róla, ha az nem birtokolja a labdát. [Megjegyzés: Az ellökés és az elrugaszkodás különböző módon történhet, többek között kézzel (4. ábra) vagy lábbal (5. ábra). A bemutatott esetekben a büntetés szabaddobás az egyszerű hibáért. A játékvezetőnek azonban ügyelnie kell arra, hogy különbséget tegyen a lábbal való ellökés, illetve elrugaszkodás, valamint rúgás között, amely utóbbi kiállítási hibát eredményezhet, sőt adott esetben brutalitásnak minősülhet. Ha a játékos lába már az ellenfélen van, amikor a mozdulatot indítja, ez általában ellökésnek minősül, ha azonban a mozdulat az előtt indul, hogy a láb az ellenféllel érintkezni, ezt általában rúgásnak kell tekinteni.]



WP 20.10 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, azelőtt még, hogy az első játékos a 2 méteres területet elhagyhatta volna.

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

WP 20.11 A büntetődobást más módon végrehajtani, mint ahogy elő van írva.

[Megjegyzés: Lásd a WP 23.4 szabálypontot a büntető dobás módját illetően.]

WP 20.12 Késlekedni indokolatlanul egy szabaddobás, kapuskidobás vagy sarokdobás elvégzésekor.

[Megjegyzés: Lásd a WP 16.2 szabálypont alatti megjegyzést.]

WP 20.13 A kapusnak átlépni vagy labdát érinteni a felezővonalon túl.

WP 20.14 Utolsóként érinteni a labdát, amely a játéktér oldalán hagyja el a játékeret (ideértve azt is, ha a labda a játéktér oldalának a víz felszíne fölötti részéről pattan vissza), kivéve, ha a labda egy védekező játékosról, egy lövés blokkolása következtében kerül az oldalvonalon kívülre, ezen utóbbi esetben a védekező csapat javára jár a szabaddobás.

WP 20.15 Egy csapatnak a labdát 30 másodperc tényleges játékot meghaladó ideig birtokolni, anélkül, hogy az ellenfele kapujára lőne. A labdabirtoklás idejét mérő időmérő az órát vissza kell állítsa:

(a) amikor a labda elhagyta a kapura lövő játékos kezét. Ha a labda a kapufáról, a keresztlécről vagy a kapusról visszapattan a játéktérre, a labda birtoklási ideje nem indul újra, ameddig a labda az egyik csapat birtokába nem kerül;

(b) amikor a labda az ellenfél csapata birtokába kerül. Nem tekinthető a labda birtoklásának, ha az ellenfél egy játékosa csupán reptében érinti a labdát;

(c) amikor a labda játékba kerül egy kiállítási hiba, büntető hiba, kapuskidobás, sarokdobás vagy semleges dobás megítélését követően.

A labdabirtoklási időt látható órák csökkenő módon kell mutassák (azaz a hátralévő labdabirtoklási időt kell jelezniük).

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

WP 20.16 Időhúzás

Megjegyzés: A játékvezető, ezen, szabály szerint, adhat szabaddobást mielőtt a 30 másodperces támadóidő lejárna.)

Ha csak a kapus tartózkodik a labdát birtokló csapat térfelén és a másik térfélről a kapus csapatának egy játékosa, a labdát visszapasszolja a kapusnak, akkor az mindig időhúzásnak számít.

Az utolsó percen belül a játékvezetőknek mindig biztosnak kell lennie, hogy szándékos időhúzásról van szó, mielőtt ezt a szabályt alkalmazzák.

Magyarázat

A kapus nem kaphatja meg a labdát egyik játékostól, sem amikor minden támadójátékos a félpályán túl van.

Előrejuttatni a labdát a játékmezőben nem minősül időhúzásnak, ugyanakkor ülni a labdán (például a kapusnak) időhúzásnak minősül és megfelelően büntetni kell.

A játékosok belevehetik a kapust a játékba, de ha a kapus egyszer megkapta a labdát a kapusnak előre kell juttatnia a labdát a mezőnyben, vagy úszással, vagy passzolással.

A mérkőzés utolsó 30 másodpercében a csapat, akinél a labda van, nem törekszik a labda előrejutására a mezőnyben a játékvezető azonnal egy sima faultot kell, ítéljen a csapat ellen a WP 20.16 szerint.

WP 20.17 Szimulálás (színészkedés) szabaddobással büntetendő.

Megjegyzés

(Megjegyzés: a színészkedés azt jelenti, hogy egy játékos szánt szándékkal próbál meg egy faultot jogtalanul kiharcolni a játékvezetőtől az ellenfél játékosával szemben. A játékvezető ezért sárga lapot adhat a csapatnak és alkalmazhatja a WP 21.13 szabályt.

Magyarázat

Az egy egyszerű hiba, ha valaki szimulálja, hogy lefaultolják.

Ismételt szimulálásért a játékvezető sárga lapot adhat, ami egy figyelmeztetés egy csapatnak, hogy ismételt szimulálásért ezután a játékvezető alkalmazhatja a WP 21.13 szabályt (helytelen viselkedés, engedetlenség) a szabályt megsértő játékosokkal szemben.

WP 21 KIÁLLÍTÁSI HIBÁK

WP 21.1 Kiállítási hibának számít az alábbi szabálytalanságok (WP 21.4-től WP 21.17-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).

Magyarázat

Ha a kiállítás a támadó csapat 5 méteres területén belül történik a játékvezetőnek ebben az esetben a következő folyamatot kell alkalmaznia:

- jelezni a kiállítást***
- jelezni a kiállított játékos számát mind a játékosnak, mind a zsűrinek***
- jelezni a játék újraindulását a kéz felfelé mozdításával***

WP 21.2 A kiállított játékos a saját gólvonalához közelebbi visszatérési területre kell menjen anélkül, hogy a vizet elhagyná. Azt a kiállított játékos, aki elhagyja a vizet (eltekintve attól az esettől, ha a cserejátékos bejövételét követően teszi), a WP 21.13 (Rosszhiszemű játék, magatartás viselkedés) alatti szabálytalanság miatt vétkesnek kell tekinteni.

[Megjegyzés: A kiállított játékosnak (beleértve azt a játékos 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. Elhagyhatja a játékeret bármely ponton és ezután úszhat, hogy elérje a saját gólvonalához közelebbi visszatérési területet, feltéve, hogy ha a kapuvonal helyzetét nem változtatja meg.

