

Víz alatti rögbi

CMAS szabályok

2017/09-es változat

Érvényben 2018. január 27. óta

Fordította: Endrédy Zsófia

Lektorálta: Klima András és Novotny Tamás

CMAS

Víz alatti rögbi nemzetközi szabályai

A víz alatti rögbi rövid leírása

A víz alatti rögbi egy kihívásokkal teli háromdimenziós játék, amit a víz színén és alatt játszanak egy medencében, amely legalább 3,5 méter mély, azonban nem mélyebb, mint 5 méter. Két csapat játszik egymás ellen, csapatonként maximum 6 fővel a vízben a játék alatt. Minden játékos alap búvárfelszerelést visel, amely a következőket jelenti: maszk, légzőcső és uszonyok, és úszódresszek, valamint azokkal egyező színű sapkák. Az egyik csapat fehérben játszik, míg a másik csapat feketében vagy sötétkékben. A játék célja, hogy a labdát az ellenfél csapat kapujába juttassák. A labda nehéz és lesüllyed a medence aljára, ha eldobják. A kapuknak kosár alakja van és egy kapu található a medence mindkét végén, annak alján.

A víz alatti rögbi egy fizikai kontaktsport. A szabályok többnyire természetesek, ami annyit tesz, hogy fair play-en alapulnak továbbá gyakorlatiasságon és józan éssen. Mindenki tudatában van annak, hogy nem engedélyezett olyan ellenfélre mozdulni, vagy megtámadni, akinél nincs labda – kivéve, ha a labda birtokában van, a fair play szabályainak megfelelően készen áll a játékra.

Három bíró van egy mérkőzésen, kettő a vízben, egy pedig a felszínen. A nyilvánvaló oka, hogy egy játéknak legyenek szabályai valamint bírái, hogy a szabályok leírják, hogyan lehet játszani a játékot, mi engedhető meg a játékosoknak, valamint a bírák azért vannak jelen, hogy biztosítsák a szabályok betartását. A bírák egyik legfontosabb feladata, hogy szavatolják minden vízben és a víz közelében lévő ember biztonságát és ez különösen fontos egy olyan fizikai sportnál, mint a víz alatti rögbi. Ez kimondottan fontos, hogy akármilyen helyzetben valaki megsérülhet, kétség esetén a bíró állítsa le a játékot és ítéljen büntetőt. Ezzel egyidejűleg, hogy elkerüljék a büntetőket, a játékosoknak tisztán kell jelezniük szándékaikat, hogy a bírók ne érthessék félre a helyzetet.

Tartalom

1	Definíciók, játéktér és felszerelés.....	9
1.1	Definíciók.....	9
1.1.1	Torna.....	9
1.1.2	Meccs.....	9
1.1.3	Mérkőzés	9
1.1.4	Játék.....	9
1.1.5	Normál játék.....	9
1.1.6	Büntetődobások	9
1.1.7	Felszíni bíró.....	9
1.1.8	Víz alatti bíró.....	9
1.1.9	Főbíró.....	9
1.1.10	Zsúri	9
1.1.11	Mérkőzés jegyzőkönyvvezető asztal	9
1.1.12	Csapatvezető	9
1.1.13	Csapatkapitány	10
1.1.14	Cserejátékos	10
1.1.15	Tartalék játékos	10
1.2	Játéktér.....	10
1.2.1	Méretetek.....	10
1.2.2	A játéktér feljelölése.....	10
1.2.3	Bejárati sáv	10
1.2.4	Csereterület.....	10
1.2.5	Kispad/cserepad.....	10
1.2.6	Kijárat vonal.....	11
1.2.7	Büntetőpad területe.....	11
1.2.8	Szabaddobási zóna	11
1.2.9	Felezővonal.....	11
1.3	Kapu (lásd 2. melléklet).....	11
1.3.1	Kapupozíciók.....	11
1.3.2	A kapu méretei	11
1.3.3	Kapuvédő párna.....	11
1.4	Víz alatti labda (lásd 3. melléklet)	11
1.4.1	A labda süllyedési sebessége.....	11

1.4.2	A labda kerülete	11
1.4.3	A labda kinézete	11
1.4.4	A labda kiválasztása.....	12
1.5	Jelzőberendezés	12
1.5.1	Jelzőberendezés	12
1.5.2	Berendezés biztonság.....	12
1.5.3	Jelzőberendezések száma.....	12
2	Csapatkötelességek, csapat felépítése és felszerelés	13
2.1	A játékosok és a csapatvezető kötelességei.....	13
2.1.1	A játékosok és a csapatvezető kötelességei közé tartozik, hogy	13
2.1.2	A csapatvezető felelőssége, hogy.....	13
2.1.3	A csapatkapitány előjogai.....	13
2.1.4	Óvás	13
2.2	A csapat összeállítása	14
2.2.1	A játékosok száma	14
2.2.2	Cserejátékosok	14
2.2.3	Tartalék játékosok	14
2.2.4	Csere terület	15
2.3	Személyes felszerelés	15
2.3.1	Nem megfelelő felszerelés	15
2.3.2	A kötelező személyes felszerelés.....	15
2.3.3	Sérülések megelőzése	17
2.3.4	Test súrlódása.....	17
2.3.5	Fogást fokozó anyag	17
2.3.6	Oxigénnel dúsított levegő.....	17
2.3.7	Hibás felszerelés	17
2.4	Csapatazonosítás	18
2.4.1	Nem megfelelő felszerelés	18
2.4.2	Csapatzínek	18
2.4.3	Dressz zínek.....	18
2.4.4	Csapatkapitányok	18
2.4.5	Karpántok	18
2.4.6	Kiegészítő személyes védelem	18
3	Hivatalos személyek és a zsűri.....	19

3.1	Szám, címek és kötelességek.....	19
3.1.1	A bírók száma	19
3.1.2	Felsőbíró.....	19
3.1.3	Víz alatti bírók.....	20
3.1.4	Sebesült játékos.....	21
3.1.5	Öntudatánál nem teljesen levő játékos.....	21
3.1.6	Labdacsere.....	21
3.1.7	Csapatok elkülönítése.....	21
3.1.8	A játékidő meghosszabbítása	22
3.1.9	Hallható és látható jelzések (lásd 4-es melléklet, látható jelzések)	22
3.2	Hivatalos személyek felszerelése	22
3.2.1	A bírók felszerelése	22
3.2.2	Felsőbíró.....	22
3.2.3	Víz alatti bírók.....	22
3.2.4	Személyes védelem	22
3.2.5	Video.....	22
3.2.6	Zsúri	22
4	A játék.....	23
4.1	Kezdő játék	23
4.1.1	Félideő kezdete	23
4.1.2	A játék kezdete, miután gólt lőttek	23
4.1.3	Büntetődobás utáni játékkezdés	23
4.1.4	Csapatlabda	23
4.1.5	Bírói labda.....	24
4.2	Játékosok cseréje és helyettesítése	24
4.2.1	Játékosok cseréje a játék ideje alatt.....	24
4.2.2	A tartalékok használata	25
4.3	A játék időtartama.....	25
4.3.1	A játék részei	25
4.3.2	Félideőben	25
4.3.3	A játék megszakítása	25
4.3.4	A félideő végén a játék megszakítása.....	26
4.3.5	Mérkőzés eldöntése	26
4.3.6	Időkérés	27

4.3.7	A jelzések sorrendje.....	27
4.4	Góllövési folyamat.....	28
4.4.1	Góllövés	28
4.4.2	A mérkőzés eredménye.....	28
4.4.3	A torna eredménye.....	28
4.4.4	Csapatok egyenlő számú pontokkal	28
4.5	A játék megállítása	29
4.5.1	A játék megállítása	29
4.5.2	Mérkőzés óra.....	29
4.5.3	Hallható jelzések a játék megállítására	29
5	Szabálytalanság	29
5.1	Szabálytalanság	29
5.1.1	Sporthoz nem méltó vagy provokatív viselkedés.....	30
5.1.2	Szükségtelenül kemény vagy erőszakos játék	30
5.1.3	A vízben több játékos tartózkodik.....	31
5.1.4	A vízbe történő helytelen bemenetel vagy a helytelen kijövetel.....	31
5.1.5	A játékosok helytelen használata	31
5.1.6	Az ellenfél eltávolítása a kapuról.....	31
5.1.7	Amikor nem térnek vissza a kezdőpozícióba góllövés után	32
5.1.8	A kapu és a medence oldalának szabálytalan használata	32
5.1.9	Megtámadni az ellenfél felszerelését.....	33
5.1.10	Fojtás	33
5.1.11	Nem megfelelő labdahasználat	34
5.1.12	Nem megfelelő általános viselkedés	34
5.1.13	Visszatartás.....	34
5.1.14	Szabaddobásba történő beavatkozás.....	35
5.1.15	Kezdésnél a labda elrejtése	35
5.1.16	Kivinni a labdát a játéktéren kívülre.....	35
5.1.17	Kapaszkodás a fix pontokhoz a medencében.....	35
5.1.18	A játék szándékos késleltetése	36
5.1.19	Szabálysértés góllövést megakadályozandó	36
6	Büntetések.....	37
6.1	Figyelmeztetések.....	37
6.1.1	A figyelmeztetés okai	37

6.1.2	Idő a figyelmeztetésre	37
6.1.3	Figyelmeztetési értesítés.....	37
6.1.4	Amikor a játékos ismétli a viselkedését.....	38
6.1.5	Amikor a csapat ismétli a viselkedését – csapatfigyelmeztetés.....	38
6.2	Szabaddobás.....	38
6.2.1	Szabaddobások oka	38
6.2.2	Értesítés szabaddobásról.....	38
6.2.3	A szabálysértő csapat labdakezelése.....	38
6.2.4	Szabaddobás pozíciója.....	38
6.2.5	Szabaddobások elvégzése	39
6.2.6	Szabaddobás kezdésére feljogosító jelzés.....	39
6.2.7	Nem megfelelő szabaddobás	39
6.3	Kiállítás	40
6.3.1	Kiállítás.....	40
6.3.2	Kiállítás okai	40
6.3.3	A szabályt sértő csapat labdakezelése	41
6.3.4	A játékos, aki kiállítást kap	41
6.3.5	A kiállítás végi jelzések	41
6.3.6	Törölt kiállítások, mielőtt a teljes idő eltelt volna	41
6.3.7	Kiállítások büntetődobásoknál	41
6.4	Büntetődobás	41
6.4.1	A büntetődobások okai	41
6.4.2	A szabálysértő csapat labdakezelése.....	41
6.4.3	Büntetődobások ideje	42
6.4.4	Büntetőök elvégzése	42
6.4.5	A büntetődobás vége	43
6.4.6	A védő nem szabályos viselkedése.....	43
6.4.7	A támadó nem megfelelő viselkedése.....	43
6.4.8	Büntetődobások sorozata	43
6.5	Előny szabály és Késleltetett döntés	43
6.5.1	Az előny szabály.....	43
6.5.2	Késleltetett döntés	44
6.6	Játékos kizárása (lásd 5-ös melléklet, Játékos incidens jegyzőkönyve).....	44
6.6.1	A bíró kizárhatja a játékost sporthoz nem méltó és erőszakos viselkedés miatt.....	44

6.6.2	A bíró kizárhatja a játékost akkor is, amikor az folyamatosan megszegi a szabályokat. 44	
6.6.3	Egy játékost akár mikor kizárhatnak a tornán történt események alapján	44
6.6.4	Kizárt játékos	45
7	Szervezés	45
7.1	Felelősség a játéktérért	45
7.2	Adott bajnokságokon előforduló szabályváltoztatások felelőssége	45
7.3	Személyzeti felelősség	45
7.4	Labdák iránti felelősség	45
7.5	A bírók felszereléséért való felelősség	45
7.6	A játékosok saját felelősségükre játszanak	46
Melléklet 1	Játéktér	
Melléklet 2	Kapu	
Melléklet 3	Töltési és kezelési útmutató víz alatti rögbi labdákhoz	
Melléklet 4.1	Bírói kézjelek	
Melléklet 4.2	Bírói kézjelek	
Melléklet 5	Játékos incidens jelentés, Víz Alatti Rögbi	
Melléklet 6.1	3 vagy több csapat azonos pontszámmal	
Melléklet 6.2	3 vagy több csapat azonos pontszámmal	

1 Definíciók, játéktér és felszerelés

1.1 Definíciók

1.1.1 Torna

A torna az első játékok első napjától kezdődik és az utolsó játékok utolsó napjáig tart.

1.1.2 Meccs

Az időszak, amely kezdődik az első félidő elején és tart a második félidő/büntetődobások végéig, beleértve az időt, amely a büntető dobások között telik el, valamint az időkéresek idejét.

1.1.3 Mérkőzés

Az időszak, amely az első félidő elején kezdődik és tart a második félidő/büntetődobások végéig, nem számítva bele az időt, amely a büntető dobások között telik el, valamint az időkéresek idejét.

1.1.4 Játék

Az idő, amikor a mérkőzés óra jár, beleértve a büntetődobásokat is.

1.1.5 Normál játék

Az idő, amikor a mérkőzés óra jár, nem számítva a büntetődobásokat.

1.1.6 Büntetődobások

Büntetődobások sorozata, a mérkőzés végén, amely legalább csapatonként 3 dobást magában foglal.

1.1.7 Felszíni bíró

A felszíni bíró a mérkőzés alatt a főbíró. Ő a medence szélén áll, a játéktér mellett.

1.1.8 Víz alatti bíró

Minden játék alatt a két víz alatti bíró a víz alatti játéktérben tartózkodik, egy-egy a játéktér két szélén.

1.1.9 Főbíró

A torna főbírája. Világ- és Zónabajnokságokon a főbíró a CMAS jelöli ki.

1.1.10 Zsűri

A zsűrit a CMAS szabályok szerint választják meg a csapatvezetői megbeszélésen. Ő a torna legmagasabb szintű hatósága.

1.1.11 Mérkőzés jegyzőkönyvvezető asztal

Egy asztal, amely a játéktér mellett található a felszíni bíró mögött. Itt vezetik a mérkőzés jegyzőkönyvét és helyezik el a mérkőzés óráját.

1.1.12 Csapatvezető

Egy személy, általában egy nem játészó személy, aki a képviseli a csapatot.

1.1.13 Csapatkapitány

Egy személy, aki képviseli a csapatot a játékosok közül. A kapitányt aktív játékosok közül kell kiválasztani, nem cserejátékosokból. A mérkőzés jegyzőkönyvben „C” betűvel jelölik a kapitányt.

1.1.14 Cserejátékos

Egy játékos a maximum 12 aktív játékos közül, aki az adott pillanatban nincs a játéktérben vagy a büntetőpadon.

1.1.15 Tartalék játékos

Egy játékos a maximum 15 játékos közül, akit felvezetnek a mérkőzés jegyzőkönyvbe, nem játékos, nem cserejátékos és tartalékként vesz részt a játékban.

1.2 Játéktér

1.2.1 Méretek

Hossz: A játéktér 12-22 m hosszú lehet.

Szélesség: A játéktér 8-12 m széles lehet.

Mélység: A játéktér 3,5-5 m mély lehet.

Előnyben vannak azok a medencék, amelyek falai merőlegesek a medence aljára.

Létrák, vízszűrők, ugrókövek, stb. nem részei a játéktérnek, akkor sem, ha a játéktéren belül vannak.

1.2.2 A játéktér feljelölése

Egy kötélnak kell jeleznie a víz felszínén a játéktér nyitott hosszát. Egy másik ilyen jelzésnek kell lennie a medence alján.

1.2.3 Bejárati sáv

Egy plusz vonal, amely a játéktérrel jelző vonallal párhuzamos, 3 méter távolságra attól, ez jelzi a bejárati sávot.

1.2.4 Csereterület

A csereterületek legyenek a medence szélén a játéktér és a bejárati sáv mindkét végén és legyenek feljelölve. A játéktér rövidebbik oldalának teljes hossza és a bejárati sáv felel meg a teljes csereterületnek. Ezt a területet vonallal vagy kerítéssel kell kijelölni.

1.2.5 Kispad/cserepad

A kispad /székek/ legyen a medence szélén a bejárati sáv mindkét végén, a csereterületen belül.

