

# Koninklijke Belgische Zwembond

## Centrale Scheidsrechterscommissie

### Waterpoloreglement 2019-2021

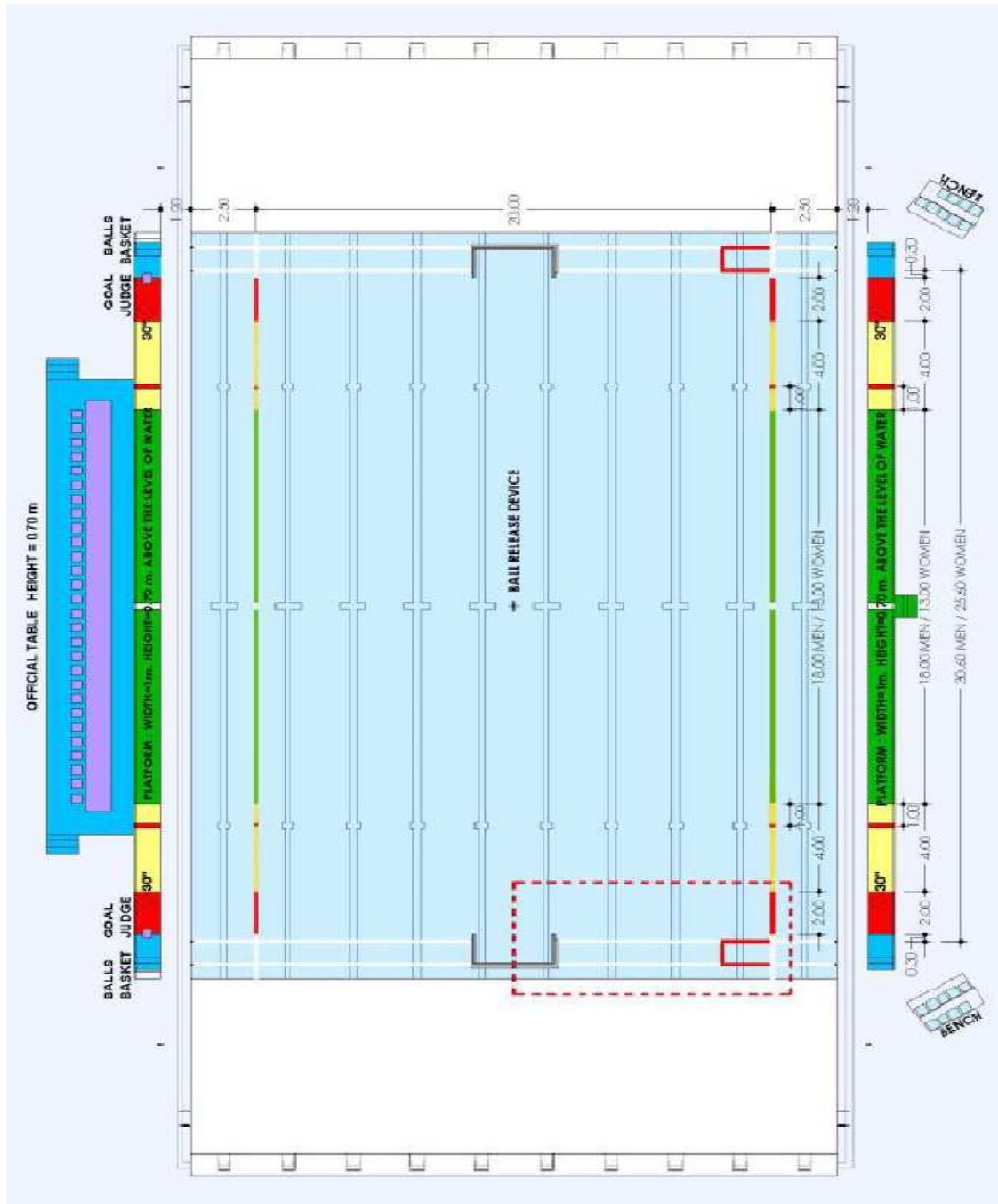


- WP 1 Speelveld en uitrusting
- WP 2 Doelen
- WP 3 De bal
- WP 4 Mutsen
- WP 5 Ploegen en vervangers
- WP 6 Officials
- WP 7 Scheidsrechters
- WP 8 Lijnrechters
- WP 9 Tijdopnemers
- WP 10 Secretarissen
- WP 11 VAR (Video Assistent Referee)
- WP 12 Duurtijd van het spel
- WP 13 Time-outs
- WP 14 Aanvang van het spel
- WP 15 Het maken van een doelpunt
- WP 16 Herbegin na een doelpunt
- WP 17 Doelwerpen
- WP 18 Hoekwerpen
- WP 19 Neutrale inworp
- WP 20 Vrijwerpen
- WP 21 Gewone fouten
- WP 22 Uitsluitingsfouten
- WP 23 Strafworpfouten
- WP 24 Uitvoeren van strafwerpen
- WP 25 Persoonlijke fouten
- WP 26 Ongeval, letsel of ziekte
- Bijlage A Instructies bij leiding door twee scheidsrechters
- Bijlage B Tekens te gebruiken door de officials

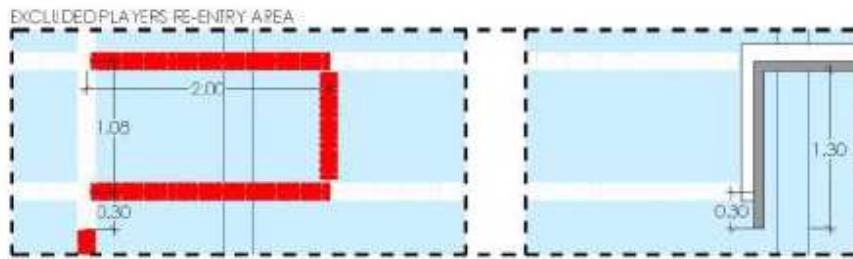
## WP 1 Speelveld en uitrusting

**WP 1.1** Elke organiserende instantie (ontvangende vereniging) is verantwoordelijk voor de juiste afmetingen en markeringen van het speelveld, en draagt zorg voor alle voorgeschreven toebehoren en wedstrijdmaterialiaal.

**WP 1.2** De uitrusting en markeringen van het speelveld voor een wedstrijd geleid door twee scheidsrechters moet overeenkomen met onderstaande schematische afbeelding.



### Detail uitsluitings/wisselzone



**WP 1.3** Bij een wedstrijd geleid door één scheidsrechter, fungeert de scheidsrechter aan dezelfde zijde van de jurytafel en nemen de grensrechters aan de overzijde plaats.

**WP 1.4** Voor de herenwedstrijden bedraagt de afstand tussen de doellijnen minimaal 20 meter en maximaal 30 meter. Voor de dameswedstrijden bedraagt de afstand tussen de doellijnen minimaal 20 meter, en maximaal 25 meter.

De breedte van het speelveld bedraagt minimaal 10 meter en maximaal 20 meter.

**WP 1.5** Voor de wedstrijden onder de auspiciën van de FINA dienen de speelveldafmetingen, de waterdiepte, de temperatuur en de lichtintensiteit te voldoen aan het gestelde in de artikels:

FR 7.2, FR 7.3, FR 7.4 et FR 8.3.

**WP 1.6** Aan elk van de beide speelveldzijden moeten duidelijke merktekens zijn aangebracht om volgende zones aan te duiden:

- (a) Witte merktekens - de doellijnen en de middenlijn
- (b) Rode merktekens - de twee meterlijnen
- (c) Gele merktekens – de zes meterlijnen
- (d) Rode merktekens – een rode markering zal op 5 m van de doellijn worden geplaatst om het punt te markeren van waar de strafworpen dienen gegeven te worden.

**WP 1.7** Op elke speelveldbegrenzing achter de doellijn moet aan de zijde, om het terugkomvak aan te duiden, tegenover de jurytafel een rood merkteken zijn aangebracht op twee (2) meter, gemeten vanuit de hoek van het speelveld.

**KBZB 1.- Bij een speelveld met een breedte van minder dan 15 meter, wordt het terugkomvak teruggebracht tot 1/10e van de breedte van het speelveld.**

**WP 1.8** Een zone voor “vliegende vervanging” moet beschikbaar zijn op de laterale zijde van het speelveld, aan de kant waar de spelersbank zich bevindt. De breedte moet minstens tussen de 0.5 en 1m bedragen. De aangeduide zone voor “vliegende vervanging” voor elk team zal zich bevinden tussen de doellijn vóór de spelersbank en de middellijn van het speelveld.

Er moet voldoende ruimte zijn om het de scheidsrechters mogelijk te maken zich vrij van het ene naar het andere einde van het speelveld te verplaatsen. Tevens moet ruimte voorzien zijn in het verlengde van de doellijnen ten behoeve van de grensrechters.

**WP 1.9** De secretaris moet de beschikking hebben over een aparte rode, witte, blauwe en gele vlag met de afmetingen van 0,35 meter x 0,20 meter.

## **WP 2 Doelen**

**WP 2.1** De doelpalen en de dwarslat van een waterpolodoel, moeten stevig en haaks op elkaar gemonteerd, aan de voorkant 0,075 meter breed en wit geschilderd zijn. De doelen zijn geplaatst op de doellijnen op beide speelhelften op gelijke afstand van de zijden en op niet minder dan 0,30 meter voor de speelveldbegrenzingsen.

**WP 2.2** De afstand tussen de binnenkanten van de doelpalen moet 3 meter bedragen. Als de diepte van het water 1,50 meter of meer is, moet de onderzijde van de dwarslat zich op een hoogte van 0,90 meter boven het wateroppervlak bevinden. Als het water minder dan 1,50 meter diep is, moet de onderzijde van de dwarslat zich op 2,40 meter boven de bodem van het bad bevinden.

**WP 2.3** Aan de doelpalen en dwarslat moeten loshangende netten, die de gehele doelruimte omsluiten, op een solide manier zijn bevestigd. Ze moeten zodanig aan het doel bevestigd zijn, dat zij binnen het doel, achter de doellijn, overal een vrije ruimte laten van ten minste 0,30 meter.

## **WP 3 De bal**

**WP 3.1** De bal moet rond zijn, en voorzien van een luchtkamer met zelfsluitend ventiel. Ze moet waterdicht zijn, zonder opgelegde naden en vrij van vet of soortgelijke substantie.

**WP 3.2** Het gewicht van de bal is minimaal 400 gram en maximaal 450 gram.

**WP 3.3** Bij herenwedstrijden bedraagt de omtrek van de bal minimaal 0,68 meter en maximaal 0,71 meter. De druk in de bal bedraagt 55 tot 62 kPa (kilo Pascal), (8 tot 9 PSI pounds per square inch).

**WP 3.4** Bij dameswedstrijden bedraagt de omtrek van de bal minimaal 0,65 meter en maximaal 0,67 meter. De druk in de bal bedraagt 48 tot 55 kPa (kilo Pascal), (7 tot 8 PSI pounds per square inch).

**KBZB 2.- Bij iedere wedstrijd moeten minimaal 3 ballen beschikbaar zijn.**

**KBZB 3.- De wedstrijden worden gespeeld met ballen overeenkomstig de “Handleiding voor Officiële Waterpolowedstrijden in België”.**

## **WP 4 Mutsen**

**WP 4.1** De mutsen van de ploegen moeten afwijkend van kleur zijn, zij moeten anders dan egaal rood zijn en moeten verschillen van de kleur van de bal en goedgekeurd door de scheidsrechters. De scheidsrechters kunnen een ploeg opleggen witte of blauwe mutsen te dragen. De doelverdedigers dragen een rode muts. De mutsen worden met bandjes onder de kin vastgemaakt en als een speler zijn muts verliest, zet hij deze weer op bij de eerstvolgende geschikte onderbreking van het spel, wanneer de ploeg van betreffende speler balbezit heeft.

De mutsen moeten gedurende de gehele duur van de wedstrijd worden gedragen.

**WP 4.2** De mutsen moeten voorzien zijn van veerkrachtige oorbeschermers. die dezelfde kleur hebben als de mutsen van de ploeg, met uitzondering van de doelverdedigers die rode oorbeschermers mogen dragen.

**WP 4.3** De mutsen moeten op beide zijanten genummerd zijn met cijfers die 0,10 meter hoog zijn. De doelverdediger draagt mutsnummer 1 en de overige mutsen zijn genummerd van 2 tot en met 13. Een

vervangende doelvredediger moet een rode muts met het nummer dertien dragen. Het is een speler niet toegestaan om gedurende de wedstrijd van mutsnummer te wisselen behalve met de toestemming van een scheidsrechter en registratie door de secretaris.

**WP 4.4** Bij internationale wedstrijden moeten de mutsen aan de voorzijde het internationale drieletter landenmonogram vertonen en mogen de mutsen de nationale vlag tonen. Het landenmonogram mag niet meer dan 0,04 meter hoog zijn.

**KBZB 4.- de organiserende club moet over een set witte en blauwe reservemutsen beschikken. Ploegen die spelen met mutsen van een andere kleur moeten over een eigen stel reserve mutsen beschikken.**

#### **WP 5 Ploegen en vervangers**

**WP 5.1** Elke ploeg bestaat uit maximum 13 spelers; elf veldspelers en twee doelmannen. Een team zal het spel aanvangen met maximum zeven spelers, waarbij één speler de doelman is, en die dus een rode muts draagt. Vijf reservespelers kunnen invallen en één reserve doelman, die enkel gebruikt kan worden om de doelman te wisselen. Van een team dat met minder dan zeven spelers heeft, zal niet worden geëist dat de ploeg met een doelman speelt.