A visszatérési terület elérésekor a kiállított játékos láthatóan fel kell emelkedjen 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 21.3 A kiállított játékos vagy egy cserejátékos visszatérhet a játéktérre, az alább felsoroltak egyikének legelőszöri bekövetkezése után:

- (a) amikor 20 másodperc tiszta játékidő eltelt, amely időpontban a titkár fel kell emelje 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 játékvezetőnek a megfelelő beengedő kézzel 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 saját visszatérési területét. A kiállított játékos vagy egy cserejátékos visszatérhet a játéktérre a saját gólvonalához közelebbi visszatérési területről, feltéve, hogy:
 - (a) jelzést kapott a titkártól vagy az egyik játékvezetőtől;
 - (b) nem fog elugrani vagy elrugaszkodni a medence vagy a játéktér oldaláról vagy faláról;
 - (c) nem fogja megváltoztatni a kapuvonal helyzetét;
 - (d) a cserejátékos a kiállított játékos helyett mindaddig nem jöhet be, amíg a játékos el nem érte a saját gólvonalához közelebbi visszatérési területet, kivéve negyedek között, gól után, vagy időkérés alatt.
- (e) Gól után a kiállított játékos vagy cserejátékos bárholonnan visszatérhet a játéktérre.

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

[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 egy a mérkőzés hátralévő részéből kiállított játékos helyére jön be. Ha egy kiállított játékos elmulasztja a saját visszatérési területre történő visszatérést, a cserejátékos mindaddig nem jöhet be, amíg egy gólt nem lőttek vagy a játékrész végén vagy egy időkérés alatt.

A kiállított játékos vagy a helyette beálló cserejátékos bejövetelét engedélyező jelzés adásának elsődleges felelőssége a védekező oldali játékvezetőé. A támadó oldali játékvezető azonban e tekintetben is segítséget nyújthat, és így bármelyik játékvezető jelzése érvényesnek tekinthető. Ha az egyik játékvezető szabálytalan visszatérést gyanít, vagy a gólbíró ilyen szabálytalan visszatérést jelez, először meg kell győződnie arról, hogy nem a másik játékvezető engedélyezte-e a bejövetelt.

Mielőtt a kiállított játékos vagy a helyette beálló cserejátékos bejövetelére a védekező oldali

játékvezető a beintő kézjelzéssel engedélyt adna, várnia kell egy pillanatig, hogy a támadó oldali játékvezető ítéel sípjával az ellenfél csapata labdabirtoklásának visszaállítására.

A labdabirtoklás váltása nem következik be csupán azért, mivel egy játékrész véget ért; a kiállított játékos vagy a cserejátékos csak akkor jogosult a bejövételre, ha csapata a következő játékrész kezdetén a labdára úszáskor megszerzi a labdát. Abban az esetben, ha egy játékrész végének jelzésekor valamely játékos ki van állítva, a játékvezetők és titkár meg kell bizonyosodjanak, hogy a csapatok helyes létszámban állnak-e fel az újakezdésre, mielőtt a játék elindítására a jelzést megadnák.]

WP 21.4 Egy játékosnak elhagyni a vizet, ülni vagy állni a medence lépcsőjén vagy oldalán játék közben, kivéve a baleset, sérülés, betegség esetén, vagy ha ez a játékvezető engedélyével történik.

WP 21.5 Zavarni a szabaddobás, a kapuskidobás vagy a sarokdobás elvégzését, ideértve:

(a) a labda szándékos eldobását vagy elengedésének elmulasztását a játék folyamatosságának megakadályozása céljából;

(b) bármilyen kísérlet a labda megjátszására, mielőtt az a dobást végző játékos kezét elhagyná.

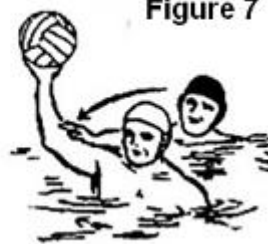
[Megjegyzés: Egy játékos nem büntethető ezen szabálypont alapján, ha azért nem hallotta a sípjelet, mert a víz alatt volt. A játékvezetőknek kell megállapítani, hogy a játékos cselekedete szándékosnak minősíthető-e.

Egy dobás megzavarása történhet közvetetten a dobást elvégezni szándékozó játékos labdához való hozzáféréseinek hátráltatásával, késleltetésével vagy megakadályozásával, vagy történhet a dobás elvégzésének akadályozásával, a dobás irányában történő blokkolással (6. ábra) vagy közvetlenül az eldobó játékos tényleges mozdulatába történő közbeavatkozással (7. ábra). A büntetődobás megzavarásával kapcsolatban lásd a WP 21.14 szabálypontot is.]

Figure 6



Figure 7



WP 21.6 Két kézzel megkísérelni blokkolni egy átadást vagy lövést az 5 méteres területen kívül.

WP 21.7 Szándékosan fröcskölni az ellenfél arcába.

[Megjegyzés: A fröcskölés gyakran alkalmazott tisztességtelen taktikai eszköz, de sok esetben csak az olyan nyilvánvaló esetekben büntetik, amikor a játékosok egymással szemben állnak (8. ábra). Kevésbé nyilvánvalóan történhet azonban, amikor a játékos látszólag nem szándékosan úgy fröcsköl, hogy karjával vízfüggőnyt létesít a lövésre vagy a labda továbbítására készülő ellenfél előtt, hogy annak látását akadályozza.

Az ellenfél szándékos fröcskölésének büntetése kiállítás a WP 21.7 szerint, vagy büntetődobás a WP 22.2 szerint, ha az ellenfél az 5 méteres vonalon belül van, és kapura lövésre készül. Az, hogy a játékvezető büntetődobást vagy kiállítást ítél, kizárólag a támadó játékos helyzetétől és cselekedetétől, szándékától függ; az, hogy maga a szabálytalankodó játékos az 5 méteres vonalon kívül vagy belül helyezkedik el, a döntésnél nem játszik szerepet.]

