



WATERPOLO RULES 2025 NEW RULES

ΔΙΕΘΝΕΙΣ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΥΔΑΤΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ 2025



ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ ΕΛΛΗΝΩΝ
ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΥΔΑΤΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ

web: <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, 01 Οκτωβρίου 2025



Εκδίδεται από τον:

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

Κύπρου & Σπετσών, ΔΗΜΟΤΙΚΟ ΚΟΛΥΜΒΗΤΗΡΙΟ ΚΕΡΑΤΣΙΝΙΟΥ, Τ.Κ: 18755 ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ - ΑΤΤΙΚΗ

Τηλέφωνο: 6941481178

E-mail: sedywp@gmail.com



Για την αναδημοσίευση περιεχομένων του παρόντος, πρέπει ν' αναφέρεται ότι προέρχεται από το βιβλίο
«ΔΙΕΘΝΕΙΣ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ ΥΔΑΤΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ » έκδοσης ΣΕΔΥ, έτους 2025.

Μετάφραση διεθνών κανονισμών της WORLD AQUATICS, Συγκέντρωση και ταξινόμηση ύλης,
Επιμέλεια έκδοσης: Μιχαήλ Αντ. Σκαλοχωρίτης

Πρόεδρος του Συνδέσμου Ελλήνων Διαιτητών Υδατοσφαίρισης, Παρατηρητής Διαιτησίας.

Σχεδίαση Εξωφύλλου: Μιχαήλ Σκαλοχωρίτης

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

President of Association of Greek water polo referees, Referee's Evaluator.

Cover Design: Michael Ant. Skalochoritis

ΔΙΟΙΚΗΤΙΚΟ ΣΥΜΒΟΥΛΙΟ

ΠΡΟΕΔΡΟΣ:

ΣΚΑΛΟΧΩΡΙΤΗΣ ΜΙΧΑΗΛ

ΓΕΝΙΚΟΣ ΓΡΑΜΜΑΤΕΑΣ:

ΜΠΟΥΔΡΑΜΗΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ

ΑΝΤΙΠΡΟΕΔΡΟΣ:

ΣΠΑΝΟΥΔΗΣ ΓΡΗΓΟΡΙΟΣ

ΤΑΜΙΑΣ:

ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΙΔΗΣ ΑΝΑΣΤΑΣΙΟΣ

ΑΝΑΠΛ. ΓΕΝ. ΓΡΑΜΜΑΤΕΑΣ:

ΠΟΛΥΧΡΟΝΟΠΟΥΛΟΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ

ΑΝΑΠΛΗΡΩΤΗΣ ΤΑΜΙΑΣ:

ΑΧΛΑΔΙΩΤΗΣ ΣΠΥΡΙΔΩΝ

ΜΕΛΗ:

ΒΑΡΟΥΤΣΙΚΟΥ ΕΛΕΝΑ

ΒΑΣΙΛΕΙΟΥ ΝΙΚΟΛΑΟΣ

ΚΟΥΡΤΙΔΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ





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



ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ ΕΛΛΗΝΩΝ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ ΥΔΑΤΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

Α/Α	ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ	ΣΕΛΙΔΑ
1.	ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ ΚΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ	1
2.	ΟΜΑΔΕΣ ΚΑΙ ΠΑΙΚΤΕΣ	1
3.	ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΑΓΩΝΟΔΙΚΟΣ ΕΠΙΤΡΟΠΗ	3
4.	ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	4
5.	ΤΙΜΕΟΥΤΣ	4
6.	ΕΝΑΡΞΗ ΚΑΙ ΕΠΑΝΕΝΑΡΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	5
7.	ΤΡΟΠΟΣ ΕΠΙΤΕΥΞΗΣ ΤΕΡΜΑΤΟΣ	6
8.	ΑΠΛΑ ΣΦΑΛΜΑΤΑ (ΦΑΟΥΛ)	7
9.	ΑΠΟΒΟΛΕΣ	9
10.	ΠΕΝΑΛΤΙ	13
11.	ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΡΙΨΕΙΣ	14
12.	ΑΟΥΤ	15
13.	ΚΟΡΝΕΡ	15
14.	ΟΥΔΕΤΕΡΗ ΡΙΨΗ	16
15.	ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΠΕΝΑΛΤΙ	17
16.	ΠΡΟΣΩΠΙΚΕΣ ΠΟΙΝΕΣ, ΚΙΤΡΙΝΕΣ ΚΑΙ ΚΟΚΚΙΝΕΣ ΚΑΡΤΕΣ	18
17	ΑΤΥΧΗΜΑ, ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΑΣΘΕΝΕΙΑ	19
18.	ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ ΥΔΑΤΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ	21
20.	ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ	25
	20.1 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1 - ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΑ	26
	20.2 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2 - ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΑ	27
	20.3 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3 - ΟΡΙΣΜΟΙ	28
	20.4 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 4 - ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ & ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ	36
	20.5 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 5: ΑΓΩΝΟΔΙΚΟΣ ΕΠΙΤΡΟΠΗ	39
	20.6 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 6: ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΤΩΝ ΠΕΝΑΛΤΙ - PENALTY SHOOT OUT	50
	20.7 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 7 - ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΟ VAR	54

1. ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ ΚΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

- 1.1 Τα χαρακτηριστικά του αγωνιστικού χώρου, των τερμάτων, της μπάλας και του λοιπού εξοπλισμού πρέπει να είναι σύμφωνα με το Παράρτημα 4.
- 1.2 Η απόσταση μεταξύ των γραμμών τερμάτων πρέπει να είναι 25 μέτρα. Αυτό ισχύει για τους αγώνες ανδρών και γυναικών.
- 1.3 Στην πλάγια εξωτερική πλευρά του αγωνιστικού χώρου, στην πλευρά όπου βρίσκονται οι πάγκοι των ομάδων, πρέπει να υπάρχει χώρος για ιπτάμενες αντικαταστάσεις. Το πλάτος αυτής της περιοχής πρέπει να είναι μεταξύ 0,5m - 1m. Η καθορισμένη περιοχή για τις ιπτάμενες αντικαταστάσεις για κάθε ομάδα θα βρίσκεται μεταξύ της γραμμής τέρματος μπροστά από τον πάγκο της ομάδας και του κέντρου του αγωνιστικού χώρου.

2. ΟΜΑΔΕΣ ΚΑΙ ΠΑΙΚΤΕΣ

Σύνθεση ομάδας

- 2.1. Σε διοργανώσεις της World Aquatics ή σε οποιαδήποτε διοργάνωση που αποτελεί προκριματικό γύρο για διοργάνωση της World Aquatics, η σύνθεση κάθε ομάδας θα αποτελείται το πολύ από δεκατέσσερις παίκτες με δικαίωμα συμμετοχής. Στη λίστα αυτή θα περιλαμβάνονται έως και 12 παίκτες γηπέδου και έως 2 τερματοφύλακες.

Κάθε ομάδα πρέπει να έχει τουλάχιστον έναν τερματοφύλακα στην λίστα εκκίνησης. Ακόμη και αν μια ομάδα έχει μόνο έναν (1) τερματοφύλακα, ο μέγιστος αριθμός παικτών γηπέδου παραμένει στους δώδεκα (12). Ο τερματοφύλακας πρέπει να φοράει κόκκινο σκουφάκι, καθώς το κόκκινο σκουφάκι δίνει στον παίκτη τα προνόμια του τερματοφύλακα.

Κάθε ομάδα πρέπει να ξεκινήσει τον αγώνα με επτά (7) παίκτες, εκ των οποίων ο ένας πρέπει να είναι τερματοφύλακας. Μετά την έναρξη του αγώνα, οι ομάδες δεν είναι υποχρεωμένες να έχουν τερματοφύλακα στο νερό και μπορεί αντ' αυτού να έχουν επτά παίκτες γηπέδου.

Εάν σε οποιοδήποτε χρονικό σημείο, μια ομάδα δεν έχει άλλους διαθέσιμους παίκτες γηπέδου, τότε είτε ο δηλωμένος τερματοφύλακας είτε ο δηλωμένος αναπληρωματικός τερματοφύλακας μπορεί να παίξει ως παίκτης γηπέδου. Ομοίως, εάν σε οποιοδήποτε στιγμή, μια ομάδα δεν έχει άλλους διαθέσιμους τερματοφύλακες, ένας δηλωμένος παίκτης γηπέδου μπορεί να παίξει ως τερματοφύλακας, με την προϋπόθεση ότι φοράει κόκκινο σκουφάκι.

- 2.2. Όλοι οι παίκτες που δεν αγωνίζονται εκείνη τη στιγμή, καθώς και οι προπονητές και οι επίσημοι εκπρόσωποι της ομάδας, εκτός από τον πρώτο προπονητή, πρέπει να κάθονται στον πάγκο της ομάδας και δεν πρέπει να απομακρύνονται από αυτόν από την έναρξη του παιχνιδιού, εκτός για να αντικαταστήσουν κάποιο παίκτη γηπέδου, ή κατά τη διάρκεια των διαλειμμάτων μεταξύ των περιόδων ή κατά τη διάρκεια των

timeout. Ο πρώτος προπονητής της επιτιθέμενης ομάδας μπορεί να κινείται μέχρι την γραμμή των 6 μέτρων σε κάθε στιγμή. Οι ομάδες πρέπει να αλλάζουν τέρματα και πάγκους μόνο στο ημίχρονο του παιχνιδιού. Οι δύο πάγκοι των ομάδων πρέπει να βρίσκονται στην απέναντι πλευρά από αυτή της επίσημης γραμματείας.

- 2.3. Οι αρχηγοί πρέπει να είναι αγωνιζόμενα μέλη των αντίστοιχων ομάδων τους και μαζί με τον πρώτο προπονητή, είναι υπεύθυνοι για την καλή συμπεριφορά και την πειθαρχία της ομάδας.
- 2.4. Οι παίκτες πρέπει να φορούν αδιαφανή μαγιό και πριν πάρουν μέρος σε ένα αγώνα πρέπει να αφαιρούν κάθε αντικείμενο που μπορεί να προκαλέσει τραυματισμό.
- 2.5. Οι παίκτες δεν πρέπει να έχουν γράσο, λάδι ή οποιαδήποτε ουσία στο σώμα τους, η οποία θα μπορούσε να προσφέρει πλεονέκτημα. Εάν ο διαιτητής διαπιστώσει πριν από την έναρξη του παιχνιδιού ότι έχει χρησιμοποιηθεί μια τέτοια ουσία, πρέπει να δώσει εντολή να αφαιρεθεί αμέσως. Η έναρξη του παιχνιδιού δεν πρέπει να καθυστερήσει προκειμένου να αφαιρεθεί η ουσία. Εάν το παράπτωμα διαπιστωθεί μετά την έναρξη του παιχνιδιού, ο παραβάτης παίκτης αποκλείεται από το υπόλοιπο του αγώνα και ο αντικαταστάτης θα επιτρέπεται να μπει στον αγωνιστικό χώρο αμέσως από την περιοχή επανεισόδου της αποβολής της ομάδας του.

ΔΙΕΥΚΡΙΝΙΣΗ: Οι παίκτες μπορούν να χρησιμοποιούν ουσίες (όπως ρητίνη κ.λπ.) που τους βοηθούν να κρατούν καλύτερα τη μπάλα του πόλο για να κάνουν καλύτερα σουτ και πάσες.

ΑΙΤΙΟΛΟΓΗΣΗ: Όταν αναφερόμαστε στον κανόνα 2.5 «... που μπορεί να προσφέρει πλεονέκτημα», εννοούμε πλεονέκτημα ENANTI του αντιπάλου. Ουσίες όπως κόλλα και ρητίνη δεν προσφέρουν πλεονέκτημα, αλλά γράσο, λάδι και παρόμοιες ουσίες προσφέρουν.