**KBZB 5.- Het deel van dit reglement dat gaat over de reservedoelman, die enkel als reservedoelman kan fungeren, wordt enkel toegepast in de Super League en Beker van België A.**

**WP 5.2** Alle spelers die niet actief aan het spel deelnemen moeten, met uitzondering van de hoofdcoach, samen met de (assistent) coach en begeleiders op de bank van de ploeg zitten en mogen deze niet verlaten behalve gedurende de rusttijden tussen speelperioden en gedurende de time-outs. Het is de hoofdcoach van de aanvallende ploeg toegelaten zich tot aan zijn 6 meterlijn te verplaatsen. De ploegen wisselen van speelzijden en banken na twee speelperioden en voor de aanvang van de tweede periode van eventuele verlengingen. De banken voor de ploegen zijn beide gesitueerd aan de zijde tegenover die van de jurytafel.

**KBZB 6.- In de zwembaden met een ondiepe kant (minder dan 1m80), wisselen de ploegen iedere speelperiode of verlengingperiode van speelzijde.**

**KBZB 7.- Op een bank mogen, met uitsluiting van ieder ander persoon, maximaal 6 reservespelers met hun muts op, 1 coach, 1 adjunct-coach en 1 verzorger plaatsnemen.**

**KBZB 8.- Behalve de 3 officials op de bank, gebruiken meerdere ploegen nu artsen of fysiotherapeuten. Op de bank mogen maximum drie officials zitten. Buiten het speelveld mogen we 2 stoelen toestaan voor artsen of fysiotherapeuten. Op geen enkel moment mogen zij instructies geven aan de bank of naast het speelveld komen, of zelf water verdelen. Zij mogen alléén maar naast het speelveld komen in geval van een verwonding, of met akkoord van de scheidsrechters. Indien ze deze instructies niet volgen, worden van het speelveld uitgesloten.**

**KBZB 9. - De “speler-coach” is in de eerste plaats “speler”(met spelersmuts) en daarna coach. Als de “speler-coach” niet aan het spel deelneemt, moet hij op de bank blijven zitten, zoals alle andere spelers en dit met zijn spelersmuts aan. Hij mag zich niet tot de 5 meter zone bewegen zoals**

“coaches”. Hij mag wel de time-outs vragen, de vervangingen organiseren en zijn instructies verder geven.

Tijdens een time-out mag de “speler-coach” zich naar zijn spelers verplaatsen (op eigen speelhelft).

Als de “speler-coach” meespeelt wordt hij enkel als speler aanzien. Hij mag op dit ogenblik geen time-out vragen. De aanvraag voor een time-out moet altijd van op de reservebank gebeuren, onafhankelijk welke reservespeler het signaal geeft.

Als een “speler-coach” zijn derde uitsluitingsfout krijgt, moet hij zich naar de bank begeven, zijn spelerssmuts aanhouden en mag hij verder coachen als “speler-coach” zoals hierboven vermeld.

Als een “speler-coach”, onafhankelijk van de redenen, een rode kaart krijgt, moet hij het bad verlaten.

Vanaf dit ogenblik heeft zijn ploeg geen mogelijkheid meer om een time-out aan te vragen.

Omdat een “speler-coach” vooral eerst een “speler” is, kan hij geen gele kaart ontvangen. Indien hij zich misdraagt op de bank tegenover de spelreglementen, krijgt hij onmiddellijk de rode kaart.

Indien een ploeg met een speler-coach aanwezig is, moeten de scheidsrechters al deze reglementen voor het begin van de wedstrijd verduidelijken.

**WP 5.3** De aanvoerders zijn spelers van hun respectievelijke ploegen en zij zijn elk verantwoordelijk voor het goede gedrag en de discipline van hun ploeg.

**KBZB 10.-** Wanneer de aanvoerder voor de verdere duur van de wedstrijd wordt uitgesloten dient een vervanger zich als zodanig kenbaar te maken aan de scheidsrechters.

**WP 5.4** De spelers moeten ondoorzichtige zwemkleding of zwemkleding met daaronder een afzonderlijk broekje/slip dragen. Zij moeten zich, voordat zij aan het spel deelnemen, van alle voorwerpen ontdoen welke letsel zouden kunnen veroorzaken.

**KBZB 11.-** Als deze overtreding wordt ontdekt nadat het spel is begonnen, dan wordt de betrokken speler voor de verdere duur van de wedstrijd uitgesloten en wordt een vervanger meteen toegestaan in het speelveld te komen via het terugkomvak het dichtst bij zijn eigen doellijn.

**WP 5.5** Spelers mogen geen vet, olie of ander vergelijkbaar product op het lichaam hebben.

Indien de scheidsrechter voor de wedstrijd vaststelt, dat dergelijke substantie is gebruikt dan geeft hij opdracht dit onmiddellijk te verwijderen. Het begin van de wedstrijd wordt niet uitgesteld om de substantie te kunnen verwijderen. Als deze overtreding ontdekt wordt nadat het spel is begonnen, dan wordt de overtredende speler voor de verdere duur van de wedstrijd uitgesloten en wordt het een vervanger meteen toegestaan in het speelveld te komen via het terugkomvak het dichtst bij zijn eigen doellijn.

**WP 5.6** Op ieder willekeurig moment mag een speler worden vervangen door het speelveld te verlaten via de terugkomvakken van het team. De vervanger mag vanuit het terugkomvak (uitsluitingszone) in het speelveld komen zodra de te vervangen speler in het terugkomvak zichtbaar boven water is gekomen.

Vervanging via de laterale wisselzone is toegestaan wanneer beide spelers, de speler die het spel verlaat en de speler die erin wil komen, in het water, en buiten het speelveld boven water elkaars hand raken.

De laterale wisselzone wordt “vliegende vervangingszone” genoemd, en de procedure “vliegende vervanging”.

Krachtens dit artikel kan de doelman enkel worden vervangen door de reservedoelman. Indien een ploeg minder dan zeven spelers over heeft, is deze niet verplicht om een doelman op te stellen. Krachtens dit artikel mag er geen vervanging plaatsvinden tussen het tijdstip van het toekennen van een strafworp door een scheidsrechter en het nemen van die worp.

**Opmerking:** *In geval het de doelman en reservedoelman niet toegestaan of mogelijk is deel te nemen aan het spel, zal een ploeg met zeven spelers met een alternatieve doelverdediger spelen, welke een rode doelverdedigers muts opzet.*

Als, tijdens het spel, een ploeg geen enkele vervanger meer heeft, behalve de reservedoelman, dan mag de doelman of reservedoelman als veldspeler aantreden.

**KBZB 12.- De "vliegende vervangingszone" zal in België niet worden toegepast.**

**WP 5.7** Vanaf iedere willekeurige plaats mag een vervanger in het speelveld komen:

- (a) Tijdens de rusttijd tussen twee speelperioden;
- (b) Nadat een doelpunt is gemaakt;
- (c) Gedurende een time-out;
- (d) Bij het vervangen van een speler, die een bloedende wond heeft of geblesseerd uitvalt;

**WP 5.8** Een vervanger moet gereed liggen om een speler zonder oponthoud te vervangen. Indien hij niet gereed ligt gaat het spel zonder hem verder en mag hij op ieder moment vanuit de terugkomvakken in het speelveld komen en, wanneer van toepassing, nadat de spelers elkaars hand boven water hebben geraakt.

**WP 5.9** Een doelverdediger die vervangen is mag, zodra hij weer aan het spel deelneemt, enkel de positie als doelman terug innemen.

**KBZB 13.- Dit reglement is enkel van toepassing in de Super League en Beker van België A.**

**WP 5.10** Indien een doelverdediger om medische redenen uitvalt, staan de scheidsrechters onmiddellijke vervanging toe door de reservedoelman.

## **WP 6 Officials**

**WP 6.1** Bij FINA evenementen bestaat de leiding uit twee scheidsrechters, twee grensrechters, tijdopnemers en secretarissen, en een VAR (Video Assistent Referee), elk met de hierna beschreven bevoegdheden en taken. Een dergelijke leiding wordt ook aanbevolen indien dat mogelijk is bij andere wedstrijden, behalve dat in een wedstrijd die geleid wordt door twee scheidsrechters en zonder grensrechters, de scheidsrechters de bevoegdheden en taken, die in WP 8.2 worden toegewezen aan de grensrechters, op zich nemen (met uitzondering van het geven van de vermelde signalen).

**Opmerking:** *afhankelijk van de belangrijkheid kunnen wedstrijden worden geleid door groepen van vier (4) tot acht (8) officials, te weten:*

*(a) Scheidsrechters en grensrechters:*

*Twee scheidsrechters en twee grensrechter; of twee scheidsrechters en geen grensrechters; of één scheidsrechter en twee grensrechters.*



**KBZB 14.- De wedstrijden van de afdelingen I, II en de Belgische beker vanaf de 1/8 finales, worden geleid door twee scheidsrechters. Deze regel is eveneens van toepassing voor de finalewedstrijden Junioren (U20) en Kadetten (U17). Alle andere wedstrijd worden geleid door één (1) scheidsrechter.**

(b) Tijdopnemers en secretarissen:

- Met één tijdopnemer en één secretaris: de tijdopnemer neemt de tijd op van het aaneengesloten balbezit van elke ploeg als bepaald in WP 20.16. De secretaris neemt nauwkeurig de tijd op van het werkelijke spel, time-outs en van de rusttijden en neemt tevens de tijd op van de respectievelijke periode(n) van uitsluiting van de spelers, die uit het water verwezen zijn overeenkomstig de spelregels. Hij verzorgt ook de verslaglegging van de wedstrijd als vermeld in WP 10.1.
- Met twee tijdopnemers en één secretaris: tijdopnemer 1 neemt nauwkeurig de tijd op van het werkelijk spel, time-outs en van de rusttijden tussen de perioden. Tijdopnemer 2 neemt de tijd op van het aaneengesloten balbezit van elke ploeg als bepaald in WP 20.15. De secretaris verzorgt de verslaglegging van de wedstrijd zoals vermeld in WP 10.1.
- Met twee tijdopnemers en twee secretarissen: tijdopnemer 1 neemt nauwkeurig de tijd op van het werkelijk spel, time-outs en van de rusttijden tussen de perioden. Tijdopnemer 2 neemt de tijd op van het aaneengesloten balbezit van elke ploeg als bepaald in WP 20.16. Secretaris 1 verzorgt het bijhouden van het wedstrijdformulier als vermeld in WP 10.1(a). Secretaris 2 neemt de taken op zich als vermeld in WP 10.1(b), (c) en (d) die verband houden met het onjuist terugkomen van uitgesloten spelers of vervangers, de uitsluiting van spelers en de derde persoonlijke fout.

(c) Video Assistent Referee zal de twee scheidsrechters bijstaan in twijfelgevallen van “doelpunt/geen doelpunt”.

**KBZB 15.- In alle competitiewedstrijden moet een juryploeg fungeren van minimaal 3 tafellofficials.**

**De "VAR" zal in België niet worden toegepast.**

## **WP 7 Scheidsrechters**

**WP 7.1** De scheidsrechters hebben de algehele leiding van het spel. Hun gezag over de spelers blijft van kracht gedurende de gehele tijd dat zij en de spelers binnen het zwembad verblijven. Alle beslissingen van de scheidsrechters met betrekking tot feitelijke zaken zijn bindend en aan hun beoordeling van de spelregels moet gedurende het spel gevolg worden gegeven.

De scheidsrechters gaan bij elke situatie gedurende het spel niet uit van veronderstellingen maar van de feiten en interpreteren naar beste vermogen wat zij waarnemen.

**WP 7.2** De scheidsrechters fluiten voor het aanduiden van begin of herbegin van de wedstrijd en voor het toekennen van doelpunten, doelworpen en hoekworpen (al dan niet door de grensrechter aangegeven), neutrale inworpen en inbreuken op de spelregels. Een scheidsrechter mag een genomen beslissing wijzigen, mits hij zulks doet voordat de bal weer in het spel is gebracht.

**KBZB 16.- De scheidsrechter die een foutief teken geeft moet zich de bal laten aangeven. Na het goede teken en de plaats van overtreding te hebben aangegeven, moet hij de ploegen voldoende tijd geven om hun posities in te nemen alvorens de bal naar de speler te werpen die de vrijworp moet uitvoeren. Tot slot zal hij een teken geven dat het spel kan hernemen.**

**WP 7.3** De scheidsrechters zullen niet voor een fout fluiten, indien naar hun mening deze spelonderbreking een voordeel zal opleveren voor de ploeg die de overtreding begaat. De scheidsrechters zullen niet voor een gewone fout fluiten als er nog een mogelijkheid is om de bal te spelen.

**Opmerking:** de scheidsrechters zullen dit principe in de ruimste zin hanteren.

**KBZB 17.-** De scheidsrechters moeten, indien zij een juryfout vaststellen of van mening zijn dat de jurysignalen niet duidelijk waren:

(a) De speeltijd terug zetten naar het moment in de wedstrijd waarop zich deze situatie voordeed.

(b) Alle tussentijdse voorvallen die op het wedstrijdformulier geregistreerd werden zullen daarbij vervallen met uitzondering van die fouten gemaakt tegen de regels WP 21.8 tot WP 21.11.

(c) De vervanging overeenkomstig WP 21.9 en WP 21.11 wordt daarbij geacht te hebben plaatsgevonden op het tijdstip van herbegin na zo'n situatie.

**WP 7.4** De scheidsrechters hebben de bevoegdheid elke speler uit te sluiten overeenkomstig de betreffende spelregel en de wedstrijd te staken als een speler, daartoe gelast, zou weigeren het water te verlaten.

**WP 7.5** De scheidsrechters hebben de bevoegdheid om elke speler, ploegfunctionaris of toeschouwer te gelasten de zwemzaal te verlaten wiens gedrag hen verhindert hun functie op een behoorlijke en onpartijdige wijze uit te voeren.

**WP 7.6** De scheidsrechters hebben de bevoegdheid de wedstrijd op elk moment te staken indien, naar hun oordeel, het gedrag van de spelers of toeschouwers of andere omstandigheden een regelmatig verloop verhinderen. Indien de wedstrijd gestaakt moet worden, brengen de scheidsrechters aan de bevoegde instanties verslag uit.