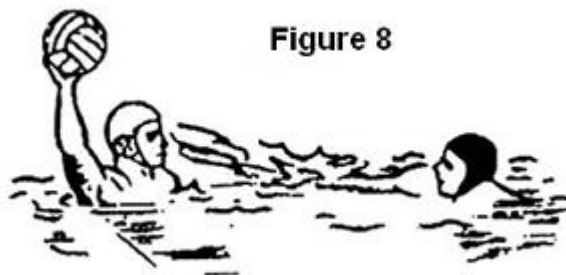


Figure 8

WP 21.8 Akadályozni vagy egyébként nem engedni a szabad mozgást egy olyan játékosnak, aki nem birtokolja a labdát, beleértve az ellenfél hátán, vállán vagy lábán való úszás. "Birtoklás, ha valaki felemeli, viszi vagy érinti a labdát, de a labdával való úszás nem tartozik bele.

Megjegyzés

Ez a szabály használható a támadó csapat megsegítésére is. Ha egy ellentámadás van folyamatban (történik) és egy olyan faultot követnek el, ami akadályozza, a támadást akkor a szabálytalanságot elkövető játékost ki kell állítani.

Az első dolog, amit a játékvezetőnek meg kell állapítania, hogy az ellenfél birtokolja-e a labdát, vagy sem mert ha igen, akkor nem büntethető akadályozás miatt.

Egyértelmű hogy egy játékos birtokolja a labdát, ha a víz felett tartja azt (9-es ábra).

A játékos akkor is birtokolja a labdát, ha úszik, miközben a kezében tartja vagy a vízben lévő labdával kapcsolatban van (10-es ábra).

A labdával való úszás nem számít labdabirtoklásnak (11-es ábra).



Figure 9



Figure 10



Figure 11

Egy gyakori formája az akadályozásnak, ha egy játékos átúszik az ellenfél lábán, ezáltal csökkenti a játékos sebességét és akadályozza a normális lábmunkában (12-es ábra).

Egy másik formája az ellenfél vállán való úszás.

Arra is emlékezni kell, hogy az akadályozást a labdát birtokló játékos is elkövetheti. Például a labdát birtokló játékos az egyik kezében a labdát tartja, amíg a másikkal meg az ellenfelet próbálja ellökni, hogy nagyobb teret biztosítson magának (13-as ábra).

A 14-es ábrán az látszik, hogy a labdát birtokló játékos akadályozza az ellenfelet azzal, hogy a fejével próbálja meg visszatolni.

A 13-as és 14-es, ábrák félreérthetőek mert bármilyen erőszakos mozdulat a labdát birtokló játékos által már ütést vagy brutalitást képezhet, az ábrák akadályozást ábrázolnak bármilyen erőszakos mozdulat nélkül.

Egy játékos akkor is elkövethet akadályozást, amikor nem érinti vagy nincs birtokában a labda. A 15-ös ábra azt mutatja, hogy egy játékos szándékosan blokkolja az ellenfelet a testével és széttárt karjával, ezáltal a labdához jutást ellehetetleníti. Ez a szabálytalanság legtöbbször a pálya szélén fordul elő.)

Figure 12

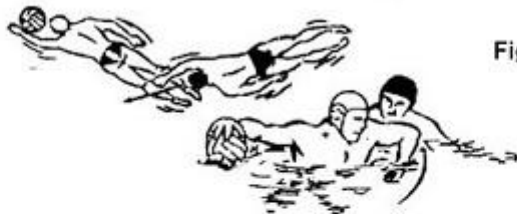


Figure 13



Figure 14



Figure 15

Magyarázat

Ez a szabály korábban egyszerű hibaként volt alkalmazva, ennek megfelelően ez egy jelentős változás, de csak akkor alkalmazható, ha az ellenfél nem birtokolja a labdát. Ha egy játékos elveszíti a labda birtoklását és a védőjátékos már nem tudja elkerülni a támadó játékos akadályozását, akkor egy sima faultot kell ítélni e szerint a szabály szerint.

Ezt bárhol a mezőnyben alkalmazni kell és nem korlátozott a center bekk pozíciókra. De ha a támadó játékos soha nem birtokolta a labdát, akkor kiállítást kell ítélni e szerint a szabály szerint.

Szintén hasonlóképpen, ha a fault a támadó játékos által történik (center) a védő

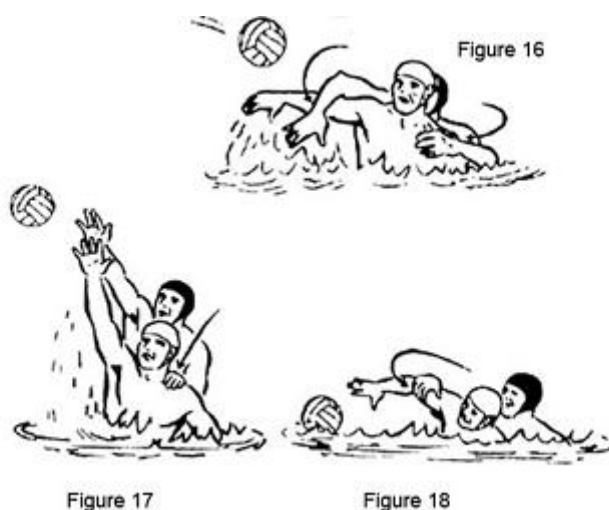
játékoskal szemben (bekk) a játékvezető egyszerűen egy sima faultot kell, ítéljen a támadó játékos ellen, ami egy támadó vagy kontra fault ítélet a támadó játékoskal szemben.

WP 21.9

Megfogni lenyomni vagy visszahúzni egy olyan játékost aki nem birtokolja a labdát. Labdabirtoklás a labda fogását , emelését, vagy bármilyen jelegű érintését jelenti, kivéve a labdával történő úszást.

Megjegyzés

Ennek a szabálynak a helyes alkalmazása nagyon fontos a játék bemutatásához és a megfelelő és sportszerű eredmény eléréséhez. A szabály szövege világos és csak egyféleképpen értelmezhető, megfogás (16. ábra) , lenyomás (17. ábra), vagy visszahúzás (18. ábra) olyan ellenfél esetében aki nem birtokolja a labdát kiállítási hibának minősül. Döntő fontosságú, hogy a játékvezetők helyesen alkalmazzák ezt a szabályt mindenféle személyes játékvezetői interpretációk nélkül, hogy biztosítsák hogy a durva játék elkerülhető legyen. Továbbiakban a játékvezetőnek tudnia kell, hogy a WP 21.9 megsértése az öt méteres vonalon belül , ami egy esetleges gólt akadályozna meg büntető adásával szankcionálandó.