Διαδικασία αντικατάστασης

- 2.6. Σε οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού, ένας παίκτης γηπέδου ή ο τερματοφύλακας μπορεί να αντικατασταθεί φεύγοντας από τον αγωνιστικό χώρο από την περιοχή επανεισόδου της αποβολής της ομάδας του. Ο αντικαταστάτης μπορεί να μπει στον αγωνιστικό χώρο από την περιοχή επανεισόδου της αποβολής μόλις ο παίκτης έχει βγει εμφανώς στην επιφάνεια του νερού μέσα στην περιοχή επανεισόδου. Επίσης η αντικατάσταση από την περιοχή "υπτάμενης αντικατάστασης" επιτρέπεται όταν ο αντικαταστάτης μπει στην περιοχή πίσω από την προέκταση της γραμμής τέρματος, και οι δύο παίκτες, ο παίκτης που αποχωρεί και ο αντικαταστάτης, βρίσκονται στο νερό, εκτός του αγωνιστικού χώρου και αγγίζουν τα χέρια πάνω από το νερό. Ένας αναπληρωματικός πρέπει να είναι έτοιμος να αντικαταστήσει έναν παίκτη, χωρίς καθυστέρηση. Εάν ο αντικαταστάτης δεν είναι έτοιμος, ο αγώνας συνεχίζεται χωρίς αυτόν και στη συνέχεια σε οποιαδήποτε στιγμή, ο αντικαταστάτης μπορεί να μπει στον αγωνιστικό χώρο από τις καθορισμένες περιοχές αντικατάστασης της ομάδας του, αφού πρώτα αγγίξει τα χέρια, όπου αυτό ισχύει.

Εάν ένας παίκτης βγει από τον αγωνιστικό χώρο μέσω της περιοχής επανεισόδου της αποβολής ή της περιοχής «ιπτάμενης αντικατάστασης» χωρίς να αντικατασταθεί από αναπληρωματικό, ο ίδιος παίκτης επιτρέπεται να επανέλθει στον αγωνιστικό χώρο από την ίδια περιοχή επανεισόδου της αποβολής ή την περιοχή «ιπτάμενης αντικατάστασης».

- 2.7. Εάν ο τερματοφύλακας ή ο αναπληρωματικός τερματοφύλακας, εφόσον υπάρχει, δεν έχει δικαίωμα ή δεν είναι σε θέση να συμμετάσχει, μια ομάδα που αγωνίζεται με επτά παίκτες επιτρέπεται να αγωνιστεί με κάποιον παίκτη γηπέδου που θα έχει τα προνόμια ενός τερματοφύλακα. Αυτός ο παίκτης που αντικαθιστά τον τερματοφύλακα πρέπει να φοράει κόκκινο σκουφάκι με τον ίδιο αριθμό που φορούσε ως παίκτης γηπέδου. Ο τερματοφύλακας που έχει αντικατασταθεί από αναπληρωματικό παίκτη δεν μπορεί να παίξει σε καμία άλλη θέση εκτός του τερματοφύλακα. Η αντικατάσταση και η αλλαγή σκουφιού για τον αναπληρωματικό τερματοφύλακα πρέπει να γίνεται στον πάγκο και να ακολουθεί τους σχετικούς κανόνες αντικατάστασης.
- 2.8. Καμία αντικατάσταση δεν πρέπει να γίνεται σύμφωνα με τον παρόντα Κανονισμό, εκτός αν υπάρχει περίπτωση αιμορραγίας, ή τραυματισμού, ανάμεσα στο χρόνο που ο διαιτητής καταλογίζει πέναλτι και της εκτέλεσης της ρίψης πέναλτι (εκτός αν είναι κατά τη διάρκεια του timeout).
- 2.9. Ένας αντικαταστάτης μπορεί να μπει στον αγωνιστικό χώρο από οποιοδήποτε σημείο:
 - (α) κατά τη διάρκεια των διαλειμμάτων μεταξύ των περιόδων του παιχνιδιού,
 - (β) μετά την επίτευξη τέρματος,
 - (γ) κατά τη διάρκεια ενός timeout,
 - (δ) για να αντικαταστήσει έναν παίκτη που αιμορραγεί ή έχει τραυματιστεί.
- 2.10. Εάν ένας παίκτης, με δική του πρωτοβουλία, εγκαταλείψει τον αγωνιστικό χώρο από ένα μέρος διαφορετικό από την περιοχή επανεισόδου της αποβολής ή την καθορισμένη πλάγια περιοχή αντικατάστασης, για άλλο λόγο (εκτός από μια αντικατάσταση από την καθορισμένη πλάγια περιοχή αντικατάστασης), ο παίκτης αυτός δεν θα τιμωρηθεί για την αποχώρησή του από τον αγωνιστικό χώρο και ο παίκτης αυτός ή ένας αντικαταστάτης του θα μπορεί να (επαν)εισέλθει στον αγωνιστικό χώρο από την περιοχή επανεισόδου της αποβολής μόνο με την άδεια του διαιτητή. Ο παίκτης μπορεί επίσης να επανέλθει μετά από γκολ, μετά από timeout ή στην αρχή της επόμενης περιόδου.

3. ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΑΓΩΝΟΔΙΚΟΣ ΕΠΙΤΡΟΠΗ

- 3.1. Για τις διοργανώσεις της World Aquatics, η Αγωνόδικος Επιτροπή αποτελείται από δύο διαιτητές, δύο βοηθούς διαιτητές, χρονομέτρες και γραμματείς και δύο βοηθούς διαιτητές για το βίντεο, ο καθένας με τις αρμοδιότητες και τα καθήκοντα που

ορίζονται στο **Παράρτημα 5** και σύμφωνα με τις διαδικασίες που ορίζονται στο **Παράρτημα 7**, εφόσον ισχύουν.

- 3.2 Για την εφαρμογή των Κανονισμών, οι διαιτητές θα έχουν τον απόλυτο έλεγχο του παιχνιδιού και η δικαιοδοσία τους πάνω στους παίκτες, στους επίσημους εκπροσώπους των ομάδων και στους θεατές ισχύει από τη στιγμή που εισέρχονται μέχρι την αποχώρησή τους από τον χώρο διεξαγωγής του παιχνιδιού.
- 3.3 Οι διαιτητές θα έχουν την δυνατότητα:
- (i) να καταλογίζουν ή να μη καταλογίζουν οποιοδήποτε απλό φάουλ, αποβολή ή πέναλτι, ενισχύοντας παράλληλα τη δράση και το πλεονέκτημα της επιτιθέμενης ομάδας. Ο διαιτητής μπορεί να κατακυρώσει ένα φάουλ ή να μην κατακυρώσει ένα φάουλ εάν η κατακύρωση του φάουλ θα ήταν πλεονέκτημα για την ομάδα του παραβάτη παίκτη,
 - (ii) να διατάξουν την απομάκρυνση από τον χώρο της πισίνας ή του χώρου διεξαγωγής του αγώνα οποιουδήποτε, παίκτη, αναπληρωματικού παίκτη, θεατή ή επίσημου εκπροσώπου, που η συμπεριφορά του, τους εμποδίζει να εκτελέσουν τα καθήκοντά τους με σωστό και αμερόληπτο τρόπο,
 - (iii) να διακόψουν ανά πάσα στιγμή τον αγώνα, εάν η συμπεριφορά των παικτών ή των θεατών ή άλλες περιστάσεις εμποδίζουν την ομαλή διεξαγωγή του.

4. ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- 4.1 Η διάρκεια του παιχνιδιού είναι τέσσερις (4) περίοδοι διάρκειας οκτώ (8) λεπτών πραγματικού παιχνιδιού η καθεμία. Η μέτρηση του χρόνου αρχίζει με την έναρξη κάθε περιόδου όταν ένας παίκτης αγγίζει τη μπάλα. Σε όλες τις περιπτώσεις διακοπής του παιχνιδιού, ο χρόνος θα σταματά μέχρι να αρχίσει η μπάλα να ξαναπαίζεται, δηλαδή από τη στιγμή που αυτή θα φεύγει από το χέρι του παίκτη που εκτελεί την ανάλογη ρίψη ή μέχρι κάποιος παίκτης αγγίζει την μπάλα μετά από ουδέτερη ρίψη.
- 4.1.1 Ο μέγιστος χρόνος κατοχής της μπάλας σε έναν αγώνα είναι 28 δευτερόλεπτα.
- 4.2 Θα υπάρχει διάλειμμα δύο λεπτών μεταξύ της πρώτης και δεύτερης περιόδου και μεταξύ της τρίτης και τέταρτης περιόδου, καθώς και πέντε λεπτά διάλειμμα μεταξύ της δεύτερης και τρίτης περιόδου. Οι ομάδες, στις οποίες περιλαμβάνονται οι παίκτες, προπονητές και έφοροι θα αλλάζουν τέρματα πριν την έναρξη της τρίτης περιόδου.
- 4.3 Κάθε αγώνας υδατοσφαίρισης της World Aquatics θα πρέπει να έχει νικητή στην κανονική διάρκειά του. Θα υπάρχει διαδικασία των πέναλτι για τον καθορισμό του αποτελέσματος, όπως ορίζεται στο Παράρτημα 6. Εάν οι ομάδες εξακολουθούν να είναι ισόπαλες μετά την ολοκλήρωση των πέντε αρχικών πέναλτι, οι ίδιοι πέντε παίκτες θα εκτελούν στη συνέχεια εναλλάξ πέναλτι μέχρι η μία ομάδα να αστοχήσει και η άλλη να σκοράρει.

4.4. Εάν ένας αγώνας (ή μέρος ενός αγώνα) πρέπει να επαναληφθεί, τότε τα τέρματα, οι προσωπικές ποινές και τα timeout που έγιναν κατά τη διάρκεια του χρόνου που πρέπει να επαναληφθεί, διαγράφονται από το Φύλλο Αγώνα, ωστόσο οι αποβολές για βίαιη ενέργεια, ανάρμοστη συμπεριφορά και τυχόν αποβολές με κόκκινη κάρτα παραμένουν στο φύλλο Αγώνα.