1.2.6 Kijáratí vonal

A játéktér mindkét végének rövidebb oldala, amely elválasztja a játékteret és a csereterületet. A kijáratí vonal nem folytatódik a játéktéren túl, nem hosszabbítható meg úgy, hogy az felossa a bejáratí sávot és a csereterületet.

1.2.7 Büntetőpad területe

A büntetőterületet közel kell elhelyezni a csereterülethez, de láthatóan elkülönítve.

1.2.8 Szabaddobási zóna

Két méteres terület, amely a szabaddobás helyétől gömb alakban helyezkedik el.

1.2.9 Felezővonal

A felezővonal egy képzeletbeli vonal a medencében, amely a játékteret két egyenlő részre osztja és áthalad a két csapat kapuján.

1.3 Kapu (lásd 2. melléklet)

1.3.1 Kapupozíciók

A kapu két merev kosár, amelyek a játéktér két végén annak közepén helyezkednek el, a medence alján, a fal mellett. Nem megengedett, hogy lehetséges legyen, hogy a labda bejusson a fal és a kosár közé. A kapukat ne lehessen könnyen mozgatni a mérkőzés alatt.

1.3.2 A kapu méretei

A kapu méretei 445-455 mm magas és 390-400 mm belső felső átmérő között mozoghatnak.

1.3.3 Kapuvédő párna

A kapu széleit be kell fedni puha fedőréteggel, amely nem változtathatja meg a kért 390-400 mm közötti belső felső átmérőt.

1.4 Víz alatti labda (lásd 3. melléklet)

1.4.1 A labda süllyedési sebessége

A labda, amelyet játékra használható, vízzel töltött úgy, hogy a nem lebeghet a vízen. 1000-1250 mm per másodperc süllyedési sebességgel kell rendelkeznie.

1.4.2 A labda kerülete

520-540 mm közötti kerülettel kell rendelkeznie férfi és U21-es mérkőzések esetében, 490-510 mm közötti kerület női mérkőzések esetében.

1.4.3 A labda kinézete

A labda színét úgy kell megválasztani, hogy az egyszerűen és jól látható legyen mindkét csapat játékosai és a bírók számára is, továbbá a nézőknek is (videón vagy közvetítéseken). A labda színének el kell térnie a csapatok színeitől.

1.4.4 A labda kiválasztása

Bajnokságokon minden csapatnak megvan a lehetősége, hogy egy-egy labdát mutasson meg kiválasztásra. A bírók ellenőrzik a körméretet, a süllyedést, keménységet, fogást, szint, kontrasztot, stabilitást, stb. Ezt egy olyan helyen és időpontban végzik el, amelyet közzétesznek a csapatvezetői megbeszélésen. Amennyiben szükséges, a bírók csökkenthetik a tesztelésre váró labdák számát.

Minden csapat képviselője szavazhat, hogy melyik labdát használják a torna során. 3 labdát mind a férfi/U21-es és a női mérkőzésekre is rangsorolnak. A labdákat egyértelműen megjelölik és a mérkőzés jegyzőkönyvvezető asztalnak közvetlen közelében tartják őket.

1.5 Jelzőberendezés

1.5.1 Jelzőberendezés

A berendezéseket be kell mutatni és tesztelni kell a tornák előtt. A kezdő/vége jelzéseket tisztán lehessen hallani a játéktér minden részén, a bejárati sávban és a szárazföldön is.

1.5.2 Berendezés biztonság

Minden a medencetérben használatos berendezésnek meg kell felelnie a helyi és nemzeti előírásoknak, amelyek az adott területen alkalmazandók. Minden berendezésnek biztonságosnak kell lennie.

1.5.3 Jelzőberendezések száma

Rendelkezésre kell, hogy álljon jelzőberendezés mind a három bíró számára, amelyek lehetővé teszik számukra, hogy szabadon lefedjék a szükséges területet. pl.: a víz alatti bírónak el kell érniük legalább a kapukig, a felszíni bírónak lehetőséget kell adni, hogy legalább a játéktér teljes hosszán akadály nélkül végig tudjon haladni.

Bajnokságokon legalább 2 teljes jelzőberendezésnek rendelkezésre kell állnia és opcionálisan egy mechanikai pótkerendezésnek.

2 Csapatkötelességek, csapat felépítése és felszerelés

2.1 A játékosok és a csapatvezető kötelességei

2.1.1 A játékosok és a csapatvezető kötelességei közé tartozik, hogy

- 2.1.1.a olyan viselkedést tanúsítson, amely a torna teljes időtartama alatt méltó a sporthoz és annak hírnevéhez,
- 2.1.1.b ismerje a szabályokat és azoknak megfelelően játsszon,
- 2.1.1.c biztosítsa, hogy a felszerelés megfelel a szabályoknak az egész mérkőzés folyamán,
- 2.1.1.d kövesse a bírók utasításait végig a mérkőzés folyamán.

2.1.2 A csapatvezető felelőssége, hogy

- 2.1.2.a átadja a szervezők által megnevezett helyen és időben azt a listát, amely tartalmazza a csapatvezető nevét, valamint a játékosok nevét és sapkaszámait, amelyeket a mérkőzés során használnak. A csapatkapitányt „Captain” szóval kell jelölni, vagy „C” betűvel. Tartalék játékosokat „Reserve” szóval, vagy „R” betűvel kell jelölni. A csapatvezető nevét is meg kell adni. A listát a szervezők által megadott helyen és időben kell átadni.
- 2.1.2.b feleljen a nem játszó csapattagok viselkedéséért a csereterületen,
- 2.1.2.c aláírjon bármilyen óvást a csapat nevében.
- 2.1.2.d Amennyiben nem adtak meg csapatvezető nevet a mérkőzés jegyzőkönyvben, a csapatkapitány tekintendő csapatvezetőnek. Amennyiben nincs megjelölve csapatkapitány, az a játékos (nem tartalék) tekintendő csapatvezetőnek és csapatkapitánynak, aki a legalacsonyabb számú sapkát viseli.

2.1.3 A csapatkapitány előjogai

- 2.1.3.a Amennyiben a csapatkapitányt megnevezték a mérkőzés jegyzőkönyvben és könnyen azonosítható a 2.4.4 (Csapatkapitányok) pont szerint, akkor neki van joga megbeszélni a felszíni bíróval a felmerülő kérdéseket, amelyek a szabályok értelmezésével kapcsolatban előfordulhatnak a játék során. A csapatkapitányokat magához is hívhatja a felszíni bíró, hogy információt osszon meg figyelmeztetésekről, stb. Az éberség fontos, különben elsikkadhatnak információk. (6.1.3 Figyelmeztető jelzések)

2.1.4 Óvás

- 2.1.4.a A csapat alapvetően csak akkor nyújthat be óvást, ha a mérkőzés jegyzőkönyvet senki nem írta alá előzőleg a csapatból.
- 2.1.4.b Az óvást írásban kell benyújtani maximum 30 perccel a mérkőzés vége után. A mérkőzés végét fel kell vezetni a mérkőzés jegyzőkönyvbe. Ugyanakkor meg kell fizetni az óvási díjat is. (3.1.2.m)

2.1.4.c Az óvást csak a csapatvezető írhatja alá. (2.1.2.c és 2.1.2.d)

2.1.4.d A csapatvezető felelőssége, hogy biztosítsa, hogy a megfelelő címzetthez eljusson az óvás, és hogy a címzett feljegyezi az óvás pontos idejét és átadását és ezt az eredeti iraton az aláírásával igazolja, illetve azt is, hogy átadta/átvette az óvási díjat.

2.2 A csapat összeállítása

2.2.1 A játékosok száma

A csapatot maximum 15 játékos alkothatja, hat a vízben, hat csere és három tartalék játékos.

A csapat állhat 15-nél kevesebb játékosból is, de minimum hat játékosnak lennie kell a mérkőzés kezdetén. Bajnokság esetén a maximum játékos szám szintén 15 fő, amely az egész bajnokság idejére érvényes.

2.2.2 Cserejátékosok

Minden játékos a 12-ből (vagy a minimum hatból) a csapatban, akik a csereterületen vannak, cserejátékosnak számítanak. Amennyiben a csapatnak több mint hat játékosa van, mindenkinek rajtuk kívül a csereterületen belül kell tartózkodnia a játék teljes ideje alatt.

2.2.3 Tartalék játékosok

Nincsenek a tartalékos játékosokról külön meghagyások. Amennyiben azonban a csereterületen tartózkodnak, akkor a 2.2.4-es pontban leírtaknak megfelelően kell viselkedniük. A tartalék játékosoknak megengedett, hogy bemelegítsenek a medencében, a bejárat vonaltól és a játéktéren kívül eső részen, amennyiben a medence ezt lehetővé teszi.

2.2.4 Csere terület

2.2.4.a *A csapatnak lehetnek olyan tagjai a csereterületen, akik nem játszanak. A csapatvezető a felelős a viselkedésükért. (2.1.2.b)*

2.2.4.b *Minden nem játszó játékosnak a csereterületen megkülönböztethetőnek kell lennie a játékosoktól, legalább a felsőtestüknek és a válluknak takarva kell lennie, és nem viselhetnek sapkát vagy uszonyt. A felszíni bíró akármikor kérheti ezeket a játékosokat, hogy hagyják el a területet, amennyiben úgy találja, hogy akadályozzák a bíráskodást, vagy beleavatkoznak a játékba.*

2.2.4.c *A csereterületen található összes személynek követnie kell a játékszabályokat, és ha egy nem játszó játékos megszegi azokat, akkor a csapatot büntetik. Amennyiben kiállítást ítélnék, akkor a bíró megkérdezi a csapatot, hogy válasszon egy játékost, vagy a bíró választ egyet, ha a csapat nem reagál időben. A személynek, akinek a büntető köszönhető, azonnal el kell hagynia a csereterületet és annak közvetlen közelségét.*

2.3 Személyes felszerelés

2.3.1 Nem megfelelő felszerelés

A játékosnak, aki a mérkőzés teljes időtartama alatt nem teljesíti a személyes felszerelésre vonatkozó előírásokat, el kell hagyni a vizet vagy a bíró megtagadja neki a vízbe kerülést. A játékost ki is állíthatják

A játékos, akit a bíró felszólított, hogy hagyja el a vizet, nem térhet vissza a vízbe addig, amíg a felszíni bíró nem elégedett a megfelelő felszerelésével.

2.3.2 A kötelező személyes felszerelés

Minden játékosnak rendelkeznie kell egy sapkával, úszódresszel, maszkkal, uszonyokkal és karpántokkal. Továbbá légzőcső is használható.

- 2.3.2.a Minden potenciálisan sebesülést okozó kiálló szélét a felszerelésnek le kell fedni.
- 2.3.2.b Az uszonyokat lehet uszonyrögzítővel használni.
- 2.3.2.c Az uszonyok hosszúsága nem szabályozott.
- 2.3.2.d Mono-uszonyokat nem lehet használni.
- 2.3.2.e Az uszonyoknak elég nagy/merevnek kell lenniük, hogy megfogja a víz közegellenállása, azért, hogy megelőzze/minimalizálja a rúgások miatti sérüléseket.
- 2.3.2.f Az uszonyokat úgy kell tervezni, hogy ne ártassanak senkinek.
- 2.3.2.g Amennyiben törekeny anyagot használnak a felszerelés akármelyik részében, gondoskodni kell arról, hogy ne sérthessen meg senki, amennyiben eltörik.
- 2.3.2.h A sapkáknak rendelkezniük kell beépített fülvédővel és ezeket nem lehet módosítani semmilyen formában sem. Azért kell, hogy megelőzze a fülsérüléseket.
- 2.3.2.i A számozott sapka alatt viselt úszósapka nem takarhatja el a külső hallási csatornát. Ez azért van, hogy megelőzze a fülsérüléseket. Az úszósapka színének meg kell egyeznie a csapat színével.
- 2.3.2.j A játékosok számának egyedinek kell lenniük játékosonként, ezek a számok 1-99 között lehetnek.

A játékosok számát mind a három bírónak tisztán kell látnia. Amennyiben a sapka száma részben vagy egészében takarva van, a játékosnak fel kell írnia a számát a karja felső részére egy vízálló tollal. A bőrön viselt számnak láthatónak kell lennie a mérkőzés teljes időtartama alatt.

2.3.2.k Mezek használata nem kötelező, de megengedett, ha követik a csapat színét. A mezeket úgy kell megtervezni, hogy akkor is szorosan passzoljanak, amikor vizesek. A mezeket a felszerelés részének kell tekinteni és úgy kell kezelni, mint az úszódresszt és a sapkát, ami azt jelenti, hogy lehet a mezekbe kapaszkodni, de azokat nem lehet megfogni vagy meghúzni.

2.3.2.l Kiegészítő könyök- vagy térdvédő használata megengedett, ha követi a csapat színét, vagy az egyedi bőrszínét. A kiegészítő védőeszköznek vizesen is testhezállónak kell lennie. A kiegészítő védőfelszerelést a felszerelés részének kell tekinteni és úgy kell kezelni, mint az úszódresszt és a sapkát, ami azt jelenti, hogy lehet a mezekbe kapaszkodni, de azokat nem lehet megfogni vagy meghúzni.

2.3.2.m Vízben nem oldódó sampon vagy vazelin, stb. használata nem megengedett az uszonyok felvételekor, mert beszennyezi a labdát és a játékosokat.

2.3.3 Sérülések megelőzése

2.3.3.a A játékosok nem viselhetnek semmit, ami akárkinek sérülést okozhat.

2.3.3.b A körmöket rövidre kell vágni és nem lehetnek élesek.

2.3.3.c Ujjak összekötözése sima ragasztószalaggal megengedett, hogy az ujjak rugalmasak maradjanak.

2.3.3.d Minden kiálló szélet (pl. maszkon, uszonycsat) le kell simítani és/vagy lefedni. Ez megoldható ragasztószalaggal vagy akármilyen hasonló anyaggal.

2.3.3.e A játékosnak, aki rájön, hogy a felszerelése veszélyes lehet, azonnal el kell hagynia a vizet és informálnia a felszíni bírót, hogy veszélyes felszerelés marad a vízben.

2.3.4 Test súrlódása

Amennyiben egy játékos teste csúszós, amikor vizes, megtagadhatják tőle a játékban való részvételt. A test egyik része sem lehet síkosított semmilyen krémmel vagy hasonló anyaggal. (3.1.2.c)

2.3.5 Fogást fokozó anyag

Nem megengedett fogást fokozó anyag használata a test semmilyen részén. (3.1.2.c)

2.3.6 Oxigénnel dúsított levegő

Játékoslistán felsorolt játékos nem szívhat be oxigénnel dúsított levegőt vagy más egyéb anyagot. A játékosnak, aki ilyen levegőt szív, automatikusan el kell hagynia a mérkőzés területét és nem térhet vissza. Amikor oxigént kap a játékos elsősegély részeként, nem szükséges előre értesíteni a bírót, azonban amint lehetséges informálni kell őket a tényről.

2.3.7 Hibás felszerelés

Ha a játékos felszerelése, vagy annak egy része károsodik a játék során, a játékos megjavíthatja azt anélkül, hogy elhagyná a vizet, amennyiben ez megoldható a játék menetébe történő beavatkozás nélkül úgy, hogy mindenki biztonságban marad.

Ha a játékos elhagyja a vizet, hogy megjavítsa a felszerelését, akkor ezt a normál cseré szerint kell lefolytatni. (4.2.1 és 2.2.2)

2.4 Csapatazonosítás

2.4.1 Nem megfelelő felszerelés

A játékosnak, aki a játék ideje alatt nem teljesíti a csapatazonosításra vonatkozó szabályokat, el kell hagynia a vizet és a bírót megtagadja a vízbe való visszajutást. A játékos ilyenkor kiállításra kaphat.

A játékos addig nem térhet vissza a vízbe, amíg a felszíni bírót nem elégedett a felszerelésével, aminek megfelelő állapotban kell lennie.