WP 21.10 Két kezet használni, hogy megfogjon egy ellenfelet bárhol a pályán

Magyarázat

Ez a WP 21.9 értelmezésének tiszta megerősítése. Azt a védő játékost, aki két kezet használ, hogy a labdát nem birtokló támadó játékost megfogja, ki kell állítani.

WP 21.11 A labda birtoklás megváltozása esetén a védő játékos a labdát birtokló csapat bármely játékosával szembeni szabálytalansága, bárhol a támadó csapat térfelén.

Megjegyzés

Ezt a Szabályt akkor kell alkalmazni, ha egy csapat, aki elveszti a labda birtoklást, megpróbálja korlátozni az ellenfél támadását bármelyik olyan támadó játékosal szemben szabálytalanság elkövetésével, aki még nem ment át a felpályán.

Magyarázat

Ez a WP 21.9 tiszta megerősítése és az új WP 21.8, mint kiállítási hiba beépítésével annak további hangsúlyozása. Bármilyen szabálytalanság azzal az egyszerű céllal, hogy a játék folyását, különösen az ellentámadást megakadályozza, a szabálytalanságot elkövető játékos kiállítását eredményezi. Ez a fajta szabálytalanság más néven taktikai szabálytalanságként is ismert.

Megismételve, az utasításokat, amit a WP 21.8 tartalmaz, ez csak arra a játékosra vonatkozik, aki nem birtokolja a labdát, és ha egy támadó játékos elveszíti a labda birtoklását és a védőjátékos nem tudja kikerülni a támadó játékos akadályozását, ekkor, egy sima faultot kell ítélni e szerint a szabály szerint is.

De ha a támadó játékos sosem birtokolta a labdát vagy a fault egyértelmű célja a ellentámadás megállítására, akkor egy kiállítási hibát kell ítélni e szerint a szabály szerint.

Az ok, amiért a FINA hozzátette ' bárhol a támadó csapat térfelén belül ' az, hogy sok játékező csak sima faultot ítélt ezért a szabálytalanságért, ha az a támadó csapat térfelén belül történt. (más szavakkal távol a védekező csapat kapujától)

WP 21.12 Szándékosan megrúgni, megütni az ellenfelet, vagy ezen szándékkal aránytalan mozdulatot tenni.

[Megjegyzés: A rúgás vagy ütés szabálytalanság számos különböző formában történhet, akár a labdát birtokló játékos, akár az ellenfél elkövetheti, 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 hátrakönyökölés (19. ábra), amely az ellenfélnek súlyos sérülést okozhat. Hasonlóképpen súlyos sérülést okozhat, ha egy játékos szándékosan hátrafejel az őt szorosan őrző ellenfél arcába. Ezen esetekben a játékező jogosult a szabálytalanságot inkább a WP 21.14 (Brutalitás), mint ezen WP 21.12 szabálypont alapján büntetni.]

Figure 19



WP 21.13 Elkövetni a rosszhiszemű játék, magatartás és viselkedés vétségét, beleértve az elfogadhatatlan nyelvezetet, az agresszív vagy folytonosan szabálysértő játékot, megtagadni az engedelmességet vagy tiszteletlenséget tanúsítani a játékvezető vagy versenybíró felé vagy a Szabályok szellemével ellentétes módon úgy viselkedni, hogy az, feltehetően a mérkőzés lejárata előtt eredményezné. A szabálytalanságot elkövető játékost a mérkőzés hátralévő részéből cserével végleg ki kell állítani, a cserejátékosnak a WP 21.3 szerinti legelső eseménykori bejövetele mellett, és el kell hagynia a verseny (lehatárolt) területet.

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

WP 21.14 Elkövetni a brutalitás egy formáját (ideértve az erőszakos módon történő játékot, 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, bármilyen megállás, timeout alatt, gól lövése után vagy a játékrészek közötti szünetben történik.

Amennyiben ez a mérkőzés folyamán történik, a szabálytalanságot elkövető játékost ki kell zárni a mérkőzés hátralévő részéből, el kell hagynia a verseny (lehatárolt) területet és az ellenfél javára büntetődobást kell ítélni. Az elkövető játékos helyett a cserejátékos négy (4) perc tiszta játékidő letelte után jöhet be.

Amennyiben az incidens, bármilyen megállás, timeout alatt, gól után vagy a játékrészek közötti szünetben történik, a játékost ki kell zárni a mérkőzés hátralévő részéből, és el kell hagynia a verseny (lehatárolt) területet. Büntetődobást nem kell ítélni. A vétkes játékost a tényleges játékidőből eltelt négy (4) perc után lehet helyettesíteni, a játékot normál módon kell folytatni. Amennyiben a játékvezető(k) egyidejű brutalitást vagy erőszakos módon történő cselekményt ítélnak szembenálló csapatok játékosaival szemben, mindkét játékost ki kell zárni a mérkőzés hátralévő részéből négy (4) perc tényleges játék eltelte után cserével. Az első büntetőt az a csapat lövi, amelyik az esetben a labdát birtokolta, majd a másik csapat lövi a büntetőt. A második büntetődobás után, az a csapat, amely a labdát birtokolta, indítja újra a játékot a felezővonalon vagy a mögött történő szabaddobással.

WP 21.15 Abban az esetben, ha szembenálló csapatokból egyidejű kiállítás történik a játék folyamán, mindkét játékos kiállításra kerül 20 másodpercre. A 30 másodperces labdabirtoklást jelző óra nem lesz nullázva, és a játékot az a csapat indítja újra, amely a labdát előzőleg birtokolta. Ha az egyidejű kiállítás megítélésekor egyik csapat sem birtokolta a labdát, a játékot semleges dobással kell újraindítani.

Megjegyzés: Ezen szabálypont által kiállított mindkét játékos, a WP 21.3 pontban hivatkozott következő legkorábbi esetben, vagy a következő labdabirtoklás váltáskor lesz jogosult a visszatérésre.

Amennyiben, ezen szabálypont alapján két játékos került kiállításra, és jogosultak lesznek a visszatérésre, a védekező játékvezető beinheti a játékost amint az készen áll

a visszatérésre. A játékvezető nem kell, hogy megvárja, amíg mindkét játékos készenáll a visszatérésre.)