5. TIMEOUTS

- 5.1. Κάθε ομάδα μπορεί να ζητήσει δύο (2) timeout σε κάθε αγώνα. Η διάρκεια του timeout θα είναι ένα (1) λεπτό. Ένα timeout μπορεί να ζητηθεί σε κάθε στιγμή, συμπεριλαμβανομένου του χρόνου μετά από την επίτευξη τέρματος, αλλά όχι κατά τη διάρκεια της επανεξέτασης μιας κατάστασης από το VAR, από τον προπονητή της ομάδας που έχει την κατοχή της μπάλας φωνάζοντας "timeout" και κάνοντας σήμα στο τραπέζι της γραμματείας του αγώνα ή στον διαιτητή, με τα χέρια του να σχηματίζουν το σχήμα T. Μια ομάδα έχει την κατοχή της μπάλας όταν ένας από τους παίκτες της, κρατάει ή κολυμπάει με την μπάλα. Εάν ζητηθεί timeout, ο γραμματέας ή ο διαιτητής σταματά αμέσως το παιχνίδι με σφύριγμα και οι παίκτες επιστρέφουν αμέσως στο δικό τους μισό μέρος του αγωνιστικού χώρου. Το αίτημα για timeout μπορεί επίσης να γίνει από οποιαδήποτε συσκευή που έχει εγκριθεί για χρήση στον αγώνα.
- 5.2. Το παιχνίδι θα ξαναρχίζει με σφύριγμα του διαιτητή και την ομάδα που έχει την κατοχή της μπάλας να βάζει την μπάλα στο παιχνίδι πάνω ή πίσω από τη γραμμή της σέντρας, εκτός αν το timeout έχει ζητηθεί ανάμεσα στο χρόνο που ο διαιτητής καταλογίζει πέναλτι και της εκτέλεσης της ρίψης πέναλτι, οπότε η ρίψη αυτή θα παραμείνει.
- 5.3. Εάν ο προπονητής της ομάδας που έχει την κατοχή της μπάλας, ζητήσει ένα επιπλέον timeout το οποίο δεν δικαιούται, ο αγώνας θα πρέπει να διακοπεί και στη συνέχεια θα ξεκινήσει πάλι από ένα παίκτη της αντίπαλης ομάδας βάζοντας την μπάλα στο παιχνίδι από την γραμμή της σέντρας.
- 5.4. Εάν ο προπονητής της ομάδας που δεν έχει την κατοχή της μπάλας, ζητήσει timeout, ο αγώνας θα πρέπει να διακοπεί και ένα πέναλτι θα δίνεται υπέρ της αντίπαλης ομάδας. Αφού ζητήσει αυτό το παράνομο timeout, ο προπονητής χάνει το δικαίωμα να ζητήσει ένα νόμιμο timeout, αν η ομάδα του έχει ακόμα ένα.
- 5.5. Κατά την επανέναρξη του αγώνα μετά το timeout, οι παίκτες μπορούν να πάρουν οποιαδήποτε θέση μέσα στον αγωνιστικό χώρο, με την προϋπόθεση ότι τηρούνται οι κανονισμοί που αφορούν την εκτέλεση του κόρνερ ή του πέναλτι εάν το timeout έχει ζητηθεί ανάμεσα στο χρόνο που ο διαιτητής καταλογίζει πέναλτι και της εκτέλεσης της ρίψης πέναλτι.

6. ΕΝΑΡΞΗ ΚΑΙ ΕΠΑΝΕΝΑΡΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- 6.1. Η πρώτη ομάδα που αναφέρεται στο επίσημο πρόγραμμα θα φοράει λευκά σκουφιά ή σκουφιά που αντιπροσωπεύουν το χρώμα της χώρας της και θα ξεκινήσει το παιχνίδι στα αριστερά της Γραμματείας του Αγώνα. Η άλλη ομάδα θα φορέσει μπλε σκουφιά ή σκουφιά που έχουν αντίθετο χρώμα και θα ξεκινήσει το παιχνίδι στα δεξιά της Γραμματείας του Αγώνα.
- 6.2. Κατά την έναρξη κάθε περιόδου, οι παίκτες πρέπει να πάρουν θέσεις στις αντίστοιχες γραμμές των τερμάτων τους, σε απόσταση περίπου ενός μέτρου μεταξύ τους και τουλάχιστον ενός μέτρου από τις δοκούς του τέρματος. Δεν επιτρέπεται να βρίσκονται περισσότεροι από δύο παίκτες μεταξύ των δοκών του τέρματος. Κανένα μέρος του σώματος ενός παίκτη δεν πρέπει να βρίσκεται πέρα από τη γραμμή του τέρματος στο επίπεδο του νερού.
- 6.3. Όταν οι διαιτητές βεβαιωθούν ότι οι ομάδες είναι έτοιμες, ένας διαιτητής (από την πλευρά της Γραμματείας) θα σφυρίξει την έναρξη και στη συνέχεια θα ελευθερώσει ή θα ρίξει τη μπάλα στη γραμμή του κέντρου.
- 6.4. Μετά την επίτευξη ενός τέρματος, οι παίκτες πρέπει να πάρουν θέση οπουδήποτε μέσα στο αντίστοιχο μισό μέρος του αγωνιστικού χώρου. Κανένα μέρος του σώματος οποιουδήποτε παίκτη δεν πρέπει να βρίσκεται πέρα από τη γραμμή του κέντρου στο επίπεδο του νερού. Ο διαιτητής θα πρέπει να ξεκινήσει πάλι το παιχνίδι σφυρίζοντας. Κατά τη στιγμή της επανέναρξης, το πραγματικό παιχνίδι θα ξεκινά όταν η μπάλα φύγει από το χέρι του παίκτη της ομάδας που δέχθηκε το τέρμα. Εάν η επανέναρξη δεν έγινε σύμφωνα με αυτόν τον κανονισμό, θα επαναληφθεί.

7. ΤΡΟΠΟΣ ΕΠΙΤΕΥΞΗΣ ΤΕΡΜΑΤΟΣ

7.1. Ένα τέρμα μπορεί να σημειωθεί εναλλακτικά:

- α) Στην έναρξη ή σε κάθε επανέναρξη του παιχνιδιού, όταν τουλάχιστον δύο παίκτες (οποιασδήποτε ομάδας, εκτός του αμυνόμενου τερματοφύλακα) παίζουν ή αγγίζουν την μπάλα ηθελημένα,
- β) από εκτέλεση πέναλτι,
- γ) αν ένας παίκτης ρίξει την μπάλα από ελεύθερη ρίψη μέσα στο τέρμα του,
- δ) από άμεσο σουτ από άουτ ή κόρνερ ή από ελεύθερη ρίψη που εκτελείται από παίκτη έξω από τα 6 μέτρα, εκτός από την επανέναρξη μετά από γκολ, timeout, ουδέτερη ρίψη, αφού ο διαιτητής ζητήσει την μπάλα για τραυματισμό, για αντικατάσταση σκουφιών ή για οποιονδήποτε άλλο λόγο ή όταν η μπάλα βγει από την πλάγια πλευρά του αγωνιστικού χώρου,
- ε) από παίκτη που βάζει εμφανώς την μπάλα στο παιχνίδι από κόρνερ ή έξω από τα 6 μέτρα:

- i. από άουτ
- ii. μετά από κολύμπι ή την έναρξη μιας περιόδου,
- iii. μετά από timeout ή την επίτευξη τέρματος,
- iv. μετά από τραυματισμό,
- v. μετά την αντικατάσταση ενός σκουφιού,
- vi. αφού ο διαιτητής ζητήσει την μπάλα ή δώσει ουδέτερη ρίψη,
- vii. όταν η μπάλα βγει πλάγια από τον αγωνιστικό χώρο,
- viii. κατά την εκτέλεση ελεύθερης ρίψης που δόθηκε έξω από τα 6 μέτρα,
- ix. μετά από οποιαδήποτε άλλη καθυστέρηση.

στ) από παίκτη που βάζει εμφανώς την μπάλα στο παιχνίδι μέσα από τα 6 μέτρα και κολυμπάει έξω από τα 6 μέτρα:

- i. μετά από τραυματισμό,
- ii. μετά την αντικατάσταση ενός σκουφιού,
- iii. αφού ο διαιτητής ζητήσει την μπάλα ή δώσει ουδέτερη ρίψη,
- iv. όταν η μπάλα βγει πλάγια από τον αγωνιστικό χώρο,
- v. κατά την εκτέλεση ελεύθερης ρίψης,
- vi. μετά από οποιαδήποτε άλλη καθυστέρηση.

7.2. Ένα γκολ θα θεωρείται έγκυρο αν κατά τη λήξη του χρόνου κατοχής της μπάλας ή στο τέλος της περιόδου, η μπάλα βρίσκεται στον αέρα, ή κινείται προς το τέρμα και περνάει εντός του τέρματος, συμπεριλαμβανομένης της αναπήδησης στο νερό, της πρόσκρουσης στα δοκάρια, στον τερματοφύλακα ή σε άλλον παίκτη, εκτός εάν παίζεται ή αγγίζεται σκόπιμα από άλλον επιτιθέμενο παίκτη.

8. ΑΠΛΑ ΣΦΑΛΜΑΤΑ (ΦΑΟΥΛ)

- 8.1 Αποτελεί απλό σφάλμα η διάπραξη οποιουδήποτε από τα παρακάτω παραπτώματα (άρθρο 8.2 έως άρθρο 8.15), τα οποία τιμωρούνται με την απονομή ελεύθερης ρίψης στην αντίπαλη ομάδα, εκτός αν προβλέπεται διαφορετικά από τους κανονισμούς.
- 8.2 Να προχωρά πέρα από τη γραμμή του τέρματος κατά την έναρξη μιας περιόδου, πριν ο διαιτητής δώσει το σήμα της έναρξης. Η ελεύθερη ρίψη θα εκτελείται από το σημείο που βρίσκεται η μπάλα ή, αν η μπάλα δεν έχει ελευθερωθεί μέσα στον αγωνιστικό χώρο, από τη γραμμή του μέσου του αγωνιστικού χώρου (σέντρα).
- 8.3 Να βοηθήσει έναν παίκτη κατά την έναρξη μιας περιόδου ή σε οποιαδήποτε άλλη στιγμή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- 8.4 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.
- 8.5 Να λάβει ενεργά μέρος στον αγώνα, ενώ ακουμπά στον πυθμένα της πισίνας, να περπατά όταν το παιχνίδι βρίσκεται σε εξέλιξη 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 όταν βρίσκεται μέσα στην δική του περιοχή των 6 μέτρων.

- 8.6 Να πάρει ή να κρατήσει ολόκληρη την μπάλα κάτω από το νερό όταν μαρκάρεται ή να την κρύψει σκόπιμα από την αντίπαλη ομάδα.
- 8.7 Να χτυπήσει την μπάλα με γροθιά, εκτός αν πρόκειται για τον τερματοφύλακα που βρίσκεται μέσα στην δική του περιοχή των 6 μέτρων.
- 8.8 Να παίξει ή να αγγίζει την μπάλα με δύο χέρια ταυτόχρονα, εκτός αν πρόκειται για τον τερματοφύλακα που βρίσκεται μέσα στην δική του περιοχή των 6 μέτρων.
- 8.9 Να σπρώξει ή να απωθηθεί από έναν αντίπαλο που δεν κρατά την μπάλα.
- 8.10 Να βρίσκεται μέσα στην περιοχή "goal area" του αντιπάλου, εκτός αν βρίσκεται πίσω από τη γραμμή της μπάλας. Δεν αποτελεί παράβαση αν ένας παίκτης βρίσκεται εντός της γραμμής των 2 μέτρων αλλά εκτός της περιοχής "goal area". Οποιοσδήποτε παίκτης που βρίσκεται πίσω από τη γραμμή της μπάλας μπορεί να μπει στην περιοχή "goal area" για να πάρει τη μπάλα. Οποιοσδήποτε παίκτης μέσα στην περιοχή "goal area" που δεν σουτάρει αλλά πασάρει την μπάλα προς τα πίσω πρέπει να εγκαταλείψει αμέσως την περιοχή "goal area" για να μην τιμωρηθεί βάσει αυτού του κανονισμού.
- 8.11 Η εκτέλεση ελεύθερης ρίψης, άουτ, κόρνερ ή πέναλτι με άλλο τρόπο εκτός από τον προβλεπόμενο, εκτός από τις περιπτώσεις που προβλέπονται στο άρθρο 12.2 και στο άρθρο 13.4.
- 8.12 Μια ομάδα μπορεί να διατηρήσει την κατοχή της μπάλας για όχι περισσότερο από 28'' πραγματικού παιχνιδιού χωρίς να σουτάρει προς την αντίπαλη εστία.
Τα συγκεκριμένα χρονικά όρια για να διατηρήσει μια ομάδα την κατοχή της μπάλας χωρίς να σουτάρει προς την αντίπαλη εστία, συνοψίζονται ως εξής (για τα οποία ο χρονομέτρης που καταγράφει το χρόνο κατοχής θα πρέπει να ξεκινήσει από την αρχή):
 - i. όταν η μπάλα φύγει από το χέρι του παίκτη που σουτάρει προς το τέρμα, εάν η μπάλα επανέλθει στο παιχνίδι αφού χτυπήσει τις δοκούς, ή σε έναν παίκτη ή στον τερματοφύλακα, ο χρόνος κατοχής δεν θα ξεκινήσει, μέχρι η μπάλα να περιέλθει στην κατοχή μιας από τις ομάδες. Το χρονόμετρο θα επαναφέρεται στα 18'' εάν η μπάλα περιέλθει στην κατοχή της επιτιθέμενης ομάδας. Επαναφέρεται στα 28'' αν η μπάλα περιέλθει στην κατοχή της αμυνόμενης ομάδας,
 - ii. όταν η μπάλα περιέλθει στην κατοχή της αμυνόμενης ομάδας, το χρονόμετρο κατοχής θα πρέπει να επαναφέρεται στα 28''.
 - iii. όταν η μπάλα ξαναρχίσει να παίζεται μετά από αποβολή του αμυνόμενου παίκτη, το χρονόμετρο θα πρέπει να επανέλθει στα 18'', εκτός εάν απομένουν περισσότερα από 18'' κατοχής, οπότε ο χρόνος συνεχίζεται και δεν θα αλλάζει.