## **WP 8 Grensrechters**

**WP 8.1** De grensrechters zijn gesitueerd aan de zelfde zijde als de jurytafel, beide op de doellijn aan het einde van het speelveld.

**WP 8.2** De taken van de grensrechters zijn:

(a) Het geven van een teken, door middel van het heffen van één arm in verticale positie, als de spelers zich op de juiste wijze hebben opgesteld op hun respectievelijke doellijnen bij het begin van een speelperiode;

(b) Het geven van een teken, door middel van het heffen van beide armen in verticale positie, bij een onjuist begin of herbegin;

(c) Het geven van een teken, door middel van het horizontaal wijzen van de arm in aanvallende richting, bij een doelworp;

(d) Het geven van een teken, door middel van het horizontaal wijzen van de arm in aanvallende richting, bij een hoekworp;

(e) Het geven van een teken, door middel van het heffen en kruisen van beide armen, bij een doelpunt;

(f) Het geven van een teken, door middel van het heffen van twee armen in verticale positie, bij het onjuist terugkeren van een uitgesloten speler of onjuist in het speelveld komen van een vervanger.

**KBZB 18.- Deze laatste taak is alleen van toepassing bij internationale wedstrijden.**

**WP 8.3** Elke grensrechter is voorzien van een aantal ballen en als de oorspronkelijke speelbal uit het speelveld geraakt, gooit hij onmiddellijk een nieuwe bal naar de doelverdediger (voor een doelworp), naar de dichtstbijzijnde speler van de aanvallende ploeg (voor een hoekworp), of zoals aangegeven door de scheidsrechter.

**WP 9 Tijdopnemers**

**WP 9.1** De taken van de tijdopnemers zijn:

- (a) het opnemen van de exacte tijdsduur van werkelijk spel, time-outs en van de rustperiodes;
- (b) het opnemen van de tijdsduur van aaneensluitend balbezit van elke ploeg;

**KBZB 19.- Indien er geen elektronische tijdopname aanwezig is, dient het signaal waarmee het einde van de 30 seconden aaneensluitend balbezit wordt aangegeven, een andere tonaliteit te hebben dan het signaal op het einde van een periode.**

- (c) het opnemen van de tijdsduur van uitsluiting van de spelers die uitgesloten zijn, overeenkomstig de spelregels, en het bepalen van de tijdstippen waarop deze spelers of hun vervangers weer mogen terugkomen;
- (d) het hoorbaar aankondigen van het begin van de laatste minuut van de wedstrijd en van de laatste minuut van de tweede periode van iedere extratijd;
- (e) met een fluitsignaal de 45 seconden en na 60 seconden het einde van een time-out aangeven.

**WP 9.2** De tijdopnemer geeft, onafhankelijk van de scheidsrechters, met een fluit (of met een ander geluidssignaal op voorwaarde dat het te onderscheiden, krachtig van geluid en goed waarneembaar is), een signaal voor het einde van iedere speelperiode en zijn eindsignaal is ogenblikkelijk van kracht, uitgezonderd:

- (a) in het geval van het gelijktijdig door een scheidsrechter toekennen van een strafworp, in welk geval de strafworp zal worden genomen overeenkomstig de spelregels;
- (b) Als de bal in de vlucht is en de doellijn passeert, in welk geval het daaruit voortvloeiende doelpunt wordt toegekend.

**WP 10 Secretarissen**

**WP 10.1** De taken van de secretarissen zijn:

- (a) het notuleren van het wedstrijdverloop, daarbij inbegrepen het registreren van de spelers, de speelstand, time-outs, alle uitsluitingfouten, strafworpen, en de persoonlijke fouten die aan elke speler worden toegekend;
- (b) het controleren van de duur van uitsluiting van spelers en het aangeven van het einde van de uitsluitingperiode door het omhoog heffen van de vereiste vlag, behalve als de scheidsrechter het terugkomen van een uitgesloten speler of vervanger heeft toegestaan, nadat het balbezit weer is overgegaan naar de ploeg van die speler.

Na 4 minuten werkelijk spel zal de secretaris het terugkomteken geven aan de vervanger die door gewelddadig spel van de wedstrijd is uitgesloten, dit d.m.v. het heffen van de gele vlag, tezamen met de overeenkomstige vlag (wit of blauw);

(c) het aangeven met de rode vlag en een fluitsignaal van elke onjuiste terugkomst in het speelveld van een uitgesloten speler of onjuist in het speelveld komen van een vervanger (inbegrepen het na een vlagsignaal van een grensrechter aangeven van het onjuiste terugkomen of in het speelveld komen). Dit signaal stopt het spel onmiddellijk.

(d) het onmiddellijk aangeven van een derde persoonlijke fout van een speler op de volgende wijze:

(i) met de rode vlag als de derde persoonlijke fout een uitsluitingfout is;

(ii) met de rode vlag en fluitsignaal als de derde persoonlijke fout een strafworfout is.

**KBZB 20.- De secretaris zal iedere derde persoonlijke fout kenbaar maken door het geven een duidelijk van de andere signalen te onderscheiden geluidssignaal.**

#### **WP 11 Video Assistent Referee (herinnering: wordt niet toegepast in België)**

WP 11.1 De taken van de VAR zullen de volgende zijn:

a) De wedstrijdscheidsrechters verwittigen bij een twijfelgeval 'doelpunt/geen doelpunt';

b) De replay te tonen aan de wedstrijdscheidsrechters bij een twijfelgeval 'doelpunt/geen doelpunt'

#### **WP 12 Duurtijd van het spel**

**WP 12.1** De duur van de wedstrijd bestaat uit vier perioden, van elk acht (8) minuten werkelijk spel. De tijd wordt gerekend vanaf het moment dat een speler, bij het begin van elke speelperiode, de bal aanraakt. Bij elk fluitsignaal voor een spelonderbreking wordt de klok stopgezet totdat de bal in het spel is teruggebracht doordat de bal de hand verlaat van de speler die de toegewezen worp neemt, of nadat de bal is aangeraakt door een speler bij een neutrale inworp.

**KBZB 21.- De speelduur voor de wedstrijden wordt bepaald in de "Handleiding voor Officiële Waterpolowedstrijden in België".**

**WP 12.2** Tussen de eerste en tweede speelperioden en tussen de derde en vierde speelperiode is er een rustperiode van twee (2) minuten, en tussen de tweede en derde een rustperiode van drie (3) minuten

De ploegen, inclusief spelers, coaches en begeleiders wisselen van speelzijde voordat de derde periode begint, en voor de tweede periode tijdens verlengingen.

**KBZB 22.- In de zwembaden met ondiepe kant (minder dan 1m80), wisselen de ploegen iedere speelperiode van speelzijde.**

**WP 12.3** Indien, in een wedstrijd waarvoor een beslissing vereist is, de speelstand gelijk is, dan zal een strafworpenserie volgen om tot een eindresultaat te komen.

**Opmerking.** Wanneer een strafworpenserie nodig is volgt volgende procedure:

(a) Wanneer de ploegen klaar zijn met de wedstrijd volgt onmiddellijk de strafworpenserie met dezelfde scheidsrechters die de wedstrijd beëindigd hebben;

(b) Wanneer anders van toepassing moet de strafworpenserie binnen 30 minuten plaatsvinden na de laatste wedstrijd van de competitie of speelronde of tijdens de eerst volgende praktische

*mogelijkheid. De scheidsrechters van de laatste wedstrijd zullen aangewend worden, mits zij neutraal zijn;*

*(c) Wanneer twee ploegen bij de serie zijn betrokken moeten de beide coaches vijf spelers en doelverdediger opgeven die deelnemen aan de strafworpenserie. De doelman mag mee deel uitmaken van de schutters. De doelverdediger mag op elk moment worden vervangen, door een vervanger die dan wel op het wedstrijdformulier vermeld moet staan en mag niet op de lijst met schutters staan;*

*(d) De 5 spelers moeten worden genoteerd in de volgorde waarin zij deelnemen aan de serie en de bal gooien in de richting van het doel van de tegenstander; de volgorde mag niet worden veranderd;*

*(e) Spelers die uitgesloten zijn van de wedstrijd mogen niet aan de serie deelnemen, inclusief het vervangen van de doelverdediger;*

*(f) Indien de doelverdediger tijdens de serie wordt uitgesloten mag één speler van de vijf opgegeven spelers die een strafworp nemen de doelverdediger vervangen, maar dan wel zonder diens rechten. Bij de daarop volgende strafworp mag de betreffende speler door een andere speler of de reserve doelman worden vervangen; Wanneer een speler wordt uitgesloten tijdens de strafworpenserie, wordt deze speler uit de lijst van 5 spelers die deelnemen aan de serie, verwijderd en een vervanger wordt onderaan de lijst toegevoegd.*

*(g) Strafworpen zullen afwissend op ieders eind van het speelveld worden genomen, tenzij de omstandigheden aan één eind van het speelveld enig voordeel of nadeel voor een ploeg kunnen opleveren, worden de strafworpen afwisselend aan dezelfde zijde genomen. Spelers die de strafworpen neemt, liggen in het water voor hun bank en de doelverdedigers zullen van helft wisselen. Spelers die niet deelnemen aan de serie, nemen plaats op hun spelersbank.*

*(h) Loting bepaalt welke ploeg de eerste strafworp neemt;*

*(i) Bij gelijke stand na de eerste serie zullen dezelfde vijf spelers beurtelings een strafworp moeten nemen tot een ploeg mist en de ander scoort;*

*(j) Wanneer er drie of meerdere ploegen aan de serie deelnemen, zal iedere ploeg beurtelings op iedere andere ploeg een strafworp nemen. De volgorde van schieten wordt door loting bepaald.*

**KBZB 23.- In de zwembaden met ondiepe kant (minder dan 1m80), worden alle strafworpen genomen langs de diepe kant.**

**WP 12.4** Alle zichtbare klokken geven de tijd op een aflopende wijze aan (dit is de tijd die in een speelperiode nog gespeeld moet worden).

**WP 12.5** Wanneer een wedstrijd (of een gedeelte van een wedstrijd) overgespeeld moet worden, zullen de doelpunten, uitsluitingen, time-outs van het wedstrijdformulier worden verwijderd, met uitzondering van de fouten voor gewelddadig optreden, wangedrag en enige rode kaart. Deze zullen gehandhaafd blijven.

### **WP 13 Time-outs**

**WP 13.1** Iedere ploeg mag in een wedstrijd twee (2) time-outs aanvragen. De duur van een time out is één (1) minuut. Een time-out kan op elk moment worden aangevraagd, ook na een doelpunt, door de coach van de ploeg in balbezit, door het roepen van "time-out" en het maken van een T gebaar met zijn handen. Als een time out wordt aangevraagd, stoppen de scheidsrechters of de secretarissen de wedstrijd door middel van een fluitsignaal en de spelers moeten zo snel mogelijk terugkeren naar hun

speelhelft. De aanvraag van de time-out kan ook gebeuren door een toestel dat hiervoor werd geïnstalleerd.

**Opmerking:** *Een time-out kan niet worden aangevraagd nadat een strafworp werd toegekend.*

**WP 13.2** Op een fluitsignaal van de scheidsrechter wordt het spel hervat door de ploeg die in balbezit is met het nemen van de vrije worp op de middenlijn of daarachter, behalve als er voor het nemen van een hoekworp een time-out wordt aangevraagd, dan blijft die worp gehandhaafd om nog genomen te worden.

**Opmerking:** *De 30-secondenklok loopt door vanaf het herbegin na de time-out.*

**WP 13.3** Als de coach van de ploeg, die balbezit heeft, een time-out meer aanvraagt dan waarop hij recht heeft, wordt het spel stilgelegd. Het spel wordt daarna hervat met het nemen van een vrije bal op de middenlijn door een speler van de tegenpartij.

**WP 13.4** Als de coach van de ploeg die niet in balbezit is, een time-out aanvraagt, wordt het spel stilgelegd en een strafworp aan de tegenpartij toegekend.

**Opmerking:** *Na de aanvraag van een illegale time-out verliest de coach zijn recht op een legale time-out (moest hij die nog ter beschikking hebben).*

**WP 13.5** Bij de spelhervatting na de time-out mogen spelers elke willekeurige positie op het speelveld innemen, met inachtneming van de spelregels die betrekking hebben op het nemen van hoekworpen.

#### **WP 14. Aanvang van het spel**

**WP 14.1** De eerst genoemde ploeg in het officiële programma draagt de witte mutsen, of de kleur die het land weergeeft, en zal beginnen aan de linker kant van de jurytafel. De andere ploeg zal starten aan de rechterzijde van de jurytafel en draagt blauwe mutsen of van een contrasterende kleur.

**WP 14.2** Bij het begin van elke speelperiode stellen de spelers zich op de respectievelijke doellijnen op, ongeveer één meter uit elkaar en tenminste één meter van de doelpalen. Er mogen zich slechts twee spelers tussen de doelpalen bevinden. Geen enkel lichaamsdeel van de spelers mag zich daarbij op waterniveau over de doellijn bevinden.

**Opmerking:** *geen enkele speler mag de lijn naar voren trekken; en de speler die voor de bal opzweemt, mag bij de start of herstart zijn voeten niet tegen het doel plaatsen om te proberen van het doel af te zetten.*

**WP 14.3** Wanneer de scheidsrechters zich ervan overtuigd hebben dat de ploegen gereed zijn, geeft één scheidsrechter het fluitsignaal om te beginnen gevolgd door het vrij laten of inwerpen van de bal op de middenlijn.

**KBZB 24.-** Indien geen balhouder in het midden aanwezig, zal de bal geworpen worden ter hoogte van de middenlijn op circa 2 meter uit de zijlijn.

**KBZB 25.- Procedure bij aanvang van de wedstrijd:**

- (a) De scheidsrechters stellen zich bij het begin van het spel op, elk op de 5 meterlijnen.
- (b) De scheidsrechter tegenover de jurytafel strekt de arm horizontaal.
- (c) De scheidsrechter langs de zijde van de jurytafel heft de arm verticaal.
- (d) Als alle spelers gereed liggen, brengt de scheidsrechter tegenover de jurytafel zijn arm van horizontaal naar verticaal.
- (e) Op dat ogenblik gaat de arm van de scheidsrechter langs de kant van de jurytafel naar beneden, tegelijkertijd wordt het fluitsignaal als teken van aanvang van de wedstrijd.