Magyarázat

Korábban a támadóidő újraindult páros kiállítás esetén, (egyidejű kiállítás mindkét csapatból) ez a továbbiakban nem így lesz.

Ha egyik csapat sem birtokolja a labdát a páros kiállítás idején, például miután a labda visszapattant a kapusról lövés után és „senki földén” lebeg, a labda akkor a támadóidő újraindul, és a játék folytatódik semleges dobással (bedobással).

Fontos, hogy a játékvezető megbizonyosodjon arról, hogy volt- e labdabirtoklás az egyidejű kiállítás idején.

WP 21.16 A kiállított játékosnak szabálytalanul visszatérni vagy egy cserejátékosnak szabálytalanul belépni a játéktérre, beleértve:

- (a) anélkül, hogy a titkártól vagy az egyik játékvezetőtől jelzést kapott volna;***
- (b) bármely más helyről, mint a játékos saját visszatérési területe, kivéve, ha a szabályok azonnali cserét írnak elő;***
- (c) beugorva vagy elrugaszkodva a medence vagy a játéktér faláról vagy oldaláról;***
- (d) a gólvonal helyzetét megváltoztatva.***

Ha ezen szabálytalanságot, a labdát nem birtokló csapat egyik játékosa követi el, úgy a vétkes játékost ki kell állítani és az ellenfél csapata javára egy büntetődobást kell ítélni.

Ha ezen a szabálytalanságot a labdát birtokló csapat egyik játékosa követi el, úgy a vétkes játékost ki kell állítani és az ellen fél javára szabaddobást kell ítélni. Ez a játékos csak egy személyi hibát kap, amelyet a titkár kiállítási büntetőként kell bejegyezze.

WP 21.17 Zavarni a büntetődobás elvégzését. A szabálytalanságot elkövető játékost a mérkőzés hátralévő részéből cserével végleg ki kell állítani, a cserejátékosnak a WP 21.3 szerinti legelső eseménykori bejövetele mellett, és a büntetődobást fenn kell tartani vagy újra el kell végezni.

[Megjegyzés: A büntetődobás zavarásának leggyakoribb formája, amikor az ellenfél egy rúgást irányoz a dobást végrehajtó játékos felé éppen 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 meg kell engedje a védekező csapatnak a helyezkedés előjogát.]

WP 21.18 A védekező csapat kapusának a büntetődobás elvégzésekor elmulasztani a helyes pozíció felvételét a gólvonalon, miután a játékvezető erre már egyszer felszólította. A védekező csapat egy másik játékosa elfoglalhatja a kapus helyét, de annak előjogai és kötöttségei nélkül.

WP 21.19 Amikor egy játékost kiállítottak, a kiállítási időtartam közvetlenül akkor kezdődik, amikor a labda elhagyta a szabaddobást végző játékos kezét vagy semleges dobás után, amikor a labdát valamelyik játékos megérintette.

WP 21.20 Ha egy kiállított játékos szándékosan zavarja a játékot, beleértve a gólvonal helyzetének megváltoztatását is, büntetődobást kell ítélni az ellenfél csapata javára és egy további személyi hibát kell ítélni a kiállított játékos ellen. Ha a kiállított játékos nem kezdi meg

szinte azonnal a játéktér elhagyását, úgy ezt a játékvezető szándékos zavarásnak minősítheti ezen szabálypont alapján.

WP 22 BÜNTETŐ HIBÁK

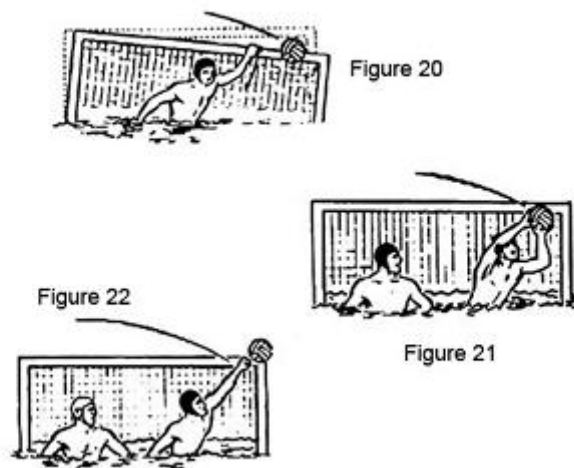
WP 22.1 Az alábbi szabálytalanságok (WP 22.2-től WP 22.8-ig) bármelyikének elkövetése büntető hibának minősül, amelyet az ellenfél csapata javára adott büntető dobással kell büntetni.

WP 22.2 Egy védekező játékosnak elkövetni bármilyen szabálytalanságot az 5 méteres vonalon belül, amely nélkül valószínűleg gól született volna.

[Megjegyzés: Egyéb, valószínűen gólt megakadályozó más szabálytalanságon túlmenően, ezen szabálypont értelmében szabálytalanságnak számít:

- (a) egy kapusnak vagy más védekező játékosnak a kapu lehúzása vagy helyzetének más módon történő elmozdítása (20. ábra);
- (b) egy védekező játékosnak megkísérelni két kézzel blokkolni egy lövést vagy egy átadást (passzt) (21. ábra);
- (c) egy védekező játékosnak a labdát összeszorított ököllel megjátszani (22. ábra);
- (d) egy kapusnak vagy más védekező játékosnak a labdát víz alá vinni miközben őt támadják.

Fontos megjegyezni, hogy míg a fenti szabálytalanságok és más szabálytalanságok úgy, mint az ellenfél megfogása, visszahúzása, akadályozása stb. egyébként szabaddobással (és adott esetben kiállításal) lennének büntetve, büntető hibává válnak, amennyiben azokat a védekező játékos az 5 méteres vonalon belül követi el, ha egyébként valószínűleg gól született volna.]



WP 22.3 Egy védekező játékosnak 5 méteres vonalon belül megrúgni vagy megütni egy ellenfelet vagy a brutalitás cselekedetét elkövetni. Brutalitás cselekedete esetén, a büntetődobáson túlmenően az elkövető játékost ki kell zárni a mérkőzés hátralévő részéből és a cserejátékos négy (4) perc tiszta játékidő letelte után jöhet be a játéktérre.

