



# FINA WATERPOLO RULES NEW RULES 2019-2021



## ΔΙΕΘΝΕΙΣ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΥΔΑΤΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ 2019-2021



ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ ΕΛΛΗΝΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΥΔΑΤΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ

[www.sedy.gr](http://www.sedy.gr)



*International rules of Water polo*

**ΔΙΕΘΝΕΙΣ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ  
ΥΔΑΤΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ**

*Association of Greek water polo of referees*

**ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ ΕΛΛΗΝΩΝ  
ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ  
ΥΔΑΤΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ**

*IT IS OFFERED FREE OF CHARGE*

*ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΔΩΡΕΑΝ*

Αθήνα, 1 Μαρτίου 2019



FÉDÉRATION  
INTERNATIONALE  
DE NATATION

---

Εκδίδεται από τον:

**ΣΥΝΔΕΣΜΟ ΕΛΛΗΝΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΥΔΑΤΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ  
ASSOCIATION OF GREEK WATER POLO REFEREES**

Φωκίωνος Νέγρη 9 και Αγαθουπόλεως Τ.Κ 11267 – ΚΥΨΕΛΗ – ΑΘΗΝΑ  
Τηλέφωνο: 210.9851020, Εσωτ.158  
E-mail: info@sedy.gr

---



Για την αναδημοσίευση περιεχομένων του παρόντος, πρέπει ν' αναφέρεται ότι προέρχεται από το βιβλίο  
«ΔΙΕΘΝΕΙΣ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΥΔΑΤΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ» έκδοσης ΣΕΔΥ, έτους 2019.

---

**Μετάφραση διεθνών κανονισμών της FINA, Συγκέντρωση και ταξινόμηση ύλης,  
Επιμέλεια έκδοσης:**

**Μιχάλης Αντ. Σκαλοχωρίτης**

Παρατηρητής Διαιτησίας, Μέλος του Συνδέσμου Ελλήνων Διαιτητών  
Υδατοσφαίρισης

**Σχεδίαση Εξωφύλλου: Σέργιος Γεωργακόπουλος**

**Translation of international regulations of FINA, Concentration and classification of  
matter, Assiduity of publication: Michael Ant. Skalochoritis**

Referee's Evaluator, Member of Association of Greek water polo referees

**Cover Design: Sergio Georgakopoulos**

---

**ΔΙΟΙΚΗΤΙΚΟ ΣΥΜΒΟΥΛΙΟ**

**ΠΡΟΕΔΡΟΣ:**

**ΤΣΑΡΟΥΧΑΣ ΧΡΗΣΤΟΣ**

**ΓΕΝΙΚΟΣ ΓΡΑΜΜΑΤΕΑΣ:**

**ΔΑΛΙΑΝΗ ΠΑΝΑΪΤΣΑ**

**ΑΝΤΙΠΡΟΕΔΡΟΣ:**

**ΜΠΙΡΑΚΗΣ ΜΙΧΑΛΗΣ**

**ΤΑΜΙΑΣ:**

**ΣΚΑΛΟΧΩΡΙΤΗΣ ΜΙΧΑΛΗΣ**

**ΑΝΑΠΛ. ΓΕΝ. ΓΡΑΜΜΑΤΕΑΣ:**

**ΣΠΑΝΟΥΔΗΣ ΓΡΗΓΟΡΗΣ**

**ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΤΑΜΙΑΣ:**

**ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΙΔΗΣ ΑΝΕΣΤΗΣ**

**ΜΕΛΗ:**

**ΑΧΛΑΔΙΩΤΗΣ ΣΠΥΡΟΣ**

**ΒΑΣΙΛΕΙΟΥ ΝΙΚΟΣ**

**ΔΡΙΜΗ ΘΕΟΔΩΡΑ**



**"Το αίσθημα  
ΔΙΚΑΙΟΥ  
πρέπει να κυριαρχεί  
στις αποφάσεις σου"**



**ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ ΕΛΛΗΝΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΎΔΑΤΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ**

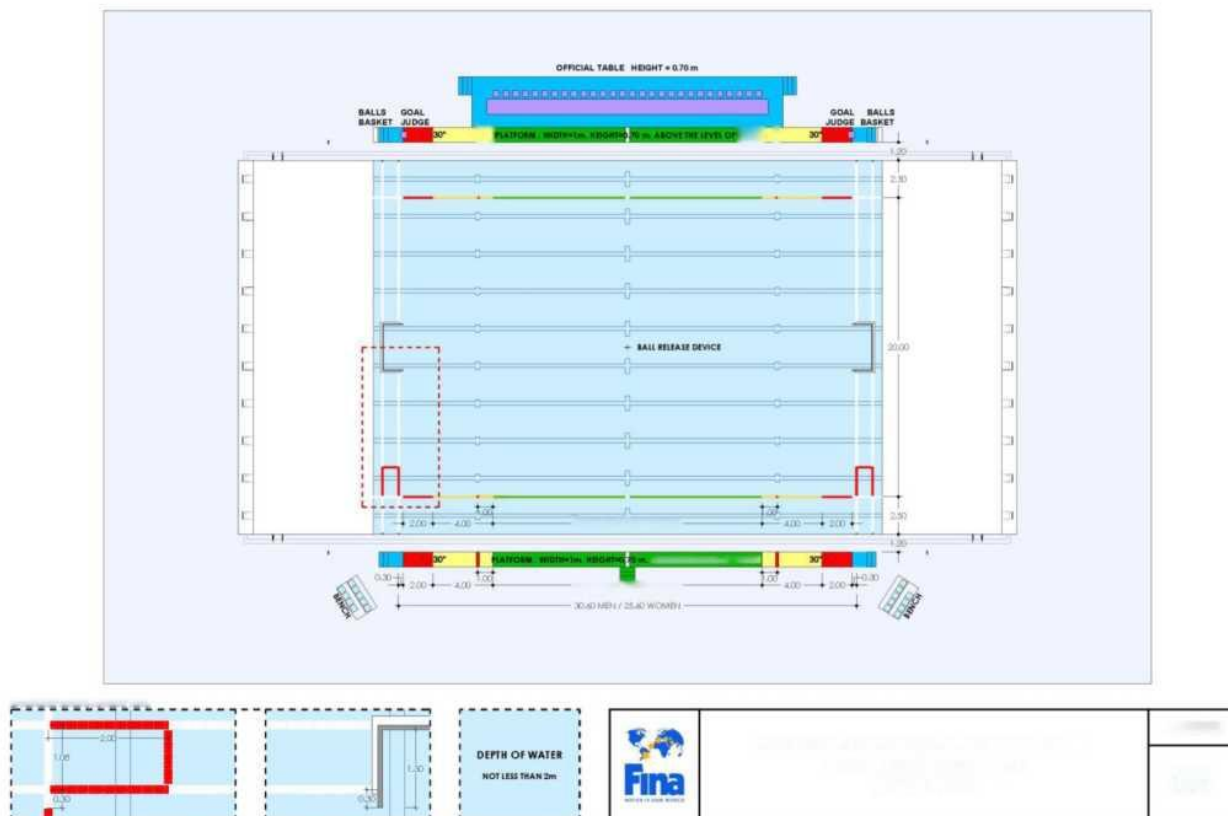
## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

<b>WP 1</b>	Αγωνιστικός χώρος και εξοπλισμός	<b>1</b>
<b>WP 2</b>	Τέρματα	<b>3</b>
<b>WP 3</b>	Η μπάλα	<b>3</b>
<b>WP 4</b>	Σκουφιά	<b>4</b>
<b>WP 5</b>	Ομάδες και Αντικαταστάτες	<b>5</b>
<b>WP 6</b>	Αγωνόδικος Επιτροπή	<b>7</b>
<b>WP 7</b>	Διαιτητές	<b>8</b>
<b>WP 8</b>	Κριτές τερμάτων	<b>9</b>
<b>WP 9</b>	Χρονομέτρες	<b>10</b>
<b>WP 10</b>	Γραμματείς	<b>11</b>
<b>WP 11</b>	Βοηθός Διαιτητή για το Βίντεο	<b>11</b>
<b>WP 12</b>	Διάρκεια του αγώνα	<b>12</b>
<b>WP 13</b>	Timeouts	<b>14</b>
<b>WP 14</b>	Έναρξη του αγώνα	<b>15</b>
<b>WP 15</b>	Τρόπος επίτευξης τέρματος	<b>15</b>
<b>WP 16</b>	Επανάναρξη αγώνα μετά από τέρμα	<b>17</b>
<b>WP 17</b>	Άουτ	<b>17</b>
<b>WP 18</b>	Κόρνερ	<b>18</b>
<b>WP 19</b>	Ουδέτερη ρίψη	<b>19</b>
<b>WP 20</b>	Ελεύθερη ρίψη	<b>20</b>
<b>WP 21</b>	Απλά σφάλματα	<b>20</b>
<b>WP 22</b>	Αποβολές	<b>25</b>
<b>WP 23</b>	Πέναλτι	<b>35</b>
<b>WP 24</b>	Εκτέλεση Πέναλτι	<b>37</b>
<b>WP 25</b>	Προσωπικές ποινές	<b>39</b>
<b>WP 26</b>	Ατύχημα, τραυματισμός και ασθένεια	<b>39</b>
<b>Παράρτημα Α</b>	Οδηγίες για χρήση για τους δύο Διαιτητές	<b>40</b>
<b>Παράρτημα Β</b>	Σήματα προς χρήση από τους Διαιτητές-Κριτές	<b>42</b>

## WP 1 ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ ΚΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

**WP 1.1** Ο διοργανωτής θα είναι υπεύθυνος για τις σωστές διαστάσεις και σημάνσεις του αγωνιστικού χώρου και θα παρέχει όλα τα προβλεπόμενα υλικά και εξοπλισμό.

**WP 1.2** Το σχεδιάγραμμα και οι σημάνσεις του αγωνιστικού χώρου για αγώνα που διαιτητεύεται από δυο διαιτητές θα είναι σύμφωνα με το ακόλουθο διάγραμμα:



**WP 1.3** Σε αγώνα που διαιτητεύεται από ένα διαιτητή, αυτός θα διαιτητεύει από την ίδια πλευρά με την επίσημη γραμματεία και οι κριτές τερμάτων θα τοποθετούνται στην απέναντι πλευρά.

**WP 1.4** Η απόσταση μεταξύ των γραμμών των τερμάτων δε θα είναι μικρότερη από 20m και μεγαλύτερη από 30m σε αγώνες ανδρών. Η απόσταση μεταξύ των γραμμών των τερμάτων δε θα είναι μικρότερη από 20m και μεγαλύτερη από 25m σε αγώνες γυναικών. Το πλάτος του αγωνιστικού χώρου δε θα είναι μικρότερο από 10 m και μεγαλύτερο από 20 m.

**WP 1.5** Για τις διοργανώσεις της FINA οι διαστάσεις του αγωνιστικού χώρου, το βάθος, η θερμοκρασία του νερού και η ένταση του φωτός θα είναι σύμφωνα με τα προβλεπόμενα στους FR 7.2, FR 7.3, FR 7.4 και FR 8.3

**WP 1.6** Θα υπάρχουν ευδιάκριτα διακριτικά και στις δύο πλευρές του αγωνιστικού χώρου που θα υποδηλώνουν τα παρακάτω:

- a. λευκά διακριτικά: γραμμή τέρματος και γραμμή κέντρου του αγωνιστικού χώρου
- b. κόκκινα διακριτικά: 2 μέτρα από τις γραμμές των τερμάτων.
- c. κίτρινα διακριτικά: 6 μέτρα από τις γραμμές των τερμάτων.
- d. μία κόκκινη ένδειξη πρέπει να τοποθετηθεί σε απόσταση 5 μέτρων από τις γραμμές των τερμάτων για να υποδείξει το σημείο από το οποίο πρέπει να εκτελεστεί ένα πέναλτι.

Οι πλευρές του αγωνιστικού χώρου από την γραμμή του τέρματος μέχρι την γραμμή των 2 μέτρων θα είναι χαραγμένες με κόκκινο χρώμα, από την γραμμή των 2 μέτρων μέχρι την γραμμή των 6 μέτρων θα είναι χαραγμένες με κίτρινο χρώμα και από την γραμμή των 6 μέτρων μέχρι το μέσο του αγωνιστικού χώρου (σέντρα) με πράσινο χρώμα.

**WP 1.7** Σε κάθε άκρο του αγωνιστικού χώρου θα τοποθετείται ένα κόκκινο διακριτικό, 2 μέτρα από την γωνία του αγωνιστικού χώρου στην πλευρά απέναντι από την επίσημη γραμματοεξέλιξη, το οποίο θα υποδηλώνει την περιοχή επανεισόδου της αποβολής.

**WP 1.8** Μια περιοχή για «**ιπτάμενες αντικαταστάσεις**», πρέπει να είναι διαθέσιμη στα πλάγια, εξωτερικά του αγωνιστικού χώρου, στην πλευρά όπου βρίσκονται οι πάγκοι της ομάδας. Το πλάτος της περιοχής αυτής, πρέπει να είναι τουλάχιστον μεταξύ 0,5m - 1m. Ο καθορισμένος χώρος για τις ιπτάμενες αντικαταστάσεις για κάθε ομάδα θα είναι μεταξύ της γραμμής του τέρματος μπροστά από τον πάγκο της ομάδας και του κέντρου του αγωνιστικού χώρου.

**WP 1.9** Θα εξασφαλίζεται αρκετός χώρος έτσι ώστε να μπορούν οι διαιτητές να έχουν ελευθερία κινήσεων από το ένα άκρο του αγωνιστικού ως το άλλο. Θα εξασφαλίζεται επίσης χώρος στις γραμμές τερμάτων για τους κριτές τερμάτων.

**WP 1.10** Η γραμματοεξέλιξη θα εφοδιάζεται με ξεχωριστές σημαίες, (κόκκινη, άσπρη, μπλε και κίτρινη) μεγέθους 0.35 m x 0.20 m.



## WP 2 ΤΕΡΜΑΤΑ

**WP 2.1** Σε κάθε γραμμή τέρματος θα τοποθετούνται μια οριζόντια δοκός και δυο κάθετες, κατασκευασμένες από άκαμπτο υλικό, τετραγωνισμένες με διαστάσεις 0,075 του μέτρου προς την πλευρά του αγωνιστικού χώρου και χρωματισμένες λευκές, σε ίσες αποστάσεις από τα πλαϊνά τοιχώματα και τουλάχιστον 0,30 του μέτρου από το άκρο του αγωνιστικού χώρου.

**WP 2.2** Οι εσωτερικές πλευρές των κάθετων δοκών θα απέχουν μεταξύ τους 3 μέτρα. Όταν το βάθος του νερού είναι ίσο ή μεγαλύτερο από 1,50 μέτρα, τότε η κάτω πλευρά της οριζόντιας δοκού θα απέχει 0,90 του μέτρου από την επιφάνεια του νερού. Όταν το βάθος του νερού είναι λιγότερο από 1,50 μέτρα, τότε η κάτω πλευρά της οριζόντιας δοκού θα απέχει 2,40 μέτρα από τον πυθμένα της πισίνας.

**WP 2.3** Θα τοποθετούνται δίχτυα σταθερά προσδεμένα στις δικούς τα οποία θα περικλείουν την περιοχή του τέρματος και θα τοποθετούνται κατά τέτοιο τρόπο ώστε να υπάρχει τουλάχιστον 0,30 μέτρα ελεύθερος χώρος πίσω από την γραμμή του τέρματος μέσα στην περιοχή του τέρματος.

## WP 3 Η ΜΠΑΛΑ

**WP 3.1** Η μπάλα θα είναι στρογγυλή, με διαμέρισμα αέρα και με βαλβίδα στεγανότητας. Θα είναι αδιάβροχη, χωρίς εξωτερικές λουρίδες ή οποιαδήποτε επικάλυψη λιπαντικού ή άλλης παρόμοιας ουσίας.

**WP 3.2** Το βάρος της μπάλας θα είναι όχι μικρότερο από 400 γραμμάρια και όχι περισσότερο από 450 γραμμάρια.

**WP 3.3** Στους αγώνες ανδρών, η περιφέρεια της μπάλας δε θα είναι μικρότερη από 0,68 του μέτρου ούτε μεγαλύτερη από 0,71 του μέτρου και η πίεσή της θα είναι 55-62 kPa (kilo Pascals) (8 - 9 λίμπρες ανά ατμοσφαιρική τετραγωνική ίντσα).

**WP 3.4** Στους αγώνες γυναικών, η περιφέρεια της μπάλας δεν θα είναι μικρότερη από 0,65 του μέτρου ούτε μεγαλύτερη από 0,67 του μέτρου και η πίεσή της θα είναι 48 - 55 kPa (kilo Pascals) (7 - 8 λίμπρες ανά τετραγωνική ατμοσφαιρική ίντσα).

## WP 4 ΣΚΟΥΦΙΑ

**WP 4.1** Τα σκουφιά θα είναι διαφορετικού χρώματος, εκτός από κόκκινο, εγκεκριμένα από τους διαιτητές, αλλά και διαφορετικό από το χρώμα της μπάλας. Η μια ομάδα, αν οι διαιτητές το ζητήσουν, μπορεί να φορέσει άσπρα ή μπλε σκουφιά. Οι τερματοφύλακες θα φορούν κόκκινα σκουφιά. Τα σκουφιά θα δένονται κάτω από το σαγόνι. Αν ένας παίκτης χάσει το σκουφί του κατά τη διάρκεια του αγώνα, αυτός θα το αντικαταστήσει στην επόμενη κατάλληλη διακοπή του αγώνα, όταν η ομάδα του έχει την μπάλα στην κατοχή της. Τα σκουφιά θα φοριούνται σε όλη τη διάρκεια του αγώνα.

**WP 4.2** Τα σκουφιά θα είναι εφοδιασμένα με εύκαμπτα προστατευτικά αυτιών, τα οποία θα είναι του ίδιου χρώματος με τα σκουφιά της ομάδας, εκτός του τερματοφύλακα που πρέπει να έχει κόκκινα προστατευτικά.

**WP 4.3** Τα σκουφιά θα πρέπει να αριθμούνται και από τις δύο πλευρές τους με αριθμούς 0,10 μέτρα σε ύψος. Ο τερματοφύλακας θα φορά το σκουφί αριθ. 1 και τα υπόλοιπα σκουφιά θα αριθμούνται από 2 μέχρι 13. Ο αναπληρωματικός τερματοφύλακας θα φορά ένα κόκκινο σκουφί με το νούμερο 13. Στη διάρκεια του αγώνα, οι παίκτες δεν επιτρέπεται να αλλάζουν τον αριθμό του σκουφιού τους, χωρίς την άδεια του διαιτητή και χωρίς αυτό να γίνει γνωστό στη γραμματεία.

**WP 4.3.1** Μόνο για Ολυμπιακούς αγώνες: Τα σκουφιά θα πρέπει να αριθμούνται και από τις δύο πλευρές τους με αριθμούς 0,10 μέτρα σε ύψος. Ο τερματοφύλακας θα φορά το σκουφί με τον αριθμό 1 και τα υπόλοιπα σκουφιά θα αριθμούνται από 2 μέχρι 11. Στη διάρκεια του αγώνα, ένας παίκτης δεν επιτρέπεται να αλλάξει τον αριθμό του σκουφιού του, παρά μόνο με την άδεια του διαιτητή και αφού αυτό γίνει γνωστό στη γραμματεία.