2.4.2 Csapatszínek

Minden csapattagnak számozott sapkát kell használnia ugyanolyan színben. Amennyiben egy játékos úszósapkát használ, vagy más kiegészítőt használ, minden látható résznek sötét vagy világos színűnek kell lennie a sapka színe szerint.

2.4.3 Dressz színek

Minden csapatnak birtokolnia kell egy sötét szettet és egy fehér szettet úszódresszből és sapkákból, a fenti színekből.

Az úszódresszek rendelkezhetnek kisebb területekkel zászlószíneknek, csapat/országneveknek, stb. azonban az úszódressz színének kell lennie a dominánsnak. Az úszódressznek tisztán világosnak/sötétnek kell lennie a vízben. Átlátszó dresszek alatt sötét színű dressz viselése, vagy ellentétes színű dressz viselése egy másik színű dressz alatt, úgy hogy az nem vág egybe a felső réteggel nem tekinthető megfelelőnek.

2.4.4 Csapatkapitányok

A csapatkapitányok neveit C-betűvel fel kell tüntetni a mérkőzés jegyzőkönyvben, és a kapitányoknak viselniük kell egy karpántot az egyik felkarjukon. A karpántnak követnie kell a csapat színét.

Ha a csapatkapitány nem egy aktív játékos, a csapatnak lesz megfelelő ideje, hogy egy új kapitányt válasszon. Ha a csapat nem tudja eldönteni, ki legyen a csapatkapitány, akkor kapitányként a legalacsonyabb számú sapkával játszó játékos kerül kiválasztásra. Ebben, de csakis ebben az esetben a kapitánynak nem kell a felkarján karpántot viselnie.

2.4.5 Karpántok

A csapatnak, amelyik sötét sapkát és úszódresszt visel, sötét karpántot is kell viselnie. A csapatnak, amelyik világos sapkát és úszódresszt visel, világos karpántot is kell viselnie. Ujjak nem kerülhetnek a karpánt és a kar közé.

2.4.6 Kiegészítő személyes védelem

Megengedett a könyök- és térdvédő használata, amelyek puha anyagból készültek, amennyiben megegyeznek a csapat színével vagy a játékos bőrszínével. Senkinek nem okozhatnak sebesülést, mint például vágásokat, ujjbecsípődéseket, stb. (2.3.3.a).

3 Hivatalos személyek és a zsűri

3.1 Szám, címek és kötelességek

3.1.1 A bírók száma

Legalább három bíró felelős minden mérkőzésért és a döntéseik kötelező erejűek. (3.2.5 Video)

3.1.2 Felsőzíni bíró

A felszíni bíró a medence széléről figyeli a játékot és az alábbiakért felelős:

3.1.2.a a játék minden nézőpontjáért és annak levezetéséért.

3.1.2.b a játéktérért, a csereterületekért, büntetőpadi területekért, a kapuért és a labdáért. Akármilyen eltérést a szabályoktól fel kell vezetni a mérkőzés jegyzőkönyvbe.

3.1.2.c a felsoroltak mérkőzés előtt történő ellenőrzéséért: felszerelés, vizes test súrlódása, becsípődést elősegítő anyagok megléte a felszerelés között, stb.

3.1.2.d annak ellenőrzéséért, hogy a játékosok nevei és számai felvezetésre kerültek a mérkőzés jegyzőkönyvbe a mérkőzés megkezdése előtt.

3.1.2.e Mindig a felszíni bíró indítja a játékot, amikor az alábbi megszakítások történnek:

- félidő kezdete
- játék kezdete gól után
- szabaddobások indítása
- csapatlabdák indítása
- bírói labdák indítása
- büntetők indítása

3.1.2.f A játékidőért

3.1.2.g A cserejátékosokért

3.1.2.h A kiállításokért

3.1.2.i Bármilyen megfigyelt szabálytalanságért

3.1.2.j a játékosok felszerelésének folyamatos ellenőrzéséért, ami magában foglalja azt is, hogy megtagadja a játékos visszatérését a vízbe, amennyiben annak felszerelése nem felel meg a szabályoknak.

3.1.2.k A cserékért

3.1.2.l a mérkőzés jegyzőkönyv vezetéséért

3.1.2.m a játék kezdeti időpontjának és végének feljegyzéséért a mérkőzés jegyzőkönyvbe.

3.1.2.n Minden olyan eseményért, amely nincs felsorolva a szabályokban, azonban döntés szükséges az ő legjobb belátása szerint.

A felszíni bírónak lehetősége van asszisztent/asszisztenseket fogadni, hogy a következő kötelességeket segítsenek elvégezni:

- idő betartás
- mérkőzés jegyzőkönyv vezetése
- a játék előtt a játékosok felszerelésének ellenőrzése
- a büntetőpad területein a játékosok ellenőrzése
- cserék ellenőrzése
- kizárt játékosok ellenőrzése
- azon játékosok ellenőrzése, akik a felszerelésük javítása miatt hagyták el a vizet.

3.1.3 Víz alatti bírók

Két bíró tartózkodik a vízben, egy-egy a játéktér mindkét felén és őket hívják víz alatti bírónak.

A víz alatti bírók a következőkért felelősek:

3.1.3.a bármilyen szabályszegés

3.1.3.b két hosszú hanggal jelezniük kell, ha gólt lőttek.

3.1.3.c folyamatosan ellenőrizniük kell a játékosok személyes felszerelését és el kell távolítaniuk minden játékost a vízből, aki nem felel meg a szabályoknak.

3.1.3.d folyamatosan ellenőrizniük kell a kapukat, jelzéseket és más felszerelést, hogy azok megfelelnek a szabályoknak. A jelzések az alábbiakra vonatkoznak: csuklójelzők, kapitányi felkarjelző, a vállakon található számok láthatósága, a medencében található jelzések, amelyek a játékeret határozzák meg, stb.

3.1.3.e a támadónak adja a labdát, amikor büntető dobást ítélték.

3.1.3.f a labdát a medence közepére helyezze, amikor a büntetődobásnak gól nélkül vége van.

3.1.3.g Minden félidő elején a labdát helyezze a medence közepére.

3.1.4 Sebesült játékos

A bírónak azonnal meg kell állítaniuk a játékot, amikor véleményük szerint egy játékos súlyosan megsebesült. A sebesült játékosnak segítséget kell nyújtani. Egy új játékos mehet be a vízbe a cserepadról. (4.2.1) Az a játékos, akinek oxigént vagy oxigénnek dúsított levegőt adnak, kiszáll a játékból. A játékot újakezdi vagy egy bírói labdával, vagy egy csapatlabdával (4.1.4 és 4.1.5).

3.1.5 Öntudatánál nem teljesen levő játékos

A bírónak joguk van a helyzetből kivonni a játékost:

3.1.5.a ha az láthatóan túlterhelt és kimerült.

3.1.6 Labdacseré

A mérkőzés alatt a labdát csak a felszíni bíró engedélyével lehet kicserélni. A felszíni bírónak informálnia kell mindkét csapat kapitányát a labdacseréről. A labdacseré indoklását fel kell vezetni a mérkőzés jegyzőkönyvébe.

3.1.7 Csapatok elkülönítése

A bírónak akármikor a mérkőzés folyamán kérhetik a játékosokat, hogy a nekik kijelölt oldalra menjenek. Vizuális jelet (3.1.9) adnak ilyenkor a bírónak.

Ez különös érinti az alábbi helyzeteket:

- amikor víz alatti bírók nem tudják megfigyelni a játékosokat a játéktéren, például egy bírói tanácskozás során, vagy ha a bírónak ellenőrizniük kell valamilyen felszerelést... stb.
- amikor a játékot félbe kell hagyni meghatározatlan vagy hosszú időre, például azért, mert a jelzőberendezés meghibásodott, stb.
- amikor a bírók tevékenysége megakadályozza a játékosokat a feladataik elvégzésében, például amikor egy játékosnak figyelmeztetést kell kiadni, mert a kapun tartózkodik, amikor a játékot szüneteltetik.

- amikor a bíró a csapatkapitányoknak információt akar adni figyelmeztetések miatt, stb, és vagy akadályozva van a feladata elvégzésében a játék szüneteltetése alatt.

3.1.8 A játékidő meghosszabbítása

A bíró meghosszabbíthatja a játékidőt. (5.1.18)

3.1.9 Hallható és látható jelzések (lásd 4-es melléklet, látható jelzések)

A bíróknak magukat hallgató és látható jelzésekkel kell megkülönböztetniük. Amikor lehetséges a bírókat bátorítják, hogy adjanak egy rövid összefoglalót arról, miért állították le a játékot.

A bíróknak meg kell ismételnük egymás jelzéseit.

3.2 Hivatalos személyek felszerelése

3.2.1 A bírók felszerelése

3.2.1.a Hallható jelzőberendezés: mind a három bírónak hozzátartozik a felszereléséhez egy olyan eszköz, amellyel hallható jelzéseket tudnak leadni a játék kezdetekor és annak végekor.

3.2.1.b Sűrített levegő: a két víz alatti bíró légzőkészüléket használhat, amennyiben azt szükségesnek ítélik.

Világ- és Zónabajnokságokon mindkét víz alatti bírónak légzőkészüléket kell használnia.

3.2.2 Felsőzíni bíró

A felszíni bírónak fehér vagy piros pólót vagy inget kell viselnie, fehér vagy piros nadrággal/ rövidnadrággal vagy szoknyával.

3.2.3 Víz alatti bírók

A víz alatti bírónak sötét vagy piros pólót vagy búvárruhát kell viselniük. A ruha sötét részének legalább a felsőtestet és a vállakat takarnia kell azért, hogy a felszíni bíró láthassa, milyen irányba ítélte a bíró a szabaddobást annak jelzésekor. A víz alatti bírók viselhetnek piros sapkát. A sapka fülvédő része bármilyen színű lehet.

3.2.4 Személyes védelem

A víz alatti bírók használhatnak személyes védőeszközöket (könyök- vagy térdvédőket... stb.), amelyeket célszerű a saját bőr színéhez igazítani, vagy egy másik alternatívaként pirosat viselni.

3.2.5 Video

A bírók vagy a zsűri videót nem használhatnak, csak abban az esetben, amikor az események kizáráshoz vezetnek.

3.2.6 Zsűri

A zsűrit CMAS szabályoknak megfelelően kell megválasztani a CMAS bajnokságokon.

4 A játék

4.1 Kezdő játék

A játék menetrendjében elsőként említett csapat viseli a sötét dresszeket és sapkákat.

4.1.1 Félidő kezdete

Minden félidő kezdetén a labdát a medence aljára helyezik a felezővonalak találkozásához.

4.1.1.a Minden játékosnak a vízben a neki kijelölt térfélen kell tartózkodnia úgy, hogy legalább az egyik keze érinti a víz felszínén a medence falát.

4.1.1.b A cserejátékosok a cserepadokon/székeken ülnek.

4.1.1.c A felszíni bíró indítja a játékot egy hosszú folyamatos hanggal.

4.1.1.d Rossz kezdés esetén a játékot meg kell állítani, és újra kell kezdeni, miután az órát visszaállították.

Azért hogy a labdát a játék elején a megfelelő pozícióban tartsák, lehet használni gyűrűt vagy kosarat, amennyiben az nem veszélyezteti a játékosokat.

4.1.2 A játék kezdete, miután gólt lőttek

Góllövés után a csapatok visszatérnek a saját térfelükre. Majd a bíró jelzését követően az a csapat támad, aki korábban a gólt kapta.

4.1.2.a A labdát ilyenkor a víz felszínén kell tartani, részben a víz felett, hogy a felszíni bírónak látható legyen. A csapatoknak elég időt kell adni, hogy fel tudjanak készülni a kezdésre. (5.1.18 A játék szándékos késleltetése)

4.1.2.b Amikor a gól után a játék újrakezdődik, minden játékosnak, aki a kezdő jelzésnél a vízben van, egy kézzel meg kell érintenie a medence falát a víz felszínén, a saját térfelükön és csak utána csatlakozhatnak a játékhoz.

4.1.2.c Amikor góllövés után azonnal támadás van, a labdát látható helyen kell tartani, a másik csapattól 2 méter távolságra. A labdát ilyenkor nem lehet a hát mögé rejteni vagy a lábak közé tenni, stb. (5.1.15 A labda elrejtése kezdésnél)

4.1.3 Büntetődobás utáni játékkezdés

Büntetődobás esetén a játékot a következőképpen kell elkezdni:

4.1.3.a Ha gólt lőttek, akkor a csapat, amelyik védekezett, kezd a labdával és a játékot a 4.1.2-es pont értelmében kell elkezdni.

4.1.3.b Ha nem lőttek gólt a büntetődobás teljes ideje alatt, vagy a büntetődobást félbeszakították egy támadó játékos támadása miatt (6.4.7 Támadó játékos szabálytalan viselkedése), a játékot a normál félidő kezdés szerint kell újrakezdeni. (4.1.1)

Az egyik víz alatti bíró helyezi ilyenkor a labdát a játéktér közepére.

4.1.4 Csapatlabda

A bíró ítéltet csapatlabdát, ha a játékot megállították és nem ítéltet gólt, szabaddobást vagy büntetődobást és a bírói labda nyilvánvalóan nem tekinthető fairnek.

Mindkét csapat játékosainak a saját térfelükön kell tartózkodniuk. A labdát az a csapat kapja, akinél a labda volt a játék megállítása előtt. A csapat a saját térfelén szabadon választhat kezdőterületet. A labdát meg kell mutatni a felszínen. A felszíni bíró kezdi a játékot, amikor a labdát a felszínre emelik, ami azt jelzi, hogy a csapat készen áll a kezdésre.

Ez abban az esetben különösen érvényes, de nem kizárólagosan csak ezekre a helyzetekre:

- A játékot egy sérült védő miatt kellett leállítani, amikor a támadó csapat egyértelműen birtokolta a labdát.
- A jelző berendezés meghibásodása esetén, amikor egyértelműen az egyik csapatnál van a labda.
- A bíró téves jelzést ad le, amikor egyértelműen az egyik csapatnál van a labda.

4.1.5 Bírói labda

Ha a játékot a bíró nem azért állítja le, mert gólt szerzett az egyik csapat vagy nem ítélték büntetődobást, szabaddobást vagy csapatlabdát, akkor a játékot bírói labdával fogják indítani. A bírói labdát a felszíni bíró dobja be a vízbe a felező vonalnál. A játékosok nem játszhatnak a labdával, csak azután, ha az a víz alá kerül.

4.2 Játékosok cseréje és helyettesítése

4.2.1 Játékosok cseréje a játék ideje alatt

Ha a csapatnak több mint 6 játékosa van, minden további játékosnak a csereterületen kell tartózkodni a játék alatt.

4.2.1.a Egy cserejátékost akármikor ki lehet cserélni egy vízben lévő játékosal „repülő” cserével.

4.2.1.b A lecserélendő játékos csak akkor hagyhatja el a játékteret, ha átlépte a csapata kilépési vonalát.

Amikor egy játékos teljes teste elhagyta a vizet, akkor a játékos nem játszik, még akkor sem, ha az uszonyainak lábujjainak végétől számított eleje a vízben van. Ha feszített víztükrű medencében zajlik a játék, akkor a játékos, aki térdel a medence szélén, nem játszóknak minősül még akkor is, ha a bokája előtt lábrész a vízben van.

4.2.1.c A cserejátékos nem mehet bele a vízbe addig, amíg a játékos, akit le fog cserélni nem hagyta el a játékteret a 4.2.1.b-es pont szerint.

Ha feszített víztükrű medencében zajlik a játék, akkor a cserejátékos a talpát a medence széléhez helyezheti, készen az ugrásra, mielőtt a kijövő játékos kijött a vízből. Ilyenkor a boka előtti lábrész beleérhet a vízbe.

4.2.1.d A cserejátékos csak a bejárati sávon keresztül mehet be a vízbe. A játékos a játéktérbe csak a felezővonal előtt mehet be.

4.2.1.e A sérült, zavarodott játékos, vagy aki veszélyes felszerelést hord, stb. akárhol elhagyhatja a vizet, de utána óvatosan vissza kell sétálnia a saját csapatának csereterületére, mielőtt kicserélhetik egy másik játékosra, vagy újra visszatérhet a vízbe.