Kapus kiállítására esetében WP 5.6 szerint más játékosal helyettesíthető

WP 22.4 Egy kiállított játékosnak szándékosan zavarni a játékot, beleértve a kapu helyzetének megváltoztatását.

WP 22.5 Egy kapusnak vagy bármely más védekező játékosnak teljesen lehúzni a kaput, azzal a céllal, hogy egy valószínű gólt akadályozzon meg. A szabálytalankodó játékost a mérkőzés hátralévő részéből cserével végleg ki is kell állítani, a cserejátékosnak a WP 21.3 szerinti legelső eseménykori bejövetele mellett.

WP 22.6 Egy 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 részéből cserével végleg ki is kell állítani.

WP 22.7 Egy edzőnek, akinek csapata nem birtokolja a labdát, időkérést jelezni, vagy egy csapat tisztségviselőjének, bármi olyat tenni, amellyel feltételezhetően gólt akadályoz meg; azzal a különbséggel, hogy ezen vétség esetén személyi hiba nem kerül bejegyzésre.

Magyarázat

A csapat időt kér, amikor nem birtokolja a labdát, elveszíti az időkérését és az ellenfél ötméterest dobást kap.

WP. 22.8 Ha az edző vagy bármelyik hivatalos csapatvezető, megpróbál megakadályozni egy lehetséges gólt, vagy késleltetni a mérkőzést, ezen, vétség esetén személyi hiba nem kerül bejegyzésre

Magyarázat

' késleltetni a játékot' azt jelenti, hogy amikor a mérkőzés folyamatban van és egy edző vagy csapatvezető bármilyen cselekedettel meg akar akadályozni egy gólt vagy késleltetni a mérkőzést, akkor az ellenfél ötméteres dobást kap.

' késleltetni a játékot' nem vonatkozik a szünetekre mind például negyedek között vagy időkérés után. Egy edző, aki késlelteti a játékot a szünet vagy időkérés után (azzal hogy nem áll fel a csapata időben) sárga lapot kell, kapjon, de nem jár érte ötméteres. A WP 22.8 ugyancsak alkalmazható egy szituációra, ahol a védőjátékos szándékosan késlelteti a játékot, amikor a támadó csapatnak 6 az 5-ös előnye van, korlátozott (kevés) idővel a meccs végéig és a védőjátékos szándékosan dobja a labdát olyan helyre mielőtt a játék újratekődik, ahonnan a hátralévő időben lehetetlen létrehozni egy góllövésre alkalmas helyzetet. Ebben az esetben ötméteres dobást kap az ellenfél csapata.

WP 23 BÜNTETŐDOBÁSOK

WP 23.1 A büntetődobást azon csapat bármely játékosa, kivéve a kapus kell elvégezze, amely javára azt megítélték, ellenfele 5 méteres vonalának bármely pontjáról.

Magyarázat

Az fontos hogy a játékvezető biztosítsa, hogy az ötméteres dobás az ellenfél ötméteres vonaláról történjen, mert az a tendencia, hogy a játékos, aki elvégzi, a büntető dobást előre mozdul az ötméteres dobás közben, tehát a lövés az ötméteres vonalon belülről történik.

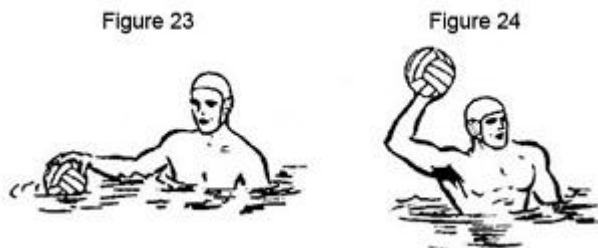
WP 23.2 Minden játékos el kell hagyja az 5 méteres területet és legalább két méter távolságra kell legyen a dobást végző játékostól. A dobást végző játékos két oldalán a védekező csapat játékosainak van előjoga elhelyezkedni. A védő kapus a kapufák között kell elhelyezkedjen, úgy, hogy semmilyen testrésze sem lehet a vízfelszín fölött a gólvonal előtt. Ha a kapus nincs a vízben egy másik játékos veheti át a helyét a kapus előjogai és kööttségei nélkül.

WP 23.3 Amikor a büntetődobás végzését irányító játékvezető meggyőződött, hogy minden játékos a megfelelő helyen van, sípjellel és karjának függőleges helyzetéből vízszintes helyzetbe történő egyidejű leengedésével kell jelt adjon 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 szabályok szerinti végrehajtását. Amint a kar felemelésre került, a dobást végző játékos összpontosít, mivel tudja, hogy a jelzés azonnal következik.]

WP 23.4 A büntetődobást végző játékos a labda birtokában kell legyen és azt azonnal egy megszakítás nélküli mozdulattal közvetlenül kell kapura dobnia. A játékos elvégezheti a dobást, a labdát vízről emelve fel (23. ábra) vagy a labdát felemelt kezében tartva (24. ábra), és a labdát az előre való dobás előkészületeként a kapuval ellentétes irányban hátra lehet vinni feltéve, hogy mozdulatának folytonossága nem szakad meg mindaddig, amíg a labda a dobó játékos kezét el nem hagyja.

[Megjegyzés: Semmi nem szerepel a szabályban, ami megakadályozna egy játékost, hogy a büntetődobást a kapunak háttal fél csavarral vagy teljes csavarral végezze el.]



WP 23.5 Ha a labda a kapufáról, a keresztlécről vagy a kapusról visszapattan, és játékban marad, gól eléréséhez nem szükséges, hogy előbb egy másik játékos megjátssza, vagy érintse azt.

WP 23.6 Ha pontosan egy időben, amint 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 játékeret. Ebben a helyzetben a labda azonnal játékon kívüli lesz, ha a kapufáról, a keresztlécről vagy a kapusról visszapattan.

WP 24 SZEMÉLYI HIBÁK

WP 24.1 Egy személyi hibát kell bejegyezni azon játékos ellen, aki kiállítási vagy büntető hibát követ el. A játékvezetőnek jeleznie kell a titkár felé az elkövető játékos sapszámát.

WP 24.2 A harmadik személyi hiba elérésekor a játékost ki kell zárni a mérkőzés hátralévő részéből, a cserejátékosnak a WP 21.3 szerinti legelső eseménykori bejövetele mellett. Ha a harmadik személyi hiba egy büntető hiba, a csere bejövetele azonnali kell legyen.