**WP 4.4** Στους διεθνείς αγώνες, τα σκουφιά θα φέρουν στο εμπρός μέρος το διεθνή κωδικό της χώρας ο οποίος αποτελείται από τρία γράμματα. Θα μπορούν ακόμα να φέρουν και τη διεθνή σημαία. Ο κωδικός της χώρας δε θα είναι μικρότερος από 0,04 του μέτρου σε ύψος.

## WP 5 ΟΜΑΔΕΣ ΚΑΙ ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΤΕΣ

**WP 5.1** Κάθε ομάδα θα αποτελείται το ανώτερο από δεκατρείς παίκτες. Έντεκα παίκτες γηπέδου και δύο τερματοφύλακες. Μια ομάδα θα ξεκινά το παιχνίδι με όχι περισσότερους από επτά παίκτες, ένας από τους οποίους θα είναι τερματοφύλακας και θα φορά το σκουφί του τερματοφύλακα. Πέντε αναπληρωματικοί παίκτες θα μπορούν να χρησιμοποιούνται ως αντικαταστάτες και ένας αναπληρωματικός τερματοφύλακας θα μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο ως αντικαταστάτης τερματοφύλακας. Μια ομάδα που παίζει με λιγότερους από επτά παίκτες, δεν είναι απαραίτητο (δε χρειάζεται) να έχει τερματοφύλακα.

**WP 5.1.1** Μόνο για Ολυμπιακούς αγώνες: Κάθε ομάδα θα αποτελείται το ανώτερο από έντεκα παίκτες. Δέκα παίκτες γηπέδου και ένας τερματοφύλακας. Μια ομάδα θα πρέπει να ξεκινά το παιχνίδι με όχι περισσότερους από επτά παίκτες, ένας από τους οποίους θα είναι τερματοφύλακας και θα πρέπει να φορά το σκουφί του τερματοφύλακα.

Τέσσερις αναπληρωματικοί μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως αντικαταστάτες. Ένας από τους αναπληρωματικούς μπορεί επίσης να είναι ο αντικαταστάτης τερματοφύλακας, αλλά πρέπει να φορά κόκκινο σκουφί. Μια ομάδα που παίζει με λιγότερους από επτά παίκτες, δεν είναι απαραίτητο να έχει τερματοφύλακα.

**WP 5.2** Οι παίκτες που δεν αγωνίζονται εκείνη τη στιγμή καθώς και οι προπονητές και τεχνικοί, εκτός του πρώτου προπονητή, θα κάθονται όλοι στον πάγκο της ομάδας τους και δε θα απομακρύνονται από τον πάγκο από την έναρξη του παιχνιδιού, εκτός των διαλειμμάτων μεταξύ των περιόδων ή κατά την διάρκεια των timeout. Ο πρώτος προπονητής της επιτιθέμενης ομάδας θα του επιτρέπεται να κινείται προς την γραμμή των 6 μέτρων σε κάθε στιγμή. Οι ομάδες θα αλλάζουν τέρματα και πάγκους στο ημίχρονο του παιχνιδιού. Οι δύο πάγκοι θα βρίσκονται στην απέναντι πλευρά από αυτή της επίσημης γραμματείας.

**WP 5.3** Οι αρχηγοί θα είναι αγωνιστικά μέλη των αντιστοίχων ομάδων τους και καθένας από αυτούς θα είναι υπεύθυνος για την ορθή συμπεριφορά και πειθαρχία της ομάδας του.

**WP 5.4** Οι παίκτες θα φορούν αδιαφανείς ενδυμασίες ή διπλά μαγιό και πριν πάρουν μέρος σε αγώνα θα αφαιρούν αντικείμενα που είναι πιθανόν να προκαλέσουν τραυματισμό.

**WP. 5.5** Οι παίκτες δεν θα φέρουν στο σώμα τους λιπαντικό, ή άλλη παρόμοια ουσία. Αν ένας διαιτητής, πριν την έναρξη του αγώνα, βεβαιωθεί ότι έχει χρησιμοποιηθεί τέτοια ουσία, θα δώσει εντολή να αφαιρεθεί αυτή αμέσως.

Δεν θα καθυστερείται η έναρξη του αγώνα προκειμένου να αφαιρεθεί η ουσία. Αν το παράπτωμα γίνει αντιληπτό μετά την έναρξη του αγώνα, ο παίκτης που υπέπεσε στο παράπτωμα θα αποκλείεται από το υπόλοιπο του αγώνα και ο αντικαταστάτης θα μπορεί να μπει στον αγωνιστικό χώρο αμέσως από την **περιοχή επανεισόδου της αποβολής** της ομάδας του.

**WP 5.6** Σε κάθε χρονική στιγμή του παιχνιδιού, ένας παίκτης μπορεί να αντικατασταθεί φεύγοντας από τον αγωνιστικό χώρο από τις περιοχές αντικατάστασης που έχουν οριστεί για την ομάδα του. Ο αντικαταστάτης του μπορεί να μπει στον αγωνιστικό χώρο από την περιοχή επανεισόδου της αποβολής, εφόσον ο παίκτης έχει εμφανώς βγει στην επιφάνεια του νερού, στην περιοχή επανεισόδου. Η αντικατάσταση από την καθορισμένη πλάγια περιοχή αντικατάστασης επιτρέπεται όταν και οι δύο παίκτες, ο εξερχόμενος παίκτης και ο αντικαταστάτης, βρίσκονται στο νερό, έξω από τον αγωνιστικό χώρο και αγγίζουν τα χέρια πάνω από το νερό.

Η πλάγια περιοχή αντικατάστασης ονομάζεται "**περιοχή ιπτάμενης αντικατάστασης**" και η διαδικασία ονομάζεται "**ιπτάμενη αντικατάσταση**".

Αν ο τερματοφύλακας αντικαθίστανται σύμφωνα με αυτόν τον κανονισμό, θα πρέπει να είναι μόνο από τον αναπληρωματικό τερματοφύλακα. Αν η ομάδα έχει λιγότερους από επτά παίκτες, δεν απαιτείται να έχει τερματοφύλακα. Καμιά αντικατάσταση δεν θα πραγματοποιείται σύμφωνα με αυτόν τον κανονισμό, ανάμεσα στο χρόνο που ο διαιτητής δίνει πέναλτι και την εκτέλεση της ρίψης του πέναλτι.

**Σημείωση:** Σε περίπτωση που ο τερματοφύλακας και ο αναπληρωματικός τερματοφύλακας δεν έχουν το δικαίωμα ή τη δυνατότητα να συμμετέχουν (στο παιχνίδι), η ομάδα που παίζει με επτά παίκτες υποχρεούται να παίξει με έναν άλλο τερματοφύλακα που θα φορά το σκουφί του τερματοφύλακα.

Κατά την διάρκεια ενός αγώνα, εάν μια ομάδα δεν έχει άλλους αναπληρωματικούς εκτός του αναπληρωματικού τερματοφύλακα, τότε ο τερματοφύλακας ή ο αναπληρωματικός τερματοφύλακας μπορεί να παίξουν ως παίκτες γηπέδου.

**WP 5.6.1** Μόνο για Ολυμπιακούς Αγώνες: Σε οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού, ένας παίκτης μπορεί να αντικατασταθεί φεύγοντας από τον αγωνιστικό χώρο από τις καθορισμένες περιοχές αντικατάστασης της ομάδας του. Ο αναπληρωματικός μπορεί να μπει στον αγωνιστικό χώρο από την περιοχή επανεισόδου της αποβολής, εφόσον ο παίκτης έχει εμφανώς βγει στην επιφάνεια του νερού μέσα στην περιοχή επανεισόδου. Η αντικατάσταση στην καθορισμένη πλάγια περιοχή αντικατάστασης επιτρέπεται όταν και οι δύο παίκτες (ο εξερχόμενος παίκτης και ο αναπληρωματικός), ενώ βρίσκονται στο νερό και έξω από τον αγωνιστικό χώρο, αγγίζουν τα χέρια πάνω από το νερό.

Εάν η ομάδα έχει λιγότερους από επτά παίκτες, η ομάδα δεν είναι απαραίτητο να έχει τερματοφύλακα. Δεν πρέπει να γίνει αντικατάσταση σύμφωνα με τον παρόντα κανονισμό μεταξύ του χρόνου που ο διαιτητής απονέμει πέναλτι και την εκτέλεση του πέναλτι.

**Σημείωση:** Σε περίπτωση που ο τερματοφύλακας δεν έχει το δικαίωμα ή τη δυνατότητα να συμμετέχει (στον αγώνα), η ομάδα που παίζει με επτά παίκτες υποχρεούται να παίζει με ένα άλλο τερματοφύλακα που θα φορά ένα κόκκινο σκουφί με τον αριθμό που φορούσε ως παίκτης γηπέδου.

**WP 5.7** Ένας αντικαταστάτης μπορεί να μπει στον αγωνιστικό χώρο από οποιοδήποτε σημείο:

- a. στη διάρκεια των διαλειμάτων μεταξύ των περιόδων του παιχνιδιού,
- b. μετά την επίτευξη τέρματος,
- c. κατά τη διάρκεια ενός time out,
- d. για να αντικαταστήσει ένα παίκτη που αιμορραγεί ή είναι τραυματισμένος.

**WP 5.8** Ο αντικαταστάτης θα πρέπει να είναι έτοιμος να αντικαταστήσει ένα παίκτη χωρίς καθυστέρηση. Αν δεν είναι έτοιμος, ο αγώνας θα πρέπει να συνεχιστεί χωρίς αυτόν, και σε οποιοδήποτε χρόνο θα μπορεί να μπει στον αγωνιστικό χώρο, από τις καθορισμένες περιοχές αντικατάστασης της ομάδας του, μετά την επαφή των χεριών, ανάλογα με την περίπτωση (όπου ισχύει).

**WP 5.9** Ένας τερματοφύλακας που έχει αντικατασταθεί από τον αναπληρωματικό του, δεν μπορεί να παίζει σε άλλη θέση εκτός από αυτή του τερματοφύλακα.

**WP 5.10** Σε περίπτωση που ο τερματοφύλακας αποσυρθεί από το παιχνίδι για οποιοδήποτε ιατρικό λόγο, οι διαιτητές θα πρέπει να επιτρέψουν την άμεση αντικατάστασή του, από τον αναπληρωματικό τερματοφύλακα.

## **WP 6 ΑΓΩΝΟΔΙΚΟΣ ΕΠΙΤΡΟΠΗ**

**WP 6.1** Στις διοργανώσεις της FINA, η Αγωνόδικος Επιτροπή θα αποτελείται από δυο διαιτητές, δυο κριτές τερμάτων, χρονομέτρες και γραμματείς και ένα βοηθό διαιτητή για το video, ο καθένας από τους οποίους θα έχει τις παρακάτω αρμοδιότητες και καθήκοντα. Αυτή η Αγωνόδικος Επιτροπή θα υφίσταται και σε άλλους αγώνες όπου αυτό είναι δυνατό εκτός των αγώνων όπου υπάρχουν δυο διαιτητές και δεν υπάρχουν κριτές τερμάτων, οπότε οι διαιτητές αναλαμβάνουν τις αρμοδιότητες των κριτών τερμάτων σύμφωνα με τον WP. 8.2 (χωρίς όμως να εκτελούν τα καθορισμένα σήματα).

**Σημείωση:** Ανάλογα με τον βαθμό σπουδαιότητας, οι αγώνες θα γίνονται από ομάδες τεσσάρων μέχρι εννέα μελών της Αγωνοδίκου Επιτροπής ως εξής:

- a. **Διαιτητές και κριτές τερμάτων:** Δυο διαιτητές και δυο κριτές τερμάτων ή δυο διαιτητές και καθόλου κριτές τερμάτων ή ένας διαιτητής και δυο κριτές τερμάτων.
- b. **Χρονομέτρες και γραμματείς:** Με ένα χρονομέτρη και ένα γραμματέα. Ο χρονομέτρης θα χρονομετρεί τη διάρκεια συνεχούς κατοχής της μπάλας από κάθε ομάδα, σύμφωνα με τον WP. 20. 16. Ο γραμματέας θα χρονομετρεί τον πραγματικό χρόνο των περιόδων του αγώνα, τα timeout και τα διαλείμματα μεταξύ των περιόδων, όπως περιγράφονται στο WP. 10.1, καθώς επίσης θα καταγράφει τα συμβάντα στο φύλλο αγώνα και θα μετρά τα δευτερόλεπτα της αποβολής των παικτών σύμφωνα με τους κανονισμούς.

**Με δυο χρονομέτρες και ένα γραμματέα.** Ο χρονομέτρης Νο1 θα χρονομετρεί επακριβώς την κανονική διάρκεια των περιόδων του παιχνιδιού, τα time outs και τα διαλείμματα μεταξύ των περιόδων. Ο χρονομέτρης Νο 2 θα καταγράφει τις περιόδους συνεχούς κατοχής της μπάλας από κάθε ομάδα, σύμφωνα με τον WP. 20.15. Ο γραμματέας θα συμπληρώνει το φύλλο αγώνα και θα εκπληρώνει όλα τα καθήκοντά του σύμφωνα με τον WP. 10. 1.

Με δυο χρονομέτρες και δυο γραμματείς. Ο χρονομέτρης Νο1 θα χρονομετρεί την κανονική διάρκεια των περιόδων του παιχνιδιού, τα time outs και τα διαλείμματα μεταξύ των περιόδων. Ο χρονομέτρης Νο 2 θα καταγράφει τις περιόδους συνεχούς κατοχής της μπάλας από κάθε ομάδα, σύμφωνα με τον WP. 20.16. Ο γραμματέας Νο 1 θα συμπληρώνει το φύλλο αγώνα σύμφωνα με τον WP 10.1(a). Ο γραμματέας Νο.2 θα εκτελεί καθήκοντα που περιγράφονται στον WP 10.1(b), (c) και (d) ελέγχοντας την αντικανονική επανείσοδο αποβληθέντων παικτών, την αντικανονική επανείσοδο των αντικαταστατών, καθώς επίσης μετρώντας τις αποβολές των παικτών και την τρίτη προσωπική ποινή.

- c. **Βοηθός διαιτητή για το video:** Θα βοηθά τους δύο διαιτητές σε αμφισβητήσιμες καταστάσεις "γκολ / όχι γκολ".

## WP 7 ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ

**WP 7.1** Οι διαιτητές θα έχουν τον απόλυτο έλεγχο του παιχνιδιού. Η δικαιοδοσία τους πάνω στους παίκτες θα είναι σε ισχύ σε όλο το διάστημα που τόσο αυτοί όσο και οι παίκτες βρίσκονται στο χώρο της πισίνας. Όλες οι αποφάσεις των διαιτητών πάνω σε πραγματικά γεγονότα θα είναι τελικές και η δική τους ερμηνεία των κανονισμών θα είναι παραδεκτή σε όλη τη διάρκεια του αγώνα. Οι διαιτητές δεν θα κάνουν υποθέσεις επί γεγονότων σε οποιαδήποτε στιγμή κατά τη διάρκεια του αγώνα, αλλά θα ερμηνεύουν αυτά που παρατηρούν στο μέγιστο των δυνατοτήτων τους.

**WP 7.2** Οι διαιτητές θα σφυρίζουν την έναρξη και επανέναρξη του αγώνα και θα κατακυρώνουν τέρματα, άουτ, κόρνερ (είτε έχουν υποδειχθεί από τους κριτές τερμάτων είτε όχι), ουδέτερες ρίψεις και παραβάσεις των κανονισμών. Ο διαιτητής μπορεί να αλλάξει την απόφασή του εφόσον αυτό γίνει πριν η μπάλα επιστρέψει στον αγωνιστικό χώρο.

**WP 7.3** Οι διαιτητές πρέπει να έχουν τη διακριτική ευχέρεια να απονέμουν (ή όχι) κάθε απλό φάουλ, αποβολή ή πέναλτι, ανάλογα με το αν με την απόφαση αυτή θα επωφεληθεί η επιτιθέμενη ομάδα. Θα πρέπει να διαιτητεύσουν υπέρ της επιτιθέμενης ομάδας με την απονομή ενός φάουλ ή την αποφυγή του, αν, κατά τη γνώμη τους, η απονομή του φάουλ θα είναι πλεονέκτημα για την ομάδα του παραβάτη παίκτη.

**Σημείωση:** Οι διαιτητές πρέπει να εφαρμόσουν αυτή την αρχή στο μέγιστο βαθμό.

**WP 7.4** Οι διαιτητές θα έχουν τη δικαιοδοσία να αποβάλλουν παίκτη από το νερό σύμφωνα με τους αντίστοιχους κανονισμούς και μπορούν να διακόψουν τον αγώνα σε περίπτωση που παίκτης αρνηθεί να εγκαταλείψει το νερό όταν του δοθεί εντολή.

**WP 7.5** Οι διαιτητές θα έχουν τη δικαιοδοσία να διατάξουν την απομάκρυνση από το χώρο της πισίνας κάθε παίκτη, αντικαταστάτη, θεατή ή τεχνικού, η συμπεριφορά του οποίου τους εμποδίζει στη διεξαγωγή των καθηκόντων τους με σωστό και αμερόληπτο τρόπο.

**WP 7.6** Οι διαιτητές θα έχουν τη δικαιοδοσία να διακόψουν τον αγώνα αν κατά τη γνώμη τους η συμπεριφορά των παικτών ή των θεατών ή άλλες περιστάσεις εμποδίζουν την ομαλή κατάληξή του. Αν ο αγώνας πρέπει να διακοπεί οριστικά, οι διαιτητές θα αναφέρουν τις πράξεις τους στην αρμόδια αρχή.

## **WP 8 ΚΡΙΤΕΣ ΤΕΡΜΑΤΩΝ**

**WP 8.1** Οι κριτές τερμάτων θα βρίσκονται στην ίδια πλευρά με την επίσημη γραμματεία, ο καθένας στην γραμμή του τέρματος στο άκρο του αγωνιστικού χώρου.

**WP 8.2** Τα καθήκοντα των κριτών τερμάτων είναι:

- a. να σημειώνουν με το ένα χέρι κατακόρυφα, όταν οι παίκτες είναι σωστά τοποθετημένοι στις αντίστοιχες γραμμές τερμάτων τους στην έναρξη της περιόδου.
- b. να σημειώνουν με τα δύο χέρια κατακόρυφα την αντικανονική έναρξη ή επανέναρξη του αγώνα.
- c. να σημειώνουν το άουτ δείχνοντας με το ένα χέρι την κατεύθυνση της επίθεσης.

- d. να σημειώνουν το κόρνερ δείχνοντας με το ένα χέρι την κατεύθυνση της επίθεσης.
- e. να σημειώνουν το τέρμα σηκώνοντας και διασταυρώνοντας τα δύο χέρια.
- f. να σημειώνουν την αντικανονική επανείσοδο παίκτη που έχει αποβληθεί ή την αντικανονική είσοδο του αντικαταστάτη, σηκώνοντας τα δύο χέρια κατακόρυφα

**WP 8.3** Σε κάθε κριτή τέρματος θα δίνονται μπάλες και όταν η αρχική μπάλα βγει εκτός αγωνιστικού χώρου, θα πετά αμέσως μια νέα μπάλα στον τερματοφύλακα (σε περίπτωση άουτ), στον πλησιέστερο παίκτη της επιτιθέμενης ομάδας (σε περίπτωση κόρνερ), ή όπως αλλιώς ορίζεται από το διαιτητή.