4.2.2 A tartalékok használata

4.2.2.a Mindkét csapatnak megvan a joga, hogy három helyettesítést eszközöljön a mérkőzés alatt.

4.2.2.b A felszíni bírót értesíteni kell a helyettesítésről és a játékosok neveit közölni kell a mérkőzés jegyzőkönyvezető asztallal, mielőtt a helyettesítést elvégzik.

4.2.2.c A csapat csak akkor végezheti el a helyettesítést, amikor a játékot már megállították.

4.2.2.d A helyettesítés nem lassíthatja a játék menetét, például az ellenfél csapatnak a szabaddobása esetén. Egy helyettesítést, amelyet nem készítettek elő megfelelően – a sapkaszámok hiányoznak, a játékosok nem állnak készen, stb. – a bíró megtagadhat. Továbbá, egy szükségtelenül késői időpontú helyettesítést szintén visszautasíthatnak.

4.2.2.e A játékos, akit így vettek ki a játékból újra játszhat, azonban ez már a második vagy harmadik helyettesítésnek minősül.

4.3 A játék időtartama

4.3.1 A játék részei

A játék egy rendes játékidőből és ha szükséges, hosszabbításból és büntetődobásokból áll. A játék ideje 2 x 15 perc tényleges játékidő kell legyen. (4.3.3)

4.3.2 Félidőben

- A szünetnek 5 percnél kell lennie.
- A csapatoknak térfelet kell cserélnie.
- A víz alatti bírók nem cserélhetnek oldalt.

4.3.3 A játék megszakítása

Minden megszakításnál megállítják az órát.

4.3.4 A félidő végén a játék megszakítása

4.3.4.a *A büntetődobást mindig el kell végezni függetlenül a játékidő leteltétől. Ha szükséges, a játékidőt ki kell tolni, hogy el lehessen végezni a büntetődobást.*

4.3.4.b *Ha gól, szabaddobás, kiállítás, csapatlabda vagy bírói labda megítélése történik, amikor az idő lejár, a felszíni bírót ezt adminisztrálja a mérkőzés jegyzőkönyvbe. Ezek után a félidőt megállítják hallható és látható jelzésekkel.*

4.3.5 Mérkőzés eldöntése

Egy mérkőzés során, amikor döntésre van szükség, mert döntetlenre végződik, akkor hosszabbításra kerül sor egy 5 perces szünet után, és a csapatok nem cserélnek térfelet, a következők szerint:

4.3.5.a Hosszabbítás

A hosszabbítás egy olyan időintervallum, ami maximum 15 perc hosszúságú lehet és ez az úgynevezett „hirtelen halál”. Az a csapat, aki az első gólt lövi, nyeri a játékot. Amint a gólt belőtték a játékot azonnal megállítják.

4.3.5.b Büntetődobások sorozata

Ha a játékot nem lehet eldönteni „hirtelen halállal”, akkor a csapatoknak büntetődobások sorozatát kell végrehajtaniuk, először 3 büntetődobással mindkét csapatnak. (3 kör);

- 5 perces szünetet tartani kell a „hirtelen halál” befejezése és a büntetődobások elkezdése között.
- Ha vannak játékosok a hirtelen halál időszakból, akik időbüntetés töltik, akkor őket nem lehet használni az első körben sem támadóként, sem védőként.
- Sorshúzással döntenek el, ki kezdi az első büntetőt. A nyertes döntheti el, hogy először támadni vagy védekezni szeretne.
- A csapatokból három különböző játékosnak kell elvégeznie a büntetődobásokat.
- A játékosoknak el kell hagyniuk a játékteret, mielőtt elkezdődik a büntetősorozat. (6.4.4.c)
- A játékosok akármilyen sorrendben követhetik egymást. Az a játékos, aki belép a játéktérbe már nem cserélhető le. Más játékos a védőn és a támadón kívül nem lehet a játéktérben.
- A kapust bármikor le lehet cserélni.
- A csapatok folyamatosan végzik el a büntetőket.
- A víz alatti bírót adja oda a labdát a támadónak (3.1.3.e)
- 1 kör annak felel meg, amikor mindkét csapat teljesen végzett 1-1 büntetővel. Ha a védekező csapat megszegi a szabályokat, új büntetőt ítélnék abban a körben. Ha a támadó véti a hibát, akkor a büntetőt úgy veszik, hogy azt kivédtek.
- Az a játékos, aki kiállítást kap a büntetődobások sorozata alatt, nem játszhat többet abban a körben és a következőben, sem védőként, sem támadóként. (6.4.6 és 6.4.7)

4.3.5.c Büntetődobások sorozata (folytatás)

Ha a játékot nem lehet eldönteni az első 3 kör alapján, akkor folytatódnak a büntetők. Minden csapatnak 1-1 dobása van, amíg az egyik csapat nem szerez vezetést.

- Mindegyik csapat egy dobást végez el más játékosokkal.
- Aki a 4.3.5.b pont értelmében már részt vett korábban büntetődobásban, nem végezhet újabbat, amíg a csapatában legalább egyszer mindenki nem végzett büntetőt.
- Ha az egyik csapatban kevesebb játékos van, akkor a büntetőket újrakezdi (akármelyik játékos elvégezheti ilyenkor a következő büntetődobást), amikor a kevesebb játékosal rendelkező csapat összes tagja már egyszer fejenként elvégzett egy büntetőt.
- A kapust bármikor le lehet cserélni.

4.3.6 Időkérés

4.3.6.a Minden csapatnak joga van időt kérni félidőnként egyszer. A hirtelen halál időszaka is félidőnek minősül.

4.3.6.b Bármely játékos a vízben vagy bármely csapattag a csereterületen kérhet időt a csapatának.

4.3.6.c Időt kérni csak játékmegszakítás alatt lehet kérni, az időkérés nem lehet a játékmegszakítás oka.

4.3.6.d Az időkérés hossza 1 perc (4.3.6.h).

4.3.6.e Az időkérés jelzése megegyezik a bírók által időkérésre használt jelzéssel.

4.3.6.f A felszíni bíró hallható jelzést használ (játék megszakítása), amelyet egy látható időkérés jelzés követ.

4.3.6.g Időkérés alatt mindkét csapat a saját térfelére vonul vissza.

4.3.6.h Az egy perc akkor kezdődik, amikor a csapatok visszaértek a saját térfelükre. A felszíni bíró elkezdheti a mérést azelőtt, amikor a játékosok már nem aktívan úsznak vissza a saját csereterületükre. Amikor letelt az egy perc, a felszíni bíró új jelzést ad le (játék megszakítása) és a kezdőpozícióba lép. (pl. a megfelelő pozícióba, ahol tudja mutatni a szabaddobás jelzését/ büntetődobás jelzését, stb.) A csapatoknak elegendő időt kell adni, hogy pozícióba kerüljenek, és a játék elkezdődjön.

4.3.7 A jelzések sorrendje

Ha a bíró valamilyen oknál fogva nem tud leadni egy azonnali jelzést, a megfigyelései és a döntései akkor is érvényesek lesznek, ha más jelzést adnak le közben. Ez különösen alkalmazandó a következő helyzetekben:

- Ha a víz alatti bíró megfigyelt egy gólt vagy szabálysértést anélkül, hogy le tudott volna adni megfelelő jelzést a félidő vége előtt, egyszerűen értesítenie kell a felszíni bírót és a gólt vagy a büntetődobást megítélik. Ajánlatos, hogy a bírók tartsanak egy rövid megbeszélést, hogy az eseményeket a megfelelő sorrendben lehessen követni. A felszíni bíró elkülöníti a csapatokat a megbeszélés előtt.

A következő okok miatt fordulhat elő, hogy nem tudnak jelzést adni a víz alatti bírók:

- Az egyik bíró alkalmazza a késleltetett döntés szabályát. (6.5.2)
- Egy játékos belegabalyodott a jelzőberendezés vezetékébe és a bírónak emiatt el kell engednie a felszerelést.
- A bírónak több időre van szüksége, hogy el tudja dönteni, hogy a labda a kapuba van, vagy mögötte.
- A bírónak időre van szüksége, hogy elemezze a helyzetet.
- Elromlott a jelzőberendezés.

4.4 Góllövési folyamat

4.4.1 Góllövés

4.4.1.a *Gólt lőttek, amikor a labda teljesen a kapu széle alatt található. Ezt a bíró jelzi két hosszú folyamatos hanggal.*

4.4.1.b *A gólt lövő játékosnak a góllövést azonnal, jól láthatóan jeleznie kell a felszíni bírónak, ökölbe szorított kézzel, a víz felszíne felett, felmerülés után. Ha nincs jelzés, a gólt akkor is megítélik, de nem biztos, hogy a játékos számát fel tudják jegyezni a mérkőzés jegyzőkönyvbe.*

4.4.2 A mérkőzés eredménye

Aki a mérkőzésen a legtöbb gólt szerzi, az a nyertes. Ha mindkét csapat ugyanannyi gólt szerez, akkor a játék döntetlen.

4.4.3 A torna eredménye

Torna esetén minden mérkőzés győztes csapata 3 pontot kap, döntetlen esetén minden csapat 1 pontot szerez. Ha a játékot hirtelen halállal vagy büntetődobásokkal kell eldönteni, akkor a győztes csapat 2 pontot, míg a vesztes csapat 1 pontot kap.

Az a csapat nyeri a tornát, aki a legtöbb pontot szerzi.

4.4.4 Csapatok egyenlő számú pontokkal

Ha vannak csapatok azonos pontszámmal, akkor az osztályozás a következőképpen zajlik:

4.4.4.a Két csapat azonos pontszámmal

- Venni kell a pontszámokat azokban a játékokban, ahol ez a két csapat játszott egymással
- A gólkülönbség, amikor ez a két csapat játszott egymással
- A több lőtt gól, amikor ez a két csapat játszott egymással
- Minden mérkőzés gólkülönbsége a csoportban
- A több lőtt gól minden mérkőzés során, amit a csoportban játszottak
- Ha döntésre van szükség, akkor új mérkőzést kell lejátszani. (4.3.5)

4.4.4.b Három vagy több csapat azonos számú ponttal (lásd 6-os függelék)

Egy különleges ranglista készül csak ezeknek a csapatoknak az eredményeiből egymás ellen. (6-os melléklet)

- pontok a speciális ranglistából
- gólkülönbségek a speciális ranglistából
- a legtöbb lőtt gól a speciális ranglistából

- gólkülönbségek az összes mérkőzés során, amit a csoportban játszottak
- több lőtt gól az összes mérkőzés során, amit a csoportban játszottak
- Ha ezek után csak két csapat marad, akiknek azonos a pontszámuk, akkor a sorrendet a 4.4.4.a-s pont szerint kell meghatározni.
- Ha több mint két csapat marad ezek után azonos pontszámmal és döntésre van szükség, akkor új mérkőzéseket kell játszani. (4.3.5)

4.5 A játék megállítása

4.5.1 A játék megállítása

A játékot a következők miatt lehet megállítani:

- góllövés
- büntető, szabaddobás vagy figyelmeztetés
- félidő vége vagy büntetődobás
- Akármilyen helyzet, ahol a bíró úgy dönt, hogy az szükséges

A játékot az első hangra félbe kell szakítani.

4.5.2 Mérkőzés óra

Az órát játékmegszakításoknál meg kell állítani.

4.5.3 Hallható jelzések a játék megállítására

A játékot a következőképpen lehet megállítani:

4.5.3.a Két hosszú folyamatos hanggal, amikor gólt lőttek.

4.5.3.b Ismétlődő rövid jelzések más okból a játék leállítására.

5 Szabálytalanság

5.1 Szabálytalanság

5.1.7-5.1.12 pontokban felsorolt szabályokra vonatkozóan a bíró hoz döntést, hogy milyen fokú a szabálysértés és ennek következtében dönt büntetésről, hogy az kiállítás legyen vagy figyelmeztetés vagy csak egy szabaddobás. A bírónak többek között figyelembe kell vennie az aktuális/potenciális veszélyhelyzetet, mennyire szándékos vagy provokatív volt a szabálysértés, továbbá mennyi előnyhöz jutott volna a szabálysértő a tett által, ha azt nem veszik észre. Ha a játékos sokat nyert volna vele, például gólt lőhetett volna, vagy meg tudja azt akadályozni, akkor sokat is kockáztat, például kiállítást. Mivel a bírók nem láthatnak minden szabálysértést, a büntetéseknek arányaiban szigorúbbnak kell lenniük, mint a potenciális kár/nyereség azért, hogy fair play-re ösztönözze a játékosokat.

A tapasztalat azt mutatja, hogy a figyelmeztetések nem elégségesek, hogy elérjék a kívánt viselkedést, amíg a kiállítások igen. A bírónak kell eldöntenie, hogy a csapat visszaél-e a figyelmeztetések lehetőségével, vagy nem. (6.1.1) Ha a viselkedésben történő változás lassú, akkor közvetlen büntetéseket kell kiszabni. Ezzel együtt, ha a csapat sok különböző szabályt szeg

meg, a figyelmeztetések csak lelassítják a játékot, ilyenkor közvetlen kiállításokat tanácsolnak, különösen olyan mérkőzéseken, ahol nem mérik a tényleges időt.

Nem lehet minden lehetséges szabálysértést leírni ezekben a szabályokban. Példákat sorolunk fel, hogy standardok legyenek arra, hogy a bírók fantáziáját elősegítsék. A felsorolt példáknál fontos megjegyezni, hogy nemcsak a lenti szituációkban lehet alkalmazni őket.

A következőkben olvashatók a szabályellenes viselkedés példái:

5.1.1 Sporthoz nem méltó vagy provokatív viselkedés

A bírónak tudatában kell lennie olyan határeseteknek, amelyeknél kizárás járhat. (6.6.1)

Ez különösen használandó a következő esetekben:

- Olyan módon cselekedni, amely megvetést fejez ki a szabályok, a hivatalos személyek vagy akármelyik más játékos felé.
- Illetlen beszéd
- Kivenni a labdát a kapuból, mielőtt a góllövés jelzése elhangzott
- Egy elúszás alatt kiütni annak a játékosnak a kezéből a labdát, akinek szabaddobást ítélnék
- Elhozni az ellenfél felszerelését a saját csereterületre, vagy elrejtteni azt. Az ellenfél felszerelését ott kell hagyni, ahol vannak, vagy közvetlenül az ellenfélnek át kell adni, vagy a bírónak átnyújtani, ha veszélyesnek minősül.
- Vízet fröcskölni az ellenfél arcába (pl. viták alatt)
- A víz felszíne felett dobni a labdát bármikor a mérkőzés folyamán
- Elrejtteni a labdát a játék kezdetén vagy játékszünetben (4.1.2.c és 5.1.11.a)

5.1.2 Szükségtelenül kemény vagy erőszakos játék

Megrúgni vagy megütni akármelyik játékos, vagy szükségtelenül erőszakosan játszani. Megnyomni az ellenfél fejét, vagy megcsavarni azt. Továbbá tilos túl sok erőt használni a fejnél, vagy megragadni azt. Tilos megérinteni az ellenfél fejét a víz felszínén.

Ezek a következő esetekben használandók:

- A védők, különösen a hátsó védők megpróbálják eltaszítani a támadót úgy, hogy megrúgják őt a sarkukkal/uszonyukkal. A játékosnak kiállítást kell ítélni akkor is, ha a rúgás célt téveszt. Azonban a védő védekezhet úgy, hogy a lábát lágyan a támadó mellkasára helyezi, ezzel tartva a távolságot. Amennyiben kétséges, hogy az egy lágy ráhelyezés vagy egy rúgás, akkor a bírónak kell eldöntenie, hogy ítéli-e büntetőt.
- Ha a labdát blokkolja egy csoport, a játékos megpróbálhatja magát kiszabadítani úgy, hogy tekergőzik/rángatózik. Könyökkel vagy karokkal történő rángatózás, vagy gyorsan mozgó térdek vagy sarkak megsérthetik a környező játékosokat, ezért ennek a személynek kiállítást kell ítélni, mielőtt akárki megsérülne. Azonban a test mellett tartott könyökkel történő rángatózás, és olyan mozgások, amelyek csak lágy ütések eredményeznek, megengedettek.
- Ha a játékos, akinél a labda van, megfogták a lábánál, akkor a játékos nem veszélyeztetheti az ellenfelet a kiszabadulási próbálkozásakor. A bírónak meg kell állítania a veszélyes magatartást, mielőtt bárki megsérül.