- iv. όταν η μπάλα ξαναρχίσει να παίζεται μετά από την εκτέλεση πέναλτι χωρίς αλλαγή κατοχής ή κόρνερ, το χρονόμετρο κατοχής θα πρέπει να επανέλθει στα 18''. Επίσης, ο χρόνος κατοχής του χρονομέτρου επαναφέρεται στα 18'' όταν η μπάλα βγει από τον αγωνιστικό χώρο μέσω των πλευρικών γραμμών ως αποτέλεσμα εσκεμμένης ενέργειας του αμυνόμενου ή απόκρουσης σουτ από τον αμυνόμενο τερματοφύλακα,
 - v. όταν η μπάλα ξαναρχίσει να παίζεται μετά από την εκτέλεση πέναλτι με αλλαγή κατοχής, άουτ ή ουδέτερη ρίψη, το χρονόμετρο κατοχής θα πρέπει να επανέλθει στα 28 δευτερόλεπτα.
 - vi. Τα χρονόμετρα πρέπει να δείχνουν τον χρόνο με φθίνοντα τρόπο (δηλαδή να δείχνουν τον εναπομένοντα χρόνο κατοχής).
- 8.13 Για μια ομάδα να χάσει σκόπιμα την κατοχή της μπάλας.
- 8.14 Να κάνει «θέατρο». Να προσποιείται ότι του κάνουν φάουλ.
- 8.15 Να βουλιάξει κάτω από το νερό για να αποκτήσει πλεονέκτημα θέσης.

9. ΑΠΟΒΟΛΕΣ

- 9.1 Θα θεωρείται σφάλμα αποβολής, η διάπραξη οποιασδήποτε από τις ακόλουθες παραβάσεις (άρθρο 9.4 έως άρθρο 9.18), οι οποίες θα τιμωρούνται (εκτός αν προβλέπεται διαφορετικά από τους κανονισμούς) με την απονομή μιας ελεύθερης ρίψης στην αντίπαλη ομάδα και την αποβολή του παίκτη που διέπραξε το σφάλμα.
- 9.2 Παίκτης που έχει αποβληθεί, συμπεριλαμβανομένου του παίκτη που αποβάλλεται για το υπόλοιπο του αγώνα, πρέπει να εγκαταλείψει αμέσως τον αγωνιστικό χώρο, από οποιοδήποτε σημείο χωρίς να βγει από το νερό, και να μετακινηθεί στην περιοχή επανεισόδου της αποβολής (ανεβαίνοντας εμφανώς στην επιφάνεια του νερού) που βρίσκεται πλησιέστερα στη γραμμή του τέρματός του, χωρίς να παρεμβαίνει στο παιχνίδι.
- 9.3 Ο παίκτης που έχει αποβληθεί ή ο αντικαταστάτης του επιτρέπεται να επανέλθει στον αγωνιστικό χώρο από την περιοχή επανεισόδου που βρίσκεται πλησιέστερα στη γραμμή του τέρματός του σε οποιαδήποτε από τις παρακάτω συνθήκες προκύψει νωρίτερα:
- 1. Έχουν περάσει 18'' πραγματικού παιχνιδιού, οπότε ο γραμματέας θα σηκώσει την κατάλληλη σημαία, ή θα χρησιμοποιήσει οποιασδήποτε συσκευή που έχει εγκριθεί για τον αγώνα και η οποία θα σηματοδοτεί ότι έχουν περάσει τα 18'' πραγματικού παιχνιδιού
 - 2. Έχει σημειωθεί τέρμα - ο παίκτης που αποβλήθηκε ή ένας αντικαταστάτης του μπορεί να επανέλθει στον αγωνιστικό χώρο από οποιοδήποτε σημείο.
 - 3. Η ομάδα του παίκτη που έχει αποβληθεί έχει ξαναπάρει την κατοχή της μπάλας κατά τη διάρκεια του κανονικού παιχνιδιού, οπότε ο αμυνόμενος διαιτητής πρέπει να δώσει σήμα επανεισόδου με σήμα του χεριού.

4. Η ομάδα του παίκτη που έχει αποβληθεί έχει κερδίσει μια ελεύθερη ρίψη, άουτ ή πέναλτι.

Ο παίκτης που έχει αποβληθεί ή ο αντικαταστάτης του, δεν επιτρέπεται να:

- (i) πηδήξει ή να σπρώξει από τα πλάγια ή τον τοίχο της πισίνας ή του αγωνιστικού χώρου,
- (ii) επηρεάσει την ευθυγράμμιση του τέρματος,
- (iii) εισέλθει ο αντικαταστάτης του παίκτη που έχει αποβληθεί μέχρι αυτός να φτάσει στην περιοχή επανεισόδου της αποβολής που βρίσκεται πλησιέστερα στη γραμμή του δικού του τέρματος, εκτός μεταξύ των περιόδων, μετά από την επίτευξη τέρματος ή κατά τη διάρκεια ενός timeout.

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

9.4 Παίκτης να βγαίνει από το νερό (εκτός αν βγει μετά την είσοδο αντικαταστάτη παίκτη) ή κάθεται ή στέκεται στα σκαλιά ή στα τοιχώματα της πισίνας κατά τη διάρκεια του αγώνα, εκτός από την περίπτωση ατυχήματος, τραυματισμού, ασθένειας ή με την άδεια του διαιτητή, θα θεωρείται ότι υπέπεσε σε παράπτωμα σύμφωνα με άρθρο 9.13 (Ανάρμοστη συμπεριφορά).

9.5 Η παρεμπόδιση της εκτέλεσης ελεύθερης ρίψης, άουτ ή κόρνερ, που περιλαμβάνει:

- i. την σκόπιμη απομάκρυνση ή μη απελευθέρωση της μπάλας για να εμποδιστεί η κανονική εξέλιξη του παιχνιδιού,
- ii. κάθε προσπάθεια να παιχτεί η μπάλα πριν αυτή φύγει από το χέρι του παίκτη που εκτελεί τη ρίψη.

9.6 Η προσπάθεια να εμποδιστεί μια πάσα ή ένα σουτ με τα δύο χέρια έξω από την περιοχή των 6 μέτρων.

9.7 Η σκόπιμη ρίψη νερού στο πρόσωπο αντιπάλου

9.8 Η παρεμπόδιση ή αποτροπή με οποιοδήποτε τρόπο της ελεύθερης κίνησης αντιπάλου που δεν κρατάει την μπάλα, συμπεριλαμβανομένης της κολύμβησης στους ώμους, την πλάτη ή τα πόδια του αντιπάλου ή της βύθισης κάτω από το νερό παρεμποδίζοντας την καλύτερη τοποθέτηση του αντιπάλου. Ως "κράτημα" θεωρείται το σήκωμα, η μεταφορά ή το άγγιγμα της μπάλας, αλλά όχι το ντριπλάρισμά της.

9.9 Το κράτημα, το βύθισμα ή το τράβηγμα προς τα πίσω ενός αντιπάλου που δεν κρατάει τη μπάλα.

9.10 Η χρήση δύο χεριών, για να κρατήσεις αντίπαλο που δεν κρατάει την μπάλα, οπουδήποτε στον αγωνιστικό χώρο.

9.11 Φάουλ τακτικής. Οπουδήποτε στον αγωνιστικό χώρο, ένας αμυνόμενος παίκτης διαπράξει φάουλ σε οποιονδήποτε παίκτη της ομάδας που έχει την μπάλα στην

κατοχή της με σκοπό να σταματήσει τη ροή της επίθεσης. Αυτό το είδος φάουλ ονομάζεται "Tactical Foul" .

- 9.12 Να κάνει αδέξιες (απροσάρμοστες) κινήσεις, μεταξύ των οποίων κλωτσιές και χτυπήματα.
- 9.13 Να υποπέσει σε ανάρμοστη συμπεριφορά, όπως η χρήση απαράδεκτων εκφράσεων, επιθετική συμπεριφορά, άρνηση υπακοής ή ασέβειας προς διαιτητή ή μέλος της Αγωνόδικης Επιτροπής, ή συμπεριφοράς αντίθετης προς το πνεύμα των κανονισμών και που ενδέχεται να δυσφημίσει το άθλημα.
- 9.13.1 Εάν αυτό συμβεί κατά τη διάρκεια του αγώνα, ο παίκτης που υπέπεσε στο παράπτωμα αποβάλλεται από το υπόλοιπο του αγώνα με αντικατάσταση εφόσον προκύψει μία από τις συνθήκες που αναφέρονται άρθρο 9.3 και πρέπει να αποχωρήσει από τον αγωνιστικό χώρο.
- 9.13.2 Εάν το περιστατικό συμβεί κατά τη διάρκεια οποιασδήποτε διακοπής, 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 πρέπει να αποβληθεί για το υπόλοιπο του αγώνα και ένας αντικαταστάτης έχει δικαίωμα να επανέλθει αμέσως πριν από την επανέναρξη του αγώνα και το παιχνίδι θα ξαναρχίσει με τον προβλεπόμενο τρόπο.
- 9.13.3 Όταν ένας ή περισσότεροι παίκτες μιας ομάδας επιμένουν σε επαναλαμβανόμενα φάουλ τα οποία δεν αποτελούν επιθετικό παιχνίδι ή ανάρμοστη συμπεριφορά ή διαμαρτύρονται για τις αποφάσεις των διαιτητών ή των μελών της Αγωνόδικου Επιτροπής χωρίς τη χρήση απαράδεκτων εκφράσεων, ο διαιτητής μπορεί να δείξει κίτρινη κάρτα στην ομάδα που έκανε την παράβαση. Εάν η ενέργεια συνεχιστεί, ο διαιτητής θα δείξει στον παραβάτη παίκτη της ίδιας ομάδας κόκκινη κάρτα αποβάλλοντάς τον για το υπόλοιπο του αγώνα σύμφωνα με το άρθρο 9.13 (Ανάρμοστη συμπεριφορά).
- 9.14 Η διάπραξη βίαιης ενέργειας, συμπεριλαμβανομένης της κλοτσιάς, του χτυπήματος ή της απόπειρας κλοτσιάς ή χτυπήματος με κακόβουλη πρόθεση αντιπάλου ή μέλους Αγωνόδικης Επιτροπής, είτε κατά τη διάρκεια του πραγματικού παιχνιδιού, είτε κατά τη διάρκεια οποιασδήποτε διακοπής, timeout, μετά από την επίτευξη τέρματος ή κατά τη διάρκεια των διαλειμμάτων μεταξύ των περιόδων του παιχνιδιού. Εάν ο παίκτης που έκανε το σφάλμα είναι ο τερματοφύλακας, ο αντικαταστάτης τερματοφύλακας μπορεί να αλλάξει με άλλον παίκτη σύμφωνα με το άρθρο 2.6.
- 9.14.1 Εάν αυτό συμβεί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο παίκτης που διέπραξε το σφάλμα θα αποβάλλεται για το υπόλοιπο του αγώνα και πρέπει να εγκαταλείψει τον αγωνιστικό χώρο και να δοθεί ένα πέναλτι στην αντίπαλη ομάδα. Ο παίκτης που διέπραξε το σφάλμα μπορεί να αντικατασταθεί όταν παρέλθουν τέσσερα λεπτά πραγματικού παιχνιδιού.