## **WP 9 ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΕΣ**

**WP 9.1** Τα καθήκοντα των χρονομετρών είναι:

- a. να χρονομετρούν την κανονική διάρκεια του αγώνα, τη διάρκεια των timeouts και τα διαλείμματα μεταξύ των περιόδων.
- b. να καταγράφουν το χρόνο συνεχούς κατοχής της μπάλας από κάθε ομάδα.
- c. να καταγράφουν τους χρόνους αποβολής των παικτών που βγαίνουν από το νερό σύμφωνα με τους κανονισμούς, καθώς και τους χρόνους επανεισόδου των παικτών ή των αντικαταστατών τους.
- d. να ανακοινώνουν ευκρινώς την έναρξη του τελευταίου λεπτού του αγώνα.
- e. να ειδοποιούν με σφύριγμα την πάροδο 45'' από την έναρξη του timeout καθώς και την λήξη του.

**WP 9.2** Ο χρονομέτρης θα κάνει σήμα με σφυρίχτρα (ή οποιοδήποτε άλλο διαθέσιμο μέσο, εφόσον αυτό είναι ευδιάκριτο, ακουστικά αποτελεσματικό και εύκολα κατανοητό) το τέλος κάθε περιόδου ανεξαρτήτως των διαιτητών και αυτό θα έχει άμεση ισχύ εκτός :

- a. της περίπτωσης ταυτόχρονης κατακύρωσης πέναλτι από το διαιτητή, στην οποία περίπτωση το πέναλτι θα εκτελεστεί σύμφωνα με τους κανονισμούς.
- b. αν η μπάλα είναι στον αέρα και περάσει την γραμμή του τέρματος, περίπτωση κατά την οποία, αν σημειωθεί τέρμα, αυτό θα μετρήσει.



## WP 10 ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΣ

**WP 10.1** Τα καθήκοντα των γραμματέων είναι:

- a. να τηρούν το φύλλο αγώνα το οποίο περιλαμβάνει τους παίκτες, το αποτέλεσμα, όλες τις αποβολές, τα πέναλτι και τις προσωπικές ποινές που δόθηκαν σε κάθε παίκτη.
- b. να ελέγχουν τους χρόνους αποβολής των παικτών και να σημαίνουν την λήξη του χρόνου αποβολής σηκώνοντας τη κατάλληλη σημαία ή με άλλη εγκεκριμένη μέθοδο σήμανσης, εκτός αν ο διαιτητής επιτρέψει την επανείσοδο σε παίκτη που έχει αποβληθεί ή αντικαταστάτη όταν η ομάδα του παίκτη εκείνου ξαναπάρει την μπάλα στην κατοχή της. Μετά από 4 λεπτά ο γραμματέας θα πρέπει να κάνει σήμα για την επανείσοδο του αντικαταστάτη παίκτη που διέπραξε βιαιοπραγία, σηκώνοντας την κίτρινη σημαία μαζί με την με την κατάλληλη έγχρωμη σημαία, ή με άλλη εγκεκριμένη μέθοδο σήμανσης.
- c. να σημαίνουν με την κόκκινη σημαία και με σφύριγμα ή με άλλη εγκεκριμένη μέθοδο σήμανσης, κάθε αντικανονική επανείσοδο παίκτη που έχει αποβληθεί ή αντικανονική είσοδο αντικαταστάτη (ακόμα και μετά από σήμα του κριτή τέρματος για αντικανονική είσοδο ή επανείσοδο) οπότε ο αγώνας θα διακόπτεται αμέσως.
- d. να σημαίνουν χωρίς καθυστέρηση την απονομή τρίτης προσωπικής ποινής ενάντια σε κάθε παίκτη ως εξής :
  - i. με την κόκκινη σημαία, ή με άλλη εγκεκριμένη μέθοδο σήμανσης, αν η τρίτη προσωπική ποινή είναι αποβολή,
  - ii. με την κόκκινη σημαία και σφύριγμα, ή με άλλη εγκεκριμένη μέθοδο σήμανσης αν η τρίτη προσωπική ποινή είναι πέναλτι.

## WP 11 ΒΟΗΘΟΣ ΔΙΑΙΤΗΤΗ ΓΙΑ ΤΟ VIDEO

**WP 11.1** Τα καθήκοντα του Βοηθού Διαιτητή για το βίντεο θα πρέπει να είναι:

- a. να ειδοποιεί τον διαιτητή(ες) του αγώνα για αμφισβητήσιμες καταστάσεις "γκολ / όχι γκολ".
- b. να δείξει στον διαιτητή(ες) την επανάληψη της αμφισβητήσιμης κατάστασης "γκολ / όχι γκολ".

## WP 12 ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ

**WP 12.1** Η διάρκεια του αγώνα θα είναι 4 περίοδοι των οκτώ (8) λεπτών πραγματικού παιχνιδιού η κάθε μια. Η μέτρηση του χρόνου θα αρχίζει στην έναρξη κάθε περιόδου όταν οποιοσδήποτε παίκτης αγγίξει την μπάλα. Σε όλες τις διακοπές το χρονόμετρο θα σταματά μέχρι να αρχίσει να ξαναπαίζεται η μπάλα και από τη στιγμή που αυτή θα φεύγει από το χέρι του παίκτη που εκτελεί την ανάλογη ρίψη ή όταν κάποιος παίκτης αγγίξει την μπάλα κατόπιν ουδέτερης ρίψης.

**WP 12.2** Θα υπάρχει διάλειμμα δύο λεπτών μεταξύ της πρώτης και δεύτερης περιόδου και μεταξύ της τρίτης και τέταρτης περιόδου, καθώς και τρία λεπτά διάλειμμα μεταξύ της δεύτερης και τρίτης περιόδου. Οι ομάδες, συμπεριλαμβανομένων των παικτών, προπονητών και τεχνικών θα αλλάζουν τέρματα πριν την έναρξη της τρίτης περιόδου.

**WP 12.3** Σε περίπτωση που το αποτέλεσμα είναι ισόπαλο στην κανονική περίοδο ενός αγώνα, ο οποίος θα πρέπει οπωσδήποτε να κατακυρωθεί υπέρ μιας από τις δυο ομάδες, θα ακολουθεί η διαδικασία εκτέλεσης πέναλτι για να καθοριστεί το αποτέλεσμα.

**Σημείωση:** Αν είναι απαραίτητο να εκτελεστούν πέναλτι, θα πρέπει να ακολουθηθεί η παρακάτω διαδικασία:

- a. μόλις οι δύο ομάδες που συμμετείχαν ολοκληρώσουν τον αγώνα, η εκτέλεση πέναλτι θα αρχίσει αμέσως και θα χρησιμοποιηθούν οι ίδιοι διαιτητές.
- b. διαφορετικά, η εκτέλεση πέναλτι θα γίνει 30 λεπτά μετά από την ολοκλήρωση του τελικού παιχνιδιού εκείνου του «γύρου», ή στην πρώτη πρακτική ευκαιρία. Οι διαιτητές που συμμετείχαν στο πιο πρόσφατο παιχνίδι εκείνου του γύρου θα χρησιμοποιηθούν, αφού εξασφαλιστεί ότι είναι ουδέτεροι.
- c. εάν πρόκειται για δύο ομάδες, οι αντίστοιχοι προπονητές θα κληθούν να ορίσουν πέντε παίκτες και τον τερματοφύλακα που θα συμμετάσχουν στην διαδικασία εκτέλεσης των πέναλτι. Ο τερματοφύλακας μπορεί να είναι ένας από τους παίκτες που θα εκτελέσουν πέναλτι. Ο τερματοφύλακας μπορεί να αλλάξει οποιαδήποτε στιγμή υπό τον όρο ότι ο αντικαταστάτης του είναι δηλωμένος στη σύνθεση της ομάδας του σε εκείνο τον αγώνα, ωστόσο δεν μπορεί να αντικατασταθεί ως ένας από τους παίκτες που θα εκτελέσουν πέναλτι.
- d. οι πέντε παίκτες που ορίζονται θα απαιτηθεί να δηλωθούν με σειρά. Η δήλωση αυτή θα καθορίσει την σειρά εκτέλεσης των πέναλτι από τους παίκτες στα αντίπαλα τέρματα και δεν μπορεί να αλλάξει.

- e. παίκτης που έχει αποβληθεί από τον αγώνα δεν έχει το δικαίωμα να είναι στη λίστα των παικτών που θα εκτελέσουν τα πέναλτι ή θα αντικαταστήσουν τον τερματοφύλακα.
- f. εάν ο τερματοφύλακας αποβληθεί κατά τη διάρκεια εκτέλεσης των πέναλτι, ένας παίκτης από τους ορισμένους πέντε παίκτες μπορεί να αντικαταστήσει τον τερματοφύλακα, αλλά χωρίς τα προνόμια του τερματοφύλακα. Μετά από την εκτέλεση του πέναλτι, ο παίκτης μπορεί να αντικατασταθεί από άλλο παίκτη ή τον αναπληρωματικό τερματοφύλακα. Εάν ένας παίκτης που συμμετέχει στον αγώνα, αποβληθεί κατά την διάρκεια της εκτέλεσης των πέναλτι, η θέση του διαγράφεται από την λίστα των πέντε παικτών που συμμετέχουν στην διαδικασία των πέναλτι και ο αντικαταστάτης τοποθετείται στην τελευταία θέση της λίστας.
- g. οι ρίψεις θα εκτελούνται εναλλάξ σε κάθε τέρμα εκτός αν οι συνθήκες σε μία από τις δύο πλευρές δίνουν πλεονέκτημα ή μειονέκτημα σε μια ομάδα. Στην περίπτωση αυτή όλες οι ρίψεις θα εκτελούνται από την ίδια πλευρά. Οι παίκτες που συμμετέχουν στην εκτέλεση των πέναλτι θα παραμένουν μέσα στο νερό μπροστά από τον πάγκο της ομάδας τους, οι τερματοφύλακες θα αλλάζουν πλευρά ενώ οι παίκτες που δεν συμμετέχουν θα πρέπει να κάθονται στον πάγκο της ομάδας τους.
- h. η ομάδα που θα ξεκινήσει να εκτελεί τα πέναλτι θα καθοριστεί από την ρίψη νομίσματος.
- i. εάν εξακολουθούν οι ομάδες ακόμα και μετά από την ολοκλήρωση των αρχικών πέντε πέναλτι να είναι ισόπαλες, τότε οι ίδιοι πέντε παίκτες θα εκτελέσουν εναλλακτικά πέναλτι μέχρι η μια ομάδα αστοχήσει και η άλλη να σκοράρει.
- j. εάν τρεις ή περισσότερες ομάδες ισοβαθμούν, κάθε ομάδα θα εκτελέσει πέντε πέναλτι ενάντια σε κάθε μια από τις άλλες ομάδες, που εναλλάσσονται σε κάθε πέναλτι. Η σειρά εκτέλεσης θα καθοριστεί με κλήρωση.

**WP 12.4** Όλα τα χρονόμετρα θα δείχνουν τον χρόνο κατά την φθίνουσα σειρά (δηλ, θα δείχνουν το χρόνο που απομένει σε κάθε περίοδο)

**WP 12.5** Εάν ο αγώνας (ή μέρος ενός αγώνα) πρέπει να ξαναπαιχθεί, τότε τα τέρματα, οι προσωπικές ποινές, και τα timeout που έχουν διαπραχθεί κατά τη διάρκεια του χρόνου που πρέπει να ξαναπαιχθεί, διαγράφονται από το Φύλλο αγώνα, ωστόσο η βιαιοπραγία, η κακή διαγωγή και η οποιαδήποτε αποβολή με κόκκινη κάρτα παραμένουν στο Φύλλο αγώνα.

## WP 13 TIMEOUTS

**WP 13.1** Κάθε ομάδα μπορεί να ζητήσει δύο timeout σε κάθε αγώνα. Η χρονική διάρκεια του timeout θα είναι ένα λεπτό. Ένα timeout μπορεί να ζητηθεί σε κάθε χρονική στιγμή, ακόμα και μετά την επίτευξη τέρματος, από τον προπονητή της ομάδας που έχει την κατοχή της μπάλας καλώντας (φωνάζοντας) timeout και κάνοντας το σήμα (T) με τα χέρια του προς το γραμματέα ή τον διαιτητή. Εάν ένα timeout ζητηθεί ο γραμματέας ή ο διαιτητής θα πρέπει να σφυρίξουν αμέσως για να σταματήσει το παιχνίδι και οι παίκτες θα πρέπει να γυρίσουν αμέσως στο δικό τους μισό μέρος του αγωνιστικού χώρου. Το αίτημα του timeout μπορεί επίσης να γίνει από οποιαδήποτε συσκευή, εξουσιοδοτημένη για χρήση στον αγώνα.

**Σημείωση:** Δεν μπορεί να ζητηθεί timeout, μετά την απονομή πέναλτι.

**WP 13.2** Ο αγώνας θα επαναρχίσει με σφύριγμα του διαιτητή, από την ομάδα που είχε την μπάλα στην κατοχή της να την παίζει από ή πίσω από την γραμμή της σέντρας, εκτός αν το timeout έχει ζητηθεί πριν την εκτέλεση ενός κόρνερ, οπότε αυτή η ρίψη θα παραμένει.

**Σημείωση:** Το χρονόμετρο κατοχής, θα συνεχίζει από εκεί που είχε σταματήσει όταν ζητήθηκε το timeout.

**WP 13.3** Εάν ο προπονητής της ομάδας που έχει την μπάλα στην κατοχή της ζητήσει ένα επιπρόσθετο timeout, χωρίς να έχει το δικαίωμα αυτό, το παιχνίδι θα πρέπει να σταματήσει και θα ξεκινήσει πάλι από την γραμμή της σέντρας με την μπάλα να παιχθεί από ένα παίκτη της αντίπαλης ομάδας.

**WP 13.4** Αν ένα timeout ζητηθεί από τον προπονητή της ομάδας που δεν έχει την μπάλα στην κατοχή της, το παιχνίδι θα πρέπει να σταματήσει και ένα πέναλτι θα πρέπει να δίνεται υπέρ της αντιπάλου ομάδας.

**Σημείωση:** Μετά από αίτημα ενός παράνομου timeout, ο προπονητής έχει χάσει το δικαίωμα ενός νόμιμου timeout (αν ακόμα του έχει απομείνει ένα).

**WP 13.5** Κατά την επανέναρξη του αγώνα μετά το timeout οι παίκτες μπορούν να πάρουν οποιαδήποτε θέση μέσα στον αγωνιστικό χώρο, υπό τον όρο να ισχύουν οι κανονισμοί που έχουν σχέση με την εκτέλεση του κόρνερ.

## WP 14 ΕΝΑΡΞΗ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ

**WP 14.1** Η πρώτη ομάδα που σημειώνεται στο επίσημο πρόγραμμα θα φορά άσπρα σκουφιά ή τα σκουφιά που αντικατοπτρίζουν το χρώμα της χώρας τους και θα ξεκινά τον αγώνα από τα αριστερά της Γραμματείας. Η άλλη ομάδα θα φορά μπλε σκουφιά ή σκουφιά αντίθετου χρώματος και θα ξεκινά τον αγώνα από τα δεξιά της Γραμματείας.

**WP 14.2** Κατά την έναρξη κάθε περιόδου, οι παίκτες θα καταλαμβάνουν θέσεις στις αντίστοιχες γραμμές τερμάτων τους, σε αποστάσεις ενός περίπου μέτρου και τουλάχιστον ένα μέτρο από τις δοκούς του τέρματος. Δεν επιτρέπεται να υπάρχουν πάνω από δυο παίκτες ανάμεσα στις δοκούς του τέρματος. Κανένα μέρος του σώματος οποιουδήποτε παίκτη δεν θα πρέπει να βρίσκεται έξω από την γραμμή του τέρματος στο επίπεδο του νερού.

**Σημείωση:** Κανένας παίκτης δεν μπορεί να τραβά την γραμμή τέρματος μπροστά και ο παίκτης που κολυμπά για την μπάλα πρέπει να μην έχει τα πόδια του στα γκολπόστ προσπαθώντας να σπρώξει, στην εκκίνηση ή επανεκκίνηση του αγώνα.

**WP 14.3** Όταν οι διαιτητές διαπιστώσουν ότι οι ομάδες είναι έτοιμες, ένας διαιτητής θα σφυρίξει για να ξεκινήσει ο αγώνας και θα ελευθερώσει ή θα ρίξει την μπάλα στην γραμμή του κέντρου.

**WP 14.4** Αν η μπάλα ελευθερωθεί ή ριχθεί κατά τρόπο ώστε να δίνει σε κάποια ομάδα πλεονέκτημα, ο διαιτητής θα τη ζητήσει πίσω και θα δώσει ουδέτερη ρίψη στην γραμμή του κέντρου.

## WP 15 ΤΡΟΠΟΣ ΕΠΙΤΕΥΞΗΣ ΤΕΡΜΑΤΟΣ

**WP 15.1** Θα σημειώνεται τέρμα όταν ολόκληρη η μπάλα έχει περάσει την γραμμή του τέρματος, μεταξύ των κάθετων και κάτω από την οριζόντια δοκό.

**WP 15.2** Ένα τέρμα μπορεί να σημειωθεί από οποιοδήποτε σημείο μέσα στον αγωνιστικό χώρο.

**WP 15.3** Ένα τέρμα μπορεί να σημειωθεί με οποιοδήποτε μέρος του σώματος εκτός από σφιγμένη γροθιά. Ένα τέρμα μπορεί να σημειωθεί κολυμπώντας με τη μπάλα στο τέρμα. Στην έναρξη ή σε κάθε επανέναρξη του παιχνιδιού, τουλάχιστο δυο παίκτες (οποιασδήποτε ομάδας, εκτός του αμυνόμενου τερματοφύλακα) θα πρέπει ηθελημένα να παίξουν ή αγγίξουν την μπάλα, εκτός αν εκτελείται:

- a. πέναλτι
- b. ελεύθερη ρίψη, η οποία ρίχνεται από ένα παίκτη μέσα στο τέρμα του
- c. άμεσο σουτ από άουτ
- d. άμεσο σουτ μίας ελεύθερης ρίψης που δίνεται έξω από τα 6 μέτρα ή
- e. μια ελεύθερη ρίψη η οποία εκτελείται και απονέμεται έξω από τα 6 μέτρα, αφού ο παίκτης έχει βάλει φανερά την μπάλα στο παιχνίδι.
- f. άμεσο σουτ από κόρνερ

**Σημείωση:** Ένα τέρμα μπορεί να σημειωθεί από ένα παίκτη που σουτάρει αμέσως έξω από τα 6 μέτρα μόλις η ομάδα του κερδίσει ελεύθερη ρίψη για φάουλ που έγινε έξω από τα 6 μέτρα. Αν ο παίκτης βάλει την μπάλα στο παιχνίδι, ένα τέρμα μπορεί να σημειωθεί μετά από προσποίηση ή κολυμπώντας με την μπάλα.

Μετά από την απονομή κόρνερ και αφού ο παίκτης βάλει την μπάλα στο παιχνίδι, ένα τέρμα μπορεί να επιτευχθεί μετά από προσποίηση ή κολυμπώντας με την μπάλα.