- Akármelyik játékos fejét megérinteni a felszínen szintén kerülendő, ezeket főleg viták során lehet látni.
- Támadó játékos, akinél a labda van, nem adhat hirtelen ütést a kapus fejére.
- A játékos nem nyomhatja az ellenfél arcára, állára a sajátját, amivel a fej fel-le irányú mozgását váltja ki.

A bírónak tisztában kell lennie a határesetekkel, amelyek miatt egy játékost ki lehet zárni a játékból. (6.6.1)

5.1.3 A vízben több játékos tartózkodik

Ha a játék során egy csapatnak több, mint hat játékosa tartózkodik a vízben (és a büntetőpad területén).

A felszíni bíró és az asszisztense ellenőrzik a játék során, hogy a megfelelő számú cserejátékosok tartózkodjanak a csereterületen. Amennyiben egy vagy több játékos nem található a csereterületen, és nem kaptak külön felszólítást a felszíni bírótól, hogy elhagyják azt, abból az következik, hogy túl sok játékos van a vízben és ezt a 6.3-as szabály szerint kell büntetni. Késleltetett döntés alkalmazása (6.5.2-es szabály) fenntartható.

5.1.4 A vízbe történő helytelen bemenetel vagy a helytelen kijövetel

5.1.4.a Bemenni a vízbe akárhol máshol, mint a bejárati sáv, vagy olyan módon bemenni a vízbe, hogy az potenciálisan veszélyes helyzetet okoz a mérkőzés során.

5.1.4.b A kijáraton kívül elhagyni a vizet.

5.1.5 A játékosok helytelen használata

Szabálytalan az a csapat, amely törvénytelen játékosokkal játszik. Pl. azon a 12 játékoson felül, akik a sapkaszámukkal együtt fel vannak vezetve a mérkőzés jegyzőkönyvében. A szabálytalanul játszó játékosnak el kell hagynia a játékteret és a csapatra kiállítást kell kiszabni, amely alatt a csapat kijavíthatja a listát/személyt/sapkaszámot, stb.

A felszíni bíró megengedheti a kiállítást kapott játékosnak, hogy elhagyja a büntetőterületet azért, hogy megkönnyítse a valós sapkaszám begyűjtését, stb.

Ha a játékos nincs felvezetve a 12 játékos közé (nem számítva a pótljátékosokat) a mérkőzés jegyzőkönyvébe, akkor az általa lőtt gólok érvénytelenek.

5.1.6 Az ellenfél eltávolítása a kapuról

Ha egyik játékosnál sincs labda, akkor nem szabad a kapun lévő játékost sem eltolni, sem elhúzni a kapuról a mérkőzés alatt.

A bírónak tisztában kell lennie azzal, hogy ennek a szabálynak a megszegése gyakran akkor történik, amikor a labda más helyen van és mielőtt a játékot szabaddobással elkezdénék.

Mivel az a csapat, amelyik megszegi ezt a szabályt nagyon sokat nyer vele (gólt lő, vagy megakadályozza), a szabálytalanságot elkövető játékost azonnal ki kell állítani.

Ez a következő esetekben alkalmazandó:

- A kapun történő összes olyan dulakodásnál, amikor a küzdő felek egyikénél sincs labda, a szabálysértő az a személy, aki elkezdi mozgatni a másik játékost.
- Amikor egy támadó jó pozíciót foglal el a kapunál és várja a csapattársait, hogy jöjjenek a labdával. Egy védő úszik a támadó és a kapu közé és ezzel éket ver a támadó és a kapu közé.
- Amikor a kapus pozícióban van és a támadó lassan beszorítja a karját a kapus és a kapu közé (vagy medence közé), ezzel lassan ellökve a kapust a kapuról.
- Egy olyan támadó, akinek nincs birtokában a labda, azonban elfoglalta az ellenfél kapuját, nem mozdíthatja el az ellenfelét, aki közvetlenül ráfekszik. Ha egyik sem kapja meg a labdát, a támadónak el kell hagynia a helyét úgy, hogy nem mozdíthatja az ellenfelét semmilyen irányba.
- Az a játékos, aki nincs a labda birtokában, és aki saját magát az ellenfele alá pozicionálja, nem okozhatja az ellenfelének elmozdítását sem véletlenül, sem szándékosan. Ezt tipikusan akkor lehet látni, amikor egy támadó felfelé úszik, beakasztja a vállát, csípőjét, combját, kezét, stb. a kapus alá, amivel kisebb, nagyobb távolságra kerül a kapus a kaputól. A kapust egyáltalán nem lehet mozdítani támadási mozgásokkal.

5.1.7 Amikor nem térnek vissza a kezdőpozícióba góllövés után

Szabálytalan folytatni a játékot góllövés vagy büntető után, anélkül, hogy előtte nem tértek vissza a kezdőpozícióba. (lásd 4.1.2-es pont)

5.1.8 A kapu és a medence oldalának szabálytalan használata

Szabálytalan bármely játékosnak az, hogy teste bármelyik részével megragadni, meghúzni vagy beékelődni a kapuba, vagy beszorítania magát a kapu és a medence oldala közé azért, hogy ebből bármilyen előnye származzon. A kapus háta belőghat a kapu széle alá, ha a kapus minden más megítélés szerint helyes pozícióban van. Ebben az esetben a labda helyzete, vagy hogy melyik csapatnál van a labda, nem releváns.

A játékos nem tolhatja magát a kapuba. Például nem használhatja a kaput fix pontként és a lábát/karját fogantyúként azért, hogy azt a labdát kivegye a kapuból, ami már részben benne van, továbbá nem fedheti le a kaput még csak egy kicsit behajlított könyökkel sem úgy, hogy belelóg a kapuba.

Megengedett odatámaszkodni a kapu külső részére, ráúszni vagy elrugaszkodni onnan.

Megengedett az (a medence oldalát nem használva), hogy egy csapattársat ráúsztassanak a kapura. Megengedett továbbá az is (a medence oldalát nem használva), hogy az ellenfelet ráúsztassuk a kapura, amennyiben az egyiküknél van a labda. Semmilyen testrész nem kerülhet a kapun belülre ezekben az esetekben, ha mégis, akkor az a játékos, aki tolja a másikat, megszegi ezt a szabályt.

Azonban az nem vét a szabályok ellen, ha egy játékost annak önhibáján kívül belenyomnak a kapuba. (vállát, könyökét, térdét, stb.)

Mivel a csapat ennek a szabálynak a megszegésével sokat tud nyerni (gólt lőni, vagy azt megakadályozni), a játékosnak azonnali kiállítását kell ítélni.

Ez a következő esetekben alkalmazandó:

- Egy támadó, labda nélkül, olyan helyzetbe tudja hozni magát a kapun, amit máskülönben nem tudott volna elérni, vagy több időbe telt volna odáig eljutni.
- Egy támadó, labda nélkül, pozícióba húzza magát, mielőtt a védőnek sikerülne elhelyezkednie.
- Egy védő, aki olyan helyzetbe hozza magát a kapun, mielőtt megérkezik a támadó, amit máskülönben nem ért volna el.
- Ha a kapus beszorítja magát a medence fala és a kapu közé a kapu tetején. Ezt gyakran észre lehet venni a bőrön lévő fehér csíkról, ahol a kapu széle megnyomja a bőrt.
- A kapus, aki megfogja a kapu szélét azért, hogy ne tolják le onnan, vagy hogy pihenjen.
- A játékos, aki csak az alkalomra vár és a kaput azért fogja, hogy ne veszítse el a helyzetét a tumultusban.
- A védő, aki a kaput fogja, mint fix pontot azért, hogy távol tartson egy támadót.
- A játékos, aki beakasztja a kezét vagy lábát a kapu karimája alatt.
- A játékos, aki felkarját, vagy combját, vagy vádliját beakasztja a kapuba azért, hogy ne vigye fel a víz, vagy egy labdával rendelkező támadó ne mozdítsa el.
- Egy támadó, aki a kapuba kapaszkodik a combjával, amit így fix pontként használ, hogy visszatartsa magát azért, hogy gólt tudjon lőni.

5.1.9 Megtámadni az ellenfél felszerelését

Az ellenfél felszerelését megtámadása, pl. maszk, légzőcső, uszony, úszódressz vagy sapka.

Amint egy játékos megragadja egy másik játékos maszkját, vagy eltakarja annak üvegét, szabaddobást lehet ítélni, attól függetlenül, hogy ez a mozdulat szándékos volt vagy sem. Ha a bíró úgy találja, hogy a játékos el akarta távolítani a maszkot, vagy ez sikerült is neki, akkor kiállítást kell ítélni. Az ellenfél fejének megragadása nem járhat azzal, hogy a felszerelés elmozduljon. Továbbá szintén tilos a labdát szándékosan úgy az ellenfélnek dobni, hogy az a maszkot érje.

Tilos a maszkba vagy az uszonyba kapaszkodni vagy szándékosan megérinteni.

Tilos az ellenfél uszonyait megragadni vagy tartani. Megengedett az uszonyokat meglökni a karral, ha valamelyik játékosnál van a labda.

Tilos az ellenfél sapkájába vagy úszódresszébe kapaszkodni, az sem megengedett, hogy olyan fogást alkalmazzanak, ahol csak textilt lehet érni. vagy az ujjakat beakasztani az ellenfél a sapkájának a pántjába vagy az úszódresszébe.

Engedélyezett az úszódressz/sapka anyagának érintése a fogás során, ha az úszódressz/sapka nincs a helyén.

5.1.10 Fojtás

Fojtó mozdulatot alkalmazása a nyakon. Nem lényeges, az ellenfél melyik testrésze vagy felszerelése okozza a fojtást, vagy egy harmadik személy végtagjai. Mivel ez komoly sérüléseket okozhat, a bírónak jelezniük kell.

5.1.11 Nem megfelelő labdahasználat

5.1.11.a A játék megállítása után a játékos nem tarthatja a labdát, vagy nem rejtheti el, amikor az a másik csapaté kell, hogy legyen (szabaddobás, csapatlabda, büntető, góllövés után). A labdát ilyenkor a medence aljára kell dobni.

5.1.11.b Továbbra is megtartani a labdát, amikor bírói labdát jeleztek. A labdát ilyenkor vagy a medence aljára kell dobni vagy a felszíni bírónak kell átadni.

5.1.12 Nem megfelelő általános viselkedés

Szabálytalan az a játékos, aki a csereterületen vagy az a nem játészó játékos a csereterületen, aki megszegi a jelen szabálykönyvben felsoroltakat.

A csapatot ilyenkor kiállítással büntethetik, akkor is, amikor a nem játészó csapattagok követnek el szabálysértést a csereterületen. (2.2.4.c)

Mivel ezek a fejezetek leíró szabályokat tartalmaznak, és nem adnak meg büntetéseket, a bírónak kell értékelnie a helyzetet annak komolyságából adódóan, ha ismétlődés lép fel, lehetséges nyereség, rosszindulat, a játék folytonosságának megszüntetése, stb. és ennek megfelelően kell a 6.1, 6.2 vagy a 6.3-as szabály alapján büntetést kiszabnia. Ha a csapat továbbra is megszegi a szabályokat, akkor a bírónak ajánlatos minden alkalommal kiállítást ítélni, ugyanis ez bizonyul a leghatékonyabb eszköznek, hogy megváltozzon a csapatok viselkedése.

5.1.13 Visszatartás

Visszatartani, tolni vagy húzni az ellenfelet szabályellenes, amikor egyik félnél sincs ott a labda, mindegy melyik testrészt használják a művelethez.

Ez a tiltás fontos, hogy egy folyamatos és magas minőségű játékot lehessen fenntartani. A bírónak ezért kötelességük figyelmeztetést kiadni és ezek után kiállításokat ítélni, ha ez a fajta viselkedés továbbra is fennáll.

Ez a következő esetekben alkalmazandó:

- Amikor a játékos, aki éppen lepasszolta a labdát és még mindig visszatartják.
- A játékost, akit visszatartanak a felszínen, amikor ő a csapatjátékban akar részt venni.
- Amikor a játékos a kapu közelébe akarja pozícionálni magát és ebben megakadályozzák.
- Amikor két játékos versenyez, hogy elkapja a labdát és az egyik játékos meglöki, megtolja a másikat, mielőtt a másiknál lenne a labda.
- Amikor a játékos visszatart egy ellenfelet, hogy egy másik csapattársa elérje a labdát.
- Amikor a játékos aktívan ráúszik az ellenfélre.

A bíró figyelmeztetéseket adhat a 6.1-es pont értelmében és ezek után pedig kiállítást.

5.1.14 Szabaddobásba történő beavatkozás

5.1.14.a Az ellenfeleknek a szabaddobási területen kívül kell tartózkodniuk (1.2.8), legalább két méteres távolságot kell tartaniuk a szabaddobást végző játékostól, hogy játszassanak a játék során. (6.2.5)

5.1.14.b Ha egy játékos a zónába kerül, mielőtt a szabaddobást elvégezték volna, akkor nem avatkozhat bele a szabaddobásba, vagy nem vehet részt a játékban addig, amíg a zónát el nem hagyta. El kell hagynia a zónát a játékban való részvétel előtt, és azután is, miután a játék elkezdődött és a szabaddobást végrehajtották.

Amennyiben ezt a szabályt nem tartják be, akkor első alkalommal figyelmeztetést kapnak, azután pedig kiállítását minden alkalommal, amikor megismétlődik.

5.1.15 Kezdésnél a labda elrejtése

A labdát láthatóan kell tartani a játék 4.1.2.c-as pont szerinti kezdetekor mindaddig, amíg az ellenféltől való távolság nem csökken 2 méterre.

5.1.16 Kivinni a labdát a játéktéren kívülre

Akkor tekintjük a labdát játéktéren kívülinek, amikor a víz felszíne fölött van, vagy a játéktér oldalain kívül.

Aki aktívan megakadályozza a labda süllyedését a medence aljára, az a labdatartó játékos.

Az a labdatartó játékos, aki a labdát a játékterületről kiviszi, azt szabálysértő játékosnak tekintik. Nincs jelentősége, hogy a labda megérinti-e valamely másik játékos törzsét, fejét, stb., mindaddig, amíg a játékos nem tekinthető úgy, hogy tulajdonképpen ő a labdatartó játékos.

Ha az ellenfél megemeli, megtolja azt a kart vagy kezet, amely a labdát tartja, vagy meglöki a játékos, attól még a labdát birtokló játékos tekintendő szabálysértőnek.

Ha egyik játékosnál sincs labda, szabaddobás jár a játékos ellen, akinél utoljára volt a labda.

Ha mindkét csapat játékosai egyszerre tartják a labdát (karral, kézzel, lábbal, stb.), akkor bírói labdát kell ítélni.

5.1.17 Kapaszkodás a fix pontokhoz a medencében

Játék közben vagy a labdáért folytatott küzdelem során a játékosok nem használhatják a medence fix pontjait előnyükre, például létrákat, kapaszkodókat, stb.

Ez különösen a következő esetekben alkalmazandó:

- A felszínen történő blokkolás esetén, amikor egy játékos a medence szélébe kapaszkodik, vagy a medence szélénél áll.
- Bármikor játék alatt, amikor egy játékos a medence szélét használja például arra, hogy lemerüljön egy helyzetbe, vagy a vízfelszín alá kerüljön.

Azonban bizonyos esetekben jogszerűen lehet használni ezeket a fix pontokat.

- A félidők elején lehet kapaszkodni a vízfelszínen a medence szélébe, hogy jó kezdőpozíciót lehessen felvenni a start jelzésnél.

- A kapus elrúghatja magát a medence szélétől, hogy könnyebben érjen le a kapuhoz.
- Pihenés közben megengedett a kapaszkodás.
- Amikor elhagyják a játékosok a vizet.