**WP 14.4** Zou de bal met een duidelijk voordeel voor één van de ploegen ingegooid of vrijgekomen zijn, dan laat de scheidsrechter zich de bal aangeven en geeft hij een neutrale inworp op de middenlijn.

**WP 15 Het maken van een doelpunt**

**WP 15.1** Een doelpunt is gemaakt als de bal de doellijn tussen de beide doelpalen en onder de dwarslat geheel gepasseerd is.

**WP 15.2** Een doelpunt kan worden gemaakt vanaf elke plaats binnen het speelveld.

**WP 15.3** Een doelpunt mag worden gemaakt met elk lichaamsdeel, uitgezonderd de gebalde vuist. Een doelpunt mag worden gemaakt door de bal in het doel te zwemmen (dribbelen).

Bij het begin van de wedstrijd of elk herbegin, moet de bal tenminste door twee spelers (van één van beide ploegen uitgezonderd de verdedigende doelvrediger) bewust gespeeld of aangeraakt worden, behalve bij het nemen van:

- (a) een strafworp;
- (b) een vrije worp waarbij de speler de bal in zijn eigen doel gooit;
- (c) een doelworp als direct schot;
- (d) een direct schot uit een buiten de 6 meter gegeven vrije worp.
- (e) een direct schot buiten de 6 meter wanneer de speler op duidelijke wijze de bal in het spel heeft gebracht;
- (f) een direct schot vanuit een hoekworp

**Opmerking:** Een doelpunt mag worden gemaakt door een speler die van buiten het 6 meter gebied direct op doel schiet, nadat aan zijn ploeg een vrije worp buiten de 6 meter is toegekend. Als de speler de bal in het spel brengt kan er een doelpunt worden gemaakt na dreiging (simulatie van een schot) of door met de bal te zwemmen. Nadat een hoekworp wordt toegekend, en de speler de bal in het spel brengt, kan een doelpunt gemaakt worden na dreiging of zwemmen met de bal.

Volgens deze spelregel mag er geen doelpunt worden gemaakt direct vanaf het herbegin na:

- (a) het opzwemmen of herstart van een periode
- (b) een time-out;
- (c) een doelpunt;
- (d) een blessure, inclusief een bloedende wonde;
- (e) het vervangen of vastzetten van een muts;
- (f) het opvragen van de bal door de scheidsrechter of bij een neutrale inworp;
- (g) het over de zijlijn gaan van de bal;
- (h) enig ander oponthoud.

**Opmerking:** als de bal terug in het spel wordt gebracht na de bovenstaande situaties (a-h), mag de speler ook een doelpunt maken na dreigen (simulatie van een schot) of na het zwemmen met de bal.

**WP 15.4** Een doelpunt is gemaakt als, na het verstrijken van de 20 of 30 seconden balbezit (afhankelijk van de toepassing), of op het eind van een speelperiode, de bal zich in de vlucht bevindt en in het doel gaat.

**Opmerking:** In de omstandigheden van deze spelregel wordt een doelpunt toegekend, als de bal in het doel belandt nadat deze een doelpaal, de doellat, de doelverdediger of een andere verdedigende speler geraakt heeft en/of opspringend (taterend) van het water. Als het eindsignaal van de speelperiode heeft geklonken en de bal wordt op weg naar het doel nog bewust gespeeld of aangeraakt door een andere speler van de aanvallende ploeg, wordt geen doelpunt toegekend.

Met inachtneming van de omstandigheden als omschreven in deze spelregel kent de scheidsrechter een strafworp toe, als de bal in zijn vlucht is naar het doel en de doelverdediger of een andere speler van de verdedigende ploeg het doel omlaag trekt, of als met uitzondering van de doelverdediger een verdedigende speler binnen zijn eigen 6 meter gebied de bal met een gebalde vuist of beide handen of armen stopt om zodoende een doelpunt te voorkomen, als de bal naar zijn mening de doellijn bereikt zou hebben als de overtreding niet gemaakt zou zijn.

In de omstandigheden omschreven in deze spelregel mag de scheidsrechter, als de bal in de vlucht is en op het water landt en vervolgens geheel over de doellijn drijft, alleen dán een doelpunt toekennen, als de bal onmiddellijk als gevolg van de schietbeweging over de doellijn is gedreven.

## **WP 16 Herbegin na een doelpunt**

**WP 16.1** Nadat een doelpunt is gemaakt stellen de spelers zich ergens op hun respectievelijke speelhelten op. Geen enkel lichaamsdeel van de spelers dat zich daarbij boven het wateroppervlak bevindt mag de middenlijn overschrijden. Een scheidsrechter geeft door een fluitsignaal het herbegin aan. Het werkelijke spel neemt een aanvang als de bal de hand verlaat van een speler van de ploeg die het doelpunt niet heeft gemaakt. Een herbegin dat niet overeenkomstig deze spelregel plaatsvindt wordt overgenomen.

## **WP 17 Doelworpen**

**WP 17.1** Een doelworp wordt toegekend:

- (a) Als de bal de doellijn helemaal overschrijdt, met uitzondering van het gedeelte tussen de doelpalen en onder de dwarslat, en het laatst is aangeraakt door enige speler met uitzondering van de verdedigende doelman;
- (b) als de bal de doellijn tussen de doelpalen en onder de dwarslat volledig overschrijdt, of de doelpalen, de dwarslat of de verdedigende doelverdediger rechtstreeks raakt uit:
  - (i) een vrije worp, gegeven binnen de 6 meterlijn;
  - (ii) een vrije worp, gegeven buiten de 6 meterlijn en niet volgens de spelregels wordt genomen;
  - (iii) een doelworp, niet onmiddellijk genomen;

**WP 17.2** De doelworp wordt genomen door een speler van de betreffende ploeg, vanaf een willekeurig punt binnen het 2-meter gebied. Een doelworp die niet volgens deze spelregel plaatsvindt, wordt overgenomen.



**Opmerking:** De doelworp moet genomen worden door de speler die zich het dichtst bij de bal bevindt. Er mag geen onnodig oponthoud zijn bij het nemen van een vrije worp, doelworp of hoekworp. De worp moet zodanig worden genomen dat de andere spelers in staat zijn waar te nemen dat de bal de hand van de nemer verlaat. Spelers begaan vaak de fout van overdreven tijdgebruik bij het nemen van de worp omdat ze de bepaling als gesteld in WP 20.4 over het hoofd zien, die toelaat dat de nemer met de bal opzwemt (dribbelt) alvorens deze naar een andere speler te plaatsen.

De worp kan dus onmiddellijk genomen worden, zelfs al kan de nemer op dat moment geen speler vinden naar wie hij de bal zou kunnen plaatsen. In zo'n situatie, is het hem toegestaan de worp te nemen door de bal van zijn geheven hand op het water te laten vallen (fig. 1) of door deze omhoog te werpen (fig. 2) en kan hij daarna opzwemmen of dribbelen met de bal. In elk geval moet de worp zo worden genomen dat de andere spelers in staat zijn dat waar te nemen.

Fig. 1



Fig. 2



## **WP 18 Hoekworpen**

**WP 18.1** Een hoekworp wordt toegekend als de bal de doellijn helemaal heeft gepasseerd met uitzondering van het gedeelte tussen de doelpalen en de dwarslat en het laatst is aangeraakt door een doelverdediger van de verdedigende ploeg, of wanneer een verdedigende speler opzettelijk de bal over de achterlijn plaatst.

**WP 18.2** De hoekworp wordt genomen door een speler van de aanvallende ploeg vanaf het 2-meter teken aan de kant waar de bal over de doellijn is gegaan. De worp hoeft niet door de dichtstbijzijnde speler te worden genomen maar wel zonder onnodig oponthoud.

**Opmerking:** Voor de manier van nemen van de worp, zie de opmerking bij WP 17.2

**WP 18.3** Bij het nemen van een hoekworp mag geen speler van de aanvallende ploeg zich binnen het 2-metergebied bevinden.

**WP 18.4** Een hoekworp genomen vanaf een verkeerde plaats of voordat de spelers van de aanvallende ploeg het 2-metergebied hebben verlaten, wordt overgenomen.

## **WP 19 Neutrale inworp**

**WP 19.1** Een neutrale inworp wordt toegekend:

- (a) als bij het begin van een speelperiode een scheidsrechter van mening is dat de bal zodanig terecht gekomen is, dat dit duidelijk in het voordeel van één ploeg is;
- (b) als één of meer spelers van beide ploegen tegelijkertijd een fout begaan, waarbij het voor de scheidsrechters onmogelijk is te onderscheiden wie de eerste overtreding maakte;
- (c) als beide scheidsrechters op hetzelfde moment een fluitsignaal geven voor gewone fouten van verschillende ploegen;
- (d) wanneer geen van beide ploegen balbezit heeft, en één of meerdere spelers van beide ploegen op hetzelfde moment een uitsluitingsfout begaan en de scheidsrechter(s) een dubbele uitsluiting geven; een neutrale inworp zal gegeven worden van zodra beide bestrafte spelers uitgesloten zijn;
- (e) als de bal een voorwerp boven het speelveld raakt.

**WP 19.2** Bij een neutrale inworp, werpt een scheidsrechter de bal in het speelveld nagenoeg ter hoogte van de plaats waar het voorval zich voordeed en op een zodanige wijze dat de spelers van beide ploegen een gelijke kans hebben de bal te bemachtigen. Een neutrale inworp toegekend binnen het twee metergebied wordt genomen op de twee meterlijn.

**WP 19.3** Als de scheidsrechter bij een neutrale inworp van mening is dat de bal zodanig terecht gekomen is dat dit duidelijk in het voordeel is van een der ploegen, laat hij zich de bal aangeven en neemt hij de neutrale inworp opnieuw.

## **WP 20 Vrije worpen**

**WP 20.1** Een vrije worp wordt genomen op de plaats waar de bal zich bevindt, behalve als de overtreding gemaakt wordt door een verdedigende speler binnen zijn twee metergebied, dan wordt de vrije worp genomen op de twee meterlijn tegenover de plaats waar de overtreding werd begaan.

**WP 20.2** Een speler die een vrije worp werd toebedeeld, zal de bal onmiddellijk terug in het spel brengen, ofwel door te passeren, ofwel door te schieten op doel (als de spelregels dit toelaten). Het zal als een aanvallende fout worden aanzien, als de speler, die duidelijk in de mogelijkheid is om de bal af te spelen, dit niet doet.

Een verdedigende speler die de fout maakte, zal de nodige afstand nemen weg van de speler die de vrije worp gaat nemen, alvorens een arm de hoogte in te steken om zo een pas of schot te blokkeren; een speler die dit niet doet, zal worden uitgesloten voor "hinderen" volgens WP 22.5.

**WP 20.3** De verantwoordelijkheid voor het bezorgen van de bal aan de speler die de vrije worp gaat nemen, berust bij de ploeg aan wie de vrije worp is toegekend.

**WP 20.4** Een vrije worp wordt genomen op een manier, die de andere spelers in staat stelt waar te nemen wanneer de bal de hand verlaat van de speler die de vrije worp neemt. Het is de nemer van de vrije worp dan toegestaan de bal mee te voeren of op te zwemmen (dribbelen) voordat hij de bal plaatst naar een andere speler. De bal is onmiddellijk in het spel zodra hij de hand verlaat van de speler die de vrije worp neemt.

**Opmerking:** Voor de wijze van het nemen van de vrije worp, zie opmerking bij WP 17.2.

## **WP 21 Gewone fouten**

**WP 21.1** Het is een gewone fout om een van de navolgende overtredingen te begaan (WP 21.2 t/m WP 21.17) en dit wordt bestraft met het geven van een vrije worp voor de tegenpartij.

**Opmerking:** *De scheidsrechters fluiten overeenkomstig de spelregels voor gewone fouten om de aanvallende ploeg zo een voordeelsituatie te laten verwerven. Echter, de scheidsrechters moeten daarbij letten op de bijzondere omstandigheden als genoemd in WP 7.3 (voordeel)*

**WP 21.2** Het te vroeg uitzwemmen bij het begin of herbegin van een speelperiode, voordat de scheidsrechter het beginsignaal heeft gegeven. De vrije worp wordt genomen vanaf de plaats waar de bal zich bevindt of, als de bal niet in het veld gebracht is, vanaf de middenlijn.

**WP 21.3** Het helpen van een speler bij het begin, herbegin of op elk ander moment gedurende het spel.

**WP 21.4** Het zich vasthouden of afzetten van de doelpalen of hun bevestigingen. Het, behalve bij het begin van een speelperiode, steunen op, zich vasthouden of afzetten van de zijkanten of uiteinden van het zwembad tijdens werkelijk spel.

**WP 21.5** Het actief deelnemen aan het spel staande op de bodem van het bad, lopen als het spel aan de gang is of springen van de bodem van het bad om de bal te spelen of een tegenstander aan te vallen. Deze spelregel is niet van toepassing op de doelverdediger binnen zijn 5 6 metergebied.

**WP 21.6** Het volledig onder water duwen of houden van de bal wanneer men aangevallen wordt.

**Opmerking:** *Het is een gewone fout de bal onder water te duwen of te houden als men aangevallen wordt, zelfs als de hand van de speler die de bal vasthoudt met de bal onder water wordt geduwd bij een aanval van de tegenstander (fig.3). Het maakt daarbij geen verschil of de bal onder water verdwijnt tegen zijn wil. Wat van belang is, is dat de fout wordt toegekend tegen die speler die de bal houdt op het moment dat de bal onder water geduwd werd. Het is belangrijk eraan te denken dat de overtreding alleen dan optreedt als de speler de bal onder water duwt als hij wordt aangevallen. Dus, indien de doelverdediger hoog uit het water komt om een schot te stoppen en dan, al terugzakkend, de bal voor een ogenblik onder water duwt, begaat hij geen overtreding; maar indien hij, aangevallen door een tegenstander, de bal onder water blijft houden dan pleegt hij wel inbreuk op deze spelregel en als zijn handelingen een vermoedelijk doelpunt voorkomen, moet een strafworp worden toegekend overeenkomstig WP 23.2.*



Fig. 3

**WP 21.7** Het stempelen van de bal met gebalde vuist. Deze spelregel is niet van toepassing op de doelverdediger binnen de doelverdediger zijn 6 meter gebied.