WP 25 BALESET, SÉRÜLÉS ÉS ROSSZULLÉT

WP 25.1 Egy játékosnak játék közben csak baleset, sérülés vagy betegség esetén, vagy a játékvezető engedélyével a szabad a játéktérrel elhagyhatja, vagy a lépcsőkön illetve a medence oldalán állnia vagy ülnie. Egy játékos, aki a játéktérrel szabályszerűen hagyta el, egy arra alkalmas holtidőben, a játékvezető engedélyével a saját gólvonalához közelebbi visszatérési területről jöhet vissza.

WP 25.2 Ha egy játékos vérzik, a játékvezető azonnal ki kell rendelje a medencéből, csere azonnali bejövetelével és a mérkőzést megszakítás nélkül folytatni kell. A vérzés megszűntével megengedett, hogy a játékos a játék rendes menetében csereként szerepeljen.

WP 25.3 Nem vérzéssel járó baleset, sérülés vagy betegség esetén, a játékvezető saját hatáskörében nem több mint három percre megszakíthatja a mérkőzést, amely esetben tudatnia kell az időmérővel, hogy a megállási időtartam mikor kezdődjön.

WP 25.4 Amennyiben a játék megállítására baleset, sérülés, betegség, vérzés vagy más előre nem látható ok miatt kerül sor, a labdát azon a helyen, ahol a játék megállításakor volt, az a csapat hozza játékba, amelyik birtokában a megálláskor volt.

WP 25.5 A WP 25.2-ben (vérzés) foglalt eset kivételével a játékos a továbbiakban nem vehet részt a játékban, ha helyette cserejátékos állt be.
Továbbiakban az illetékes szerv szabályainak megfelelően.

"A" MELLÉKLET

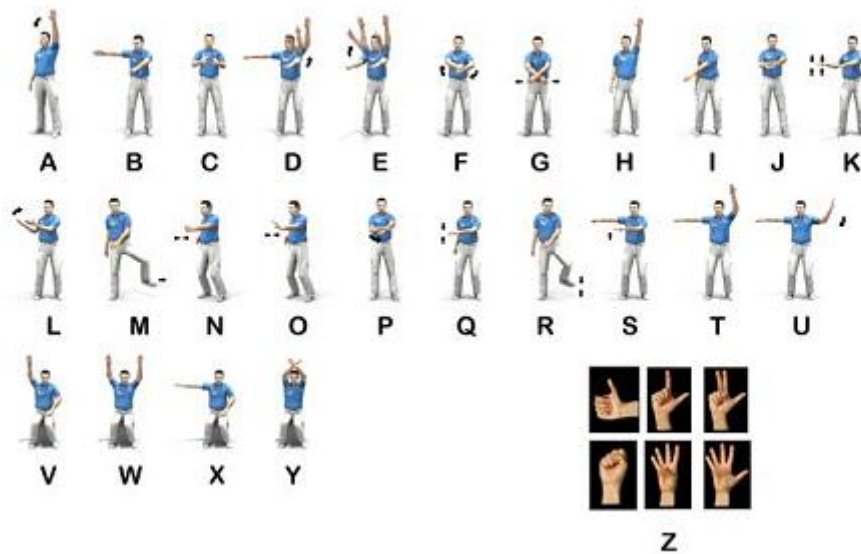
INSTRUKCIÓK KÉT JÁTÉKVEZETŐ MŰKÖDÉSÉHEZ

1. A játékvezetők teljességgel felügyeletük alatt tartják a mérkőzést, és egyenlő joguk van hibák és büntetők megítélésére. A játékvezetők véleménykülönbsége nem jelenthet alapot tiltakozásra vagy óvársra.
2. A játékvezetőket kijelölő bizottság vagy szerv joga annak meghatározása, hogy a játékvezetők melyik oldalon vezessenek. A játékvezetők helyet kell cseréljenek minden olyan játékrész kezdete előtt, amikor a csapatok nem cserélnek térfelet.
3. A mérkőzés és az egyes játékrészek kezdetén, a vonatkozó öt (5) méteres vonalon kell elhelyezkedjenek. A kezdésre a jelzést a versenybíróasztalának oldalán lévő játékvezető adja.

4. Gól után az újramezdéshez a jelet az a játékvezető adja meg, aki a gól elérésekor a támadást felügyelte. Újraindítás előtt a játékvezetők meg kell bizonyosodjanak, hogy minden csere befejeződött.
5. Mindkét játékvezetőnek joga van a játéktér bármely pontján elkövetett szabálytalanságok megítélésére, de elsődleges figyelmét a jobb keze felé eső kapura irányuló támadásokra kell fordítania. A védekező oldali játékvezető ne helyezkedjen közelebb a védekező csapat kapujához, mint a támadó csapat leghátsó embere.
6. Szabaddobás, kapuskidobás vagy sarokdobás ítélesekor a dobást ítélő játékvezető sípjába kell fújjon és mindkét játékvezetőnek mutatnia kell a támadás irányát, hogy a játéktér különböző pontjain elhelyezkedő játékosok számára gyorsan láthatóvá tegyék, melyik csapat javára ítélték dobást. Az ítéletet hozó játékvezető rá kell mutasson arra a pontra, ahonnan a dobást 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 felfogásban játszik vagy szimulál, a játékvezető sárga lapot kell felmutasson a szabálysértő játékosnak. Amennyiben a cselekmény folytatódik, a játékvezető piros lapot kell felmutasson a játékosnak, mindkét térfélen és a zsűrinek is látható módon, mivel az eset rosszhiszemű játéknak, magatartásnak minősül.
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 játékos javára lesz, akinek a támadó oldali játékvezető ítélte dobást.
10. Amikor egyidejűleg, de ellentétes csapatoknak, egyszerű szabálytalanság kerül megítélésre; az ítélet semleges dobás kell legyen, amelyet a támadó játékvezető kell végrehajtson.
11. Amikor mindkét játékvezető egyidejűleg ítél és az egyik ítélet egyszerű hiba, a másik kiállítási hiba vagy büntető hiba; a kiállítási vagy büntető hiba lesz érvényes.
12. Amikor mindkét csapat játékosai követnek el kiállítási hibát egyidejűleg, játék közben, a játékvezetők ki kell kérjék a labdát a vízből és bizonyosak kell legyenek, hogy mind a csapatok, mind a titkárok tudják kik kerültek kiállításra. A 30 másodperc birtoklást jelző órát ***nem kell vissza állítani***, és a játékot szabaddobással kell folytatni azon csapat, amely utoljára birtokolta a labdát. Amennyiben egyik csapat sem birtokolta a labdát az együttes kiállítás megítélésekor, a játék semleges dobással indul újra ***és a 30 másodpercet jelző órát vissza kell állítani***.
13. Mindkét csapat javára történő büntető dobás egyidejű ítélésénél az első dobást az utoljára labdát birtokló csapatnak kell elvégeznie. Miután a második büntetődobás elvégzésre került a játékot a felezővonalon vagy mögötte szabaddobással az a csapat indítja újra, amely megelőzően a labdát birtokolta.