5.1.18 A játék szándékos késleltetése

Ha a csapat szándékosan késlelteti a játék menetét, akkor a bíró megítélhet figyelmeztetést, majd kiállítást. (Az a játékos kapja a büntetést, akihez az utolsó késleltetés fűződik.) Ha szükséges, a játékidőt meg lehet hosszabbítani. (3.1.8)

A bírónak elegendő időt kell biztosítaniuk a csapatoknak, hogy visszaúszhassanak a helyükre, vagy hogy a felszerelésüket megjavíthassák, ha azt az ellenfél megrongálta. A bírókat kéri, hogy legyenek rugalmasak a helyettesítéseknél, amikor a csapatnak van egy sérült játékosa, vagy amikor ezt a helyzet megköveteli.

Ez különösen a következő esetekben alkalmazandó:

- A játékot vezető csapat nem a szabályok szerint játszik, például egy játékos blokkolja a labdát csecsemőpózban, amikor az ellenfél megközelíti őt.
- Amikor az egyik csapat szükségtelenül hosszú időt tölt helyzetekben, gyakorlatilag extra időkérsnek megfelelő időt kapva ezzel.
- Olyan mérkőzés során, amikor nem tényleges időt mérnek, amikor egy csapat többször szükségtelenül hosszú időt tölt szabaddobással.

5.1.19 Szabálysértés góllövést megakadályozandó

Bármilyen cselekvés, ami a kapu környékén történik és megakadályozza, hogy szabályosan gólt lőjenek, szabálysértésnek tekintendő.

Határesetekben, amikor a bíró nem biztos abban, hogy az egy szabályos gólesély lett volna, akkor csak kiállítást ítél meg.

Ez különösen a következő esetekben alkalmazandó:

- Amikor a kapus beszorítja magát a medence fala és a kapu közé, amikor a támadó megpróbálja eltávolítani a kapust a kapuról.
- Amikor a kapus megragadja a kapu szélét vagy a rácsot, amikor a támadó azon van, hogy eltávolítsa őt a kapuról.
- Amikor a kapus a kapu szélét vagy rácsát használja fix pontként azért, hogy egy jó lövőhelyzetben lévő támadót tartson vissza.
- Amikor egy védő eltávolítja a támadót a kaputól, akinél nincs labda, amikor a támadó csapat jó pozícióban van góllövéshez.
- Amikor egy vagy több játékos az egyik csapatból visszatartja az ellenfeleket, akik azonnal a kapuhoz akarnak jutni egy labdabirtoklás megváltozása után és ezáltal megakadályozzák azt, hogy a támadók legyenek többségben.

A bírónak tisztában kell azzal lennie, hogy normális esetben csak egy büntetődobás vagy kiállítást ítélhet. Nem sporthoz méltó vagy erőszakos viselkedés esetén (5.1.1. és 5.1.2.) ajánlott, hogy büntetődobás és kiállítást is ítéljenek.

6 Büntetések

6.1 Figyelmeztetések

6.1.1 A figyelmeztetés okai

Figyelmeztetést akkor adnak egy játékosnak vagy csapatnak, hogy megváltozzon a csapat nem kívánt viselkedése, vagy amikor más büntetések túl szigorúnak tűnhetnek.

Figyelmeztetést bármely játékosnak vagy csapatnak lehet adni jelen szabálykönyv tartalmának megsértésekor, vagy bármilyen nem megfelelő vagy provokatív viselkedés esetén.

Általában két okból adnak a bírók figyelmeztetést:

6.1.1.a Nem kívánt viselkedés megváltoztatása

6.1.1.b A játékos figyelmeztetése, ha továbbra is megszegi a szabályokat, akkor felmentik a játék alól a 6.6.1-es pont értelmében.

Amennyiben a figyelmeztetések nem érik el a kívánt hatást a viselkedésben, akkor helyette érdemes közvetlen büntetéseket alkalmazni. (5.1.)

6.1.2 Idő a figyelmeztetésre

6.1.2.a A bíró megállíthatja a játékot azért, hogy figyelmeztetést adjon. A játék ezek után egy szabaddobással kezdődik a szabályt sértő csapat ellen.

6.1.2.b A bíró adhat figyelmeztetést a játék során más megállításnál is. A játékot ilyenkor ugyanolyan módon kezdik, mintha nem ítélték volna figyelmeztetést.

6.1.3 Figyelmeztetési értesítés

A játékosnak vagy a csapatnak a figyelmeztetést szóban és láthatóan is le kell adni. A figyelmeztetést fel kell jegyezni a mérkőzés jegyzőkönyvbe. Előnyös az, ha mindkét csapatot informálják a figyelmeztetést okáról. A csapatvezetőknek/kapitányoknak ébernek kell lenniük, amikor a bírók magukhoz szólítják őket.

6.1.4 Amikor a játékos ismétli a viselkedését

6.1.4.a *Ha a játékos tovább folytatja azt a viselkedést, amiért a figyelmeztetést kapta, a bíró adhat neki kiállítást minden alkalommal ugyanazért a szabálysértésért egészen a mérkőzés végéig.*

6.1.4.b *Ha a játékost folyamatosan figyelmeztetik, vagy játékmegállítást okoz különböző szabálysértések miatt, akkor a bírónak ki kell értékelniük, hogy a játékos nem mutat tiszteletet a szabályok, ellenfele, bírók iránt és a játékos kiállítása (5.1.5) vagy a kizárása alkalmazható a 6.6.1-es pont alapján.*

6.1.5 Amikor a csapat ismétli a viselkedését – csapatfigyelmeztetés

6.1.5.a *Ha két játékos kap ugyanazért a típusú szabálysértésért figyelmeztetést, akkor a másodikat csapatfigyelmeztetésnek kell tekinteni. Ilyenkor a bírónak látható jelzést kell adnia. (3.1.9)*

A mérkőzés hátralévő részében, bármely játékos ebből a csapatból, aki ugyanazért a szabálysértésért figyelmeztetést kap, kiállítást kell, hogy kapjon.

6.1.5.b *Ha a csapatot folyamatosan figyelmeztetik, vagy állandóan játékmegszakításokat okoz különbözős szabálysértések miatt, akkor a bírónak elemeznie kell, hogy a csapat nem tartja tiszteletben a szabályokat, ellenfeleket, bírókat és kiállítást kell ítélni.*

6.2 Szabaddobás

6.2.1 Szabaddobások oka

Szabaddobást lehet ítélni az 5.1.7-5.1.18-ig található szabálysértések esetén.

6.2.2 Értesítés szabaddobásról

A bíró jelzést ad a szabaddobásról a csapat ellen, amelyik szabályt vétett. A szabaddobást fel kell jegyezni a mérkőzés jegyzőkönyvébe.

6.2.3 A szabálysértő csapat labdakezelése

Annak a csapatnak, amelyik elkövette a szabálysértést, le kell ejtenie a labdát a medence aljára. Amennyiben ezt nem teszik meg az úgy értelmezhető, hogy az ellenfél csapat játékát akarják hátráltatni, és ez közvetlen kiállítással vagy legalább figyelmeztetéssel jár. (5.1.11)

6.2.4 Szabaddobás pozíciója

Szabaddobást mindig olyan játékos végzi el, aki a vízfelszínen van.

6.2.4.a A csapat saját térfelén megítélt szabaddobást a térfelek találkozásánál kell elvégezni.

6.2.4.b Azt a szabaddobást, amit az ellenfél térfelén ítélték meg, ott kell végrehajtani, ahol az incidens megtörtént, vagy a középvonal felé mozdítva, de nem közelebb, mint három méternyire a védők kijáratí vonalától.

6.2.5 Szabaddobások elvégzése

6.2.5.a A játékos, aki a felszínen lebeg a megfelelő helye, ő tartja a labdát, ő a szabaddobás végrehajtója. Ha a végrehajtó a labdát a vízfelszínen tartja, akkor ezt a bírónak úgy kell értelmeznie, hogy a játékos el akarja kezdeni a szabaddobást. A bírónak el kell kezdenie a játékot, amint a többi kötelessége mellett azt indokoltnak találja. Ha a végrehajtó a labdát a vízfelszín alatt tartja, akkor azt a bírónak úgy kell tekintenie, hogy a végrehajtónak több időre van szüksége a dobás elkezdéséhez. A bírónak elengedő időt kell adnia a játék megkezdése előtt.

6.2.5.b Az ellenfél csapat minden játékosának a szabaddobási zónán kívül kell tartózkodnia (1.2.8), amíg a szabaddobást el nem végezték. Minden ellenfél, aki a zónán belül van, téves pozícióban van és diszkvalifikálta magát a további játékban való részvételtől, amíg nem kerül a szabaddobási zónán kívülre. Nincs jelentősége, hogy leadták-e a kezdőjelzést a szabaddobásra és lepasszolták a labdát, a játékosnak akkor is el kell hagynia a zónát, mielőtt újra bekapcsolódna a játékba a mérkőzésen.

6.2.5.c A végrehajtónak el kell dobnia a labdát három másodperccel a kezdőjelzés után. Nem változtathat helyzetet a vízben addig, amíg a labdát nem adta tovább. Akármelyik másik játékosnak meg kell érintenie a labdát, mielőtt a végrehajtó visszakaphatja azt.

6.2.5.d Azt az ellenfelet, aki nem tartja meg a kötelező két méteres távolságot a végrehajtótól és részt vesz a játékban, mielőtt elhagyta volna a zónát, figyelmeztetni kell, ezek után pedig ki kell állítani minden alkalommal, ha ez a mérkőzés alatt még egyszer megismétlődik. (5.1.14)

6.2.6 Szabaddobás kezdésére feljogosító jelzés

A szabaddobás elvégzését a felszíni bíró engedélyezi.

6.2.7 Nem megfelelő szabaddobás

Ha a szabaddobást nem megfelelően hajtják végre, a másik csapat kapja a labdát.

6.3 Kiállítás

6.3.1 Kiállítás

- 6.3.1.a A kiállítás megköveteli a játékostól, hogy közvetlenül a büntetőpadhoz menjen, és addig ott maradjon, amíg a 2 perc tényleges játékidő el nem telt. Más személy nem lehet ilyenkor a büntetőterületen. A játékos csatlakozhat a csapatához a csereterületen az időkérek alatt és a félidők közti szünetekben, valamint a hirtelen halál időszakában, és a büntetődobások sorozatakor.
- 6.3.1.b A kiállítás időmérőjét megállítják és újraindítják minden alkalommal, amikor a mérkőzés órát megállítják és újraindítják.
- 6.3.1.c A csapatnak a kiállítás időtartama alatt egy személlyel kevesebbel kell játszania a vízben.
- 6.3.1.d Ha a játékost saját maga hibájából kiállítják, és ez büntetődobást eredményez (5.1.19/5.1.1) vagy kiállítást ítétek ezután, vagy ezzel egy időben pedig büntetődobást, a kiállítás addig nem kezdődik el, amíg a normál játékot el nem kezdik a büntetődobás elvégzése után.
- 6.3.1.e Az ellenfél csapat szabaddobást kap.
- 6.3.1.f Ha a bíró nem tudja, melyik játékos szegte meg a szabályokat, vagy a kiállítást egy nem játzó játékos okozta a csereterületen, a bírónak meg kell kérnie a csapatot, hogy válasszanak egy játékost, vagy a bíró választ egy játékost véletlenszerűen, ha a csapat nem reagál.
- 6.3.1.g Ha a játékos, akinek kiállítást ítétek meg, nem megy azonnal a büntetőpadra vagy nem tetszését fejezi ki a döntés vagy személyek ellen, további kiállítást lehet neki ítélni, ami így 2+2 perces időtartamra növekedik. A két kiállítást ekkor két külön kiállításként kell kezelni, például 6.3.6-os szabály. A játékost, aki ezt a viselkedést folytatja a 6.6.1-es pont értelmében kizárják a játékból.
- 6.3.1.h Ha kiállítást ítélnék az 5.1.3-as szabály megsértése miatt (túl sok játékos van egyidejűleg a vízben), a bírónak a játék megkezdése előtt meg kell bizonyosodnia, hogy a csapatok megfelelő számú játékosokkal vannak a vízben.
- 6.3.1.i 5.1.1 és 5.1.2-es szabályok megsértéséért adható büntetés (sporthoz nem méltó és erőszakos viselkedés) azonnal a mérkőzés vége után, ha a viselkedés köthető a mérkőzéshez. A büntetéseket ilyenkor is fel kell vezetni a mérkőzés jegyzőkönyvbe.

6.3.2 Kiállítás okai

5.1.1-5.1.12-es szabályok megszegéséért vagy bármely szabály ismételt megszegéséért a bíró ítélni kiállítás.

Fontos megjegyezni, hogy az 5.1.7-5.1.12-es szabályok megszegéséért csak szabaddobás is ítélni. A bírónak mérlegelnie kell, hogy kiállítást ítélni, vagy csak egy szabaddobást. Ennek a

következőkön kell alapulnia: potenciális vagy valóságos sérülés történt, annak szándéka, ismétlés, valószínű nyereség és a játék módjának általános fejlődése.

6.3.3 A szabályt sértő csapat labdakezelése

Annak a csapatnak, amelyik a szabályszegést elkövette, le kell dobnia a labdát a medence aljára. Amennyiben ezt nem teszik meg, az provokatív viselkedésnek minősül, vagy annak, hogy megpróbálják az ellenfél játékát lassítani, ami közvetlenül kiállításban végződhet, vagy legalább egy figyelmeztetés jár érte. (5.1.1 és 5.1.11)

6.3.4 A játékos, aki kiállítást kap

Amikor a szabályszegést elkövetik, a játékosok, akik ezt tették, menjenek közvetlenül a büntetőpadhoz két percre a bíró felszólításának megfelelően.

Az érintett játékosnak a büntetőterületen kell lennie, mielőtt a bíró újraindítja a játékot.

6.3.5 A kiállítás végi jelzések

A büntetőpadnak a csereterület közvetlen közelében kell lennie, de láthatóan attól elkülönítve. Amikor 10 másodperc marad a kiállításból, a felszíni bíró vagy az asszisztense felemeli a kezét. A kiállítás végével ezt a kezet szándékosan leengedi. A kiállítás idejéből az utolsó 10 másodpercben megengedett a játékosnak, hogy belépjen a csereterületre, de sem ő, sem az őt leváltó játékos nem mehet be a vízbe, amíg a büntetés le nem járt. (3.1.9)

6.3.6 Törölt kiállítások, mielőtt a teljes idő eltelt volna

Ha az egyik csapat emberhátrányban van a kiállítások miatt és az ellenfél gólt lő, akkor a legkorábban ítélt kiállítást úgy kell tekinteni, mint amelyik letelt.

Ha a csapatoknak egyenlő számú játékosuk tartózkodik a büntetőpadon, akkor egyik csapat sem minősül emberhátrányosnak. Ha az egyik csapatnak van egy kizárt játékosa (6.6.1) és mindkét csapatból egy ember a kiállítási idejét tölti, egyik csapat sem minősül emberhátrányosnak, még akkor sem, ha az egyik csapatnak eggyel több játékosa van a vízben.

Fontos megjegyezni, hogy az a játékos, akit a 6.6.1-es szabály alapján kizártak, nem kapott kiállítást és nem a büntetőterületen tölti ki az idejét.

Ezt a szabályt fontos nyomon követni a büntetődobások alatt is.

6.3.7 Kiállítások büntetődobásoknál

Különleges szabályok érvényesek a büntetődobásokra, amelyeket a 4.3.5.b és 4.3.5.c pont ír le.

6.4 Büntetődobás

6.4.1 A büntetődobások okai

Az 5.1.19-es szabály megszegéséért lehet ítélni büntetődobást.

6.4.2 A szabálysértő csapat labdakezelése

Annak a csapatnak, amelyik a szabályszegést elkövette, le kell dobnia a labdát a medence aljára. Amennyiben ezt nem teszik meg, az provokatív viselkedésnek minősül, vagy annak, hogy megpróbálják az ellenfél játékát lassítani, ami közvetlenül kiállításban végződhet, vagy legalább egy figyelmeztetés jár érte. (5.1.1 és 5.1.11)

6.4.3 Büntetődobások ideje

A büntetődobásokat a tényleges játékidő alatt kell elvégezni, ha szükséges, akkor a játékidőt meg kell hosszabbítani, hogy a büntetőt elvégezhesék.