- 9.14.2 Εάν το περιστατικό συμβεί κατά τη διάρκεια οποιασδήποτε διακοπής, timeout, μετά από την επίτευξη τέρματος ή κατά τη διάρκεια του διαλείμματος μεταξύ των περιόδων του παιχνιδιού, ο παίκτης θα πρέπει να αποβληθεί για το υπόλοιπο του παιχνιδιού και να εγκαταλείψει τον αγωνιστικό χώρο. Δεν θα δοθεί πέναλτι. Ο παίκτης που διέπραξε το σφάλμα μπορεί να αντικατασταθεί όταν παρέλθουν τέσσερα λεπτά πραγματικού παιχνιδιού. Ο αγώνας θα αρχίσει ξανά με τον προβλεπόμενο τρόπο.
- 9.14.3 Εάν οι διαιτητές υποδείξουν ταυτόχρονα βίαιες ενέργειες σε παίκτες αντίπαλων ομάδων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και οι δύο παίκτες θα αποβάλλονται για το υπόλοιπο του αγώνα και θα μπορούν να αντικατασταθούν όταν παρέλθουν τέσσερα λεπτά πραγματικού παιχνιδιού. Η ομάδα, η οποία είχε την κατοχή της μπάλας, θα εκτελέσει πρώτα ένα πέναλτι και στη συνέχεια θα εκτελέσει ένα πέναλτι η αντίπαλη ομάδα. Μετά την εκτέλεση του δεύτερου πέναλτι, η ομάδα που είχε την κατοχή της μπάλας, θα ξαναρχίσει το παιχνίδι με ελεύθερη ρίψη από τη γραμμή του κέντρου του αγωνιστικού χώρου ή πίσω από αυτή.
- 9.15 Σε περίπτωση ταυτόχρονης αποβολής παικτών αντίπαλων ομάδων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και οι δύο παίκτες θα αποβάλλονται για 18'' και θα επανέρχονται όταν προκύψει νωρίτερα κάποια από τις συνθήκες που αναφέρονται στο άρθρο 9.3 ή κατά την επόμενη αλλαγή κατοχής της μπάλας. Το χρονόμετρο κατοχής δεν ανανεώνεται. Το παιχνίδι ξαναρχίζει με ελεύθερη ρίψη από την ομάδα που είχε την κατοχή της μπάλας. Εάν καμία από τις δύο ομάδες δεν είχε την κατοχή της μπάλας όταν δόθηκαν οι ταυτόχρονες αποβολές, το χρονόμετρο κατοχής ανανεώνεται στα 28'' και ο αγώνας αρχίζει εκ νέου με ουδέτερη ρίψη. Και οι δύο παίκτες που αποβάλλονται σύμφωνα με αυτόν τον κανονισμό, επιτρέπεται να επανέλθουν όταν προκύψει νωρίτερα κάποια από τις συνθήκες που αναφέρονται στο άρθρο 9.3 (a)(b) ή στην επόμενη αλλαγή κατοχής της μπάλας.
- 9.16 Παρεμπόδιση της εκτέλεσης πέναλτι. Ο παίκτης που διέπραξε το σφάλμα πρέπει να αποβληθεί από το υπόλοιπο του αγώνα με αντικατάσταση. Ο αντικαταστάτης του, θα εισέρχεται όταν προκύψει νωρίτερα κάποια από τις συνθήκες που αναφέρονται στο άρθρο 9.3 και το πέναλτι πρέπει να παραμένει ή να επαναλαμβάνεται ανάλογα με την περίπτωση. Οι διαιτητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν το σύστημα VAR για να εξακριβώσουν αν υπήρξε παρέμβαση στη εκτέλεση του πέναλτι. Η παράβαση αυτή μπορεί να συμβεί μετά το σφύριγμα του διαιτητή. Βλέπε άρθρο 15.2.
- 9.17 Ο αμυνόμενος τερματοφύλακας δεν παίρνει τη σωστή θέση στη γραμμή τέρματος κατά την εκτέλεση του πέναλτι, έχοντας λάβει μία φορά εντολή από τον διαιτητή να το κάνει. Ένας άλλος αμυνόμενος παίκτης μπορεί να πάρει τη θέση του τερματοφύλακα αλλά χωρίς τα προνόμια ή τους περιορισμούς του τερματοφύλακα.

- 9.18 Εάν κατά την εκτέλεση του πέναλτι ο τερματοφύλακας κινηθεί προς τα εμπρός πριν ο διαιτητής σφυρίξει και ο παίκτης εκτελώντας το σουτ το γκολ δεν επιτευχθεί, ο τερματοφύλακας αποβάλλεται σύμφωνα με το άρθρο 9.17 και το πέναλτι εκτελείται ξανά.

10. ΠΕΝΑΛΤΙ

- 10.1 Θα είναι πέναλτι η διάπραξη οποιουδήποτε από τα παρακάτω παραπτώματα (άρθρο 10.2 έως 10.12) τα οποία θα τιμωρούνται με την κατακύρωση πέναλτι στην αντίπαλη ομάδα. Ο διαιτητής μπορεί να καθυστερήσει το σφύριγμα και να περιμένει να δει αν ο επιτιθέμενος παίκτης πετύχει τέρμα στην ίδια ενέργεια. Εάν ο παίκτης δεν σκοράρει, ο διαιτητής πρέπει να κατακυρώσει το πέναλτι. Ο διαιτητής μπορεί να σηκώσει το χέρι του υποδεικνύοντας το ενδεχόμενο πέναλτι.
- 10.2 Για τον τερματοφύλακα ή αμυνόμενο παίκτη να διαπράξει οποιοδήποτε φάουλ μέσα στην περιοχή των 6 μέτρων, για να αποτρέψει ένα πιθανό τέρμα, συμπεριλαμβανομένων των άρθρων 10.4 έως 10.7.
- 10.3 Για έναν παίκτη που έχει αποβληθεί να παρεμβαίνει σκόπιμα στο παιχνίδι, συμπεριλαμβανομένου του επηρεασμού της ευθυγράμμισης του τέρματος. Εάν ο παίκτης που έχει αποβληθεί δεν αρχίσει να εγκαταλείπει τον αγωνιστικό χώρο σχεδόν αμέσως, ο διαιτητής μπορεί να θεωρήσει ότι πρόκειται για σκόπιμη παρέμβαση σύμφωνα με τον αυτόν τον κανονισμό.
- 10.4 Για ένα τερματοφύλακα ή αμυνόμενο παίκτη να τραβήξει, να κατεβάσει ή με άλλο τρόπο να μετατοπίσει το τέρμα.
- 10.5 Για έναν αμυνόμενο παίκτη μέσα στην περιοχή των 6 μέτρων, να προσπαθήσει να αποκρούσει ένα σουτ ή μια πάσα με τα δύο χέρια.
- 10.6 Για έναν αμυνόμενο παίκτη μέσα στην περιοχή των 6 μέτρων να χτυπήσει την μπάλα με σφιγμένη γροθιά.
- 10.7 Για ένα τερματοφύλακα ή αμυνόμενο παίκτη μέσα στην περιοχή των 6 μέτρων να βυθίσει την μπάλα κάτω από το νερό όταν μαρκάρεται.
- 10.8 Για έναν παίκτη ή αναπληρωματικό που δεν έχει δικαίωμα σύμφωνα με τους κανονισμούς να συμμετέχει στον αγώνα εκείνη τη στιγμή, να μπει στον αγωνιστικό χώρο. Το πέναλτι πρέπει να εκτελεστεί μετά την απομάκρυνση του παραβάτη παίκτη από τον αγωνιστικό χώρο, συμπεριλαμβανομένης της άμεσης αντικατάστασής του, αν χρειάζεται.
- 10.9 Για τον προπονητή, ή οποιοδήποτε επίσημο μέλος της ομάδας (που αναγράφεται στο Φύλλο αγώνα), που δεν έχει την κατοχή της μπάλας να ζητήσει timeout. Για το

σφάλμα αυτό δεν πρέπει να καταγράφεται (στο Φύλλο αγώνα) καμία προσωπική ποινή.

10.10 Για τον προπονητή ή οποιοδήποτε επίσημο μέλος της ομάδας (που κάθεται στον πάγκο), ή παίκτη να προβεί σε οποιαδήποτε ενέργεια με σκοπό να αποτρέψει ένα πιθανό τέρμα ή να καθυστερήσει το παιχνίδι, συμπεριλαμβανομένων των παρακάτω περιπτώσεων:

- I. ο αμυνόμενος παίκτης σκόπιμα πετάξει τη μπάλα μακριά πριν η επιτιθέμενη ομάδα μπορέσει να εκτελέσει μια ελεύθερη ρίψη
- II. ο αμυνόμενος παίκτης, μετά από μια ελεύθερη ρίψη έξω από τη γραμμή των 6 μέτρων, σκόπιμα σπρώξει την μπάλα εντός της γραμμής των 6 μέτρων, για να αποφύγει ένα απευθείας σουτ.

Για το σφάλμα αυτό του προπονητή ή του επίσημου μέλους της ομάδας, δεν θα καταγράφεται καμία προσωπική ποινή.

10.11 Για έναν αμυνόμενο να παρεμποδίζει έναν επιτιθέμενο παίκτη από πίσω μέσα στην περιοχή των 6 μέτρων, όταν ο επιτιθέμενος είναι στραμμένος προς το τέρμα και πραγματοποιεί προσπάθεια για σουτ, εκτός αν ο αμυνόμενος παίκτης έρχεται σε επαφή μόνο με την μπάλα. Εάν το φάουλ του αμυνόμενου παίκτη, που περιγράφεται στον παρόντα Κανονισμό, εμποδίζει τον επιτιθέμενο παίκτη να σκοράρει, πρέπει επίσης να καταλογιστεί πέναλτι. Ο διαιτητής πρέπει να καθυστερήσει την απονομή του πέναλτι μέχρι το σουτ ή η προσπάθεια για σουτ ολοκληρωθεί και πρέπει να καταλογίσει πέναλτι εκτός εάν ο επιτιθέμενος παίκτης πετύχει τέρμα.

10.12 Αντικανονική επανείσοδος αποβληθέντα παίκτη ή αντικανονική είσοδος του αντικαταστάτη του, καθώς και η μη τήρηση των Άρθρων 2.6, 2.7, 9.3, 9.13.1, 9.14.1, 9.14.2, 9.14.3 και 9.15. Ο παίκτης αυτός δέχεται μόνο μία προσωπική ποινή, η οποία θα πρέπει να σημειωθεί από τον γραμματέα ως ποινή πέναλτι.