Ένα τέρμα **δεν** μπορεί να επιτευχθεί σύμφωνα με αυτόν τον κανονισμό, κατευθείαν μετά την επανέναρξη του αγώνα από:

- a. κολύμπι ή την έναρξη μιας περιόδου
- b. ένα timeout.
- c. την επίτευξη τέρματος.
- d. τραυματισμό, συμπεριλαμβανομένης και της αιμορραγίας.
- e. την αντικατάσταση σκουφιού.
- f. το κάλεσμα του διαιτητή για την μπάλα ή για ουδέτερη ρίψη.
- g. την έξοδο της μπάλας πλάγια από τον αγωνιστικό χώρο.
- h. οποιαδήποτε καθυστέρηση.

**Σημείωση:** Σε κάθε μία από τις παραπάνω περιπτώσεις (a-h), αφού ο παίκτης βάλει την μπάλα στο παιχνίδι, μπορεί να σκοράρει με προσποίηση ή κολυμπώντας με την μπάλα.

**WP 15.4** Ένα τέρμα μπορεί να σημειωθεί αν κατά τη λήξη των 20 ή 30 δευτερολέπτων, ανάλογα με την περίπτωση, κατοχής της μπάλας ή στο τέλος της περιόδου, η μπάλα είναι στον αέρα και μπει στο τέρμα.

**Σημείωση:** Στα πλαίσια του κανονισμού αυτού, αν η μπάλα μπει στο τέρμα, αφού χτυπήσει το οριζόντιο ή κάθετο δοκάρι, τον τερματοφύλακα ή άλλον αμυνόμενο παίκτη και / ή αφού αναπηδήσει στο νερό, το τέρμα θα κατακυρώνεται. Αν έχει σημειωθεί το τέλος της περιόδου και στη συνέχεια άλλος επιτιθέμενος παίκτης παίξει ή αγγίξει σκόπιμα την μπάλα κατά την πορεία της προς το τέρμα, το τέρμα δε θα κατακυρώνεται.

Αν η μπάλα είναι στον αέρα με πορεία προς το τέρμα, στα πλαίσια του κανονισμού αυτού και ο τερματοφύλακας ή άλλος αμυνόμενος παίκτης τραβήξει το τέρμα προς τα κάτω ή αν αμυνόμενος παίκτης μέσα στην δική του περιοχή των 6 μέτρων εκτός από τον τερματοφύλακα, σταματήσει την μπάλα με τα δυο χέρια ή μπράτσα ή γροθιές, προκειμένου να αποφύγει να σημειωθεί τέρμα, ο διαιτητής θα δώσει πέναλτι, αν κατά την γνώμη του η μπάλα θα έφτανε την γραμμή του τέρματος, αν δεν είχε σημειωθεί η παράβαση.

Αν η μπάλα που βρίσκεται στον αέρα με πορεία προς το τέρμα, στα πλαίσια του κανονισμού αυτού, πέσει στο νερό και μετά πλεύσει και περάσει εξ' ολοκλήρου την γραμμή του τέρματος, ο διαιτητής θα κατακυρώσει τέρμα μόνο αν η μπάλα πέρασε τη γραμμή αμέσως, λόγω της κίνησης από το κτύπημα (σουτ).

## **WP 16 ΕΠΑΝΕΝΑΡΞΗ ΑΓΩΝΑ ΜΕΤΑ ΑΠΟ ΤΕΡΜΑ**

**WP 16.1** Αφού σημειωθεί τέρμα, οι παίκτες θα παίρνουν θέσεις οπουδήποτε εντός των αντίστοιχων ημίσεων τους στον αγωνιστικό χώρο. Κανένα μέρος του σώματος οποιουδήποτε παίκτη δε θα βρίσκεται πέρα από τη γραμμή του κέντρου στο επίπεδο του νερού. Ο διαιτητής θα πρέπει να ξεκινήσει πάλι το παιχνίδι σφυρίζοντας. Κατά την στιγμή της επανέναρξης το πραγματικό παιχνίδι θα ξεκινά όταν η μπάλα φύγει από το χέρι του παίκτη της ομάδας που δεν έχει πετύχει τέρμα. Αν η επανέναρξη δεν εκτελεστεί σύμφωνα με αυτό τον κανονισμό θα δίνεται επανάληψη.

## **WP 17 ΑΟΥΤ**

**WP 17.1** Άουτ θα δίνεται :

- a. όταν ολόκληρη η μπάλα περάσει πλήρως πάνω από την γραμμή του τέρματος, εκτός της περιοχής της εστίας (μεταξύ των κάθετων και κάτω από την οριζόντια δοκό) και αφού αυτή έχει αγγιχτεί τελευταία από οποιοδήποτε παίκτη εκτός του τερματοφύλακα της αμυνόμενης ομάδας.
- b. όταν ολόκληρη η μπάλα περάσει πλήρως πάνω από την γραμμή του τέρματος μεταξύ των κάθετων και κάτω από την οριζόντια δοκό ή χτυπήσει στις δοκούς ή τον αμυνόμενο τερματοφύλακα κατευθείαν από:
  - i. ελεύθερη ρίψη που δίνεται μέσα στα 6 μέτρα.
  - ii. ελεύθερη ρίψη που δίνεται έξω από τα 6 μέτρα και δεν εκτελείται σύμφωνα με τους κανονισμούς.
  - iii. άουτ που δεν εκτελείται αμέσως.

**WP 17.2** το άουτ θα εκτελείται από οποιοδήποτε παίκτη της (αμυνόμενης) ομάδας από οποιοδήποτε σημείο μέσα στην περιοχή των δύο μέτρων. Αν το άουτ δεν εκτελεστεί σύμφωνα με τον κανονισμό αυτό, τότε θα επαναλαμβάνεται.

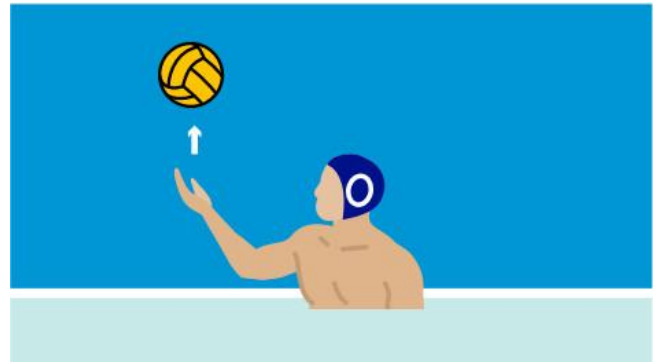
**Σημείωση:** Το άουτ θα πρέπει να εκτελείται από τον παίκτη που βρίσκεται πλησιέστερα στην μπάλα. Δεν θα πρέπει να σημειώνεται περιττή καθυστέρηση στην εκτέλεση ελεύθερης ρίψης, άουτ ή κόρνερ, οι οποίες θα εκτελούνται κατά τέτοιο τρόπο ώστε οι άλλοι παίκτες να είναι σε θέση να παρατηρούν την μπάλα καθώς αυτή φεύγει από το χέρι αυτού που εκτελεί τη ρίψη. Οι παίκτες συχνά κάνουν το λάθος να καθυστερούν την εκτέλεση της ρίψης παραβλέποντας τα προβλεπόμενα από τον WP.20.4, ο οποίος επιτρέπει σ' αυτόν που εκτελεί την ρίψη να τριπλάρει την μπάλα πριν την περάσει σε άλλο παίκτη. Η ρίψη μπορεί επομένως να εκτελεστεί αμέσως, ακόμα και αν αυτός που εκτελεί την ρίψη δεν μπορεί να βρει εκείνη τη στιγμή ένα συμπαίκτη του στον οποίο θα μπορούσε να περάσει την μπάλα. Σε τέτοια περίπτωση, επιτρέπεται να εκτελέσει τη ρίψη είτε πετώντας την μπάλα με υψωμένο χέρι στην επιφάνεια του νερού (σχ. 1) είτε πετώντας την στον αέρα (σχ. 2) και στη συνέχεια μπορεί να κολυμπήσει με την μπάλα ή να τριπλάρει. Και στις δυο περιπτώσεις, η ρίψη θα πρέπει να εκτελείται έτσι ώστε οι άλλοι παίκτες να μπορούν να την παρακολουθούν.

## WP 18 ΚΟΡΝΕΡ

Figure 1



Figure 2



**WP 18.1** Κόρνερ θα δίνεται όταν ολόκληρη η μπάλα περάσει πλήρως πάνω από τη γραμμή του τέρματος, εκτός της περιοχής μεταξύ των κάθετων και κάτω από την οριζόντια δοκό και αφού αυτή έχει αγγιχτεί τελευταία από τον τερματοφύλακα της αμυνόμενης ομάδας ή όταν ο ένας αμυνόμενος παίκτης σκόπιμα στείλει την μπάλα πέρα από τη γραμμή του τέρματος.

**WP 18.2** Το κόρνερ θα πρέπει να εκτελεστεί από παίκτη της επιτιθέμενης ομάδας από την γραμμή των δύο μέτρων στην πλησιέστερη πλευρά από την οποία η μπάλα πέρασε την γραμμή του τέρματος. Η ρίψη δεν είναι απαραίτητο να εκτελεστεί από τον κοντινότερο παίκτη, αλλά θα πρέπει να εκτελεστεί χωρίς καθόλου καθυστέρηση.



**Σημείωση:** Για τον τρόπο εκτέλεσης της ρίψης, βλέπετε σημείωση στον WP. 17.2.

**WP 18.3** Κατά την εκτέλεση του κόρνερ κανένας παίκτης της επιτιθέμενης ομάδας δεν θα βρίσκεται μέσα στην περιοχή των δύο (2) μέτρων.

**WP 18.4** Η εκτέλεση του κόρνερ που γίνεται από λάθος θέση ή πριν οι παίκτες της επιτιθέμενης ομάδας εγκαταλείψουν την περιοχή των δύο (2) μέτρων, θα πρέπει να επαναληφθεί.

## **WP 19 ΟΥΔΕΤΕΡΗ ΡΙΨΗ**

**WP 19.1** Ουδέτερη ρίψη θα δίνεται:

- a. όταν, στην έναρξη της περιόδου, ο διαιτητής είναι της γνώμης ότι η μπάλα έχει πέσει σε θέση που δίνει πλεονέκτημα σε μία ομάδα.
- b. όταν ένας ή περισσότεροι παίκτες διαφορετικών ομάδων διαπράξουν ένα απλό σφάλμα την ίδια στιγμή, κάνοντας τον διαιτητή να προβληματιστεί, ποιος παίκτης το διέπραξε πρώτος.
- c. όταν και οι δύο διαιτητές σφυρίζουν την ίδια στιγμή προκειμένου να κατακυρώσουν απλά σφάλματα στις αντίπαλες ομάδες.
- d. όταν καμία ομάδα δεν έχει την μπάλα στην κατοχή της και ένας ή περισσότεροι παίκτες των αντιπάλων ομάδων διαπράξουν αποβολή την ίδια στιγμή. Μία ουδέτερη ρίψη θα δίνεται μετά την αποβολή των παικτών.
- e. όταν η μπάλα χτυπήσει ή προσγειωθεί σε υπερκείμενο εμπόδιο

**WP 19.2** Στην ουδέτερη ρίψη ο διαιτητής θα ρίξει την μπάλα στο νερό στην τελευταία περίπου θέση που έγινε το συμβάν κατά τέτοιο τρόπο ώστε να επιτρέπει στους παίκτες και των δύο ομάδων να έχουν ίσες ευκαιρίες απόκτησης της μπάλας. Η ουδέτερη ρίψη που δίνεται στην περιοχή των δύο μέτρων θα εκτελείται από τη γραμμή των δύο ( 2 ) μέτρων.

**WP 19.3** Αν στην περίπτωση ουδέτερης ρίψης ο διαιτητής είναι της γνώμης ότι η μπάλα έχει πέσει σε τέτοια θέση ώστε να ευνοεί σαφώς τη μία ομάδα, θα ζητήσει την μπάλα και θα επαναλάβει τη ρίψη.

## WP 20 ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΡΙΨΗ

**WP 20.1** Μια ελεύθερη ρίψη θα εκτελείται από το σημείο όπου το φάουλ έγινε εκτός αν το φάουλ έγινε από αμυνόμενο παίκτη μέσα στην περιοχή των 2 μέτρων και η μπάλα είναι μέσα στην περιοχή των 2 μέτρων, η ελεύθερη ρίψη θα πρέπει να εκτελείται πάνω στην γραμμή των 2 μέτρων απέναντι από το σημείο όπου το φάουλ έγινε.

**WP 20.2** Ένας παίκτης που κερδίζει μια ελεύθερη ρίψη, θα βάζει αμέσως την μπάλα στο παιχνίδι, συμπεριλαμβανομένης της πάσας ή του σουτ, εάν επιτρέπεται από τους κανονισμούς. Θα θεωρείται παράβαση αν ένας παίκτης που βρίσκεται εμφανώς σε κατάλληλη θέση να εκτελέσει την ελεύθερη ρίψη δεν το κάνει. Ένας αμυνόμενος παίκτης που έχει διαπράξει ένα φάουλ, πρέπει να απομακρύνεται από τον παίκτη που εκτελεί την ελεύθερη ρίψη, πριν σηκώσει το χέρι του για να εμποδίσει μία πάσα ή ένα σουτ. Ο παίκτης που παραλείπει να το πράξει πρέπει να αποβάλλεται για «παρεμπόδιση» σύμφωνα με WP 22.5.

**WP 20.3** Η ευθύνη της επιστροφής της μπάλας στον παίκτη που θα εκτελέσει τη ρίψη, θα βαρύνει την ομάδα στην οποία έχει δοθεί η ρίψη.

**WP 20.4** Η ελεύθερη ρίψη θα εκτελείται κατά τέτοιο τρόπο ώστε να μπορούν οι παίκτες να βλέπουν τη μπάλα όταν αυτή φεύγει από το χέρι του παίκτη που εκτελεί τη ρίψη και στον οποίο θα επιτρέπεται να μεταφέρει ή να τριπλάρει τη μπάλα πριν τη δώσει σε άλλον παίκτη, ή να σουτάρει όταν επιτρέπεται. Η μπάλα θα παίζεται αμέσως εφόσον φύγει από το χέρι του παίκτη που εκτελεί την ελεύθερη ρίψη.

**Σημείωση:** Για τον τρόπο εκτέλεσης της ρίψης βλέπετε σημείωση στον WP. 17.2.

## WP 21 ΑΠΛΑ ΣΦΑΛΜΑΤΑ (ΦΑΟΥΛ)

**WP 21.1** Θα κατακυρώνεται ένα απλό σφάλμα όταν γίνονται οι παρακάτω παραβάσεις (WP.21.2 μέχρι WP.21.17), οι οποίες θα τιμωρούνται με την απονομή ελεύθερης ρίψης στην αντίπαλη ομάδα.

**Σημείωση:** Οι διαιτητές θα πρέπει να δίνουν απλά σφάλματα σύμφωνα με τους κανονισμούς έτσι ώστε να δίνεται στην επιτιθέμενη ομάδα η δυνατότητα να αναπτύξει το πλεονέκτημα. Παρ' όλα αυτά, ο διαιτητής θα πρέπει να λαμβάνει υπόψη του τις ειδικές συνθήκες του WP.7.3 (Πλεονέκτημα).

**WP 21.2** Να προχωρά πέρα από τη γραμμή του τέρματος κατά την έναρξη της περιόδου, πριν ο διαιτητής δώσει το σήμα της εκκίνησης. Η ελεύθερη ρίψη θα πρέπει να εκτελείται από το σημείο που βρίσκεται η μπάλα ή αν η μπάλα δεν έχει ελευθερωθεί μέσα στον αγωνιστικό χώρο από την σέντρα.

**WP 21.3** Να βοηθήσει κάποιον παίκτη κατά την έναρξη της περιόδου ή σε οποιαδήποτε άλλη στιγμή στη διάρκεια του παιχνιδιού.

**WP 21.4** Να κρατηθεί ή να σπρώξει το σώμα του από τα τέρματα ή τα στηρίγματά τους, να κρατηθεί ή να σπρώξει το σώμα του από τα τοιχώματα της πισίνας στη διάρκεια του κανονικού παιχνιδιού ή στην έναρξη της περιόδου.

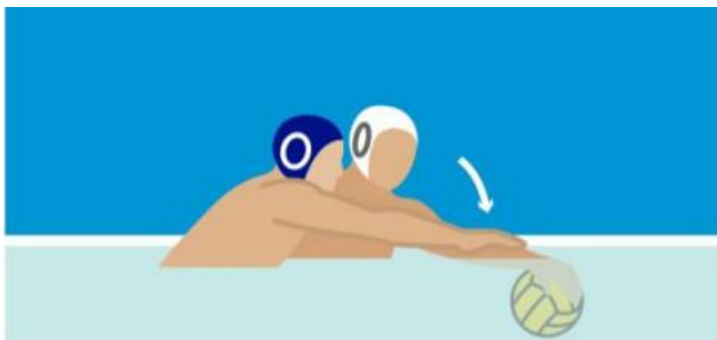
**WP 21.5** Να λάβει ενεργά μέρος στον αγώνα, ενώ ακουμπά στον πυθμένα της πισίνας, να περπατά ενώ γίνεται αγώνας ή να αναπηδήσει από τον πυθμένα της πισίνας για να παίξει τη μπάλα ή να μαρκάρει έναν αντίπαλο. Ο κανονισμός αυτός δε θα ισχύει για τον τερματοφύλακα εφόσον αυτός βρίσκεται μέσα στην περιοχή των 6 μέτρων της ομάδας του.

**WP 21.6** Να πάρει ή να κρατήσει όλη τη μπάλα κάτω από το νερό ενώ μαρκάρεται.

**Σημείωση:** Το να πάρει ή να κρατήσει παίκτης όλη τη μπάλα κάτω από το νερό ενώ μαρκάρεται, θεωρείται απλό φάουλ, ακόμα και αν το χέρι του παίκτη που έχει τη μπάλα στην κατοχή του σπρωχθεί κάτω από το νερό με τη μπάλα, σαν αποτέλεσμα μαρκαρίσματος του αντιπάλου (σχήμα 3). Δεν παίζει ρόλο αν η μπάλα βυθιστεί στο νερό παρά τη θέλησή του. Αυτό που παίζει ρόλο είναι ότι το σφάλμα χρεώνεται στον παίκτη που έχει επαφή με τη μπάλα τη στιγμή που αυτή βυθίζεται στο νερό.

Το σημαντικό είναι ότι η παράβαση αυτή συμβαίνει μόνο όταν ένας παίκτης βυθίζει τη μπάλα ενώ μαρκάρεται. Έτσι αν ο τερματοφύλακας βγει ψηλά έξω από το νερό για να αποκρούσει ένα σουτ και κατά την πτώση του συμπαρασύρει τη μπάλα κάτω από το νερό δεν κάνει καμιά παράβαση. Αλλά αν στη συνέχεια κρατά τη μπάλα κάτω από το νερό, ενώ μαρκάρεται από έναν αντίπαλο, θα έχει κάνει παράβαση του κανονισμού αυτού και αν με τις ενέργειές του αποτραπεί πιθανόν τέρμα, θα πρέπει να δοθεί πέναλτι σύμφωνα με τον WP. 23.2.