6.4.4 Büntetők elvégzése

6.4.4.a A büntetőt mindegyik csapatból egy-egy játékos végzi el a szabályt sértő csapat kapujánál.

6.4.4.b Egyik játékos sem lehet sem kiállított, sem kizárt játékos.

6.4.4.c A csapatok kiválasztják a saját játékosukat, aki a büntetőt elvégzi. A többi játékosnak a büntetődobás ideje alatt a játéktéren kívül kell tartózkodnia. A bemeneti sávban is tartózkodhatnak.

6.4.4.d A támadónak a felező vonal és a középvonal találkozásától kell indulnia.

6.4.4.e A víz alatti bíró adja oda a labdát a támadónak.

6.4.4.f A kapusnak a saját kapuja felett kell lennie és nem lehet két méternél messzebb a medence szélétől, amikor elindul a vízfelszínről.

6.4.4.g A kezdőjelzést a felszíni bíró adja meg. A jelzés megegyezik a játék kezdetét jelző hanggal, egy hosszú folyamatos jelzőhang.

6.4.4.h A kapus nem támadhatja meg a támadót addig, amíg mindketten le nem merültek.

6.4.4.i A támadónak 45 másodperce van gólt szerezni.

6.4.4.j A kapusnak a kapu közelében kell lennie a teljes időtartam alatt, hogy meg tudja állítani a támadót. Ez azt jelenti, hogy a kapus akármilyen pozíciót választhat (felülni, ráfeküdni a kapura, stb.), azonban végig képesnek kell lennie, hogy megérintse a kaput, amikor kinyújtja az egyik karját vagy lábát anélkül, hogy a testét mozgatná.

A kapus nem hagyhatja el önkényesen a kaput azért, hogy megállítsa a támadót. Ha eltolják/ellökik a kaputól, akkor vissza kell úsznia a kapuhoz, amikor már nem tartják vissza.

6.4.4.k Amikor a kapusnál van a labda, akkor elhagyhatja a kapu környékét. Ilyenkor a kapusnál kell lennie a labdának, hiszen nem megengedett a támadót a felszínre vinni. Fontos kiemelni, hogy a csak a labdát szabad a felszínre hoznia.

6.4.4.l A támadó és a védő is folyamatosan fel- és alámerülhet a büntető alatt.

6.4.4.m A bírók nem értesíthetik a csapatokat a 45 másodpercből hátralévő időről. A csapatok ezt megtehetik, de csak a saját térfelükről.

6.4.5 A büntetődobás vége

6.4.5.a Ha a támadónak sikerült gólt szereznie.

6.4.5.b Ha a kapus megszerzi a labdát és felviszi a vízfelszínre akárhol a játékterületen.

6.4.5.c Ha a játékot megállítják valamelyik játékos szabálysértése miatt. (6.4.6 és 6.4.7)

6.4.5.d Ha a 45 másodperc letelik gól nélkül.

6.4.6 A védő nem szabályos viselkedése

Ha a büntetődobást azért kell félbehagyni, mert a védő csapat nem megfelelően viselkedik, másik büntetőt kell ítélni.

Annak a játékosnak, aki ezt okozta, azonnal el kell hagynia a vizet és a büntetőterületre kell mennie azért, hogy a büntetődobás elvégzése után megkezdje a 2 perces kiállításának a letöltését.

Akkor kezdődik a kiállítási idő, amikor a büntetődobás elvégzése után a normál játékidőt megkezdik.

6.4.7 A támadó nem megfelelő viselkedése

Ha a büntetőt a támadó csapat szabályszegése miatt kell félbehagyni, akkor a játék úgy kezdődik, mintha új félidő kezdődne. (4.1.1)

6.4.8 Büntetődobások sorozata

Ennek szabályait a 4.3.5.2 és 4.3.5.3-as pontok tartalmazzák.

6.5 Előny szabály és Késleltetett döntés

A 6.5.1 és 6.5.2 pontok használata folyamatos játékot eredményez. Ellenben ez frusztrálhatja a szabályosan játszó csapatot és ezzel párhuzamosan bátorítja a szabálytalankodókat, mivel ők gyakran úgy gondolják, hogy a bírók nem látják a szabálytalanságokat. A bíróknak ezért tisztában kell lenniük a játék általános hangulatával, használjanak figyelmeztetéseket és szabaddobásokat ahelyett, hogy az előny szabályt és a késleltetett döntés szabályát vennék igénybe. Egyiket sem ajánlott használni, ha a szabálytalanság azt eredményezi, hogy a játékost kizárják a játékból. (6.6.1)

6.5.1 Az előny szabály

Ha a bírók úgy döntenek bármikor a játék során, hogy a szabálysértés nem hat ki a csapatra illetve annak előnyére, aki a labda birtokában van, akkor a játékot úgy lehet folytatni, mintha a szabálysértés nem történt volna meg. Ezt úgy hívják, hogy „előny szabályban játszani”.

Ha a szabálysértés azonban többször megismétlődik, nem ajánlott a fentieket alkalmazni.

Ha a szabálysértés erőszakos, akkor ez a szabály egyáltalán nem használandó.

6.5.2 Késleltetett döntés

Ha a bíró úgy ítéli, hogy a szabálysértés nincs hatással az azt elszenvedő félre nézve, akkor a bíró megengedheti, hogy a játékot tovább folytassák azért, hogy kiderüljön, hogyan fejlődik tovább a helyzet. Vizuális jelzést (3.1.9) adnak a játékvezetők. Ha a szenvedő fél nem tudja nyereségre váltani a helyzetet, akkor döntést kell hozni és meg kell ítélni a figyelmeztetést/szabaddobást/kiállítást/büntetőt. Ha a késleltetett döntés miatt a másik csapat gólt lő, akkor a kiállítást törölni kell, kivéve, ha azt a 6.6.1-es szabály követi.

Ez különösen a következő esetekben alkalmazandó:

- A védő csapat jogtalan trükköket alkalmaz, hogy megvédje a kaput és a bíró kivárja, hogy ennek ellenére belövik-e a labdát.

6.6 Játékos kizárása (lásd 5-ös melléklet, Játékos incidens jegyzőkönyve)

A bírónak joguk van, hogy egy játékost kizárjanak a játékban való további részvételből.

6.6.1 A bíró kizárhatja a játékost sporthoz nem méltó és erőszakos viselkedés miatt.

Egy cserejátékos leválthatja a kizárt játékost, miután a csapatnál lejárt az 5 perces büntetőidő, ezek után folytathatja a játékot hat vízben lévő játékoskal és maximum öt cserejátékoskal.

Ezt a szabályt csak nagyon komoly esetekben lehet alkalmazni, ha a bíró nem biztos abban, hogy kizárja-e a játékost vagy kiállítást ítéljen, akkor mindig kiállítást kell választani. (5.1.1 vagy 5.1.2)

Egy játékost akármikor és akárhol kizárhatnak sporthoz nem méltó vagy erőszakos viselkedés miatt a torna során, nem csak a mérkőzések alatt.

A kizárt játékosnak azonnal el kell hagynia a játéktér és a csereterület közvetlen közelét. Továbbá nem játszhat a következő mérkőzésen. Egy tartalék beugorhat helyette a következő mérkőzésen. Azt a játékost, akit ezek alapján kizárnak a játékból, az 5. mellékletben található nyomtatvánnyal jelenteni kell a saját szövetségének.

6.6.2 A bíró kizárhatja a játékost akkor is, amikor az folyamatosan megszegi a szabályokat.

A bírónak pontos és tiszta figyelmeztetést kell adnia a játékosnak, hogy kizárják a mérkőzésről, ha folytatja a szabálytalanságot. Egy játékosra, aki 2+2 perces kiállítást kapott, úgy kell tekinteni, akit már automatikusan figyelmeztettek. (6.3.1.g pont)

Egy cserejátékos leválthatja a kizárt játékost, miután a csapatnál lejárt az 5 perces büntetőidő, ezek után folytathatja a játékot hat vízben lévő játékoskal és maximum öt cserejátékoskal.

A kizárt játékosnak azonnal el kell hagynia a játéktér és a csereterület közvetlen közelét. Továbbá nem játszhat a következő mérkőzésen. Egy tartalék beugorhat helyette a következő mérkőzésen.

6.6.3 Egy játékost akármikor kizárhatnak a tornán történt események alapján

Bármilyen komoly sporthoz nem méltó viselkedés eredményezheti azt, hogy a játékost kizárják a játékból vagy a tornáról. Az a játékos, akit kizártak a 6.6.1-es pont alapján, automatikusan nem játszhat a következő játékban. Sporthoz nem méltó viselkedést jelenteni kell a zsűrinek, ami

eredményezheti, hogy a zsűrinek össze kell ülnie, megvizsgálni az esetet, és valószínűleg ki kell zárnia a játékost több mint egy mérkőzésről, vagy a torna hátralévő részéről.

Ha a játékos egy vagy több mérkőzésről kizárása kerül, vagy esetleg az egész tornáról, akkor egy tartalék játékos mehet be helyette a következő mérkőzésre.

6.6.4 Kizárt játékos

6.6.4.a A kizárt játékosnak azonnal el kell hagynia a játéktér és a csereterület közvetlen közelét, a játékos nem kommunikálhat a csapatával sem a mérkőzés alatt, amiből kizárták, sem pedig a többi játék alatt, amiben nem vehet részt. Szükség esetén a bíró felszólíthatja a játékost, hogy hagyja el az uszodát.

6.6.4.b 6.6-os pont értelmében a kizárt játékos nem minősül büntetését töltő játékosnak és nem érvényes rá a 6.3.6-os pont.

6.6.4.c Ha a viselkedés, amely a játékos kizárásához vezetett a 6.6.1-es pont értelmében különösen komoly, a mérkőzés bírója, vagy a főbíró kérheti a zsűrit, hogy vizsgálják meg az esetet, hogy az elég komoly-e ahhoz, hogy a játékost több mint egy mérkőzésről mentse fel, vagy az egész tornáról. Ha a játékost több mint egy mérkőzésről mentik fel, akkor a következő mérkőzésnél egy tartalék játékos léphet a helyébe.

7 Szervezés

7.1 Felelősség a játéktérért

A rendező klub vagy társaság felelős annak biztosításáért, hogy a játéktér, a kapu és a labda megfeleljen a szabályoknak.

7.2 Adott bajnokságokon előforduló szabályváltoztatások felelőssége

A rendező klub vagy társaság felelős azért, hogy bármilyen szabályváltozásról értesítést adjon ki a bajnokságon. Világ- vagy zónabajnokságok esetén a változtatásokat először el kell fogadnia a CMAS-nak.

7.3 Személyzeti felelősség

A rendező klub vagy társaság felelős azért, hogy elegendő számú személyzet legyen jelen a mérkőzés jegyzőkönyvvezető asztalnál és minden eszköz rendelkezésre álljon a mérkőzés jegyzőkönyv vezetéshez.

7.4 Labdák iránti felelősség

A rendező klub vagy társaság felelős azért, hogy rendelkezésre bocsásson legalább egy labdát, mind a férfi, mind a női mérkőzésekre, amelyek megfelelnek az előírásoknak. Szentén felelősek azért, hogy hálótat vagy kosarakat biztosítsanak a mérkőzéslabdáknak.

7.5 A bírók felszereléséért való felelősség

A rendező klub vagy társaság felelős azért, hogy légzőkészüléket biztosítson a víz alatti bíróknak. Ezeknek meg kell felelnie annak a követelménynek, hogy a bíróknak gyorsan kell mozogniuk a

víz alatt, hogy követhessék a játék menetét, például ne legyenek a felszerelésnek nagy mellényei, vízelnyelő zsebekkel, stb.

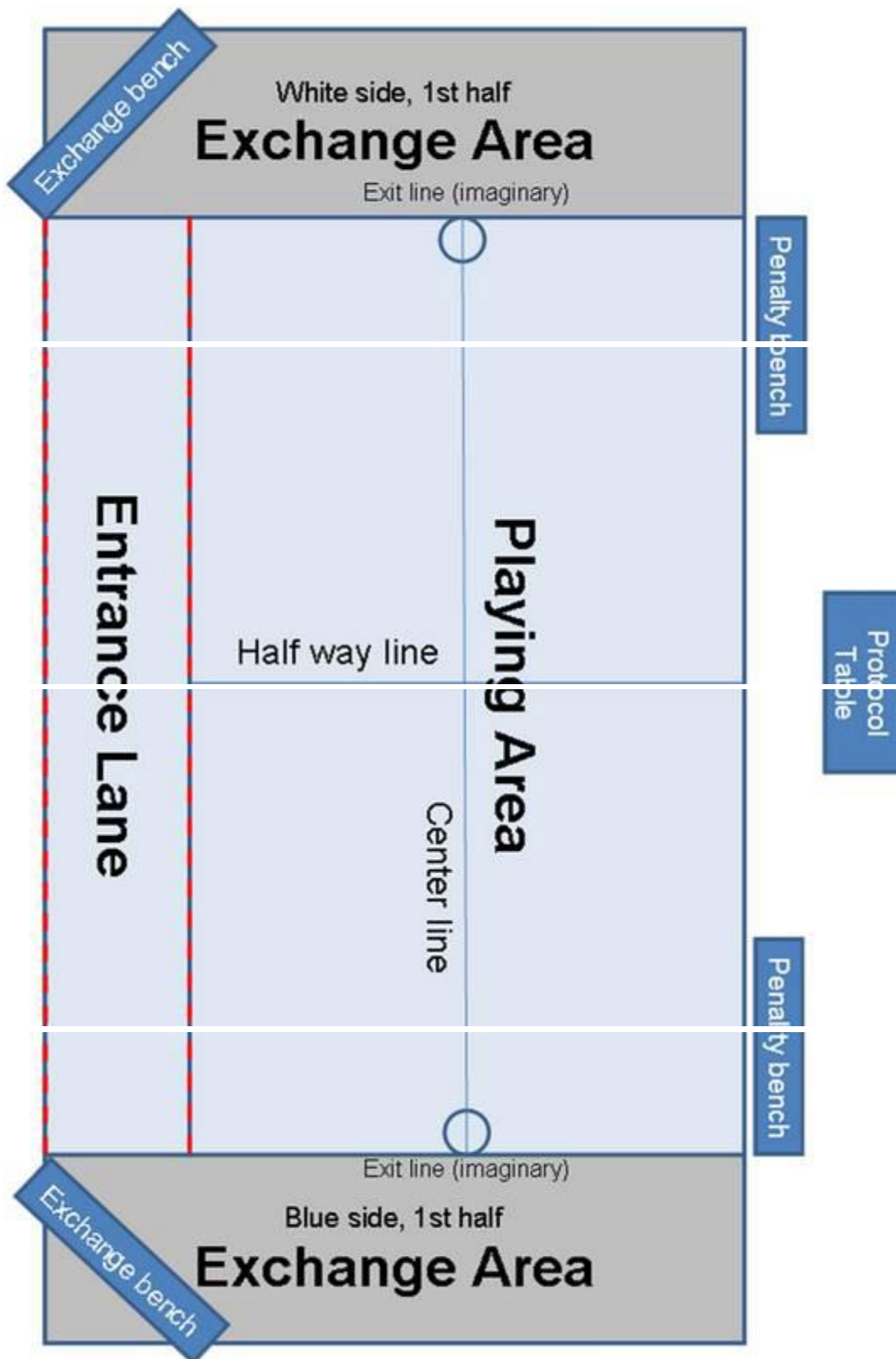
A légzőautomatáknak képesnek kell lenniük minden pozícióban működni, ugyanis a bírók gyakran lesznek háton, vagy fejjel lefelé, stb.

A rendező klub vagy társaság felelőssége, hogy rendelkezésre bocsásson ólomöveket, amelyekre egyszerűen lehet többfajta súlyt felhelyezni.