**WP 21.8** Het met twee handen tegelijkertijd spelen of aanraken van de bal. Deze spelregel is niet van toepassing op de doelverdediger binnen de doelverdediger zijn eigen 6 meter gebied.

**WP 21.9** Het wegduwen van, of zich afzetten van een tegenstander die de bal niet vasthoudt.

**Opmerking:** Wegduwen kan op diverse manieren gebeuren, inbegrepen die met de hand (fig. 4) of met de voet (fig. 5). In de gevallen zoals afgebeeld bestaat de straf uit een vrije worp voor een gewone fout. Niettemin moeten scheidsrechters oplettend zijn om goed verschil te maken tussen het wegduwen met de voet en het trappen waarvoor dan een uitsluitingfout geldt of zelfs grof optreden. Als de voet al contact maakt met de tegenstander als de actie begint, zal dat meestal wegduwen zijn, maar als de actie begint voordat er een dergelijk contact is, dan moet dit in het algemeen worden beoordeeld als trappen.

Fig. 4

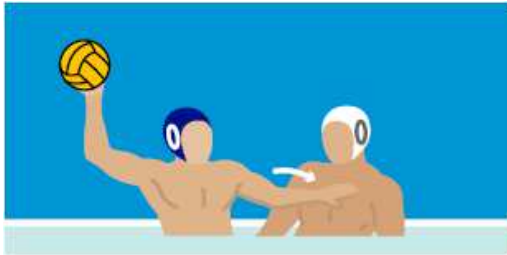


Fig. 5



**WP 21.10** Het zich ophouden in het twee metergebied van de doellijn van de tegenpartij, tenzij achter de ballijn. Het is geen overtreding indien de speler de bal in het twee metergebied brengt en dan plaatst naar een andere speler die zich achter de ballijn bevindt en deze onmiddellijk op doel schiet, voordat de eerste speler in staat is het twee metergebied te verlaten.

**Opmerking:** Als de speler die wordt aangespeeld niet op doel schiet, moet de speler die de bal plaatste onmiddellijk het twee metergebied verlaten om te voorkomen dat hij overeenkomstig deze regel wordt bestraft.

**WP 21.11** Het nemen van een strafworp anders dan op de voorgeschreven manier.

**Opmerking:** Voor de manier waarop een strafworp genomen moet worden, zie WP 24.4.

**WP 21.12** Het onnodig tijd verspillen bij het nemen van een vrije worp, doelworp of hoekworp.

**Opmerking:** zie de opmerking bij WP 17.2.

**WP 21.13** Wanneer de bal aan de zijkant het speelveld verlaat (met inbegrip wanneer de bal terugkomt van de zijkant van het speelveld) behalve in het geval dat de verdedigende veldspeler het schot blokt waardoor het speelveld verlaat over de zijlijn, zal een vrije worp gegeven worden aan de verdedigende ploeg.

**WP 21.14** Het door een ploeg balbezit houden gedurende

- (i) Meer dan 30 seconden effectief spel;
- (ii) Meer dan 20 seconden in geval van een uitsluiting, hoekworp of wanneer de bal terug bij de aanvallende ploeg terecht komt na een schot, met inbegrip van een strafworp, zonder te hebben geschoten naar het andere doel. De tijdopnemer die de tijdsduur van het balbezit bijhoudt zet de tijd terug.
  - (a) als de bal de hand heeft verlaten van de speler die op doel schiet. Indien de bal terugspringt van de doelpaal, dwarslat of de doelverdediger, begint de tijdsduur van het balbezit niet voordat een van de ploegen weer in balbezit komt; de klok zal gereset worden op 20 seconden als de bal terecht komt bij de aanvallende ploeg en op 30 seconden als de bal in het bezit komt van de verdedigende ploeg;

**KBZB 26.- Bij een terugspringende bal als bedoeld in WP 21.14 (a), zet de tijdopnemer de klok terug op het moment van de doelpoging, en daarna opnieuw op 30 of 20 seconden op het ogenblik dat een speler balbezit neemt.**

- (b) als de tegenpartij in balbezit komt wordt de klok gereset op 30 seconden. "Balbezit" betekent niet het door een tegenstander louter in de vlucht aanraken van de bal;
- (c) als de bal in het spel gebracht is als vervolg op het geven van een uitsluitingfout van de verdedigende speler, zal de klok gereset worden op 20 seconden tenzij er meer dan 20 seconden balbezit overblijven. In dat geval blijft de tijd doorlopen zonder reset;
- (d) Als de bal terug in het spel komt na het nemen van een strafworp, zonder balwissel, of bij een hoekworp, zal de klok gereset worden op 20 seconden;
- (e) Als de bal terug in het spel komt na het nemen van een strafworp, met balwissel, of door de doelman, of bij een schot of neutrale inworp, zal de klok gereset worden op 30 seconden.

Zichtbare klokken geven op aflopende wijze de tijd aan (t.t.z. de tijd van balbezit die nog rest).

**Opmerking:** De tijdopnemer en de scheidsrechters moeten vaststellen of het een schot op doel betrof of niet, maar de eindbeslissing berust bij de scheidsrechters.

**WP 21.15** Het verspillen van tijd.

**Opmerking:** Het is de scheidsrechter toegestaan een gewone fout onder deze regel toe te kennen, voordat de tijd van balbezit is verstreken.

*Als er nog slechts één speler van de ploeg zich op zijn eigen speelhelft bevindt, verspilt hij tijd als hij de bal krijgt aangespeeld door een medespeler van zijn ploeg die zich op de andere helft van het speelveld bevindt.*

*Tijdens de laatste minuut moeten de scheidsrechters ervan overtuigd zijn dat er bewust tijd verspild wordt, alvorens deze spelregel toe te passen.*

**WP 21.16** Het simuleren van een fout.

**Opmerking:** *Simuleren betekent een actie van een speler met de bewuste intentie om van de scheidsrechter een fout te verkrijgen in zijn voordeel ten optie van een andere speler. Een scheidsrechter kan een gele kaart trekken tegen de ploeg bij herhaaldelijke simulaties, en kan volgens WP 22.13 (herhaaldelijke fouten) spelers bestraffen die zich hieraan bezondigen.*

## **WP 22 Uitsluitingsfouten**

**WP 22.1** Het is een uitsluitingfout om een van de navolgende overtredingen te begaan (WP 22.4 t/m WP 22.18). Dit wordt bestraft (behalve als in de spelregels anders is voorzien) met het toekennen van een vrije worp aan de tegenpartij en uitsluiting van de speler die de overtreding beging.

**WP 22.2** De uitgesloten speler begeeft zich naar het terugkomvak bij zijn eigen doellijn zonder het water te verlaten. Een uitgesloten speler die het water verlaat (anders dan aansluitend op het in het speelveld komen van een vervanger) maakt zich schuldig aan een overtreding overeenkomstig WP 22.13 (wangedrag).

**Opmerkingen:** *een uitgesloten speler (met inbegrip van elke speler die volgens de spelregels voor de verdere duur van de wedstrijd is uitgesloten) blijft in het water en begeeft zich (wat ook het zwemmen onder water mag inhouden) naar het terugkomvak het dichtste bij zijn eigen doellijn zonder zich met het spel te bemoeien. Hij mag het speelveld op elk punt verlaten en mag achter het doel langs naar het terugkomvak zwemmen bij zijn eigen doellijn onder het voorbehoud dat hij daarbij niet de opstelling van het doel verandert.*

*Bij het bereiken van het terugkomvak, moet de uitgesloten speler zichtbaar boven water komen voordat hij (of een vervanger) toestemming krijgt om weer in het speelveld te komen overeenkomstig de spelregels. Het is echter niet noodzakelijk dat de uitgesloten speler in het terugkomvak blijft wachten tot de beoogde vervanger is gearriveerd.*

**WP 22.3** Het is de uitgesloten speler of vervanger toegestaan om weer in het speelveld te komen, zodra zich het eerste van de volgende voorvallen voordoet:

- (a) als er 20 seconden werkelijk spel verstreken is, op welk moment de secretaris de betreffende vlag opsteekt mits de uitgesloten speler overeenkomstig de spelregels zijn terugkomvak heeft bereikt.
- (b) als er een doelpunt is gemaakt;
- (c) als de ploeg van de uitgesloten speler gedurende werkelijk spel balbezit herkrijgt (wat betekent controle hebben over de bal), op welk moment de scheidsrechter die de verdedigende situatie beoordeelt het weer in het speelveld mogen komen zal aangeven door met de hand het terugkomteken te geven;
- (d) als het team van de uitgesloten speler een vrije worp of doelworp wordt toegekend, is het teken bij de toekenning van de worp te beschouwen als het terugkomsignaal, mits de uitgesloten speler het terugkomvak overeenkomstig de regels heeft bereikt.

**KBZB 27.- Bij het toekennen van een doelworp krijgt de uitgesloten speler, voor zover hij overeenkomstig de spelregels zijn terugkomzone heeft bereikt, de toelating om terug in het speelveld te komen zonder te wachten tot de doelwachter in het bezit is van de bal.**

Het is de uitgesloten speler of vervanger toegestaan om weer in het speelveld te komen vanuit het terugkomvak het dichtst bij zijn eigen doellijn, onder het voorbehoud dat:

- (a) hij een teken heeft gekregen van de secretaris of een scheidsrechter;
- (b) hij niet springt van of zich afzet tegen de kant van het zwembad of het speelveld;

- (c) hij de opstelling van het doel niet verandert;
- (d) het een vervanger niet is toegestaan in het speelveld te komen in de plaats van een uitgesloten speler totdat deze speler het terugkomvak bij zijn eigen doellijn bereikt heeft, behalve tussen de speelperiodes, na een doelpunt of gedurende de time-outs.
- (e) Nadat een doelpunt is gemaakt mag een uitgesloten speler of een vervanger vanaf elke willekeurige plaats weer in het speelveld komen.

Deze bepalingen zijn ook van toepassing bij het in het speelveld komen van een vervanger wanneer de uitgesloten speler zijn derde persoonlijke fout heeft gekregen of volgens de spelregels op een andere manier voor de verdere duur van de wedstrijd is uitgesloten.

**Opmerkingen:** *een vervanger krijgt geen terugkomteken van de scheidsrechter, noch een vlagsignaal van de secretaris voor het verstrijken van de 20 seconden uitsluitingperiode totdat de uitgesloten speler het terugkomvak het dichtst bij zijn eigen doellijn bereikt heeft. Dit is ook van toepassing voor een vervanger die in de plaats komt van een speler die voor de verdere duur van de wedstrijd is uitgesloten. Indien de uitgesloten speler verzuimt om naar zijn terugkomvak te gaan, is het een vervanger niet toegestaan in het speelveld te komen, tenzij er een doelpunt wordt gemaakt of bij het einde van een speelperiode, of tijdens een time-out.*

*De hoofdverantwoordelijke voor het geven van het terugkomteken voor het weer in het speelveld mogen komen van een uitgesloten speler of van een vervanger is de scheidsrechter die de verdedigende situatie beoordeelt. Niettemin mag de scheidsrechter die de aanvalssituatie beoordeelt hierbij ook behulpzaam zijn. Zowel het teken van de ene als de andere scheidsrechter is geldig. Als een scheidsrechter een onjuist in het speelveld komen vermoedt of de grensrechter een teken geeft voor een dergelijk onjuist in het speelveld komen, dan moet hij zich eerst zelf ervan vergewissen dat de andere scheidsrechter geen terugkomteken gegeven heeft.*

*Voordat hij het terugkomteken geeft voor het weer in het speelveld mogen komen van een uitgesloten speler of een vervanger, moet de scheidsrechter die de verdedigende situatie beoordeelt een moment wachten voor het geval dat de scheidsrechter die de aanvallende situatie beoordeelt fluit om het balbezit terug te geven aan de tegenpartij.*

*Een wisseling van balbezit ontstaat niet louter vanwege het einde van een speelperiode, maar de uitgesloten speler of vervanger is gerechtigd weer in het speelveld te komen als zijn ploeg de bal veroverd bij het uitzwemmen bij het herbegin van de volgende speelperiode. Als een speler wordt uitgesloten op het moment dat het einde van een speelperiode wordt aangegeven, moeten de scheidsrechters en de secretaris zich ervan vergewissen dat de ploegen het juiste aantal spelers hebben, voordat er een teken voor het herbegin wordt gegeven.*

**WP 22.4** Het door een speler verlaten van het water, of zitten of staan op de treden of de rand van het zwembad gedurende het spel, uitgezonderd in het geval van ongeval, letsel, ziekte of met toestemming van de scheidsrechter.

**WP 22.5** Het (ver)hinderen van de uitvoering van een vrije worp, doelworp of hoekworp, daarbij inbegrepen:

- a) het opzettelijk wegwerpen van de bal of het niet loslaten van de bal waardoor de normale voortgang van de wedstrijd wordt verhinderd;
- b) elke poging om de bal te spelen, voordat deze de hand van de nemer heeft verlaten.

**Opmerking:** Een speler wordt niet bestraft voor deze spelregel als hij het fluitsignaal niet kan horen omdat hij zich onder water bevindt. De scheidsrechters moeten vaststellen of de speler al dan niet met opzet handelde.