**Figure 3**



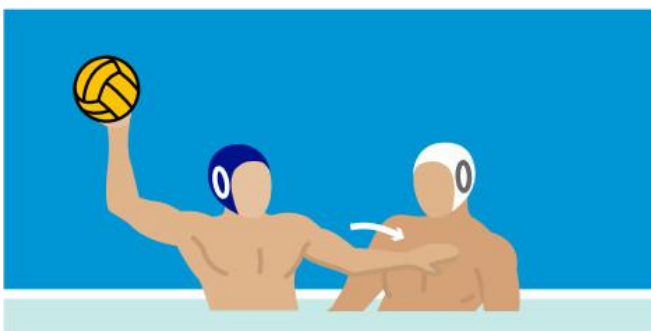
**WP 21.7** Να χτυπήσει τη μπάλα με σφιγμένη γροθιά. Ο κανονισμός αυτός δε θα ισχύει για τον τερματοφύλακα εφόσον βρίσκεται μέσα στην περιοχή των 6 μέτρων του.

**WP 21.8** Να παίζει ή να αγγίζει τη μπάλα με τα δυο χέρια ταυτόχρονα. Ο κανονισμός αυτός δε θα ισχύει για τον τερματοφύλακα εφόσον βρίσκεται μέσα στην περιοχή των 6 μέτρων του.

**WP 21.9** Να σπρώξει ή να απωθηθεί από έναν αντίπαλο που δεν κρατά την μπάλα.

**Σημείωση:** Σπρώξιμο μπορεί να γίνει με διάφορες μορφές και με το χέρι (σχήμα 4) και με το πόδι (σχήμα 5). Στις περιπτώσεις αυτές η ποινή είναι ελεύθερη ρίψη για απλό σφάλμα. Ωστόσο, οι διαιτητές θα πρέπει να φροντίζουν να διακρίνουν μεταξύ του σπρωξίματος με το πόδι και του χτυπήματος, όπου τότε δίνεται σφάλμα αποβολής ή ακόμα και βιαιοπραγίας. Αν το πόδι είναι ήδη σε επαφή με τον αντίπαλο όταν αρχίζει η κίνηση, αυτό συνήθως είναι σπρώξιμο, αλλά αν η κίνηση αρχίσει πριν γίνει η επαφή με τον αντίπαλο, τότε σε γενικές γραμμές θεωρείται χτύπημα.

**Figure 4**



**Figure 5**



**WP 21.10** Να βρίσκεται στην περιοχή των δύο μέτρων από το τέρμα του αντιπάλου εκτός όταν βρίσκεται πίσω από την ευθεία της μπάλας. Δεν θα θεωρείται ως παράβαση όταν ένας παίκτης πάρει τη μπάλα μέσα στην περιοχή των 2 μέτρων και την περάσει σ' έναν άλλον παίκτη (συμπαίκτη) που είναι πίσω από την ευθεία της μπάλας και ο οποίος σουτάρει αμέσως προς το τέρμα, πριν ο πρώτος παίκτης μπορέσει να φύγει από την περιοχή των 2 μέτρων.

**Σημείωση:** Αν ο παίκτης που δέχεται τη μπάλα δε σουτάρει προς το τέρμα, ο παίκτης που την έδωσε (πάσαρε) πρέπει να φύγει αμέσως από την περιοχή των 2 μέτρων ώστε να αποφύγει την επιβολή ποινής σύμφωνα με τον κανονισμό αυτόν.

**WP 21.11** Να εκτελέσει πέναλτι με άλλον τρόπο εκτός από τον προβλεπόμενο.

**Σημείωση:** Βλέπετε WP. 24.4 για τον τρόπο εκτέλεσης πέναλτι.

**WP 21.12** Να καθυστερεί χωρίς λόγο την εκτέλεση ελεύθερης ρίψης, άουτ ή κόρνερ.

**Σημείωση:** Βλέπετε σημείωση στον WP. 17.2

**WP 21.13** Να ακουμπήσει τελευταίος τη μπάλα η οποία βγαίνει έξω από τις πλευρές του αγωνιστικού χώρου (συμπεριλαμβανομένης της περίπτωσης αναπήδησης της μπάλας στα πλάγια του αγωνιστικού χώρου πάνω από το επίπεδο του νερού), εκτός της περίπτωσης που ο αμυνόμενος παίκτης γηπέδου μπλοκάροντας ένα σουτ, η μπάλα βγει έξω από τα πλάγια του αγωνιστικού χώρου. Σε αυτή την περίπτωση μία ελεύθερη ρίψη δίνεται στην αμυνόμενη ομάδα.

**WP 21.14** Όταν μια ομάδα κρατά τη μπάλα στην κατοχή της για πάνω από:

- I. 30 δευτερόλεπτα πραγματικού παιχνιδιού, ή
- II. 20 δευτερόλεπτα σε περίπτωση αποβολής, κόρνερ, ή νέας κατοχής της επιτιθέμενης ομάδας μετά από σουτ (ριμπάουντ) ή εκτέλεση πέναλτι, χωρίς να σουτάρει στο αντίπαλο τέρμα.

Ο χρονομέτρης που καταγράφει το χρόνο κατοχής της μπάλας θα ξεκινάει από την αρχή το χρονόμετρο:

- a. όταν η μπάλα φύγει από το χέρι του παίκτη που σουτάρει προς το τέρμα. Αν η μπάλα αναπηδήσει από την οριζόντια ή τις κάθετες δοκούς, ή από τον τερματοφύλακα ξανά στον αγωνιστικό χώρο, ο χρόνος κατοχής της μπάλας δε θα ξεκινήσει πριν αυτή περιέλθει στην κατοχή μιας από τις δυο ομάδες. Το χρονόμετρο θα επαναφέρεται στα 20'', αν η μπάλα έρθει στην κατοχή της επιτιθέμενης ομάδας. Επαναφέρεται στα 30'', αν έρθει στην κατοχή της αμυνόμενης ομάδας.

- b. όταν η μπάλα περιέλθει στην κατοχή της αμυνόμενης ομάδας, το χρονόμετρο θα πρέπει να επαναφέρεται στα 30΄΄. Στην "κατοχή" δεν περιλαμβάνεται η περίπτωση κατά την οποία η μπάλα κατά την πτώση της αγγίζει απλώς κάποιον αντίπαλο παίκτη.
- c. όταν η μπάλα ξαναρχίσει να παίζεται μετά από αποβολή του αμυνόμενου παίκτη, το χρονόμετρο θα πρέπει να επαναφέρεται στα 20΄΄, εκτός και αν απομένει περισσότερος χρόνος κατοχής της μπάλας από 20΄΄, οπότε ο χρόνος θα πρέπει να συνεχιστεί και να μην επαναφέρεται.
- d. όταν το παιχνίδι ξεκινήσει μετά την εκτέλεση πέναλτι ή κόρνερ, χωρίς αλλαγή κατοχής της μπάλας, το χρονόμετρο θα πρέπει να επαναφέρεται στα 20΄΄.
- e. όταν το παιχνίδι ξεκινήσει μετά την εκτέλεση πέναλτι, με αλλαγή κατοχής της μπάλας ή μετά από άουτ ή ουδέτερη ρίψη, το χρονόμετρο θα επαναφέρεται στα 30΄΄.

Τα χρονόμετρα θα είναι ευκρινή και θα δείχνουν το χρόνο κατά την κατιούσα (δηλαδή θα δείχνουν το χρόνο κατοχής που απομένει).

**Σημείωση:** Ο χρονομέτρης και οι διαιτητές πρέπει να αποφασίσουν για το αν έγινε σουτ προς την εστία ή όχι, αλλά η οριστική απόφαση παίρνεται από τους διαιτητές.

**WP 21.15** Να κωλυσιεργεί.

**Σημείωση:** Είναι πάντα επιτρεπτό στο διαιτητή να δώσει απλό σφάλμα σύμφωνα με τον κανονισμό αυτόν πριν από τη λήξη της ισχύουσας περιόδου κατοχής.

Αν υπάρχει μόνο ένας παίκτης της ομάδας στο μισό του αγωνιστικού χώρου της ομάδας του, θα θεωρείται ότι κωλυσιεργεί αν πάρει τη μπάλα από άλλο συμπαίκτη του που βρίσκεται στο άλλο μισό του αγωνιστικού χώρου.

Στο τελευταίο λεπτό, οι διαιτητές πρέπει να είναι βέβαιοι ότι υπάρχει σκόπιμη κωλυσιεργία πριν εφαρμόσουν τον κανονισμό αυτόν.

**WP 21.16** Η προσπάθεια εξαπάτησης (**Simulation** -Παραμύθι) είναι σφάλμα.

**Σημείωση:** **Simulation** σημαίνει μια πράξη που γίνεται από έναν παίκτη, με την προφανή πρόθεση να προκαλέσει τον διαιτητή να δώσει λανθασμένα φάουλ εναντίον του αντίπαλου παίκτη. Ένας διαιτητής μπορεί να δώσει κίτρινη κάρτα σε μια ομάδα για επαναλαμβανόμενες προσπάθειες εξαπάτησης και μπορεί να εφαρμόσει το WP 22.13 (επίμονα φάουλ) για την επιβολή κυρώσεων στους παραβάτες παίκτες.

## WP 22 ΑΠΟΒΟΛΕΣ

**WP 22.1** Θα δίνεται αποβολή όταν γίνονται οι παρακάτω παραβάσεις (WP. 22.4 μέχρι WP. 22.18), οι οποίες θα τιμωρούνται (εκτός αν προβλέπεται διαφορετικά από τους κανονισμούς) με την απονομή ελεύθερης ρίψης στην αντίπαλη ομάδα και την αποβολή του παίκτη ο οποίος διέπραξε το σφάλμα.

**WP 22.2** Ο παίκτης που έχει αποβληθεί, θα κινείται προς την περιοχή επανεισόδου πλησιέστερα στη γραμμή του τέρματός του χωρίς να βγει από το νερό. Παίκτης που έχει αποβληθεί και βγαίνει από το νερό (εκτός της περίπτωσης εισόδου αντικαταστάτη) θα θεωρείται ότι υπέπεσε σε παράπτωμα σύμφωνα με τον WP. 22.13 (Κακή διαγωγή).

**Σημείωση:** Παίκτης που αποβάλλεται (περιλαμβανομένου παίκτη που έχει αποβληθεί σύμφωνα με τους κανονισμούς για το υπόλοιπο του αγώνα) θα παραμένει στο νερό και θα κατευθύνεται (ακόμα και κολυμπώντας κάτω από την επιφάνεια του νερού) στη θέση επανεισόδου του τέρματός του, χωρίς να παρεμβαίνει στον αγώνα. Ο παίκτης μπορεί να βγει από τον αγωνιστικό χώρο, από οποιοδήποτε σημείο και στη συνέχεια να κολυπήσει για να φτάσει στην περιοχή επανεισόδου, χωρίς να επηρεάζει την ευθυγράμμιση του τέρματος.

Φτάνοντας στην περιοχή επανεισόδου, ο παίκτης που έχει αποβληθεί θα πρέπει εμφανώς να βρίσκεται στην επιφάνεια του νερού πριν επιτραπεί στον ίδιο (ή σε αντικαταστάτη του) να ξαναμπεί στον αγωνιστικό χώρο σύμφωνα με τους κανονισμούς. Ωστόσο δεν θα είναι απαραίτητο να παραμείνει περισσότερο ο παίκτης που έχει αποβληθεί στην περιοχή επανεισόδου περιμένοντας την άφιξη του αντικαταστάτη του.

**WP 22.3** Ο παίκτης που αποβλήθηκε ή ένας αντικαταστάτης του, θα του επιτρέπεται να ξαναμπεί στον αγωνιστικό χώρο από την περιοχή επανεισόδου της αποβολής πλησιέστερα στη γραμμή του τέρματός του, όταν προκύψει νωρίτερα κάποια από τις παρακάτω συνθήκες:

- a. όταν περάσουν 20" πραγματικού παιχνιδιού, στη λήξη των οποίων ο γραμματέας θα σηκώσει την κατάλληλη σημαία εφόσον ο παίκτης που έχει αποβληθεί έχει φτάσει στην περιοχή επανεισόδου σύμφωνα με τους κανονισμούς.
- b. όταν σημειωθεί τέρμα
- c. όταν η ομάδα του παίκτη που έχει αποβληθεί ξαναπάρει την μπάλα στην κατοχή της (δηλαδή όταν αποκτήσει τον έλεγχο της μπάλας) κατά τη διάρκεια του κανονικού παιχνιδιού, ο αμυντικός διαιτητής θα δώσει την επανείσοδο κάνοντας σήμα με το χέρι.

- d. όταν η ομάδα του παίκτη που έχει αποβληθεί, κερδίζει μια ελεύθερη ρίψη ή άουτ, το σήμα του διαιτητή που απονέμει την ρίψη, μπορεί να θεωρηθεί ως το σήμα επανεισόδου, εφόσον ο παίκτης που έχει αποβληθεί, έχει φτάσει στην περιοχή επανεισόδου, σύμφωνα με τους κανονισμούς.

Ο παίκτης που αποβλήθηκε ή ένας αντικαταστάτης του, θα του επιτρέπεται να ξαναμπει στον αγωνιστικό χώρο από την περιοχή επανεισόδου της αποβολής πλησιέστερα στη γραμμή του τέρματός του εφόσον :

- a. του έχει δοθεί σήμα από τον γραμματέα ή το διαιτητή,
- b. δεν πηδήσει ή απωθηθεί από τα πλάγια των τοιχωμάτων της πισίνας ή του αγωνιστικού χώρου,
- c. δεν επηρεάσει την ευθυγράμμιση του τέρματος,
- d. ο αντικαταστάτης δεν θα επιτρέπεται να μπαίνει στη θέση παίκτη που έχει αποβληθεί, έως ότου αυτός φτάσει στην περιοχή επανεισόδου της αποβολής του τέρματός του, εκτός στο διάστημα μεταξύ των περιόδων, μετά από την επίτευξη τέρματος ή κατά την διάρκεια του timeout,
- e. μετά την επίτευξη τέρματος ο παίκτης που αποβλήθηκε ή ο αντικαταστάτης του, θα μπορούν να ξαναμπούν στον αγωνιστικό χώρο από οποιοδήποτε σημείο.

Οι προϋποθέσεις αυτές θα ισχύουν και στην περίπτωση εισόδου αντικαταστάτη όταν ο αποβληθείς παίκτης έχει τρεις προσωπικές ποινές ή έχει αποβληθεί για άλλο λόγο για το υπόλοιπο του αγώνα σύμφωνα με τους κανονισμούς.

**Σημείωση:** Δεν θα δίνεται σήμα από το διαιτητή, ούτε ο γραμματέας θα δίνει τέλος του χρόνου αποβολής των 20 δευτερολέπτων σε αντικαταστάτη μέχρι ο παίκτης που έχει αποβληθεί φτάσει στην περιοχή επανεισόδου του τέρματός του. Τα ίδια θα ισχύουν στην περίπτωση νέας εισόδου ενός παίκτη που θα αντικαταστήσει παίκτη που αποβλήθηκε για το υπόλοιπο του αγώνα. Στην περίπτωση που ο παίκτης που αποβλήθηκε δε μπορέσει να επιστρέψει στην περιοχή επανεισόδου του, ο αντικαταστάτης του δεν μπορεί να μπει μέχρι να σημειωθεί τέρμα ή τέλος της περιόδου ή time-out.

Ο αμυντικός διαιτητής είναι αυτός που έχει τη πρωταρχική (βασική) ευθύνη να δώσει το σήμα επανεισόδου σε παίκτη που έχει αποβληθεί ή αντικαταστάτη του. Όμως και ο διαιτητής στην επίθεση μπορεί να βοηθήσει στο θέμα αυτό και θα ισχύει το σήμα οποιουδήποτε εκ των δυο διαιτητών. Αν πέσει στην αντίληψη του ενός διαιτητή ότι η επανείσοδος δεν ήταν κανονική ή ότι ο κριτής τέρματος έδωσε σήμα για αντικανονική επανείσοδο, θα πρέπει πρώτα να βεβαιωθεί ότι ο άλλος διαιτητής δεν έχει δώσει επανείσοδο.



Ο αμυντικός διαιτητής πριν κάνει σήμα επανεισόδου στον παίκτη που έχει αποβληθεί ή στον αντικαταστάτη του, θα πρέπει να περιμένει στιγμιαία σε περίπτωση που ο διαιτητής στην επίθεση σφυρίξει κατοχή της μπάλας στην αντίπαλη ομάδα.

Αλλαγή κατοχής της μπάλας δε γίνεται μόνο λόγω τέλους μιας περιόδου, αλλά ο παίκτης που έχει αποβληθεί ή ο αντικαταστάτης του έχει το δικαίωμα επανεισόδου όταν η ομάδα του κερδίσει τη μπάλα στη διεκδίκηση κατά την έναρξη της επόμενης περιόδου. Αν ένας παίκτης είναι αποβολή, όταν σημειωθεί το τέλος της περιόδου, οι διαιτητές και ο γραμματέας θα εξασφαλίζουν ότι οι ομάδες έχουν το σωστό αριθμό παικτών, πριν σφυρίξουν την επανέναρξη του αγώνα.

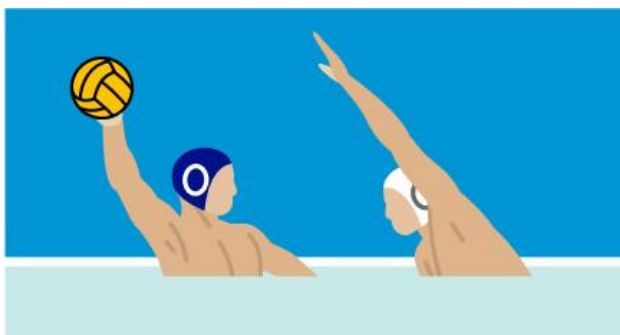
**WP 22.4** Όταν ένας παίκτης βγει από το νερό ή κάθεται ή πατά στα σκαλιά ή τα τοιχώματα της πισίνας κατά τη διάρκεια του αγώνα εκτός των περιπτώσεων ατυχήματος, τραυματισμού, ασθένειας ή με την άδεια του διαιτητή.

**WP 22.5** Όταν παρεμβαίνει στην εκτέλεση ελεύθερης ρίψης, άουτ ή κόρνερ, περιλαμβανομένων των περιπτώσεων :

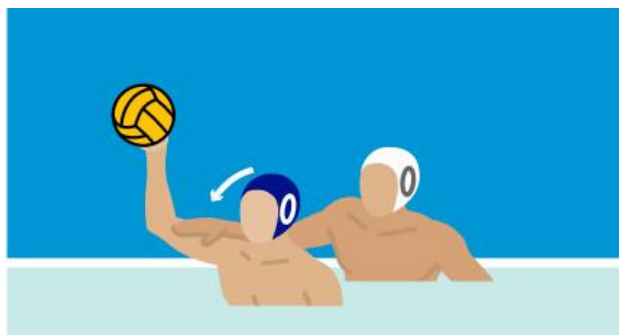
- a. σκόπιμα απομακρύνει ή δεν ελευθερώνει την μπάλα με σκοπό την παρεμπόδιση της κανονικής εξέλιξης του αγώνα.
- b. κάθε προσπάθειας να παιχθεί η μπάλα πριν αυτή φύγει από το χέρι του παίκτη που εκτελεί τη ρίψη.