Εάν η (επαν)είσοδος από αποβολή συμβεί χωρίς να έχει παρέλθει ο χρόνος της αποβολής, ο παραβάτης παίκτης πρέπει να εγκαταλείψει τον αγωνιστικό χώρο πριν από τη εκτέλεση του πέναλτι. Ο παίκτης ή ένας αντικαταστάτης επιτρέπεται να (ξανα) μπει στον αγωνιστικό χώρο μετά τη λήξη του χρόνου αποβολής ή όταν η ομάδα του παίκτη που αποβλήθηκε πάρει ξανά την κατοχή της μπάλας ή της απονεμηθεί ελεύθερη ρίψη, άουτ ή πέναλτι, εκτός από τις περιπτώσεις που αναφέρονται στο άρθρο 9.14, οπότε ο παίκτης ή ο αντικαταστάτης επιτρέπεται να (ξανα)μπει μόνο μετά τη λήξη του χρόνου αποβολής.

11. ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΡΙΨΕΙΣ

11.1 Η ελεύθερη ρίψη θα εκτελείται από το σημείο που βρίσκεται η μπάλα, εκτός εάν, μετά από φάουλ που έγινε από αμυνόμενο παίκτη, η μπάλα βρίσκεται μέσα στην περιοχή "goal area". Σε αυτή την περίπτωση η ελεύθερη ρίψη θα εκτελείται στη

γραμμή των 2 μέτρων απέναντι από τη θέση της μπάλας. Εάν η μπάλα βρίσκεται έξω από την περιοχή "goal area" τη στιγμή που καταλογίζεται το φάουλ, η ελεύθερη ρίψη εκτελείται από τη θέση που βρίσκεται η μπάλα.

- 11.2 Ο παίκτης που κερδίζει μια ελεύθερη ρίψη πρέπει να βάλει την μπάλα στο παιχνίδι χωρίς αδικαιολόγητη καθυστέρηση, συμπεριλαμβανομένης της πάσας ή του σουτ, εφόσον επιτρέπεται από τους κανονισμούς. Θα είναι απλό φάουλ εάν ένας παίκτης που είναι σαφώς σε θέση να εκτελέσει μια ελεύθερη ρίψη δεν το κάνει. Ένας αμυνόμενος παίκτης που έχει διαπράξει φάουλ πρέπει να απομακρυνθεί τουλάχιστον 1 μέτρο από τον παίκτη που εκτελεί την ελεύθερη ρίψη πριν σηκώσει το χέρι του για να εμποδίσει μια πάσα ή ένα σουτ. Ένας παίκτης που δεν το κάνει αυτό θα πρέπει να αποβάλλεται για "παρεμπόδιση" σύμφωνα με το άρθρο 9.5.
- 11.3 Η ελεύθερη ρίψη πρέπει να εκτελείται χωρίς αδικαιολόγητη καθυστέρηση από τον παίκτη που βρίσκεται πλησιέστερα στη μπάλα με τρόπο που να επιτρέπει στους παίκτες να παρατηρούν ότι η μπάλα φεύγει εμφανώς από το χέρι του παίκτη που εκτελεί τη ρίψη. Στη συνέχεια θα επιτρέπεται στον παίκτη αυτόν (που εκτελεί την ρίψη), να μεταφέρει ή να ντριμπλάρει (να την κολυμπήσει) τη μπάλα πριν τη δώσει σε άλλον παίκτη ή να σουτάρει, όταν επιτρέπεται. Η μπάλα θεωρείται ότι έχει παιχθεί αμέσως μόλις φύγει από το χέρι του παίκτη που εκτελεί την ελεύθερη ρίψη. Ωστόσο, όταν υπάρχει αντεπίθεση, ένας παίκτης δεν χρειάζεται να εγκαταλείψει το πλεονέκτημα για να πάει στη μπάλα και να εκτελέσει την ελεύθερη ρίψη. Ο δεύτερος πλησιέστερος παίκτης στη μπάλα μπορεί να εκτελέσει τη ρίψη εφόσον δεν υπάρχει αδικαιολόγητη καθυστέρηση.
- 11.4 Μια ελεύθερη ρίψη δίνεται επίσης εναντίον της ομάδας που άγγιξε τελευταία τη μπάλα η οποία βγήκε έξω από τα πλάγια του αγωνιστικού χώρου (συμπεριλαμβανομένης της περίπτωσης που η μπάλα αναπηδά στα πλάγια τοιχώματα του αγωνιστικού χώρου), εκτός της περίπτωσης που ένας αμυνόμενος παίκτης γηπέδου μπλοκάροντας ένα σουτ η μπάλα βγαίνει έξω από τα πλάγια του αγωνιστικού χώρου, οπότε στην περίπτωση αυτή η ελεύθερη ρίψη δίνεται στην αμυνόμενη ομάδα.

12.ΑΟΥΤ

- 12.1 Άουτ θα δίνεται όταν ολόκληρη η μπάλα περάσει πλήρως πάνω από τη γραμμή του τέρματος, εκτός της περιοχής της εστίας (μεταξύ των κάθετων και κάτω από την οριζόντια δοκό) έχοντας αγγιχτεί τελευταία από οποιοδήποτε παίκτη εκτός του τερματοφύλακα της αμυνόμενης ομάδας ή όταν ένας αμυνόμενος παίκτης γηπέδου αποκρούει ένα σουτ και η μπάλα φεύγει πίσω από τη γραμμή του τέρματος.
- 12.2 Το άουτ θα εκτελείται σύμφωνα με το άρθρο 11.3 χωρίς αδικαιολόγητη καθυστέρηση από οποιονδήποτε παίκτη της ομάδας από οποιοδήποτε σημείο μέσα

στην περιοχή των δύο (2) μέτρων ή από το σημείο όπου βρίσκεται η μπάλα, εάν αυτή είναι έξω από τα 2 μέτρα. Αν το άουτ δεν εκτελεστεί σύμφωνα με τον κανονισμό αυτό, πρέπει να επαναληφθεί.

13. ΚΟΡΝΕΡ

13.1 Κόρνερ θα δίνεται όταν ολόκληρη η μπάλα έχει περάσει πλήρως πάνω από τη γραμμή του τέρματος, εκτός της περιοχής μεταξύ των κάθετων και κάτω από την οριζόντια δοκό έχοντας αγγιχτεί τελευταία από τον τερματοφύλακα της αμυνόμενης ομάδας ή σκόπιμα από αμυνόμενο παίκτη.

13.2 Το κόρνερ θα εκτελείται σύμφωνα με το άρθρο 11.3 χωρίς αδικαιολόγητη καθυστέρηση από ένα παίκτη της επιτιθέμενης ομάδας από το σημείο των δύο (2) μέτρων στην πλησιέστερη πλευρά από την οποία η μπάλα πέρασε την γραμμή του τέρματος. Το κόρνερ δεν χρειάζεται να εκτελεστεί από τον πλησιέστερο παίκτη.

13.3 Κατά την εκτέλεση του κόρνερ, κανένας παίκτης της επιτιθέμενης ομάδας δεν πρέπει να βρίσκεται μέσα στην περιοχή "goal area".

13.4 Η εκτέλεση του κόρνερ που εκτελείται από λάθος θέση ή πριν οι παίκτες της επιτιθέμενης ομάδας εγκαταλείψουν την περιοχή "goal area" πρέπει να επαναληφθεί.

14. ΟΥΔΕΤΕΡΗ ΡΙΨΗ

14.1 Θα δίνεται ουδέτερη ρίψη όταν:

- i. κατά την έναρξη της περιόδου, ο διαιτητής κρίνει ότι η μπάλα έχει πέσει σε θέση που δίνει σαφές πλεονέκτημα σε μια από τις δύο ομάδες,
- ii. ένας ή περισσότεροι παίκτες αντίπαλων ομάδων διαπράττουν την ίδια στιγμή ένα απλό φάουλ, γεγονός που καθιστά αδύνατο για τους διαιτητές να διακρίνουν ποιος παίκτης το διέπραξε πρώτος,
- iii. και οι δύο διαιτητές σφυρίζουν ταυτόχρονα για να καταλογίσουν απλά φάουλ στις αντίπαλες ομάδες,
- iv. καμία ομάδα δεν έχει την κατοχή της μπάλας και ένας ή περισσότεροι παίκτες των αντίπαλων ομάδων διαπράττουν σφάλμα αποβολής την ίδια στιγμή. Η ουδέτερη ρίψη θα πρέπει να εκτελείται μετά την αποβολή των παικτών που διέπραξαν τα σφάλματα.
- v. η μπάλα προσκρούσει ή σταματήσει σε υπερκείμενο εμπόδιο.

14.2 Στην ουδέτερη ρίψη, ο διαιτητής ρίχνει τη μπάλα στον αγωνιστικό χώρο στην ίδια περίπου πλευρική θέση που έγινε το περιστατικό, με τέτοιο τρόπο ώστε οι παίκτες και των δύο ομάδων να έχουν ίσες ευκαιρίες να φτάσουν τη μπάλα. Μια ουδέτερη

ρίψη που δίνεται μέσα στην περιοχή "goal area" θα εκτελείται από τη γραμμή των δύο (2) μέτρων.

- 14.3 Εάν σε μια ουδέτερη ρίψη ο διαιτητής είναι της γνώμης ότι η μπάλα έχει πέσει σε θέση που ευνοεί σαφώς τη μία ομάδα, πρέπει να ζητήσει τη μπάλα και να επαναλάβει τη ρίψη.

15. ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΠΕΝΑΛΤΙ

- 15.1 Το πέναλτι θα εκτελείται από οποιονδήποτε παίκτη της ομάδας υπέρ της οποίας αυτό δόθηκε, από οποιοδήποτε σημείο της αντιπάλου γραμμής των 5 μέτρων.
- 15.2 Όλοι οι παίκτες πρέπει να εγκαταλείψουν την περιοχή των 6 μέτρων και να βρίσκονται σε απόσταση τουλάχιστον τριών μέτρων από τον παίκτη που εκτελεί τη ρίψη. Στη γραμμή των 6 μέτρων, σε κάθε πλευρά του παίκτη που εκτελεί τη ρίψη, ένας παίκτης της αμυνόμενης ομάδας θα έχει δικαίωμα να πάρει θέση πρώτος. Ο αμυνόμενος τερματοφύλακας πρέπει να τοποθετείται μεταξύ των δοκών του τέρματος, χωρίς κανένα μέρος του σώματός του να βρίσκεται πέρα από τη γραμμή του τέρματος στην επιφάνεια του νερού. Οι διαιτητές μπορούν να δώσουν μία προειδοποίηση στους παίκτες ή στον τερματοφύλακα για να πάρουν τη σωστή θέση. Εάν το άτομο αυτό δεν το πράξει, ο παίκτης ή ο τερματοφύλακας θα αποβάλλεται και θα πρέπει να επανέλθει σύμφωνα με το άρθρο 9.3.
- 15.3 Όταν ο διαιτητής που ελέγχει την εκτέλεση του πέναλτι είναι ικανοποιημένος ότι οι παίκτες βρίσκονται στις σωστές θέσεις τους, θα δώσει σήμα για την εκτέλεση της ρίψης, με σφύριγμα και με ταυτόχρονο κατέβασμα του χεριού από την κατακόρυφη στην οριζόντια θέση.
- 15.4 Ο παίκτης που εκτελεί το πέναλτι πρέπει να έχει στην κατοχή του την μπάλα και να την ρίξει αμέσως με αδιάκοπη κίνηση κατευθείαν προς το τέρμα. Ο παίκτης μπορεί να εκτελέσει τη ρίψη σηκώνοντας τη μπάλα από το νερό ή κρατώντας τη μπάλα με υψωμένο χέρι και η μπάλα μπορεί να μετακινηθεί προς τα πίσω από τη διεύθυνση του τέρματος ως προετοιμασία για τη βολή και στην συνέχεια προς τα εμπρός, με την προϋπόθεση ότι η συνέχεια της κίνησης δεν θα διακοπεί πριν η μπάλα φύγει από το χέρι του παίκτη.
- 15.5 Εάν η μπάλα προσκρούσει στις δοκούς (κάθετες ή οριζόντιες) ή στον τερματοφύλακα, αυτή παραμένει στο παιχνίδι και δεν είναι απαραίτητο να παιχθεί από άλλον παίκτη ή να αγγιχτεί για να σημειωθεί τέρμα.
- 15.6 Εάν την ίδια ακριβώς στιγμή που ο διαιτητής καταλογίζει πέναλτι ο χρονομέτρης σφυρίξει το τέλος της περιόδου, όλοι οι παίκτες εκτός από αυτόν που εκτελεί τη ρίψη και τον αμυνόμενο τερματοφύλακα πρέπει να εγκαταλείψουν τον αγωνιστικό χώρο πηγαίνοντας στις αντίστοιχες περιοχές υπάμενης αντικατάστασης πριν εκτελεστεί το

πέναλτι. Σε αυτή την περίπτωση, η περίοδος θεωρείται ότι έχει λήξει, αν η μπάλα επιστρέψει στο παιχνίδι αφού χτυπήσει στις δοκούς ή στον τερματοφύλακα.