Het hinderen bij het nemen van een worp is ook indirect mogelijk als voor de speler die de vrije worp gaat nemen het bereiken van de bal wordt bemoeilijkt, vertraagd of belemmerd, of doet zich voor als het uitvoeren van de worp wordt belet door het versperren van de werprichting door een tegenstander (fig. 6) of de eigenlijke beweging bij het nemen wordt verstoord (fig. 7), of door een tegenstrever die een fout begaat volgens WP 20.2.

Voor het hinderen bij een strafworp, zie ook WP 22.17.

Fig. 6

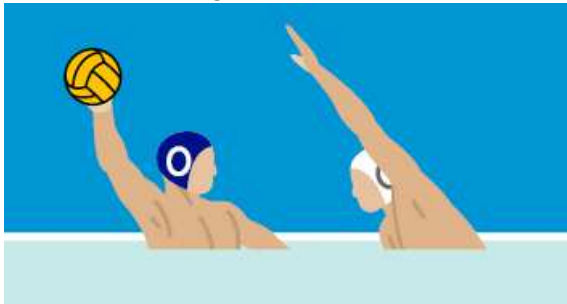
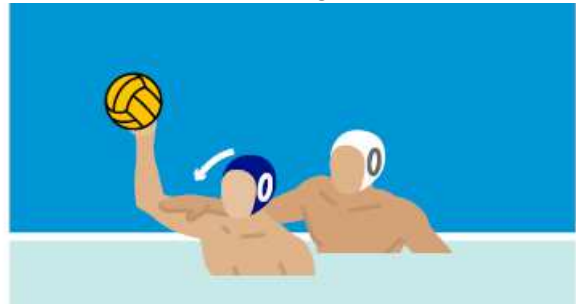


Fig. 7



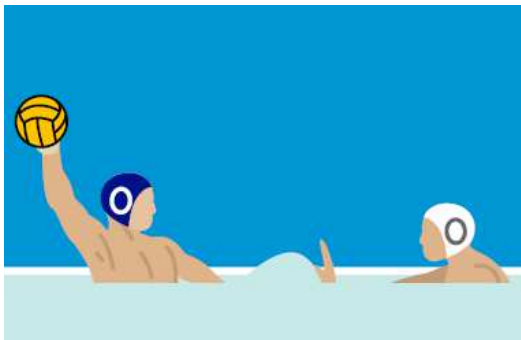
**WP 22.6** Een poging doen om buiten het 6 metergebied een pas of schot met twee handen/armen te blokkeren

**WP 22.7** Het opzettelijk water spatten in het gezicht van een tegenstander.

**Opmerking :** water spatten wordt vaak toegepast als een onsportieve tactiek maar wordt meestal alleen maar bestraft in de duidelijke situatie wanneer de spelers aangezicht tot aangezicht liggen (zie fig. 8). Het gebeurt echter vaak minder opvallend doordat een speler met zijn arm een watergordijn produceert, daarbij de schijn wekkend alsof dit onopzettelijk gebeurt, in een poging het uitzicht te belemmeren van de tegenstander die op het punt staat op doel te schieten of om de bal te plaatsen.

De straf voor het opzettelijk water spatten in het gezicht van een tegenstander is uitsluiting volgens WP 22.7 of een strafworp volgens WP 23.2 als de tegenstander zich binnen het 6 metergebied bevindt en tracht op doel te schieten. Bij het toekennen van een strafworp of een uitsluiting zijn slechts de positie en de acties van de aanvallende speler maatgevend. Het zich wel of niet binnen het 6 metergebied bevinden van de overtreedende speler is geen bepalende factor.

Fig. 8





**WP 22.8** Het hinderen of op een andere manier de bewegingsvrijheid van een tegenstander die de bal niet houdt belemmeren, daarbij inbegrepen het zwemmen op de schouders, rug of benen van een tegenstander. "Houden" betekent het opnemen, vasthouden of aanraken van de bal, maar het opzwemmen (dribbelen) met de bal wordt niet als houden beschouwd.

**Opmerking:** Deze regel kan ook toegepast worden bij voordeel door de aanvallende ploeg. Als een tegenaanval bezig is, en er wordt een dergelijke fout gemaakt die het spel ophoudt, wordt de verdediger uitgesloten.

De eerste afweging die de scheidsrechter moet maken is of de tegenstander de bal houdt. Als dat het geval is, kan de speler die aanvalt niet bestraft worden voor "hinderen".

Het is duidelijk dat de speler de bal "houdt" als hij deze boven het water uittilt (fig. 9).

Fig. 9



Fig. 10



De speler houdt ook de bal als hij opzwemt met de bal in zijn hand of de op het wateroppervlak drijvende bal aanraakt (fig. 10).

Met de bal opzwemmen (dribbelen), als getoond in fig. 11, wordt niet als "de bal houden" beschouwd.

Fig. 11



Een gebruikelijke manier van hinderen is het kruiselings over de benen van een tegenstander zwemmen (fig.12), om zodoende het bewegingstempo te verminderen en een normale beenactie te bemoeilijken.

Een andere vorm is om op de schouders van de tegenstander te zwemmen. Er moet op gelet worden dat de fout "hinderen" ook kan worden begaan door een speler die in balbezit is. Fig. 13 toont bijvoorbeeld een speler, die een hand op de bal houdt terwijl hij tracht zijn tegenstander van zich af te duwen om daardoor meer ruimte voor zichzelf te scheppen.

Fig. 14 toont een speler die in balbezit is terwijl hij zijn tegenstander hindert door hem weg te duwen met zijn hoofd.

Oplettendheid wordt gevraagd bij situaties als afgebeeld in fig. 13 en fig. 14 omdat elke heftige beweging door een speler die in balbezit is kan uitmonden in slaan of zelfs brutaliteit. De afgebeelde figuren zijn bedoeld ter illustratie van het hinderen zonder enige heftige beweging.

Een speler kan zelfs de overtreding "hinderen" begaan als hij de bal niet houdt of aanraakt. Fig.15 toont een speler die met zijn lichaam en zijn armen wijd gespreid bewust zijn tegenstander blokkeert, om zodoende het bereiken van de bal onmogelijk te maken. Deze overtreding wordt vaak begaan bij de speelveldbegrenzingsen.

Fig. 12

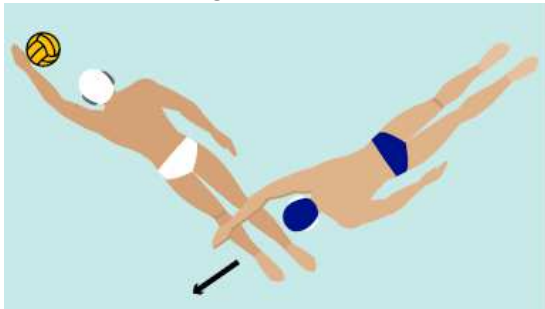


Fig. 13

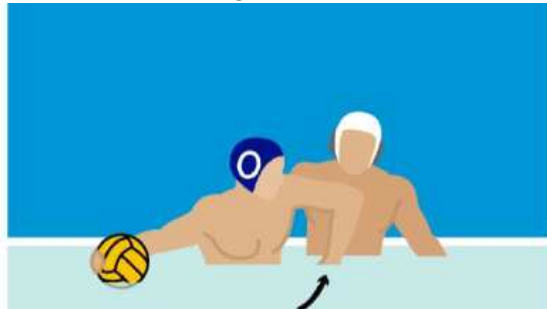


Fig. 14



Fig. 15



**WP 22.9** Het vasthouden, onderduwen of het naar zich toetrekken van een tegenstander, terwijl deze de bal niet houdt. "Houden" is het optillen, dragen of aanraken van de bal maar betekent niet het opzwellen (dribbelen) met de bal.

**Opmerking:** De correcte toepassing van deze spelregel is uitermate belangrijk zowel voor de presentatie van de wedstrijd als zodanig, als om daarmee een zuiver en eerlijk resultaat te bereiken. De omschrijving van de spelregel is duidelijk en stellig en kan slechts op één manier geïnterpreteerd worden. Het vast houden (fig. 16), onderduwen (fig. 17) of naar zich toe trekken (fig. 18) van een tegenstander die de bal niet houdt, is een uitsluitingfout. Het is essentieel dat de scheidsrechters deze spelregel op een correcte wijze toepassen, en daarbij persoonlijke arbitraire interpretaties vermijden, omdat deze geldt als afbakening voor ruw spel waarbij de duidelijke limieten niet overschreden mogen worden.

Aanvullend geldt, dat scheidsrechters er nota van moeten nemen dat het inbreuk maken op WP 22.9 binnen het 6 metergebied, waardoor vermoedelijk een doelpunt wordt voorkomen, bestraft moet worden met het toekennen van een strafworp.

Fig. 16

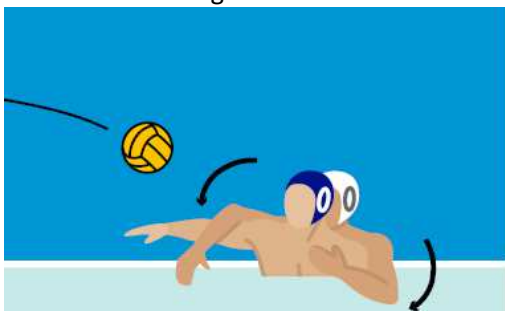


Fig. 17



Fig. 18



**WP 22.10** Het met twee handen vast of tegen houden van de tegenstrever, gelijk waar in het speelveld.

**WP 22.11** Als bij balwissel de verdedigende speler een fout begaat op en speler van de aanvallende ploeg, op gelijk welke plaats in het deel van het speelveld van het aanvallende team.

**Opmerking:** Deze regel moet zo worden toegepast, als de ploeg die de bal verliest op deze manier de aanvallende ploeg tracht te verhinderen door een fout te maken op eender welke aanvallende speler, alvorens deze speler de middellijn heeft overschreden.

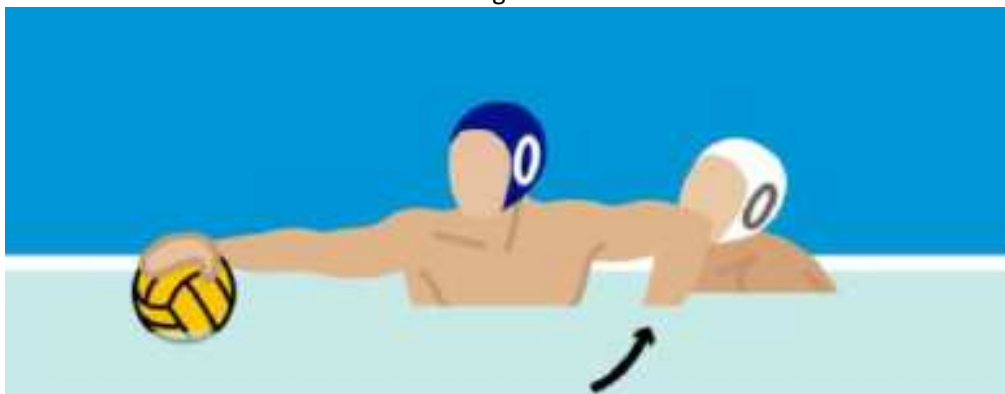
**WP 22.12** Het opzettelijk trappen of slaan van een tegenstander of dreigende bewegingen maken welke deze bedoeling verraden;

**Opmerking:** De overtreding trappen of slaan kan zich in een aantal verschillende vormen voordoen, waarbij inbegrepen het begaan hiervan door een speler van de ploeg in balbezit of een tegenstander. Balbezit hebben is niet de bepalende factor. Wat belangrijk is, is de actie van de foutieve speler daarbij inbegrepen het feit of hij de dreigende bewegingen maakt met de bedoeling om te trappen of te slaan ook al slaagt hij er niet in de tegenstander te raken.

Een van de meest ernstige vormen van slaan is een achterwaartse elleboogstoot (fig. 19), die ernstig letsel voor de tegenstander tot gevolg kan hebben. Eenzelfde ernstig letsel kan ontstaan als een speler opzettelijk met zijn hoofd achteruit slaat in het aangezicht van een tegenstander die vlak achter hem ligt. In dit soort omstandigheden, zal de scheidsrechter de overtreding op een rechtvaardiger manier bestraffen door toepassing van WP 22.14 (grof optreden) dan door toepassing van WP 22.12.

Fig.

19



27

**WP 22.13** Het zich aan wangedrag schuldig maken, daarbij inbegrepen het gebruik van onacceptabele taal, agressief of aanhoudend foutief spel, het weigeren gehoor te geven aan of tonen van gebrek aan eerbied voor de scheidsrechter of official, onoorbaar gedrag tegenover de waterpolospelregels of aanzetten tot het in diskrediet brengen van het waterpolospel. De overtreder wordt voor de verdere duur van de wedstrijd uitgesloten, met vervanging zodra zich een van de voorvallen voordoet waarnaar in WP 22.3 verwezen wordt en hij moet de zwemzaal verlaten (met inbegrip van de tribune).

**Opmerking:** *Indien een speler een overtreding maakt volgens deze regel, gedurende de rustperiode, time-out of na een doelpunt, zal de speler worden uitgesloten voor het resterende deel van de wedstrijd en een vervanger mag direct deelnemen aan de herstart van de wedstrijd omdat alle situaties worden beschouwd als een rustperiode: het spel herbegint op een normale manier.*

**WP 22.14** Het zich schuldig maken aan grof optreden of gewelddadig spel (inbegrepen opzettelijk trappen of slaan met de bedoeling letsel toe te brengen dan wel een poging daartoe) jegens een speler van de tegenstander of official (functionaris), al dan niet tijdens het spel, tijdens enig oponthoud, time-outs, na een doelpunt, of in de pauze tussen de speelperioden.

Gebeurt dit tijdens het spel zal de overtreder voor de rest van de wedstrijd worden uitgesloten en er wordt een strafworp toegekend aan de tegenstander. De overtreder moet de zwemzaal (met inbegrip van de tribune) verlaten. De overtreder mag na 4 minuten effectief spel worden vervangen.