**Σημείωση:** Ένας παίκτης δεν πρέπει να τιμωρείται σύμφωνα με τον κανονισμό αυτόν, αν δεν ακούσει το σφύριγμα επειδή βρίσκεται κάτω από το νερό. Οι διαιτητές θα πρέπει να αποφαινούνται για το αν οι πράξεις του παίκτη είναι σκόπιμες.

**Figure 6**



**Figure 7**



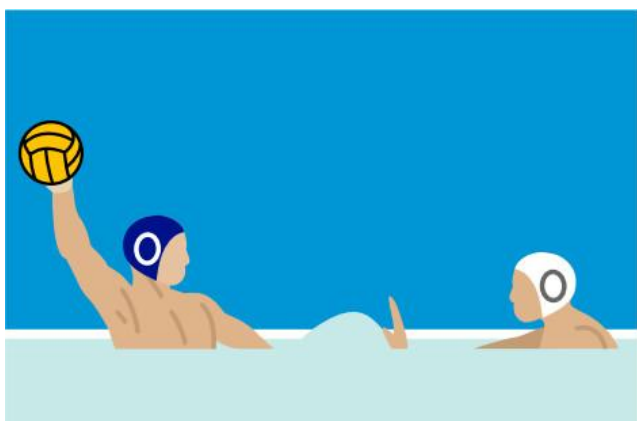
Παρέμβαση στην εκτέλεση κάποιας ρίψης μπορεί να γίνει εμμέσως όταν η μπάλα παρεμποδίζεται, ή καθυστερείται να φτάσει στον παίκτη που θα εκτελέσει τη ρίψη ή μπορεί να γίνει όταν η εκτέλεση της ρίψης παρεμποδίζεται από αντίπαλο ο οποίος παρεμβάλλεται στην κατεύθυνση της μπάλας (σχήμα 6) ή με την παρενόχληση των κινήσεων του παίκτη που εκτελεί τη ρίψη (σχ. 7), ή από έναν αντίπαλο που διαπράττει σφάλμα σύμφωνα με τον WP 20.2. Σε περίπτωση παρεμβολής σε πέναλτι βλέπετε επίσης WP. 22.17.

**WP 22.6** Να προσπαθήσει να εμποδίσει μια πάσα ή ένα σουτ με τα δύο χέρια έξω από την περιοχή των 6 μέτρων.

**WP 22.7** Να ρίχνει σκόπιμα νερό στο πρόσωπο του αντίπαλου.

**Σημείωση:** Η ρίψη νερού χρησιμοποιείται συχνά σαν κακή τακτική αλλά συχνά τιμωρείται μόνο στην προφανή περίπτωση που οι παίκτες βρίσκονται ο ένας απέναντι από τον άλλο (σχήμα 8). Όμως το ίδιο μπορεί να προκύψει, λιγότερο εμφανώς, όταν ένας παίκτης δημιουργεί προπέτασμα νερού με το βραχίονά του, φαινομενικά χωρίς πρόθεση, σε μια προσπάθεια να εμποδιστεί η ορατότητα του αντιπάλου που θα σουτάρει προς το τέρμα ή που θα πασάρει τη μπάλα.

**Figure 8**



Η ποινή της σκόπιμης ρίψης νερού στον αντίπαλο είναι αποβολή σύμφωνα με τον WP. 22.7 ή πέναλτι σύμφωνα με τον WP. 23.2 αν ο αντίπαλος είναι μέσα στην περιοχή των 6 μέτρων και προσπαθεί να πετύχει τέρμα. Το αν θα δοθεί πέναλτι ή αποβολή εξαρτάται μόνο από τη θέση και τις ενέργειες του επιτιθέμενου παίκτη. Το αν ο αμυνόμενος παίκτης είναι μέσα στην περιοχή των 6 μέτρων ή όχι δεν αποτελεί καθοριστικό παράγοντα.

**Figure 9**

**WP 22.8.** Να εμποδίζει ή να παρακωλύει με οποιοδήποτε τρόπο την ελεύθερη κίνηση αντιπάλου που δεν κρατά την μπάλα ή να κολυμπά πάνω στους ώμους, την πλάτη ή τα πόδια του αντιπάλου. “**Κράτημα**” σημαίνει το ανασήκωμα, τη μεταφορά ή το άγγιγμα της μπάλας, αλλά όχι το ντριμπλάρισμα της.



**Σημείωση:** Ο κανονισμός αυτός μπορεί επίσης να εφαρμοστεί προς όφελος της επιτιθέμενης ομάδας. Αν μια αντεπίθεση είναι σε εξέλιξη και ένα φάουλ διαπράττεται το οποίο περιορίζει την επίθεση, ο παραβάτης παίκτης πρέπει να αποβληθεί.

Το πρώτο που θα πρέπει να σκέφτεται ο διαιτητής είναι αν ο αντίπαλος κρατά τη μπάλα, γιατί αν την κρατά, ο παίκτης που μαρκάρει, δεν μπορεί να τιμωρηθεί για παρεμπόδιση. Είναι φανερό ότι ένας παίκτης θεωρείται ότι κρατά τη μπάλα εφόσον την κρατά ανυψωμένη πάνω από το νερό (σχήμα 9). Ο παίκτης θεωρείται επίσης ότι κρατά τη μπάλα αν κολυμπά με αυτήν κρατώντας την στο χέρι του ή έρχεται σε επαφή με τη μπάλα ενώ στέκεται και αυτή βρίσκεται στην επιφάνεια του νερού (σχήμα 10). Το κολύμπι με την μπάλα (ντριμπλάρισμα) όπως φαίνεται στο σχήμα 11, δε θεωρείται κράτημα.

**Figure 10**



**Figure 11**



Ένας συνηθισμένος τρόπος παρεμπόδισης είναι όταν ένας παίκτης κολυμπά μεταξύ των ποδιών του αντιπάλου του (σχήμα 12) μειώνοντας έτσι το ρυθμό με τον οποίο μπορεί να κινηθεί αυτός και παρεμποδίζει τον κανονικό ρυθμό κίνησης των ποδιών. Ένας άλλος τρόπος είναι όταν ένας παίκτης κολυμπά στους ώμους του αντίπαλου παίκτη. Πρέπει να επισημανθεί ότι σφάλμα παρεμπόδισης μπορεί να κάνει και ο παίκτης που έχει τη μπάλα στην κατοχή του. Για παράδειγμα στο σχήμα 13, φαίνεται ένας παίκτης που με το ένα χέρι κρατά την μπάλα και προσπαθεί να απομακρύνει τον αντίπαλό του για να κερδίσει περισσότερο χώρο γι' αυτόν. Στο σχήμα 14, φαίνεται ένας παίκτης που έχει την μπάλα στην κατοχή του και παρεμποδίζει τον αντίπαλό του σπρώχνοντάς τον προς τα πίσω με το κεφάλι του. Πρέπει να δοθεί προσοχή στα σχήματα 13 και 14, γιατί κάθε βίαιη κίνηση του παίκτη που έχει στην κατοχή του τη μπάλα μπορεί να θεωρηθεί χτύπημα ή ακόμα και βιαιοπραγία. Τα σχήματα σκοπεύουν να δείξουν την παρενόχληση χωρίς βίαιη κίνηση. Ένας παίκτης μπορεί επίσης να διαπράξει το αδίκημα της παρενόχλησης ακόμα και αν δεν κρατά ή δεν αγγίζει τη μπάλα. Στο σχήμα 15, φαίνεται ο παίκτης που σκόπιμα μαρκάρει τον αντίπαλό του με το σώμα και τα χέρια του τεταμένα, αποκλείοντας έτσι την πρόσβασή του στη μπάλα. Το παράπτωμα αυτό γίνεται συχνότερα κοντά στα όρια του αγωνιστικού χώρου.

Figure 12

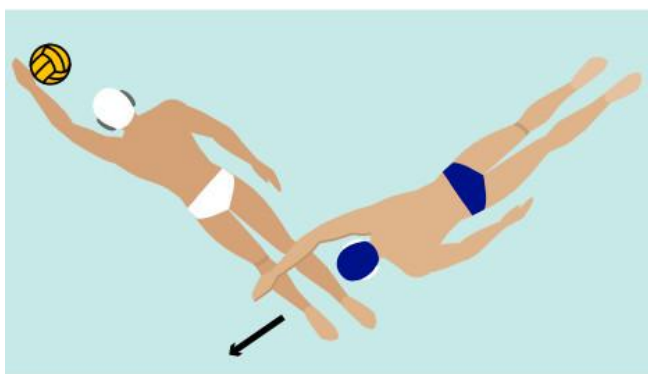


Figure 13

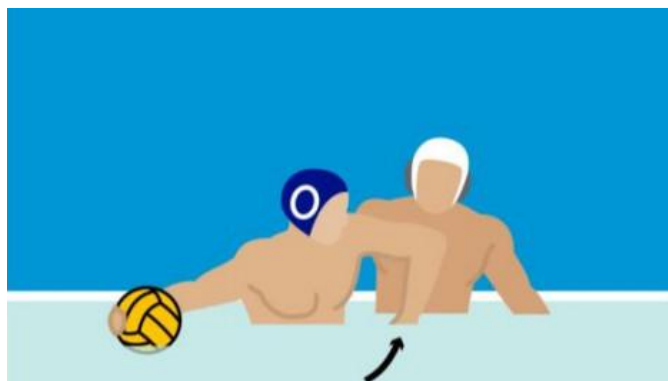


Figure 14



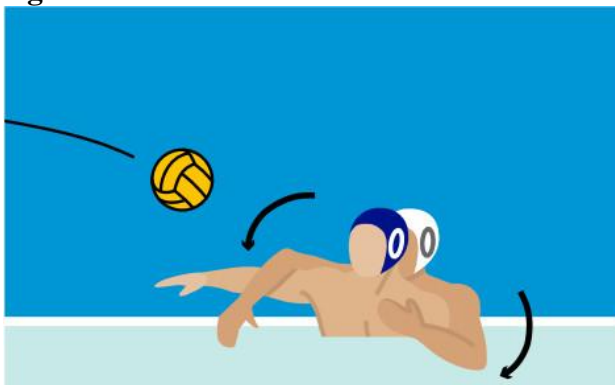
Figure 15



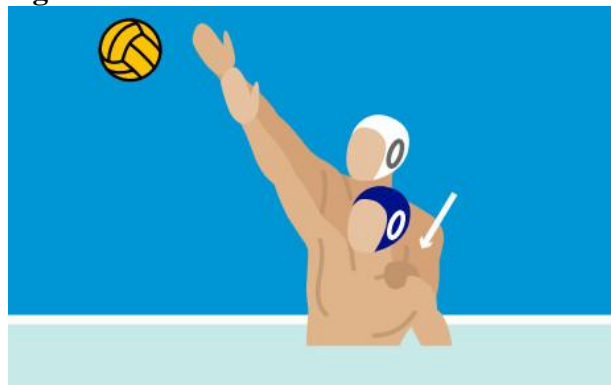
**WP 22.9** Όταν κρατά, βυθίζει ή τραβά έναν αντίπαλο που δεν κρατά τη μπάλα. Κρατά τη μπάλα, σημαίνει ότι ο παίκτης σηκώνει, μεταφέρει ή αγγίζει τη μπάλα, αλλά δεν περιλαμβάνεται το ντριμπλάρισμα.

Η σωστή εφαρμογή του κανονισμού αυτού είναι πολύ σημαντική τόσο στην παρουσίαση του αγώνα όσο και στο να επιτευχθεί σωστό και δίκαιο αποτέλεσμα. Η διατύπωση του κανονισμού είναι σαφής και ακριβής και μπορεί να ερμηνευθεί κατά έναν τρόπο: όταν κρατά (σχήμα 16), βυθίζει (σχήμα 17) ή τραβά προς τα πίσω (σχήμα 18) αντίπαλο που δεν κρατά τη μπάλα τότε τιμωρείται με αποβολή. Είναι ουσιώδες να εφαρμόζουν οι διαιτητές τον κανονισμό σωστά, χωρίς να τον ερμηνεύουν σύμφωνα με την προσωπική τους αντίληψη ώστε να μην ξεπερνιούνται τα όρια σκληρού παιχνιδιού. Επιπλέον, οι διαιτητές πρέπει να έχουν υπόψη τους ότι παράβαση του 22.9 στην περιοχή των 6 μέτρων που αποτρέπει την πραγματοποίηση τέρματος πρέπει να τιμωρείται με πέναλτι.

**Figure 16**



**Figure 17**



**Figure 18**



**WP 22.10** Να χρησιμοποιεί δύο χέρια για να κρατήσει έναν αντίπαλο οπουδήποτε στον αγωνιστικό χώρο.

**WP 22.11** Στην αλλαγή της κατοχής, για ένα αμυνόμενο παίκτη να διαπράξει ένα φάουλ πάνω σε οποιοδήποτε παίκτη της ομάδας που έχει την κατοχή της μπάλας, οπουδήποτε στο μισό του αγωνιστικού χώρου της επιτιθέμενης ομάδας.

**Σημείωση:** Ο κανονισμός αυτός πρέπει να εφαρμόζεται, αν η ομάδα χάνοντας την κατοχή της μπάλας, προσπαθήσει να περιορίσει την επίθεση της άλλης ομάδας, διαπράττοντας φάουλ σε οποιαδήποτε επιτιθέμενο παίκτη πριν αυτός περάσει τη γραμμή του κέντρου του αγωνιστικού χώρου.

**WP 22.12** Να κλωτσήσει ή χτυπήσει σκόπιμα έναν αντίπαλο ή όταν κάνει απροσάρμοστες κινήσεις με το σκοπό αυτό.

**Σημείωση:** Η παράβαση του λακτίσματος ή του χτυπήματος μπορεί να έχει έναν αριθμό διαφορετικών μορφών και μπορεί να σημειωθεί και από τον παίκτη που έχει τη μπάλα στη κατοχή του και από αντίπαλο. Η κατοχή της μπάλας δεν είναι καθοριστικός παράγοντας. Αυτό που παίζει ρόλο είναι η πράξη του παίκτη που υπέπεσε στο σφάλμα, περιλαμβανομένης της περίπτωσης που αυτός κάνει απροσάρμοστες κινήσεις σε μια προσπάθεια να κλωτσήσει ή να χτυπήσει ακόμα και αν δεν το καταφέρει.

Ένα από τα πιο σοβαρά χτυπήματα είναι η αγκωνιά προς τα πίσω (σχήμα 19) η οποία μπορεί να έχει σαν αποτέλεσμα το σοβαρό τραυματισμό του αντιπάλου. Όμοια, μπορεί να γίνει σοβαρός τραυματισμός, όταν ένας παίκτης σπρώξει σκόπιμα το κεφάλι του προς τα πίσω, στο πρόσωπο αντιπάλου, που τον μαρκάρει στενά. Στις περιπτώσεις αυτές, ο διαιτητής θα μπορούσε δικαιολογημένα να επιβάλει ποινή σύμφωνα με τον WP. 22.14 (**Βιαιοπραγία**) και όχι σύμφωνα WP. 22.12.

**Figure 19**



**WP 22.13** Να υποπέσει σε σφάλμα ανάρμοστης συμπεριφοράς συμπεριλαμβανομένης της χρήσης απαράδεκτης γλώσσας, επιθετικού ή κατ' εξακολούθηση κακού παιχνιδιού, να αρνηθεί υπακοή ή να δείξει ασέβεια προς ένα διαιτητή ή μέλος της Αγωνόδικης Επιτροπής, ή συμπεριφορά ενάντια στο πνεύμα των κανόνων που ενδεχομένως να φέρει τον αγώνα σε παρωδία. Ο παίκτης αυτός θα αποβάλλεται από το υπόλοιπο του αγώνα με αντικατάσταση εφόσον προκύψει μία από τις συνθήκες του WP. 22.3 και πρέπει να απομακρύνεται από το κολυμβητήριο.

**Σημείωση:** Εάν παίκτης διαπράξει οποιαδήποτε σφάλμα που αναφέρεται σε αυτόν τον κανονισμό κατά τη διάρκεια του διαστήματος μεταξύ των περιόδων, κατά τη διάρκεια ενός timeout ή πριν από την επανέναρξη του παιχνιδιού μετά την επίτευξη τέρματος, ο παίκτης θα αποβληθεί από το υπόλοιπο του αγώνα και ο αντικαταστάτης του θα μπορέσει να ξαναμπεί στο παιχνίδι αμέσως, πριν την επανέναρξη του παιχνιδιού, εφόσον σε όλες αυτές τις περιπτώσεις θεωρείται ότι το σφάλμα έγινε σε χρόνο διαλείμματος. Ο αγώνας θα ξεκινήσει με κανονικό τρόπο.

**WP 22.14** Να διαπράξει πράξη βιαιοπραγίας (συμπεριλαμβανομένου του βίαιου παιχνιδιού, του λακτίσματος ή χτυπήματος, ή προσπάθειας προς λάκτισμα ή χτύπημα με εχθρικό σκοπό) εναντίον αντίπαλου ή μέλους Αγωνόδικης Επιτροπής ή στη διάρκεια του παιχνιδιού ή κάθε διακοπής ή timeout ή μετά την επίτευξη τέρματος ή κατά τη διάρκεια του διαστήματος μεταξύ των περιόδων.

Αν αυτό συμβεί κατά την διάρκεια του παιχνιδιού ο παίκτης που διέπραξε το σφάλμα θα αποβάλλεται από το υπόλοιπο του αγώνα, θα απομακρύνεται από τον αγωνιστικό χώρο και ένα πέναλτι θα δίνεται στην αντίπαλη ομάδα. Ο παίκτης που υπέπεσε στο σφάλμα μπορεί να αντικατασταθεί όταν παρέλθουν τέσσερα λεπτά πραγματικού παιχνιδιού.

Εάν αυτό το περιστατικό συμβεί κατά την διάρκεια οποιασδήποτε διακοπής, time – out, μετά την επίτευξη τέρματος ή κατά την διάρκεια του διαλείμματος μεταξύ των περιόδων του παιχνιδιού, ο παίκτης θα πρέπει να αποβληθεί για το υπόλοιπο του παιχνιδιού και να απομακρυνθεί από το κολυμβητήριο. Κανένα πέναλτι δεν πρέπει να δίνεται. Ο παίκτης που υπέπεσε στο σφάλμα μπορεί να αντικατασταθεί όταν παρέλθουν τέσσερα λεπτά πραγματικού παιχνιδιού με τον κανονικό τρόπο.

Εάν οι διαιτητές υποδείξουν ταυτόχρονες βιαιοπραγίες ή ενέργειες βίαιου παιχνιδιού σε παίκτες διαφορετικών ομάδων κατά την διάρκεια του παιχνιδιού και οι δύο παίκτες θα αποβάλλονται από το υπόλοιπο του παιχνιδιού και θα μπορούν να αντικατασταθούν εφόσον παρέλθουν 4 λεπτά πραγματικού παιχνιδιού. Η ομάδα που είχε στην κατοχή της την μπάλα θα εκτελέσει πρώτη ένα πέναλτι και στη συνέχεια θα εκτελέσει ένα πέναλτι η αντίπαλη ομάδα. Μετά την εκτέλεση του δεύτερου πέναλτι η ομάδα που είχε στην κατοχή της την μπάλα θα ξεκινήσει τον αγώνα με ελεύθερη ρίψη από τη γραμμή του κέντρου του αγωνιστικού χώρου ή πιο πίσω.