B MELLÉKLET

HIVATALOS SZEMÉLYEK ÁLTAL HASZNÁLANDÓ JELZÉSEK



A ábra A játékvezető leengedi a karját függőleges helyzetből jelezni: (i) a játékrész kezdetét, (ii) az újrakezdést gól után, (iii) a büntetődobás elvégzését.

B ábra Egyik karral a támadás irányába mutatva, a másik karral a labda, játékba hozatalának pontjára mutatva jelezni a szabaddobást, a kapuskidobást vagy a sarokdobást.

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

D ábra Egy játékos kiállításának jelzése. A játékvezető rámutat a játékosra, ezután a karnak a játéktér határa felé történő gyors mozdulatával, majd a kiállított játékos sapkaszámának azonnali mutatásával úgy jelzi, hogy az látható legyen a játéktéren és a versenybíróasztalánál.

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

F ábra Egy játékos rosszhiszemű játék, magatartás miatti kiállításának jelzése. A játékvezető egy kiállítást kell bemutasson a D ábrának (vagy E ábrának, ha ez alkalmazandó) megfelelően, és ezután a játékos részére piros lap felmutatása mellett kezeit egymás után körbe forgatja oly módon, hogy az látható legyen a játéktéren és a versenybíróasztalánál. A játékvezető ezután jelzi a zsűri részére a kiállított játékos sapkaszámát.

G ábra Egy játékos négy (4) perces cserés kiállításának jelzése. A játékvezető egy kiállítást kell bemutasson a D ábrának (vagy E ábrának, ha ez alkalmazandó) megfelelően, és ezután a játékos részére piros lap felmutatása mellett, kereszteznie kell karjait, oly módon, hogy az

látható legyen a játéktéren és a versenybíróasztalánál. A játékvezető ezután jelzi a zsűri részére a kiállított játékos sapkaszámát.

H ábra Büntető dobás jelzése. A játékvezető fel kell emelje a karját öt ujjának mutatásával. A játékvezető ezután jelzi a zsűri részére a szabálytalankodó játékos sapkaszámát.

I ábra Gól jelzése. A játékvezető sípjellel és azonnal a játéktér közepére történő mutatással jelzi a gólt.

J ábra Ellenfél megfogása miatti kiállítási hiba jelzése. A játékvezető egyik kezével a másik csuklóját fogva mozgatja kezeit.

K ábra Ellenfél lenyomása miatti kiállítási hiba jelzése. A játékvezető mindkét karjával egy vízszintesből kiinduló, lefelé irányuló mozgást kell végezzen.

L ábra Ellenfél visszahúzása miatti kiállítási hiba jelzése. A játékvezető húzó mozdulatot kell tegyen mindkét karját függőlegesen kinyújtva, majd testéhez közelítve.

M ábra Ellenfél megrúgása miatti kiállítási hiba jelzése. A játékvezető rúgó mozdulatot kell végezzen.

N ábra Ellenfél megütése miatti kiállítási hiba jelzése. A játékvezető ökölbe szorított kézzel, vízszintes helyzetből kiindulva ütő mozdulatot kell tegyen.

O ábra Ellenfél ellökése vagy róla való elrugaszkodás miatti egyszerű hiba jelzése. A játékvezető karjával vízszintes helyzetből kiindulva a testétől eltávolodóan egy ellökő mozdulatot kell tegyen.

P ábra Ellenfél akadályozása miatti *kiállítási hiba* jelzése. A játékvezető keresztező mozdulatot kell bemutasson, egyik karjának másikon történő vízszintes keresztbe mozgatásával.

Q ábra Víz alá vitt labda miatti egyszerű hiba jelzése. A játékvezető karjával vízszintesből kiinduló lefelé irányuló mozdulatot kell tegyen.

R ábra Medence fenekén történő állás miatti egyszerű hiba jelzése. A játékvezető egyik lábának felemelésével és leengedésével kell jelezze.

S ábra A szabaddobás, kapuskidobás vagy sarokdobás indokolatlan késleltetése miatti egyszerű hiba jelzése. A játékvezető tenyerét felfelé tartva egyszer vagy kétszer látható módon fel kell emelje.

T ábra A két méteres szabály megsértése miatti egyszerű hiba jelzése. A játékvezető karját függőlegesen kinyújtva a 2-es számot kell jeleznie mutató és középső ujjával.

U ábra Az *időhúzás* és a 30 másodperces labda birtoklási idő lejárta miatti egyszerű hiba jelzése. A játékvezető karjával két vagy háromszor körkörös mozgást kell végezzen.

V ábra Gólbíró jelzése a játék indulására.

W ábra Gólbíró jelzése a játék szabálytalan indulására, újrakezdésére, a kiállított játékos szabálytalan visszatérésére vagy a cserejátékos szabálytalan bejövételére.

X ábra Gólbíró jelzése a kidobásra vagy szögletdobásra

Y ábra Gólbíró jelzése a gólra

Z ábra Egy játékos sapkaszámának jelzése. A játékosok és titkár közötti jobb kommunikáció érdekében, a jelzéseket, ha a szám az ötöt meghaladja, két kézzel kell mutatni.

WPAG 1 Az összes korcsoportos versenyző jogosultsága korának megfelelő év január 1-től december 31-e éjfélig tart.

WPAG Korosztályba sorolás vízilabdázó fiúk és leányok részére:

15 éves és fiatalabb

16,17, és 18 évesek

19 és 20 évesek

A Junior Világbajnokságok korosztálya: 18 éves és fiatalabb és 20 éves és fiatalabb.