Mocht dit voorval zich voordoen gedurende enig oponthoud, time-out, na een doelpunt of gedurende de rustperiode, dan zal de speler worden uitgesloten voor de verdere duur van de wedstrijd en zal de zwemzaal (met inbegrip van de tribune) moeten verlaten. Er zal geen strafworp worden toegekend!

De overtreder mag na 4 minuten effectief spel worden vervangen en het spel wordt op een normale manier hervat.

Wanneer de scheidsrechters gelijktijdig fluiten voor grof optreden of gewelddadig spel voor spelers van beide ploegen, zullen beide spelers het spel verlaten met vervanging na 4 minuten effectief spel. Het team dat in balbezit was, zal als eerste een strafworp nemen, gevolgd door een strafworp genomen door het andere team. Na de tweede strafworp zal de ploeg die het laatste balbezit had, de wedstrijd hervatten op de middellijn, of daarachter.

**WP 22.15** In het geval van gelijktijdige uitsluiting van spelers van de verschillende ploegen, worden beide spelers voor 20 seconden uitgesloten. De klok wordt niet teruggezet. Het spel wordt hervat met een vrije worp voor de ploeg welke het laatste balbezit had. Indien geen van de ploegen balbezit had op het moment van de uitsluitingen wordt de 30 seconden klok teruggezet en de wedstrijd hervat met een neutrale inworp.

**Opmerking:** *Beide uitgesloten spelers zullen terug aan het spel mogen deelnemen bij de eerstkomende gelegenheid volgens WP 22.3 wordt verwezen, of bij de volgende wisseling van balbezit.*

*Indien twee spelers, die ingevolge deze spelregel uitgesloten werden, weer mogen terugkeren, mag de scheidsrechter die de verdedigende situatie beoordeelt, de speler, die klaar ligt om weer in het speelveld te komen, afzonderlijk teken hiertoe geven. De scheidsrechter hoeft niet te wachten tot beide spelers gereed zijn om terug te keren.*

**WP 22.16** Het op onjuiste wijze in het speelveld terugkomen door een uitgesloten speler of het op onjuiste wijze terugkomen door een vervanger, daarbij inbegrepen:

- (a) zonder een teken te hebben gekregen van de secretaris of een scheidsrechter;
- (b) vanaf elke andere plaats dan zijn eigen terugkomvak, behalve waar de spelregels onmiddellijke vervanging toestaan;
- (c) door te springen of zich af te zetten van de kant of wand van het bad of van het speelveld;
- (d) door de opstelling van het doel te beïnvloeden.
- (e) bij een vliegende vervanging waarbij de procedure niet correct is uitgevoerd volgens WP 5.6.

Indien deze overtreding wordt begaan door een speler van de ploeg welke niet in balbezit is, wordt de betreffende speler uitgesloten en een strafworp wordt toegekend aan de tegenpartij. Deze speler krijgt slechts één aanvullende persoonlijke fout die door de secretaris als uitsluitingsfout moet worden genoteerd.

Indien de fout wordt begaan door een speler van de ploeg die in balbezit is, wordt de betreffende speler uitgesloten en volgt een vrije worp voor de tegenpartij.

**WP 22.17** Het storen bij het nemen van een strafworp. De overtredende speler wordt voor de verdere duur van de wedstrijd uitgesloten met vervanging, zodra een van de voorvallen zich voordoet waarnaar in WP 21.3 verwezen wordt en de strafworp wordt gehandhaafd of overgenomen als dat nodig is.

***Opmerking:** De meest gebruikelijke manier van storen bij het nemen van een strafworp vindt plaats doordat de tegenstander de nemer een trap geeft, net op het moment dat de worp wordt genomen. Het is voor de scheidsrechters essentieel om zich ervan te verzekeren dat alle spelers op minstens twee meter afstand van de nemer liggen, om daarmee te voorkomen dat een dergelijk storen kan optreden. De scheidsrechter staat dan ook toe dat de verdedigende ploeg het eerst de gelegenheid krijgt om positie te kiezen.*

**WP 22.18** Het door de verdedigende doelverdediger weigeren de juiste plaats op de doellijn in te nemen bij het nemen van een strafworp, na één maal door de scheidsrechter verzocht te zijn dit te doen. Een andere speler van de verdedigende ploeg mag de plaats van de doelverdediger innemen doch zonder diens voorrechten en beperkingen.

**WP 22.19** Als een speler wordt uitgesloten begint de uitsluitingsperiode direct nadat de bal de hand van de speler die de vrije worp neemt heeft verlaten of bij een neutrale inworp zodra de bal wordt aangeraakt.

**WP 22.20** Als een uitgesloten speler zich opzettelijk bemoeit met het spel, daarbij inbegrepen het veranderen van de opstelling van het doel, wordt een strafworp toegekend aan de tegenpartij en een aanvullende persoonlijke fout genoteerd tegen de uitgesloten speler. Als een uitgesloten speler geen aanstalten maakt om het speelveld nagenoeg onmiddellijk te verlaten, kan de scheidsrechter dit beoordelen als opzettelijk bemoeien met het spel volgens deze spelregel.

## **WP 23 Strafwerpfouten**

**WP 23.1** Het is een strafwerpfout om een van de navolgende overtredingen te begaan (WP 23.2 t/m WP 23.9). Deze worden bestraft met het toekennen van een strafworp aan de tegenpartij.

**WP 23.2** Het door een verdedigende speler begaan van een fout binnen het 6 metergebied waardoor vermoedelijk een doelpunt wordt voorkomen.

**Opmerkingen:** In aanvulling op de andere overtredingen waarbij een vermoedelijk doelpunt wordt voorkomen, is een overtreding volgens deze spelregel:

- (a) het door een doelverdediger of andere verdedigende speler naar beneden halen of het op een andere manier verplaatsen van het doel (fig. 20);
- (b) het door een verdedigende speler spelen of pogen de bal te spelen, of een schot of worp met twee handen/armen te blokkeren.
- (c) het door een verdedigende speler spelen van de bal met gebalde vuist (fig. 22);
- (d) het door een doelverdediger of een andere verdedigende speler onder water duwen van de bal als men wordt aangevallen.

Het is belangrijk om er nota van te nemen dat, terwijl de fouten als hierboven beschreven en andere fouten zoals vasthouden, terugtrekken, hinderen enz. onder normale omstandigheden bestraft zouden worden met een vrije worp (en met uitsluiting indien van toepassing), dit strafwerpfouten worden zodra deze door een verdedigende speler binnen het 6 metergebied worden begaan, als anders vermoedelijk een doelpunt gemaakt zou zijn.

Fig. 20

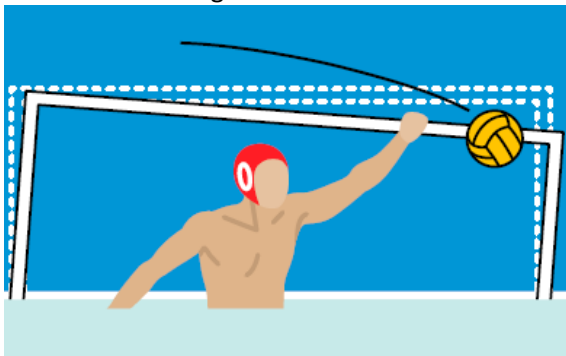


Fig. 21

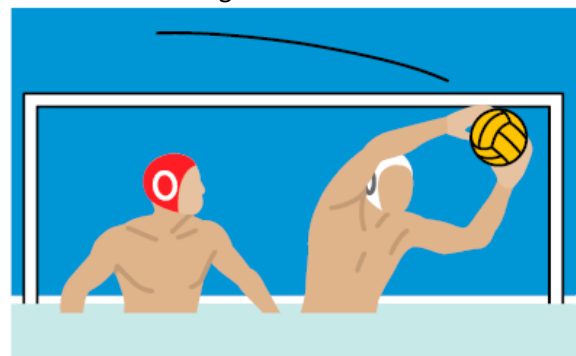
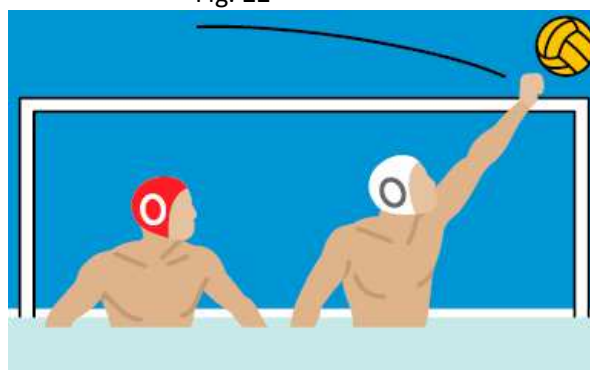


Fig. 22



**WP 23.3** Een verdedigende speler, die binnen het 6 metergebied, een tegenstander trapt of slaat of een als brutaal optreden te kwalificeren handeling begaat. In het geval van brutaal optreden, wordt de overtreder tevens uitgesloten voor de verdere duur van de wedstrijd en een vervanger mag na het verstrijken van vier minuten werkelijk spel weer terugkomen, aanvullend op het toekennen van een strafworp. Indien de uitgesloten speler de doelman is, mag de vervangende doelman gewisseld worden voor een veldspeler, volgens regel WP 5.6.

**WP 23.4** Het door een uitgesloten speler opzettelijk bemoeien met het spel, daarbij inbegrepen het veranderen van de opstelling van het doel.

**WP 23.5** Het door een doelverdediger of andere verdedigende speler helemaal naar beneden halen van het doel met het oogmerk een vermoedelijk doelpunt te voorkomen. De overtreder wordt tevens voor de verdere duur van de wedstrijd uitgesloten, met vervanging zodra zich een van de voorvallen voordoet waarnaar in WP 22.3 verwezen wordt.

**WP 23.6** Het door een speler of vervanger die krachtens de spelregels op dat moment geen recht tot deelnemen heeft, in het speelveld komen. De overtreder wordt tevens voor de verdere duur van de wedstrijd uitgesloten met vervanging. De vervanger mag het speelveld inkomen na de eerstvolgende gebeurtenis waarnaar verwezen wordt in WP 22.3.

**WP 23.7** Het door de coach of teamofficial van de ploeg, die niet in balbezit is, aanvragen van een time-out, met dien verstande dat er geen persoonlijke fout wordt genoteerd voor deze overtreding.

**WP 23.8** Het door de coach of teamofficial van de ploeg, die niet in balbezit is, gelijk welke actie ondernemen om een doelpunt te voorkomen of om het spel te vertragen, met dien verstande dat er geen persoonlijke fout wordt genoteerd voor deze overtreding.

**WP 23.9** Het door een verdedigende speler, met inbegrip van de doelman, een aanvallende speler langs achteren aanvallen binnen de 6 meterzone, wanneer de aanvallende speler met zijn gezicht naar doel gericht is, en de intentie maakt om een doelpoging te maken, tenzij de verdedigende speler enkel de bal raakt. Als de verdedigende speler belet dat de aanvallende speler kan schieten, moet een strafworp worden toegekend.

**Opmerking:** Volgens WP 23.2 moeten de scheidsrechters een strafworp toekennen tenzij de aanvallende speler toch scoort.

**WP 23.10** Wanneer tijdens de laatste minuut van de wedstrijd een strafworp wordt toegekend, mag de coach van de ploeg die de strafworp moet nemen, er voor kiezen verder te spelen middels een vrije worp. De tijdwaarnemer zal in dit geval de 30-seconden klok weer terug moeten zetten.

**Opmerking:** Het is overeenkomstig deze regel de verantwoordelijkheid van de coach om onmiddellijk duidelijk kenbaar te maken of het team het balbezit wil behouden.

## **WP 24 Uitvoeren van strafworpen**

**WP 24.1** Een strafworp wordt genomen door een willekeurige speler van de ploeg aan wie de strafworp is toegekend, met uitzondering van de doelverdediger, vanaf een willekeurig punt van de 5-meterlijn van de tegenpartij.

**WP 24.2** Alle spelers verlaten het 5-metergebied en bevinden zich op tenminste twee meter afstand van de speler die de strafworp neemt. Aan iedere kant van de speler die de strafworp neemt, zal het eerst een speler van de verdedigende ploeg de gelegenheid krijgen positie te kiezen. De verdedigende doelverdediger stelt zich op tussen de doelpalen met geen enkel lichaamsdeel dat zich boven water bevindt over de doellijn. Zou de doelverdediger uit het water zijn, dan mag een andere speler van zijn ploeg de plaats van de doelverdediger innemen maar zonder diens voorrechten en beperkingen.

**WP 24.3** Als de scheidsrechter, die de strafworp laat nemen, zich ervan heeft overtuigd dat de spelers zich op een correcte plaats bevinden, geeft hij met een fluitsignaal en het gelijktijdig omlaag bewegen van zijn arm van een verticale naar een horizontale stand aan, dat de worp genomen kan worden.

**Opmerking:** Het gelijktijdig naar beneden bewegen van de arm met het geven van het fluitsignaal maakt het onder alle omstandigheden mogelijk, zelfs te midden van het lawaai van de toeschouwers om de worp uit te voeren overeenkomstig de spelregels. Wanneer de arm wordt geheven zal de speler die de worp neemt zich concentreren, omdat hij weet dat het fluitsignaal onmiddellijk daarop zal volgen.

Fig. 23



Fig. 24



**WP 24.4** De speler die de strafworp gaat nemen moet in balbezit zijn en gooit ogenblikkelijk in een ononderbroken beweging rechtstreeks naar het doel. De speler kan het nemen van de worp beginnen met het uit het water tillen van de bal (fig. 23) of door de bal in de geheven hand te houden (fig.24). De bal mag naar achteren bewogen worden als voorbereiding op een voorwaartse worp echter onder de voorwaarde dat de doorgaande beweging niet onderbroken mag worden alvorens de bal de hand van de nemer verlaat.

**Opmerking:** Er staat niets in de spelregels dat de speler belet om de strafworp met zijn rug naar het doel te nemen en zich daarbij te bedienen van een halve of hele draai.