**WP 22.15** Στην περίπτωση ταυτόχρονης αποβολής παικτών διαφορετικών ομάδων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και οι δύο παίκτες θα αποβάλλονται για 20 δευτερόλεπτα. Το χρονόμετρο κατοχής δεν ανανεώνεται. Το παιχνίδι συνεχίζεται με ελεύθερη ρίψη από την ομάδα που είχε την μπάλα στην κατοχή της. Εάν καμιά ομάδα δεν είχε κατοχή όταν δόθηκε η ταυτόχρονη αποβολή, το χρονόμετρο κατοχής θα ανανεώνεται στα 30΄ και ο αγώνας θα συνεχίζεται με μια ουδέτερη ρίψη.

**Σημείωση:** Οι δύο παίκτες που αποβάλλονται σύμφωνα με αυτόν τον κανονισμό, θα επιτρέπεται να επανέλθουν στο επόμενο πιο πρόωρο περιστατικό που αναφέρεται στο WP.22.3 ή στην επόμενη αλλαγή κατοχής της μπάλας.

Εάν δύο παίκτες που έχουν αποβληθεί κάτω από αυτόν τον κανονισμό και έχουν δικαίωμα να ξαναμπούν, ο αμυνόμενος διαιτητής πρέπει αμέσως να επαναφέρει τον παίκτη εκείνον που είναι έτοιμος να εισέλθει. Ο διαιτητής δεν πρέπει να περιμένει έως ότου και οι δύο παίκτες φτάσουν στη γραμμή επανεισόδου.

**WP 22.16** Αν ένας παίκτης που έχει αποβληθεί επανέλθει ή ένας αντικαταστάτης μπει στον αγωνιστικό χώρο αντικανονικά, περιλαμβανομένων των περιπτώσεων:

- a. χωρίς σήμα της γραμματείας ή του διαιτητή.
- b. από άλλη θέση από την περιοχή επανεισόδου της αποβολής του, εκτός των περιπτώσεων που οι κανονισμοί προβλέπουν άμεση αντικατάσταση.
- c. πηδώντας ή απωθούμενος από τις πλευρές ή τα τοιχώματα της πισίνας ή του αγωνιστικού χώρου.

- d. επηρεάζοντας την ευθυγράμμιση του τέρματος.
- e. στην ιπτάμενη αντικατάσταση, να μπει στον αγωνιστικό χώρο χωρίς να ακολουθήσει τη σωστή διαδικασία, όπως αναφέρεται στο WP 5.6

Αν η παράβαση αυτή γίνει από παίκτη της ομάδας που δεν έχει την μπάλα στην κατοχή της, θα πρέπει να αποβάλλεται και θα δίνεται πέναλτι στην αντίπαλη ομάδα. Αυτός ο παίκτης δέχεται μόνο μία προσωπική ποινή η οποία θα πρέπει να σημειώνεται από τον γραμματέα ως Αποβολή - Πέναλτι (E/P).

Αν η παράβαση αυτή γίνει από παίκτη της ομάδας που έχει την μπάλα στην κατοχή της, θα αποβάλλεται και μια ελεύθερη ρίψη θα δίνεται στην αντίπαλη ομάδα.

**WP 22.17** Να παρενοχλεί την εκτέλεση πέναλτι. Ο παίκτης που διέπραξε την παράβαση θα αποβάλλεται για το υπόλοιπο του αγώνα με αντικατάσταση όταν προκύψει νωρίτερα κάποια από τις συνθήκες που αναφέρονται στον WP. 22.3 και το πέναλτι θα παραμένει ή θα επαναλαμβάνεται, όπως είναι καταλληλότερο.

**Σημείωση:** Η πιο κοινή μορφή παρενόχλησης ενός πέναλτι είναι όταν ένας αντίπαλος έχει σκοπό να κλωσήσει τον παίκτη που εκτελεί τη ρίψη, ακριβώς την στιγμή που αυτή εκτελείται. Είναι σημαντικό για τους διαιτητές να βεβαιωθούν ότι όλοι οι παίκτες βρίσκονται σε απόσταση τουλάχιστο δύο μέτρων από τον εκτελεστή, ώστε να αποφευχθεί τέτοια παρενόχληση. Ο διαιτητής επίσης θα επιτρέπει στην αμυνόμενη ομάδα να έχει το πρώτο δικαίωμα να πάρει θέση.

**WP 22.18** Ο αμυνόμενος τερματοφύλακας να μην πάρει τη σωστή θέση στη γραμμή του τέρματος κατά την εκτέλεση του πέναλτι και εφόσον έχει ήδη προειδοποιηθεί μία φορά από το διαιτητή. Ένας άλλος αμυνόμενος παίκτης μπορεί να πάρει τη θέση του τερματοφύλακα, αλλά χωρίς τα προνόμια και τους περιορισμούς του.

**WP 22.19** Όταν ένας παίκτης αποβάλλεται, η περίοδος αποβολής θα αρχίσει αμέσως όταν η μπάλα φύγει από το χέρι του παίκτη που εκτελεί την ελεύθερη ρίψη, ή όταν η μπάλα αγγιχτεί μετά από ουδέτερη ρίψη.

**WP 22.20** Αν παίκτης που έχει αποβληθεί, παρενοχλήσει σκόπιμα τη διεξαγωγή του αγώνα, περιλαμβανομένης και της ευθυγράμμισης του τέρματος, θα δίνεται πέναλτι υπέρ της αντίπαλης ομάδας και μια προσωπική ποινή στον παίκτη που έχει αποβληθεί.



Αν ένας παίκτης που έχει αποβληθεί, δεν ξεκινήσει να εγκαταλείψει τον αγωνιστικό χώρο σχεδόν αμέσως, ο διαιτητής μπορεί να ερμηνεύσει την πράξη αυτή ως εσκεμμένη παρενόχληση, σύμφωνα με τον κανονισμό αυτόν.

## WP 23 ΠΕΝΑΛΤΙ

**WP 23.1** Θα θεωρείται σφάλμα πέναλτι όταν διαπράττεται κάποια από τις ακόλουθες παραβάσεις (WP. 23.2 μέχρι WP. 23.9), η οποία θα τιμωρείται με την κατακύρωση πέναλτι στην αντίπαλη ομάδα.

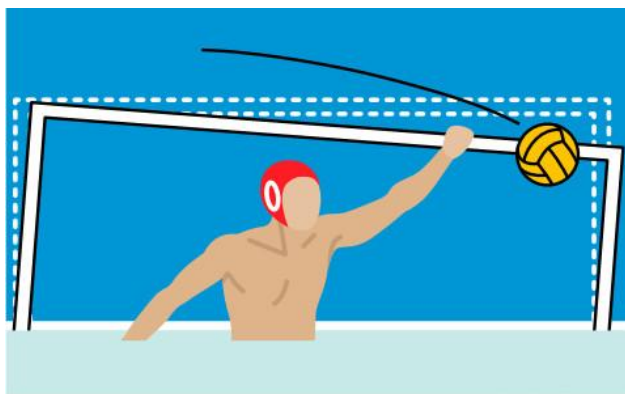
**WP 23.2** Όταν ο αμυνόμενος παίκτης διαπράξει οποιοδήποτε σφάλμα μέσα στην περιοχή των 6 μέτρων το οποίο θα απέτρεπε την πιθανή επίτευξη τέρματος.

**Σημείωση:** Πέραν των άλλων παραβάσεων που αποτρέπουν πιθανό τέρμα, θεωρείται παράβαση στο πνεύμα του Κανονισμού αυτού όταν:

- ο τερματοφύλακας ή άλλος αμυνόμενος παίκτης τραβήξει ή με οποιοδήποτε τρόπο μετακινήσει το τέρμα (σχήμα 20),
- ο αμυνόμενος παίκτης επιχειρήσει να μπλοκάρει ένα σουτ ή μία πάσα με τα δύο χέρια (σχήμα 21),
- ο αμυνόμενος παίκτης παίξει την μπάλα με σφιγμένη γροθιά (σχήμα 22).
- ο τερματοφύλακας ή άλλος αμυνόμενος παίκτης βυθίσει τη μπάλα κάτω από το νερό ενώ μαρκάρεται.

Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι ενώ παραβάσεις που περιγράφονται παραπάνω και άλλα σφάλματα όπως το κράτημα, το σπρώξιμο, η παρενόχληση κλπ., θα έπρεπε κανονικά να τιμωρούνται με ελεύθερη ρίψη (και αποβολή αν είναι απαραίτητο), αυτές γίνονται πέναλτι, αν διαπραχθούν από αμυνόμενο παίκτη μέσα στην περιοχή των 6 μέτρων και συντελούν στην αποτροπή πιθανού τέρματος.

**Figure 20**



**Figure 21**

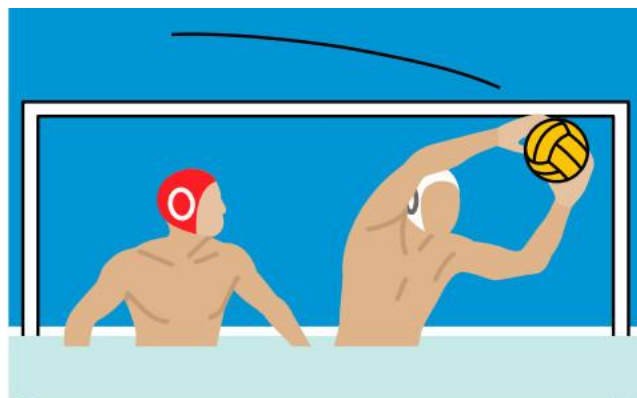
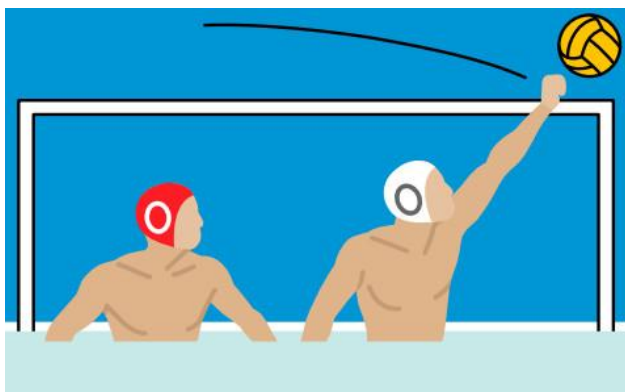


Figure 22



**WP 23.3** Όταν αμυνόμενος παίκτης μέσα στην περιοχή των 6 μέτρων κλωτσήσει ή χτυπήσει αντίπαλο ή διαπράξει βιαιοπραγία. Σε περίπτωση βιαιοπραγίας, ο παίκτης που υπέπεσε στο παράπτωμα, θα αποβάλλεται για το υπόλοιπο του αγώνα και ένας αντικαταστάτης θα μπορεί να μπει στον αγωνιστικό χώρο αφού περάσουν τέσσερα λεπτά πραγματικού παιχνιδιού και επιπλέον θα κατακυρώνεται πέναλτι. Αν ο παραβάτης παίκτης είναι ο τερματοφύλακας, ο αντικαταστάτης τερματοφύλακας μπορεί να αντικατασταθεί από άλλο παίκτη σύμφωνα με το άρθρο WP 5.6.

**WP 23.4** Όταν παίκτης που έχει αποβληθεί παρενοχλήσει σκόπιμα τη διεξαγωγή του αγώνα, περιλαμβανομένης και της αλλαγής, ευθυγράμμισης του τέρματος.

**WP 23.5** Όταν ο τερματοφύλακας ή άλλος αμυνόμενος παίκτης τραβήξει το τέρμα με αποκλειστικό σκοπό να αποτραπεί πιθανό τέρμα. Ο παίκτης που υπέπεσε στο σφάλμα θα αποβάλλεται επίσης για το υπόλοιπο του αγώνα με αντικατάσταση, σύμφωνα με τα προβλεπόμενα στον WP 22.3.

**WP 23.6** Όταν ένας παίκτης ή αντικαταστάτης που δεν έχει δικαίωμα σύμφωνα με τους κανονισμούς να συμμετάσχει στον αγώνα εκείνη τη στιγμή, μπει στον αγωνιστικό χώρο. Ο παίκτης που υπέπεσε στο σφάλμα θα αποβάλλεται επίσης για το υπόλοιπο του αγώνα με αντικατάσταση. Ο αντικαταστάτης μπορεί να μπει στον αγωνιστικό χώρο όταν προκύψει νωρίτερα κάποια από τις συνθήκες που αναφέρονται στο WP 22.3.

**WP 23.7** Όταν ο προπονητής, ή οποιαδήποτε μέλος της προπονητικής ομάδας που δεν έχει την μπάλα στην κατοχή της, ζητήσει ένα timeout. Καμία προσωπική ποινή δεν πρέπει να καταγράφεται (στο φύλλο αγώνα) για το σφάλμα αυτό.

**WP 23.8** Όταν ο προπονητής, ή οποιαδήποτε μέλος της προπονητικής ομάδας κάνει κάποια ενέργεια σκόπιμα για να εμποδίσει ένα πιθανό τέρμα ή να καθυστερήσει τον αγώνα. Καμία προσωπική ποινή δεν πρέπει να καταγράφεται (στο φύλλο αγώνα) για το σφάλμα αυτό.

**WP 23.9** Για έναν αμυνόμενο παίκτη, συμπεριλαμβανομένου του τερματοφύλακα, να εμποδίσει έναν επιτιθέμενο παίκτη από πίσω, μέσα στην περιοχή των 6 μέτρων, όταν ο επιτιθέμενος παίκτης έχει πρόσωπο προς το τέρμα και κάνει προσπάθεια για σουτ, εκτός εάν ο αμυνόμενος παίκτης έρχεται σε επαφή μόνο με την μπάλα. Αν οι πράξεις του αμυνόμενου παίκτη εμποδίζουν τον επιτιθέμενο παίκτη να σουτάρει, ένα πέναλτι πρέπει να δοθεί.

[ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Σύμφωνα με το WP 23.2, οι διαιτητές πρέπει να δώσουν πέναλτι, εκτός εάν ο επιτιθέμενος παίκτης σκοράρει.]

**WP 23.10** Εάν στο τελευταίο λεπτό του παιχνιδιού ένα πέναλτι δοθεί σε μια ομάδα, ο προπονητής της μπορεί να επιλέξει να διατηρήσει την κατοχή της μπάλας και να δοθεί μια ελεύθερη ρίψη. Ο χρονομέτρης που καταγράφει το χρόνο κατοχής, θα επαναφέρει το χρονόμετρο στα 30''.

**Σημείωση:** Είναι ευθύνη του προπονητή να δοθεί ένα σαφές σήμα χωρίς καθυστέρηση εάν η ομάδα επιθυμεί να διατηρήσει την κατοχή της μπάλας σύμφωνα με αυτόν τον κανονισμό.

## **WP 24 ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΠΕΝΑΛΤΙ**

**WP 24.1** Πέναλτι θα εκτελείται από παίκτη της ομάδας υπέρ της οποίας αυτό δόθηκε, από οποιοδήποτε σημείο της αντιπάλου γραμμής των 5 μέτρων.

**WP 24.2** Όλοι οι παίκτες θα εγκαταλείπουν την περιοχή των 5 μέτρων και θα βρίσκονται τουλάχιστον δύο μέτρα μακριά από τον παίκτη που εκτελεί το πέναλτι. Σε κάθε πλευρά του παίκτη που εκτελεί το πέναλτι, ένας παίκτης της αμυνόμενης ομάδας θα έχει το πρώτο δικαίωμα να πάρει θέση. Ο αμυνόμενος τερματοφύλακας θα είναι τοποθετημένος μεταξύ των δοκών του τέρματος και κανένα μέρος του σώματός του δεν θα βρίσκεται πέρα από τη γραμμή του τέρματος στην επιφάνεια του νερού. Σε περίπτωση που ο τερματοφύλακας είναι έξω από το νερό, ένας άλλος παίκτης μπορεί να πάρει τη θέση του, αλλά χωρίς τα προνόμια και τους περιορισμούς αυτού.

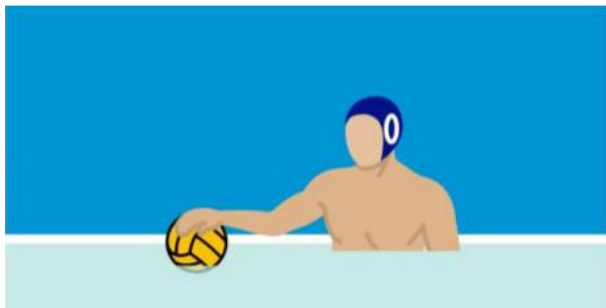
**WP 24.3** Όταν ο διαιτητής που ελέγχει την εκτέλεση του πέναλτι είναι ικανοποιημένος ότι οι παίκτες είναι στις σωστές θέσεις τους, θα δώσει σήμα να εκτελεστεί το πέναλτι με σφύριγμα και ταυτόχρονα κατέβασμα του χεριού από την κάθετη στην οριζόντια θέση.

**Σημείωση:** Το κατέβασμα του χεριού ταυτόχρονα με το σήμα της σφυρίχτρας κάνει δυνατή κάτω από οποιοσδήποτε συνθήκες, ακόμα και μέσα στο θόρυβο των θεατών, την εκτέλεση του πέναλτι σύμφωνα με τους κανονισμούς. Όταν το χέρι είναι ψηλά, ο παίκτης που θα εκτελέσει το πέναλτι συγκεντρώνεται, γιατί ξέρει ότι το σήμα θα ακολουθήσει αμέσως.

**WP 24.4** Ο παίκτης που εκτελεί το πέναλτι θα έχει στην κατοχή του την μπάλα και θα τη ρίξει αμέσως με αδιάκοπη κίνηση κατευθείαν προς το τέρμα. Ο παίκτης μπορεί να εκτελέσει το πέναλτι σηκώνοντας τη μπάλα από το νερό (σχήμα 23) ή κρατώντας τη μπάλα με υψωμένο χέρι (σχήμα 24) και η μπάλα μπορεί να μετακινηθεί προς τα πίσω από τη διεύθυνση του τέρματος ως προετοιμασία για τη βολή προς τα εμπρός, εφόσον δε διακόπτεται η συνέχεια της κίνησης, πριν η μπάλα φύγει από το χέρι του παίκτη.

**Σημείωση:** Δεν υπάρχει Κανονισμός που να απαγορεύει στον παίκτη να εκτελέσει το πέναλτι με την πλάτη προς το τέρμα, ενώ εκτελεί κίνηση μισής ή ολόκληρης περιστροφής.

**Figure 23**



**Figure 24**



**WP 24.5** Αν η μπάλα προσκρούσει στις δοκούς (κάθετες ή οριζόντιες) ή στον τερματοφύλακα, αυτή παραμένει στο παιχνίδι και δεν θεωρείται απαραίτητο να παιχθεί από άλλον παίκτη ή να αγγιχτεί πριν σημειωθεί τέρμα.