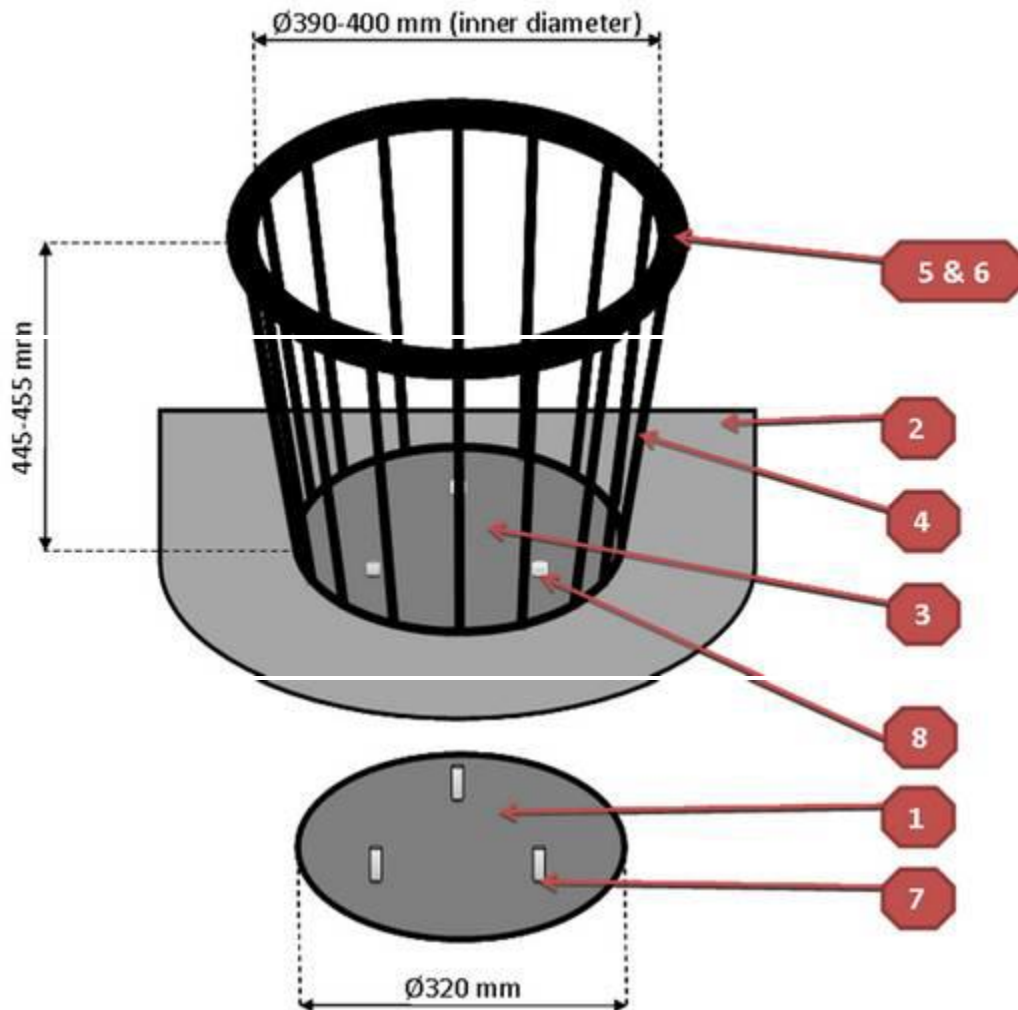
7.6 A játékosok saját felelősségükre játszanak

6 melléklettel

A SZABÁLYOK VÉGLEGES SZÖVEGE AZ ANGOL VERZIÓ.



Poz.	Db.	Leírás	Anyag
8	3	csavar, M 10	rozsdamentes
7	3	ászokcsavar M 10 × 25	rozsdamentes
6	1	puha párna	neoprén
5	1	kerek acélrúd 10 \varnothing × 1350	rozsdamentes
4	16	kerek acélrúd 10 \varnothing × 430	rozsdamentes
3	1	lemez, 320 \varnothing × 5	rozsdamentes
2	1	lemez, sugár = 700, vast. = 5	gumi
1	1	lemez, 320 \varnothing × 1,5	rozsdamentes

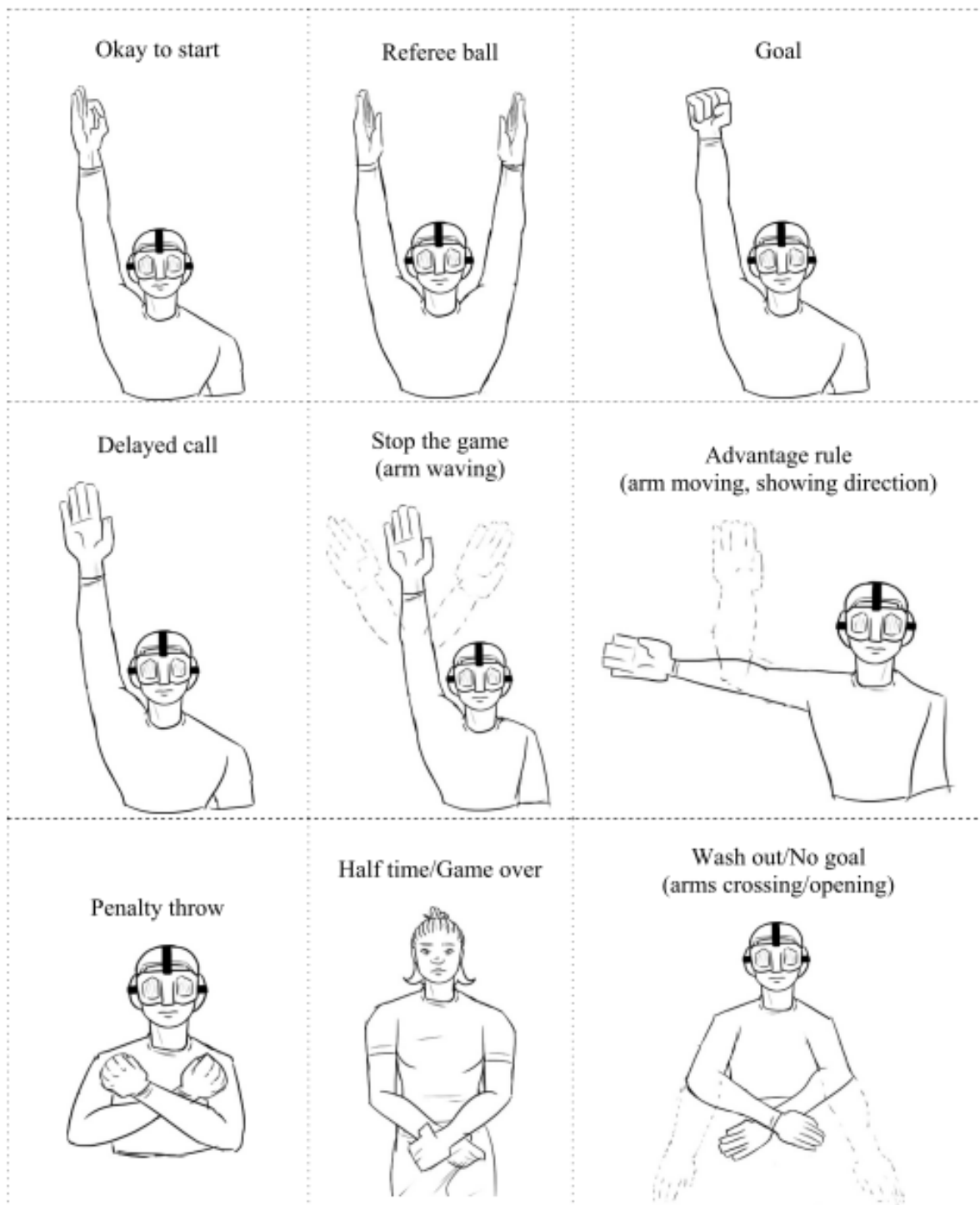











Melléklet 3

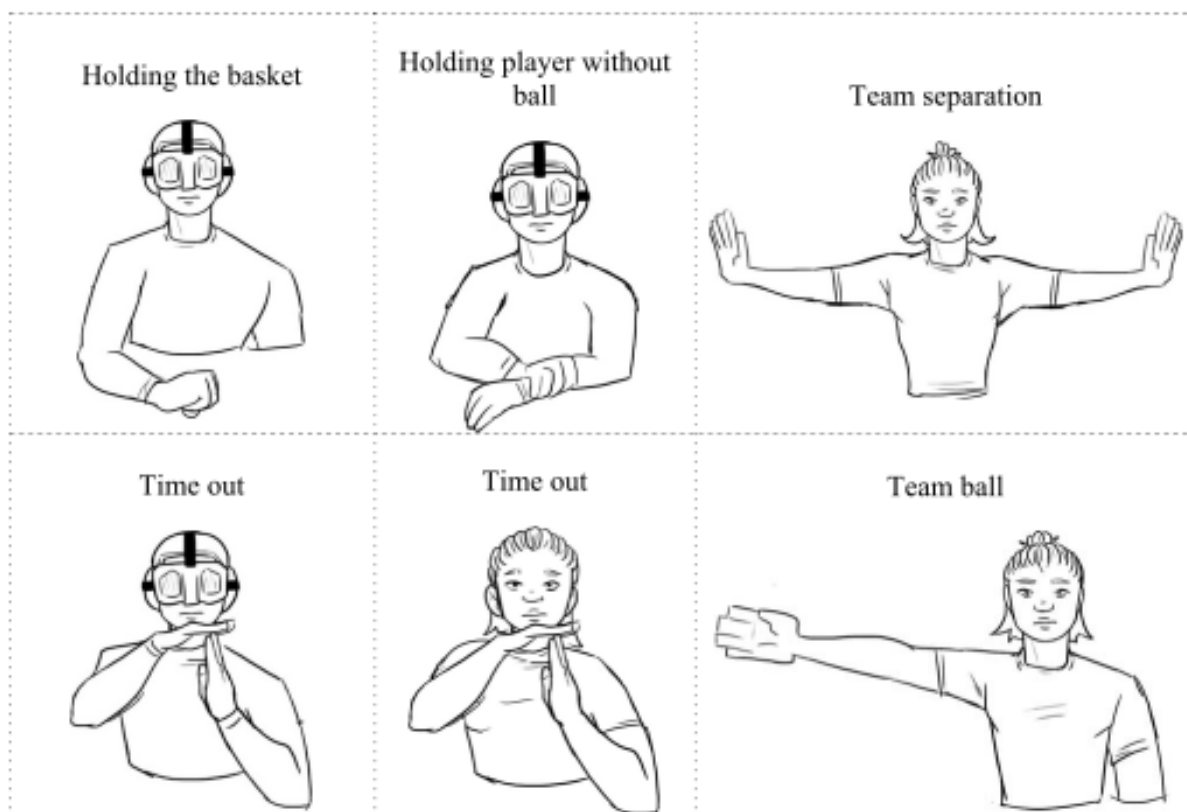
Víz alatti rögbi labda töltési és kezelési útmutató

Melléklet 4.1

Bírói kézjelek



<p>Deck referee stopped the game</p>  A line drawing of a referee wearing a swim cap and goggles. Both arms are raised, with the index fingers pointing upwards. Three small circles are drawn above the head, representing bubbles.	<p>Water referee stopped the game</p>  A line drawing of a referee wearing a swim cap and goggles. Both arms are extended downwards, with the index fingers pointing towards the water.	<p>Free throw</p>  A line drawing of a referee wearing a swim cap and goggles. The right arm is extended horizontally to the right, with the hand open and palm facing down. The left arm is held straight down.
<p>Choking/Strangle hold</p>  A line drawing of a referee wearing a swim cap and goggles. Both hands are raised to the neck area, with fingers spread, indicating a choking or strangle hold.	<p>Playing outside the playing area</p>  A line drawing of a referee wearing a swim cap and goggles. The right arm is extended downwards, with the hand resting on a textured surface representing the pool deck.	<p>Two minutes' penalty time</p>  A line drawing of a referee wearing a swim cap and goggles. The right arm is extended horizontally to the right, pointing. The left hand is raised with the index and middle fingers extended, forming a 'V' shape for two minutes.
<p>Pushing or Pulling player</p>  A line drawing of a referee wearing a swim cap and goggles. The right arm is extended horizontally to the right, with the hand flat, palm facing down, indicating a pushing or pulling action.	<p>Roughing/Violent playing</p>  A line drawing of a referee wearing a swim cap and goggles. The right hand is raised to the chest area, with the index finger pointing towards the chest, indicating roughing or violent play.	<p>Attacking the equipment</p>  A line drawing of a referee wearing a swim cap and goggles. The right hand is raised to the forehead area, with the fingers spread, indicating an attack on the equipment.



To the _____ Federation for UW-Rugby team _____

In the tournament _____ Date: _____

the player _____ was expelled during a match between

_____ and _____

The player was expelled by rule 6.6.1.a, "Unsporting or violent behaviour";

- ◇ Violent behaviour
- ◇ Other (provocative, threatening, etc.)

Further information (if required)

The player was/was not further expelled for more than one match / from the tournament.

- ◇ The penalty awarded is considered proportionate, and no further action is asked for this incident.
- ◇ The chief referee of the tournament asks the national federation of the player to take appropriate action to prevent future repetition.

Deck referee

Water referee

Water referee

Chief referee

Melléklet 6.1

3 vagy több csapat azonos pontszámmal

Example 1

Results:

Team A - Team B	0 : 0
Team C - Team A	0 : 0
Team B - Team C	0 : 0
Team A - Team D	3 : 0
Team B - Team D	9 : 0
Team C - Team D	6 : 0

Ranking list (all teams)

	points	goals
1. Team B	5	9 : 0
2. Team C	5	6 : 0
3. Team A	5	3 : 0
4. Team D	0	0 : 18

Special ranking list

	[1] points	goals	[2] goal difference	[3] plus goals	goals of all games	[4]goal difference of all games
1. Team B	2	0 : 0	0	0	9 : 0	+9
2. Team C	2	0 : 0	0	0	6 : 0	+6
3. Team A	2	0 : 0	0	0	3 : 0	+3

Example 2

Results:

Team A - Team B	3 : 0
Team C - Team A	2 : 0
Team B - Team C	1 : 0
Team A - Team D	3 : 0
Team B - Team D	9 : 0
Team C - Team D	6 : 0

Ranking list (all teams)

	points	goals
1. Team A	6	6 : 2
2. Team C	6	8 : 1
3. Team B	6	10 : 3
4. Team D	0	0 : 18

Special ranking list

	[1] points	goals	[2] goal difference	[3] plus goals
1. Team A	3	3 : 2	+1	3
2. Team C	3	2 : 1	+1	2
3. Team B	3	1 : 3	-2	

Example 3

Results:

Team A - Team B	3 : 0
Team C - Team A	2 : 0
Team B - Team C	2 : 1
Team A - Team D	3 : 0
Team B - Team D	9 : 0
Team C - Team D	6 : 0

Ranking list (all teams)

	points	goals
1. Team C	6	9 : 2
2. Team A	6	6 : 2
3. Team B	6	11 : 4
4. Team D	0	0 : 18

Special ranking list

	[1] points	goals	[2] goal difference	[3] plus goals	goals of all games	[4]goal difference of all games
1. Team C	3	3 : 2	+1	3	9 : 2	+7
2. Team A	3	3 : 2	+1	3	6 : 2	+4
3. Team B	3	2 : 4	-2			

Example 4

Results:

Team A - Team B	2 : 0
Team C - Team D	0 : 2
Team A - Team C	0 : 1
Team B - Team D	2 : 1
Team A - Team D	0 : 0
Team B - Team C	1 : 1
Team A - Team E	2 : 1
Team B - Team E	1 : 0
Team C - Team E	2 : 1
Team D - Team E	1 : 0

Ranking list (all teams)

	points	goals
1. Team D	7	4 : 2
2. Team A	7	4 : 2
3. Team B	7	4 : 4
4. Team C	7	4 : 4
5. Team E	0	2 : 6

Special ranking list

	[1] points	goals	[2] goal difference	[3] plus goals
1. Team D	4	3 : 2	+1	3
2. Team A	4	2 : 1	+1	2
3. Team B	4	3 : 4	-1	3
4. Team C	4	2 : 3	-1	2