**WP 24.5** Als de bal van de doelpalen, dwarslat of de doelverdediger terugspringt, blijft hij in het spel en is het niet nodig dat een andere speler de bal nog speelt of aanraakt voordat er een doelpunt kan worden gemaakt.

**WP 24.6** Als precies op hetzelfde moment dat de scheidsrechter een strafworp toekent de tijdopnemer fluit voor einde van de speelperiode, dan moeten alle spelers behalve de speler die de strafworp neemt



en de verdedigende doelverdediger het water verlaten voordat de strafworp genomen wordt. In dit geval is het spel onmiddellijk beëindigd indien de bal terugstuit van de doelpalen, doordat of de doelverdediger.

### **WP 25 Persoonlijke fouten**

**WP 25.1** Er wordt een persoonlijke fout genoteerd tegen een speler, die een uitsluitings- of strafworfout begaat. De scheidsrechter geeft het mutsnummer van de overtreder door aan de secretaris.

**WP 25.2** Bij het ontvangen van een derde persoonlijke fout, wordt de speler voor de verdere duur van de wedstrijd uitgesloten met vervanging zodra zich een van de voorvallen voordoet waarnaar in WP 22.3 verwezen wordt. Als de derde persoonlijke fout een strafworp is, moet de vervanger voor de uitgesloten speler onmiddellijk in het speelveld komen.

### **WP 26 Ongeval, letsel of ziekte**

**WP 26.1** Het is een speler gedurende het spel slechts toegestaan het water te verlaten of te zitten of staan op de treden of de zijkanten van het zwembad in het geval van een ongeval, letsel of ziekte of met toestemming van de scheidsrechter. Een speler die legitiem het water heeft verlaten, mag bij een onderbreking van het spel, met toestemming van een scheidsrechter, terugkeren via het terugkomvak het dichtst bij zijn eigen doellijn.

**WP 26.2** In het geval dat een speler tijdens de wedstrijd een bloedende wond oploopt, gelast de scheidsrechter onmiddellijk de speler het water te verlaten, met directe vervanging door een invaller en de wedstrijd zal zonder onderbreking worden voortgezet. Zodra het bloeden bij de gewonde speler geheel gestelpt is, is hij weer gerechtigd om als vervanger aan de wedstrijd deel te nemen.

**WP 26.3** In het geval van ongeval, letsel of ziekte kan de scheidsrechter, naar zijn goedgevoelen, het spel gedurende maximaal drie minuten onderbreken. In dat geval deelt hij de tijdopnemer mee wanneer de onderbrekingsperiode ingaat.

**WP 26.4** Mocht het spel stilgelegd worden vanwege een ongeluk, ziekte, een bloedende wond of een andere onvoorziene reden, dan brengt de ploeg, die op het moment van de onderbreking in balbezit was, de bal in het spel op de plaats waar de bal zich bevond voor de onderbreking.

**WP 26.5** Behalve onder de omstandigheden als omschreven in WP 26.2 (bloeden) zal het de speler niet zijn toegestaan verder aan het spel deel te nemen als een vervanger in het veld is gekomen.

## **Bijlage A Instructies bij leiding door twee scheidsrechters**

1. De scheidsrechters hebben de algehele leiding van de wedstrijd en hebben gelijke bevoegdheden om voor fouten te fluiten en om strafworpen toe te kennen. Verschil van mening tussen de scheidsrechters is nimmer grond voor een protest of beroep.
2. De instantie die de scheidsrechters aanstelt heeft de bevoegdheid om de zijde van het zwembad te bepalen waaraan elk van de scheidsrechters zal fungeren. Scheidsrechters wisselen voor het begin van elke speelperiode van zwembadzijde, wanneer de ploegen niet van speelhelft wisselen.
3. Bij het begin van de wedstrijd en van elke speelperiode zullen de scheidsrechter zich positioneren op elk van de 5-meterlijnen. Het startsignaal zal gegeven worden door de scheidsrechter aan de kant van de jurytafel.
4. Na een doelpunt wordt het beginsignaal gegeven door de scheidsrechter die de leiding had bij de aanvallende situatie toen het doelpunt werd gemaakt. Voor het herbegin vergewissen de scheidsrechters zich ervan dat eventuele vervangingen doorgevoerd zijn.
5. Elke scheidsrechter heeft de bevoegdheid om voor fouten te fluiten op elk gedeelte van het speelveld maar elke scheidsrechter zal zijn primaire aandacht richten op de offensieve situatie bij aanvallen op het doel aan zijn rechterhand.  
De scheidsrechter die niet de aanvallende situatie beoordeelt (de verdedigende scheidsrechter) kiest een positie die zich niet dicht bij het doel bevindt waarop de aanval wordt uitgevoerd, dan de speler van de aanvallende ploeg die het verst terugligt.
6. Bij het toekennen van een vrije worp, doelworp of hoekworp, fluit de scheidsrechter die de beslissing neemt en beide scheidsrechters wijzen de richting aan waarheen de ploeg speelt die de vrije worp mag nemen. Hiermee zien de spelers die zich in de verschillende delen van het zwembad ophouden snel aan welke ploeg de worp is toegekend. De scheidsrechters maken gebruik van de tekens weergegeven in bijlage B, om de overtreding aan te geven waar zij voor fluiten.
7. Als, volgens het oordeel van de scheidsrechter, een speler aanhoudend op een onsportieve manier speelt, of aanhoudend blijft fouten simuleren, zal de scheidsrechter de gele kaart tonen aan de ploeg en aan de speler die zich hieraan schuldig maakt. Indien dit gedrag zich blijft voordoen, zal de scheidsrechter de rode kaart tonen aan het speelveld, de betreffende speler en de jurytafel, omdat dit aanzien wordt als wangedrag. Aansluitend toont de scheidsrechter het nummer van de speler aan de tafel.
8. Het teken voor het nemen van een strafworp wordt gegeven door de aanvallende scheidsrechter, met dien verstande dat de speler die de worp met zijn linkerhand wil nemen aan de verdedigende scheidsrechter mag vragen om het teken te geven.
9. Als tegelijkertijd door de beide scheidsrechters voor gewone fouten wordt gefloten voor dezelfde ploeg wordt de worp toegekend aan de speler bij de aanvallende scheidsrechter.
10. Als tegelijkertijd voor gewone fouten wordt gefloten maar voor verschillende ploegen wordt een neutrale inworp gegeven, te nemen door de aanvallende scheidsrechter.

11. Als tegelijkertijd door de beide scheidsrechters wordt gefloten, de ene voor een gewone fout en de ander voor een uitsluiting- of strafworfout, zal de uitsluiting- of strafworfout worden toegekend.

12. Wanneer spelers van beide ploegen tegelijkertijd een uitsluitingfout begaan, gedurende het spel, zal de scheidsrechter de bal opvragen om zeker te zijn dat de ploegen en de jurytafel zeker weten wie uitgesloten zijn. De 30-seconden klok wordt niet teruggezet. De ploeg welke in balbezit is krijgt een vrije worp. Indien geen enkel team balbezit had, dan wordt de klok wel teruggezet en wordt het spel gestart met een neutrale inworp.

13. Wanneer tegelijkertijd aan beide ploegen een strafworp wordt toegekend, wordt de eerste strafworp genomen door de ploeg welke in balbezit was. Nadat de tweede strafworp is genomen wordt het spel hervat door het team dat laatst balbezit had op de middenlijn, of daarachter. De klok wordt gereset op 30 seconden.

## Bijlage B      Tekens te gebruiken door de officials



**Fig. A** De scheidsrechter beweegt zijn arm omlaag vanuit een verticale positie:

1. teken voor het begin van een speelperiode
2. teken voor het herbegin na een doelpunt
3. teken voor het nemen van een strafworp



**Fig. B** Door met een arm te wijzen in de richting van de aanval en met de andere arm het punt aan te wijzen van waar de bal in het spel gebracht moet worden, bij een vrije worp, hoekworp of doelpunt.



**Fig. C** Teken voor een neutrale inworp. De scheidsrechter wijst met zijn handen met beide duimen naar boven gericht de plaats aan waar de neutrale inworp is toegekend en vraagt om de bal.



**Fig. D** Teken om de uitsluiting van een speler aan te geven, door naar de speler te wijzen en vervolgens de arm te bewegen in de richting van de speelveldbegrenzing, onmiddellijk gevolgd door het aangeven van het mutsnummer van de uitgesloten speler zodanig dat dit zichtbaar is voor zowel de spelers in het speelveld als voor de jurytafel.



**Fig. E** Teken voor het gelijktijdig uitsluiten van twee spelers. De scheidsrechter zal met beide handen naar de twee spelers wijzen, en aangeven overeenkomstig Figuur D dat ze uitgesloten zijn en vervolgens de mutsnummers aangeven.



**Fig. F** Teken voor het uitsluiten van een speler voor wangedrag aan te geven. De scheidsrechter geeft de uitsluiting aan in overeenstemming met fig. D (of indien van toepassing fig. E). Hij draait zijn handen om de beurt in het rond, duidelijk zichtbaar voor de spelers in het veld en de jurytafel. Aanvullend toont hij de speler een rode kaart. De scheidsrechter geeft het mutsnummer van de uitgestuurde speler door aan de jurytafel.



**Fig. G** Teken voor het uitsluiten van een speler met vervanging na 4 minuten aan te geven. De scheidsrechter geeft het teken voor de uitsluiting overeenkomstig Figuur D (of Figuur E indien van toepassing) en kruist vervolgens zijn armen op zodanige wijze dat dit zichtbaar is voor zowel de spelers in het speelveld als voor de jurytafel. Aanvullend toont hij de speler een rode kaart. De scheidsrechter geeft het mutsnummer van de uitgestuurde speler door aan de jurytafel.



**Fig. H** Teken voor het toekennen van een strafworp. De scheidsrechter brengt zijn arm met vijf opgestoken vingers omhoog. Daarna geeft hij de jurytafel het mutsnummer door van de verdedigende speler tegen wie de strafworp is toegekend.



**Fig. I** De scheidsrechter zal een doelpunt aangeven met een fluitsignaal gevolgd door het onmiddellijk wijzen naar het midden van het speelveld.



**Fig. J** Teken om de uitsluitingfout van het vasthouden van een tegenstander aan te geven. De scheidsrechter maakt een gebaar waarbij hij de pols van de ene hand met de andere hand vasthoudt.



**Fig. K** Teken om de uitsluitingfout van het onderduwen van een tegenstander aan te geven. De scheidsrechter maakt een neergaande beweging met beide handen beginnend vanuit een horizontale positie.



**Fig. L** Teken om de uitsluitingfout van het naar zich toe trekken van een tegenstander aan te geven. De scheidsrechter maakt een terugtrekkende beweging waarbij hij beide handen verticaal gestrekt naar zijn lichaam toe beweegt.



**Fig. M** Teken om de uitsluitingfout van het trappen van een tegenstander aan te geven. De scheidsrechter maakt met één voet een trappende beweging terwijl hij op de andere voet blijft staan.



**Fig. N** Teken om de uitsluitingfout van het slaan van een tegenstander aan te geven. De scheidsrechter maakt een slaande beweging met de gesloten vuist, beginnend vanuit een horizontale positie.



**Fig. O** Teken om de gewone fout van het wegduwen of zich afzetten van een tegenstander aan te geven. De scheidsrechter maakt met zijn arm een van zijn lichaam afduwende beweging beginnend vanuit een horizontale positie.





**Fig. P** Teken om de uitsluiting voor het hinderen of zwemmen over een tegenstander aan te geven. De scheidsrechter maakt een kruisend gebaar waarbij de ene hand de andere horizontaal kruist.



**Fig. Q** Teken om de gewone fout van het volledig onder water duwen van de bal aan te geven. De scheidsrechter maakt een neerwaartse beweging met zijn hand, beginnend vanuit een horizontale positie.



**Fig. R** Teken om de gewone fout van het staan op de bodem aan te geven. De scheidsrechter beweegt één voet omhoog en omlaag.



**Fig. S** Teken om de gewone fout van het onnodig tijd verspillen bij het nemen van een vrije worp, doelworp of hoekworp aan te geven. De scheidsrechter beweegt zijn hand op een zichtbare manier een of twee keer op en neer, de handpalm naar boven gericht.



**Fig. T** Teken om een overtreding van de 2-meterregel aan te geven. De scheidsrechter geeft het nummer twee aan, door de wijs- en de middelvinger omhoog te steken met de arm verticaal gestrekt.



**Fig. U** Teken om de gewone fout van tijdverspilling of het aflopen van de 30-secondenklok aan te geven. De scheidsrechter maakt met zijn hand twee of drie keer een cirkel gebaar.



**Fig. V** Teken van een grensrechter bij het begin van een spelperiode d.m.v. het heffen van één arm in verticale positie.



**Fig. W** Teken van een grensrechter om een onjuiste (her)start of een verkeerd terugkomend uitgesloten speler aan te geven, d.m.v. het heffen van beide armen in verticale positie.



**Fig. X** Het teken van de grensrechter om een doelworp/hoekworp aan te geven, d.m.v. het horizontaal wijzen van de arm in aanvallende richting.



**Fig. Y** Het teken van de grensrechter om een doelpunt aan te geven, d.m.v. het heffen en kruisen van beide armen.



1



2



3



4



5



10

**Fig. Z** Tekens ter aanduiding van het mutsnummer van een speler. Om beter met de spelers en de secretaris te communiceren worden in voorkomende gevallen beide handen gebruikt, wanneer het nummer hoger dan vijf is. Eén hand toont dan vijf vingers en samen met de andere hand wordt het aantal extra vingers getoond, waardoor dan de som van het mutsnummer van de speler wordt gevormd. Voor het nummer tien wordt een gesloten vuist getoond. Indien het nummer hoger is dan tien, dan toont één hand de gesloten vuist en de andere hand het aanvullend aantal vingers om het juiste nummer van de speler te vervolledigen.