- 15.7 Εάν, στο τελευταίο λεπτό του αγώνα, ένα πέναλτι δοθεί σε μια ομάδα, ο προπονητής μπορεί να επιλέξει να διατηρήσει την κατοχή της μπάλας και να του δοθεί μια ελεύθερη ρίψη. Ο χρονομέτρης που καταγράφει τον χρόνο κατοχής θα επαναφέρει το χρονόμετρο στα 28 δευτερόλεπτα και το παιχνίδι θα ξεκινήσει εκ νέου όπως μετά από ένα timeout. Είναι ευθύνη του προπονητή να δώσει ένα σαφές σήμα χωρίς καθυστέρηση εάν η ομάδα επιθυμεί να διατηρήσει την κατοχή της μπάλας σύμφωνα με αυτόν τον Κανονισμό.

16. ΠΡΟΣΩΠΙΚΕΣ ΠΟΙΝΕΣ, ΚΙΤΡΙΝΕΣ ΚΑΙ ΚΟΚΚΙΝΕΣ ΚΑΡΤΕΣ

- 16.1 Θα χρεώνεται προσωπική ποινή σε κάθε παίκτη ο οποίος διαπράττει σφάλμα αποβολής ή πέναλτι. Ο διαιτητής θα υποδεικνύει στη γραμματεία τον αριθμό του σκουφίου του παίκτη που διέπραξε το σφάλμα.
- 16.2 Με την λήψη τρίτης προσωπικής ποινής ο παίκτης θα αποβάλλεται από το υπόλοιπο του αγώνα με αντικατάσταση μόλις προκύψει νωρίτερα κάποια από τις συνθήκες που αναφέρονται στο άρθρο 9.3. Αν η τρίτη προσωπική ποινή είναι πέναλτι, η είσοδος του αντικαταστάτη θα είναι άμεση.
- 16.3 Ο διαιτητής, αν είναι απαραίτητο, πρέπει να χρησιμοποιεί κίτρινες και κόκκινες κάρτες για να ελέγχει τους επίσημους εκπροσώπους (Α' προπονητής, Βοηθός Προπονητή και έφορος της ομάδας) και τους αναπληρωματικούς παίκτες που είναι στον πάγκο της ομάδας καθώς και τους παίκτες στο νερό. Η χρήση των Κίτρινων και Κόκκινων Καρτών ισχύει για όλους τους Αγώνες Υδατοσφαίρισης της World Aquatics και θα εφαρμόζεται ως εξής:
- 16.3.1 Η έκδοση Κίτρινης Κάρτας από τον διαιτητή αποτελεί επίσημη προειδοποίηση προς τον προπονητή της ομάδας.
- 16.3.2 Εν συνεχεία η έκδοση Κόκκινης Κάρτας από τον διαιτητή είναι το σήμα ότι ο Πρώτος προπονητής και/ή ο/οι άλλος/οι εκπρόσωποι/οι της ομάδας και/ή ο/οι παίκτης/ες στον πάγκο πρέπει να εγκαταλείψουν αμέσως την περιοχή της πισίνας. Εάν το απαιτούν οι ενέργειες του Προπονητή, ο διαιτητής μπορεί να δώσει Κόκκινη Κάρτα, χωρίς προηγουμένως να έχει δώσει Κίτρινη Κάρτα.

- 16.3.3 Όταν ο Πρώτος Προπονητής αποκλείεται από το παιχνίδι, άλλος επίσημος εκπρόσωπος της Ομάδας (πχ. ο Βοηθός Προπονητή) μπορεί να αντικαταστήσει τον Πρώτο Προπονητή, χωρίς όμως τα προνόμιά του. Ο επίσημος εκπρόσωπος της ομάδας δεν επιτρέπεται να σηκώνεται και να απομακρύνεται από τον πάγκο της ομάδας, αλλά μπορεί να ζητήσει timeout σύμφωνα με τους κανονισμούς. Κατά τη διάρκεια ενός timeout ή μετά από ένα γκολ, πριν από την επανέναρξη του αγώνα, ο επίσημος εκπρόσωπος μπορεί να κινηθεί ελεύθερα κατά μήκος της πλευράς της πισίνας μέχρι τη γραμμή της σέντρα του αγωνιστικού χώρου για να δώσει οδηγίες στην ομάδα.
- 16.3.4 Κατά τη διάρκεια του αγώνα, όταν ένα μέλος της ομάδας μέσα στο νερό προβεί σε ανάρμοστη συμπεριφορά, ο διαιτητής πρέπει να δείξει στον παίκτη την Κόκκινη Κάρτα συνοδευόμενη από την κατάλληλη ποινή.
- 16.3.5 Ο διαιτητής μπορεί να δείξει Κίτρινη κάρτα, εάν, κατά τη γνώμη του, ένας παίκτης επιμένει να παίζει με αντιαθλητικό τρόπο ή να κάνει «θέατρο» - να προσποιείται ότι του κάνουν φάουλ (άρθρο 8.14). Ο διαιτητής πρέπει να δείξει κίτρινη κάρτα στην ομάδα και να δείξει τον παίκτη που έκανε το σφάλμα. Εάν η ενέργεια συνεχιστεί, ο διαιτητής θα δείξει στον παίκτη Κόκκινη Κάρτα ευδιάκριτη τόσο στην ομάδα όσο και στην Γραμματεία του Αγώνα, καθώς αυτό θεωρείται παράπτωμα ανάρμοστης συμπεριφοράς (άρθρο 8.13).
- 16.3.6 Τα μέλη της ομάδας που διαπράττουν ανάρμοστη συμπεριφορά θα τιμωρούνται σύμφωνα με το άρθρο 9.13 και θα πρέπει να εγκαταλείψουν αμέσως την περιοχή της πισίνας.
- 16.3.7 Για κάθε παράβαση παίκτη ή εκπροσώπου της ομάδας, που ενδέχεται να οδηγήσει σε αποβολή από το υπόλοιπο του αγώνα, η Οργανωτική Επιτροπή του τουρνουά αξιολογεί όλες τις περιστάσεις της παράβασης, κυρίως τη σοβαρότητά της και αποφασίζει εάν ο παίκτης ή ο εκπρόσωπος της ομάδας θα πρέπει να αποκλειστεί από επιπλέον αγώνες του τουρνουά, εντός 24 ωρών από τη λήξη του αγώνα, με κοινοποίηση στον παίκτη, τον εκπρόσωπο της ομάδας και την ομάδα. Η Οργανωτική Επιτροπή παραπέμπει επίσης το θέμα στη Αρχή Ακεραιότητας του Υγρού Στίβου, εάν θεωρεί ότι πρέπει να υπάρξουν συνέπειες πέραν του τουρνουά. Για λόγους διαφάνειας, η Οργανωτική Επιτροπή έχει το δικαίωμα να εξετάσει το επίσημο βίντεο οποιουδήποτε αγώνα του τουρνουά για να αποφασίσει εάν ο παίκτης ή ο προπονητής πρέπει να αποκλειστεί από άλλους αγώνες του τουρνουά, ανεξάρτητα από το εάν το παράπτωμα τιμωρήθηκε ή όχι από τον διαιτητή κατά τη διάρκεια του αγώνα.
- Εάν ένας από τους εκπρόσωπους της ομάδας αποβληθεί από έναν συγκεκριμένο αγώνα, ο αριθμός των εκπροσώπων της ομάδας στον πάγκο της θα μειωθεί ανάλογα - υπό την προϋπόθεση ότι θα υπάρχει τουλάχιστον ένας (1) εκπρόσωπος της ομάδας στον πάγκο.

Εάν ένας παίκτης αποβληθεί από συγκεκριμένο αγώνα, η ομάδα μπορεί να έχει 14 παίκτες για τον επόμενο αγώνα (ή τους επόμενους αγώνες), υπό την προϋπόθεση ότι είναι εγγεγραμμένοι στον κατάλογο της ομάδας για τη συγκεκριμένη διοργάνωση του World Aquatics και δεν έχουν καμία ποινή εκείνη τη στιγμή.

17. ΑΤΥΧΗΜΑ, ΤΡΑΥΜΑΤΙΣΜΟΣ ΚΑΙ ΑΣΘΕΝΕΙΑ

- 17.1 Ένας παίκτης επιτρέπεται να βγει από το νερό ή να καθίσει ή να σταθεί στα σκαλοπάτια ή στο πλάι της πισίνας κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού σε περίπτωση ατυχήματος, τραυματισμού, ασθένειας ή με την άδεια του διαιτητή. Ένας παίκτης που έχει βγει από το νερό νόμιμα μπορεί να επανέλθει από την περιοχή επανεισόδου της αποβολής της ομάδας του, σε κατάλληλη διακοπή, με την άδεια του διαιτητή.
- 17.2 Εάν 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 αντικαταστήσει έναν συμπαίκτη του στην συνηθισμένη ροή του παιχνιδιού.
- 17.3 Εάν συμβεί ατύχημα, τραυματισμός ή ασθένεια, εκτός από αιμορραγία, ο διαιτητής, κατά την κρίση του, μπορεί να διακόψει για λίγο το παιχνίδι διατάσσοντας την άμεση αντικατάσταση του τραυματισμένου παίκτη, εάν χρειάζεται.
- 17.4 Σε περίπτωση διακοπής του παιχνιδιού λόγω ατυχήματος, τραυματισμού, ασθένειας, αιμορραγίας ή άλλου απρόβλεπτου λόγου, η ομάδα που είχε την κατοχή της μπάλας κατά τη στιγμή της διακοπής πρέπει να βάλει τη μπάλα στο παιχνίδι από το σημείο της διακοπής όταν το παιχνίδι ξαναρχίσει.
- 17.5 Εάν ο διαιτητής ή ο βοηθός διαιτητή VAR ή ο Παρατηρητής Διαιτησίας, υποψιάζεται ότι μπορεί να έχει συμβεί βίαιη ενέργεια, οι διαιτητές μπορούν να επανεξετάσουν το VAR, σύμφωνα με το πρωτόκολλο VAR (Παράρτημα 7).
- 17.6 Ειδικές απαιτήσεις σε θέματα ιατρικού ελέγχου και ασφάλειας για την υδατοσφαίριση.**

Η υδατοσφαίριση είναι άθλημα επαφής. Η συχνότητα των τραυματισμών είναι η υψηλότερη όλων των αθλημάτων του παγκόσμιου υγρού στίβου. Ως εκ τούτου, η ιατρική ομάδα πρέπει να είναι έτοιμη να αντιμετωπίσει ορισμένα ειδικά θέματα.