**WP 24.6** Αν κατά τη στιγμή ακριβώς που ο διαιτητής δώσει πέναλτι ο χρονομέτρης σφυρίζει το τέλος της περιόδου, όλοι οι παίκτες εκτός αυτού που εκτελεί το πέναλτι και του αμυνόμενου τερματοφύλακα θα εγκαταλείπουν το νερό πριν εκτελεστεί το πέναλτι. Στην περίπτωση αυτή αν η μπάλα ξαναμπίει στο παιχνίδι ως αποτέλεσμα πρόσκρουσης στις δοκούς (κάθετες ή οριζόντιες) ή στον τερματοφύλακα θεωρείται ότι ο αγώνας έχει λήξει.

## **WP 25 ΠΡΟΣΩΠΙΚΕΣ ΠΟΙΝΕΣ**

**WP 25.1** Θα χρεώνεται προσωπική ποινή σε κάθε παίκτη ο οποίος διαπράττει σφάλμα αποβολής ή πέναλτι. Ο διαιτητής θα υποδεικνύει στη γραμματεία τον αριθμό του σκουφιού του παίκτη που υπέπεσε στο σφάλμα.

**WP 25.2** Με την λήψη τρίτης προσωπικής ποινής ο παίκτης θα αποβάλλεται από το υπόλοιπο του αγώνα με αντικατάσταση σύμφωνα με τα προβλεπόμενα στον WP. 22.3. Αν η τρίτη προσωπική ποινή είναι πέναλτι, η είσοδος του αντικαταστάτη θα είναι άμεση.

## **WP 26 ΑΤΥΧΗΜΑ, ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΑΣΘΕΝΕΙΑ**

**WP 26.1** Ένας παίκτης θα μπορεί να βγει από το νερό ή να καθίσει ή να σταθεί στα σκαλιά στα πλάγια της πισίνας κατά τη διάρκεια του αγώνα σε περίπτωση ατυχήματος, αν είναι πληγωμένος ή άρρωστος ή με την άδεια του διαιτητή. Παίκτης που έφυγε από το νερό νόμιμα, μπορεί να επανέλθει από την περιοχή επανεισόδου της αποβολής της ομάδας του, σε κατάλληλη διακοπή, με την άδεια του διαιτητή.

**WP 26.2** Αν ένας παίκτης αιμορραγεί, ο διαιτητής θα πρέπει αμέσως να δώσει εντολή στον παίκτη να βγει από το νερό με άμεση είσοδο ενός αντικαταστάτη και το παιχνίδι θα πρέπει να συνεχιστεί χωρίς διακοπή. Μόλις σταματήσει η αιμορραγία, ο παίκτης αυτός, έχει δικαίωμα να είναι ένας αντικαταστάτης στην συνηθισμένη ροή του παιχνιδιού.

**WP 26.3** Αν συμβεί ατύχημα, τραυματισμός ή ασθένεια, ο διαιτητής μπορεί κατά την κρίση του να διακόψει τον αγώνα το πολύ για τρία λεπτά (3'). Στην περίπτωση αυτή θα δώσει οδηγίες στον χρονομέτρη για την έναρξη της περιόδου διακοπής.

**WP 26.4** Όταν ο αγώνας σταματήσει για ατύχημα, τραυματισμό ή ασθένεια, η ομάδα που είχε στην κατοχή της την μπάλα κατά την στιγμή της διακοπής θα βάλει την μπάλα στο παιχνίδι από το μέρος της διακοπής όταν το παιχνίδι ξαναρχίσει.

**WP 26.5** Εκτός της περίπτωσης του WP.26.2 (αιμορραγία) ο παίκτης δεν θα επιτρέπεται να συμμετέχει πλέον στο παιχνίδι εφόσον ένας αντικαταστάτης έχει μπει.

## **ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α - ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΧΡΗΣΗ ΑΠΟ ΔΥΟ ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ**

1. Οι διαιτητές έχουν τον απόλυτο έλεγχο του αγώνα και θα έχουν εξίσου τη δυνατότητα να κατακυρώνουν σφάλματα και πέναλτι. Διαφορές απόψεων των διαιτητών δεν θα εκλαμβάνονται ως βάση για διαμαρτυρία ή ένσταση.
2. Η επιτροπή ή το όργανο που ορίζει τους διαιτητές έχει την δικαιοδοσία να ορίσει την πλευρά του αγωνιστικού χώρου από την οποία θα διαιτητεύει κάθε διαιτητής. Οι διαιτητές θα αλλάζουν πλευρά της πισίνας πριν την έναρξη κάθε περιόδου, όταν οι ομάδες δεν αλλάζουν τέρματα.
3. Κατά την έναρξη του αγώνα και κάθε περιόδου, οι διαιτητές θα στέκονται στις αντίστοιχες γραμμές των 5 πέντε μέτρων. Το σήμα έναρξης θα δίνεται από το διαιτητή που βρίσκεται στην πλευρά της επίσημης γραμματείας.
4. Μετά από κάθε σημείωση τέρματος, το σήμα επανέναρξης του αγώνα θα δίνεται από το διαιτητή που έλεγχε την επίθεση όταν σημειώθηκε το τέρμα. Πριν την επανέναρξη οι διαιτητές θα εξασφαλίζουν ότι κάθε αντικατάσταση έχει ολοκληρωθεί.
5. Κάθε διαιτητής θα έχει την δυνατότητα να κατακυρώνει σφάλματα σε οποιοδήποτε σημείο του αγωνιστικού χώρου, αλλά κάθε διαιτητής θα πρέπει να δίνει πρωτεύουσα σημασία στην άμυνα που δέχεται επίθεση προς το τέρμα που βρίσκεται στα δεξιά του. Ο διαιτητής που δεν ελέγχει την επίθεση (ο αμυντικός διαιτητής) θα βρίσκεται όχι κοντύτερα προς το τέρμα που δέχεται επίθεση από τον πιο απομακρυσμένο παίκτη της επιτιθέμενης ομάδας.
6. Κατά την κατακύρωση ελεύθερης ρίψης, άουτ ή κόρνερ, ο διαιτητής που παίρνει την απόφαση αυτή θα σφυρίζει και οι δύο διαιτητές θα δείχνουν τη κατεύθυνση της επίθεσης, ώστε να μπορούν οι παίκτες σε διάφορα μέρη της πισίνας να βλέπουν έγκαιρα σε ποια ομάδα δόθηκε η ρίψη. Οι διαιτητές θα πρέπει να χρησιμοποιούν τα σήματα του Παραρτήματος Β για να δηλώσουν το είδος της ποινής που έδωσαν.

7. Εάν κατά την γνώμη του διαιτητή ο παίκτης επιμένει να παίζει με αντιαθλητικό τρόπο ή να κάνει παραμύθι, ο διαιτητής θα πρέπει να δείξει κίτρινη κάρτα στην ομάδα που έκανε το παράπτωμα και θα δείξει τον παίκτη που το έκανε. Εάν συνεχιστεί αυτή η ενέργεια, ο διαιτητής θα πρέπει να δώσει στον παίκτη κόκκινη κάρτα που θα είναι ευδιάκριτη και στα δύο μέρη του αγωνιστικού χώρου καθώς και στην Γραμματεία που να υποδεικνύει την κακή διαγωγή. Ο Διαιτητής τότε υποδεικνύει τον αριθμό του σκουφίου του παίκτη που έχει αποβληθεί.
8. Το σήμα εκτέλεσης πέναλτι θα δίνεται από το διαιτητή που βρίσκεται στην επίθεση, εκτός της περίπτωσης που ο παίκτης θέλει να εκτελέσει τη ρίψη με το αριστερό χέρι, οπότε μπορεί να ζητήσει από τον αμυντικό διαιτητή να δώσει το σήμα.
9. Όταν κατακυρώνονται ταυτόχρονα ελεύθερες ρίψεις από τους δύο διαιτητές στην ίδια ομάδα, η κατακύρωση θα δίνεται στον παίκτη που υποδείχτηκε από το διαιτητή στην επίθεση.
10. Όταν κατακυρώνονται ταυτόχρονα απλά σφάλματα αλλά για αντίθετες ομάδες, θα δίνεται ουδέτερη ρίψη που θα την εκτελεί ο διαιτητής της επίθεσης.
11. Όταν ένας διαιτητής δώσει απλό σφάλμα και την ίδια στιγμή ο άλλος διαιτητής δώσει αποβολή ή πέναλτι, θα ισχύσει η αποβολή ή το πέναλτι.
12. Όταν οι παίκτες των δύο ομάδων διαπράξουν ταυτόχρονα σφάλμα αποβολής κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, οι διαιτητές θα ζητήσουν την μπάλα και θα κάνουν γνωστό και στις δύο ομάδες καθώς και στην Γραμματεία ποιοί παίκτες έχουν αποβληθεί. Το χρονόμετρο κατοχής δεν θα επαναφέρεται και το παιχνίδι θα συνεχιστεί με μια ελεύθερη ρίψη από την ομάδα που είχε την μπάλα στην κατοχή της. Εάν καμιά ομάδα δεν είχε την κατοχή της μπάλας όταν δόθηκαν οι ταυτόχρονες αποβολές, το χρονόμετρο κατοχής θα επαναφέρεται στα 30'' και ο αγώνας θα συνεχιστεί με μια ουδέτερη ρίψη.
13. Στην περίπτωση που κατακυρωθούν ταυτόχρονα πέναλτι και στις δύο ομάδες, θα προηγείται στην εκτέλεση η ομάδα που είχε τελευταία τη μπάλα στην κατοχή της. Μετά την εκτέλεση και του δεύτερου πέναλτι, ο αγώνας συνεχίζεται με ελεύθερη ρίψη από τη γραμμή του κέντρου ή πιο πίσω, από την ομάδα που είχε την μπάλα στην κατοχή της. Το χρονόμετρο κατοχής θα επαναφέρεται στα 30''.

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Β - ΣΗΜΑΤΑ ΠΡΟΣ ΧΡΗΣΗ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ - ΚΡΙΤΕΣ



**Fig. A**

Ο διαιτητής κατεβάζει το χέρι του από την κάθετη θέση: α) για την έναρξη της περιόδου, β) για να ξεκινήσει ο αγώνας μετά από γκολ, γ) για την εκτέλεση του πέναλτι.

**Fig. B**

Ο διαιτητής δείχνει με το ένα χέρι του την κατεύθυνση της επίθεσης και με το άλλο το ακριβές σημείο που παίζεται η μπάλα, στο φάουλ, στο άουτ, στο κόρνερ.



**Fig. C**

Ουδέτερη ρίψη. Ο διαιτητής θα πρέπει να δείξει το ακριβές σημείο που έχει απονεμηθεί η ουδέτερη ρίψη, να ζητήσει την μπάλα και να δείξει το σήμα με τους σηκωμένους του αντίχειρες.

**Fig. D**

Ο διαιτητής υποδεικνύει την αποβολή ενός παίκτη, δείχνοντας τον και μετακινώντας το χέρι γρήγορα προς το όριο του αγωνιστικού χώρου στην περιοχή επανεισόδου του. Αμέσως μετά υποδεικνύει το νούμερο του παίκτη που έχει αποβληθεί για να γίνει κατανοητό στον αγωνιστικό χώρο και στην γραμματεία.







**Fig. E**

Για την ταυτόχρονη αποβολή δύο παικτών, ο διαιτητής θα δείχνει με τα δύο χέρια, τους παίκτες, υποδεικνύοντας την αποβολή τους σύμφωνα με την Fig. D και αμέσως έπειτα τα νούμερα των σκουφιών τους.

**Fig. F**

Αποβολή για ανάρμοστη συμπεριφορά. Ο διαιτητής σημειώνει την αποβολή σύμφωνα με την Fig. D (ή την Fig. E) και μετά περιστρέφει τα χέρια του το ένα γύρω από το άλλο με τέτοιο τρόπο, ώστε η ενέργεια αυτή να γίνει ορατή συγχρόνως και στον αγωνιστικό χώρο και στην γραμματεία. Ο διαιτητής έπειτα δηλώνει το νούμερο του παίκτη που έχει αποβληθεί στη γραμματεία..



**Fig. G**

Αποβολή με αντικατάσταση μετά τέσσερα (4) λεπτά. Ο διαιτητής σημειώνει την αποβολή σύμφωνα με την Fig. D (ή την Fig. E) και μετά κινεί σε οριζόντια θέση τα χέρια του το ένα πάνω από το άλλο με τέτοιο τρόπο, ώστε η ενέργεια αυτή να γίνει ορατή συγχρόνως και στον αγωνιστικό χώρο και στην γραμματεία. Ο διαιτητής έπειτα δηλώνει το νούμερο του παίκτη που έχει αποβληθεί στη γραμματεία.

**Fig. H**

Πέναλτι. Ο διαιτητής σηκώνει το χέρι του με τα πέντε δάκτυλα στον αέρα. Έπειτα δηλώνει στη γραμματεία το νούμερο του παίκτη που υπέπεσε στο σφάλμα.



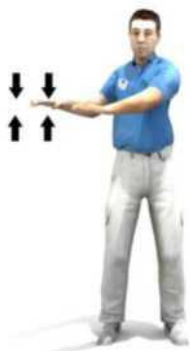


**Fig. I**

Επίτευξη τέρματος. Ο διαιτητής σημειώνει το τέρμα, σφυρίζοντας και δείχνοντας αμέσως την γραμμή του μέσου του αγωνιστικού χώρου (σέντρα).

**Fig. J**

Ο διαιτητής δείχνει την αποβολή του παίκτη που κρατά τον αντίπαλο. Ο διαιτητής κάνει κίνηση κρατώντας τον καρπό του ενός χεριού με τον άλλο.



**Fig. K**

Ο διαιτητής δείχνει την αποβολή του παίκτη που βυθίζει αντίπαλο. Ο διαιτητής κινεί προς τα κάτω τα δύο του χέρια ξεκινώντας από την οριζόντια θέση.

**Fig. L**

Ο διαιτητής δείχνει την αποβολή του παίκτη που τραβά προς τα πίσω αντίπαλο. Ο διαιτητής δείχνει την κίνηση του τραβήγματος τραβώντας τα δύο χέρια, από την κάθετη θέση προς το κορμί του.





**Fig. M**

Ο διαιτητής δείχνει την αποβολή του παίκτη που κλωτσά αντίπαλο. Ο διαιτητής δείχνει την κίνηση της κλωτσιάς.

**Fig. N**

Ο διαιτητής δείχνει την αποβολή παίκτη που χτυπά αντίπαλο. Ο διαιτητής δείχνει την κίνηση του χτυπήματος με σφιγμένη γροθιά ξεκινώντας από την οριζόντια θέση.



**Fig. O**

Ο διαιτητής δείχνει το απλό φάουλ του παίκτη που σπρώχνει ή απωθείται από αντίπαλο. Ο διαιτητής κάνει μια κίνηση σπρωξίματος του χεριού του μακριά από το κορμί του, ξεκινώντας από την οριζόντια θέση.

**Fig. P**

Ο διαιτητής δείχνει το σφάλμα αποβολής του παίκτη που παρεμποδίζει αντίπαλο. Ο διαιτητής προσπερνά οριζόντια το ένα χέρι πάνω από το άλλο.





**Fig. Q**

Ο διαιτητής δείχνει το απλό σφάλμα του βουλιάγματος της μπάλας. Ο διαιτητής κάνει με το ένα χέρι κίνηση προς τα κάτω, ξεκινώντας από την οριζόντια θέση.

**Fig. R**

Ο διαιτητής δείχνει το απλό σφάλμα παίκτη που στέκεται στον πυθμένα της πισίνας, σηκώνοντας και κατεβάζοντας το ένα του πόδι.



**Fig. S**

Ο διαιτητής δείχνει το απλό σφάλμα παίκτη που καθυστερεί να εκτελέσει ελεύθερη ρίψη, άουτ, ή κόρνερ. Ο διαιτητής σηκώνει το χέρι του μία ή δύο φορές με τη παλάμη του ανοιχτή προς τα πάνω.

**Fig. T**

Ο διαιτητής δείχνει την παραβίαση του κανόνα των δύο (2) μέτρων. Ο διαιτητής δείχνει το νούμερο δύο (2) σηκώνοντας δύο δάκτυλα (δείκτης και μέσος) εκτείνοντας κάθετα το χέρι του.





**Fig. U**

Ο διαιτητής δείχνει το απλό σφάλμα λήξης του χρόνου κατοχής της μπάλας. Ο διαιτητής κινεί κυκλικά το χέρι του δύο ή τρεις φορές.

**Fig. V**

Ο κριτής τερμάτων δείχνει την έναρξη της περιόδου.



**Fig. W**

Ο κριτής τερμάτων δείχνει την αντικανονική έναρξη, την επανέναρξη της περιόδου, ή την αντικανονική επανείσοδο ενός παίκτη που έχει αποβληθεί ή του αντικαταστάτη του.

**Fig.X**

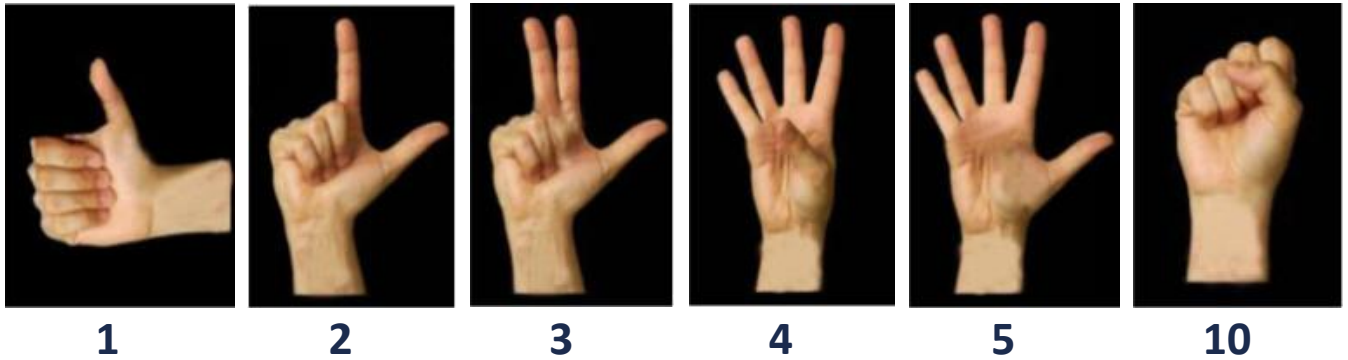
Ο κριτής τερμάτων δείχνει το άουτ ή το κόρνερ.





**Fig.Y**

By a goal judge to signal a goal.



**Fig. Z**

Να δηλώσει το νούμερο του σκουφιού του παίκτη. Ο διαιτητής έχει την δυνατότητα να επικοινωνεί καλύτερα με τους παίκτες και τον γραμματέα κάνοντας σήματα με τα δύο του χέρια στην περίπτωση που το νούμερο του σκουφιού υπερβαίνει τον αριθμό πέντε. Το ένα χέρι δείχνει πέντε δάκτυλα και το άλλο τόσα δάκτυλα όσα για να συμπληρωθεί ο αριθμός του παίκτη. Π.χ., για τον αριθμό 10 θα χρησιμοποιεί τη σφιγμένη γροθιά. Αν ο αριθμός υπερβαίνει το 10, ο διαιτητής θα δείχνει με το ένα χέρι την σφιγμένη γροθιά και με το άλλο τόσα δάκτυλα όσα για να συμπληρωθεί ο αριθμός του παίκτη.