17.6.1 Τραυματισμός

Οι τραυματισμοί λόγω επαφής στην υδατοσφαίριση είναι πολλοί. Επομένως, ο επικεφαλής ιατρικός διευθυντής (CMO) ή ο υπεύθυνος ιατρός της διοργάνωσης θα πρέπει να διαθέτει το κατάλληλο ιατρικό εξοπλισμό για την αντιμετώπιση των τραυματισμών, ο οποίος θα πρέπει να περιλαμβάνει υλικό για ράμματα και/ή κόλλα δέρματος, καθώς ένας αθλητής που αιμορραγεί δεν θα επιτρέπεται να επιστρέψει στο νερό (Άρθρο 17.2).

Επιπλέον, κατά τη διάρκεια των αγώνων θα πρέπει να υπάρχουν διαθέσιμες παγοκύστες.

Οι ναυαγοσώστες και η ιατρική ομάδα FoP θα πρέπει να είναι εκπαιδευμένοι στην αναγνώριση τραυμάτων και στην ανάσυρση τραυματισμένων από βαθιά νερά.

17.6.2 Οδοντιατρικό πρόγραμμα

Αν και το οδοντιατρικό πρόγραμμα δεν είναι υποχρεωτικό στις Παγκόσμιες Διοργανώσεις Υγρού Στίβου, η διαθεσιμότητα μιας τέτοιας ιατρικής υπηρεσίας θα πρέπει να λαμβάνεται υπόψη από την Οργανωτική Επιτροπή (**OC**) για σημαντικές διοργανώσεις.

Ο στόχος ενός οδοντιατρικού προγράμματος είναι:

- να παρέχει την απαιτούμενη θεραπεία ώστε ένας αθλητής με τραυματισμό στο στόμα και το πρόσωπο να επιστρέψει στον αγώνα το συντομότερο δυνατόν, εφόσον αυτό είναι ασφαλές, ή
- να θεραπεύσει και να σταθεροποιήσει τον τραυματισμό πριν από την παραπομπή του (μεταφορά του σε ιατρικό κέντρο).

Εάν δεν υπάρχει οδοντίατρος στο χώρο διεξαγωγής, θα πρέπει να οριστεί ένας οδοντίατρος που θα είναι σε «ετοιμότητα» για επείγοντα περιστατικά κατά τη διάρκεια της διοργάνωσης.

17.6.3 Διάσωση στο νερό και ναυαγοσώστες

Οι ναυαγοσώστες θα πρέπει να εξασκούνται στην ανάσυρση από το νερό σε καθημερινή βάση κατά τη διάρκεια της διοργάνωσης. Στην υδατοσφαίριση, είναι σημαντικό να θυμόμαστε ότι ο αγωνιστικός χώρος χωρίζεται από τα σχοινιά της διαδρομής που θα μπορούσαν να εμποδίσουν την προσέγγιση του παίκτη κατά τη διάρκεια της διάσωσης από το νερό. Το συγκεκριμένο σημείο πρέπει να λαμβάνεται υπόψη κατά την εξάσκηση και να προσαρμόζεται το σημείο ανάσυρσης (έξοδος από το νερό).

18. ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ ΥΔΑΤΟΣΦΑΙΡΙΣΗΣ

18.1 Γενικές προδιαγραφές

18.1.1 Διαστάσεις και εξοπλισμός για το άθλημα της υδατοσφαίρισης, όπως περιγράφονται λεπτομερώς στο διάγραμμα του αγωνιστικού χώρου. Βλέπε διάγραμμα υδατοσφαίρισης 1

18.1.2 Ο συνολικός αγωνιστικός χώρος θα είναι 25,00m x 20,00m, που είναι η απόσταση μεταξύ των δύο γραμμών τερμάτων. Αυτό ισχύει για τους αγώνες ανδρών και γυναικών.

Το σημείο πρόσδεσης στην άκρη του αγωνιστικού χώρου πρέπει να τοποθετείται 30 εκατοστά πίσω από το μπροστινό μέρος της γραμμής του τέρματος.

18.1.3 Το βάθος του νερού πρέπει να είναι σταθερά τουλάχιστον 1,80 μέτρα.

18.1.4 Η θερμοκρασία του νερού πρέπει να είναι 26⁰ Κελσίου ($\pm 1^{\circ}\text{C}$ δηλαδή 25⁰C - 27⁰C).

18.1.5 Η ένταση του φωτός δεν πρέπει να είναι μικρότερη από 600 lux.

18.1.6 Δεν απαιτείται ελάχιστο ύψος οροφής.

18.1.7 Διαδρομές (Σχοινιά με φελλούς διαχωρισμού λωρίδων)

Κάθε διαδρομή θα έχει ελάχιστη διάμετρο 0,06 μέτρα και μέγιστη διάμετρο 0,12 μέτρα.

Η διαδρομή θα πρέπει να στερεώνεται σε κάθε τοίχο σε βραχίονες πρόσδεσης που είναι στερεωμένες στους τοίχους. Εάν η τοποθέτηση πρόσδεσης γίνεται στο δάπεδο της πισίνας, θα πρέπει να τοποθετηθεί ένα εξάρτημα επέκτασης, σταθερό και μη ελαστικό. Η διαδρομή πρέπει να παραμένει στο νερό της πισίνας. Το στήριγμα, συμπεριλαμβανομένης της προέκτασης, δεν πρέπει να προεξέχει περισσότερο από 10 mm μέσα στην πισίνα. Το στήριγμα δεν πρέπει να επηρεάζει το μήκος της διαδρομής περισσότερο από ± 10 mm σε κάθε άκρο του σχοινιού. Η τοποθέτηση των σημείων στήριξης πρέπει να αντέχει 20kN.

Η διαδρομή πρέπει να είναι εξοπλισμένη με ελατήριο τάσης που να απορροφά απότομα υψηλά φορτία και σύρμα που να μπορεί να αντέξει δύναμη τεντώματος 12kN

18.1.8 Περιοχή ιπτάμενης αντικατάστασης

Στην πλάγια εξωτερική πλευρά του αγωνιστικού χώρου, στην πλευρά όπου βρίσκονται οι πάγκοι των ομάδων, πρέπει να υπάρχει ένας χώρος για ιπτάμενες αντικαταστάσεις. Το πλάτος αυτής της περιοχής δεν πρέπει να είναι μικρότερο από 0,50 μέτρα.

Η καθορισμένη περιοχή για τις ιπτάμενες αντικαταστάσεις για κάθε ομάδα θα βρίσκεται μεταξύ της γραμμής τέρματος μπροστά από τον πάγκο της ομάδας και του κέντρου του αγωνιστικού χώρου.

18.2 Εγκαταστάσεις για τους Ολυμπιακούς Αγώνες και τα Παγκόσμια Πρωταθλήματα Υδατοσφαίρισης

18.2.1 Γενικές προδιαγραφές

Διαστάσεις και εξοπλισμός για το άθλημα της υδατοσφαίρισης, όπως περιγράφονται λεπτομερώς στο διάγραμμα του αγωνιστικού χώρου για τους Ολυμπιακούς Αγώνες και τα Παγκόσμια Πρωταθλήματα.

Βλέπε Διάγραμμα υδατοσφαίρισης, Παράρτημα 2

18.2.2 Το βάθος του νερού πρέπει να είναι σταθερά τουλάχιστον 2,00 μέτρα.

18.2.3 Η θερμοκρασία του νερού πρέπει να είναι 26⁰ Κελσίου ($\pm 1^{\circ}\text{C}$ δηλαδή 25⁰C - 27⁰C).

18.2.4 Η ένταση του φωτός δεν πρέπει να είναι μικρότερη από 1500 lux.

18.2.5 Στις κλειστές πισίνες το ελάχιστο ύψος του αγωνιστικού χώρου δεν πρέπει να είναι μικρότερο από 7,00 μέτρα.

18.2.6 Διαδρομές (Σχοινιά με φελλούς)

Κάθε διαδρομή θα έχει διάμετρο 0,10 μέτρα.

Η διαδρομή θα πρέπει να στερεώνεται σε κάθε τοίχο σε βραχίονες πρόσδεσης που είναι στερεωμένες στους τοίχους. Εάν η τοποθέτηση πρόσδεσης γίνεται στο δάπεδο της πισίνας, θα πρέπει να τοποθετηθεί ένα εξάρτημα επέκτασης, σταθερό και μη ελαστικό. Η διαδρομή πρέπει να παραμένει στο νερό της πισίνας. Το στήριγμα, συμπεριλαμβανομένης της προέκτασης, δεν πρέπει να προεξέχει περισσότερο από 10 mm μέσα στην πισίνα. Το στήριγμα δεν πρέπει να επηρεάζει το μήκος της διαδρομής περισσότερο από ± 10 mm σε κάθε άκρο του σχοινιού. Η τοποθέτηση των σημείων στήριξης πρέπει να αντέχει 20kN.

Η διαδρομή πρέπει να είναι εξοπλισμένη με ελατήριο τάσης που να απορροφά απότομα υψηλά φορτία και σύρμα που να μπορεί να αντέξει δύναμη τεντώματος 12kN

18.2.7 Περιοχή ιπτάμενης αντικατάστασης

Στην πλάγια εξωτερική πλευρά του αγωνιστικού χώρου, στην πλευρά όπου βρίσκονται οι πάγκοι των ομάδων, πρέπει να υπάρχει ένας χώρος για ιπτάμενες αντικαταστάσεις. Το πλάτος αυτής της περιοχής δεν πρέπει να είναι μικρότερο από 0,50 μέτρα.

Η καθορισμένη περιοχή για τις ιπτάμενες αντικαταστάσεις για κάθε ομάδα θα βρίσκεται μεταξύ της γραμμής τέρματος μπροστά από τον πάγκο της ομάδας και του κέντρου του αγωνιστικού χώρου.

18.3 Εξοπλισμός για τις εγκαταστάσεις υδατοσφαίρισης

18.3.1 Σήμανση

Και στις δύο πλευρές του αγωνιστικού χώρου πρέπει να υπάρχουν ευδιάκριτες σημάσεις που να υποδεικνύουν τις γραμμές των τερμάτων, τις γραμμές των 2 και 6 μέτρων και το μέσο του αγωνιστικού χώρου. Οι σημάσεις αυτές πρέπει να είναι ευδιάκριτες καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Η λευκή σήμανση μετριέται από το σημείο στήριξης και θα απέχει 0,3 μέτρα από το μπροστινό άκρο της γραμμής τέρματος. Αυτό πρέπει να είναι ίδιο και στα δύο άκρα του γηπέδου.

Η κόκκινη σήμανση των 2 μέτρων υπολογίζεται από το μπροστινό άκρο της γραμμής τέρματος προς το εσωτερικό του αγωνιστικού χώρου. Αυτό πρέπει να είναι ίδιο και στα δύο άκρα του αγωνιστικού χώρου.

Η κίτρινη σήμανση εκτείνεται 4 μέτρα από τη σήμανση των 2 μέτρων προς το εσωτερικό του αγωνιστικού χώρου. Μια κόκκινη σήμανση τοποθετείται σε απόσταση 5 μέτρων από το μπροστινό άκρο της γραμμής τέρματος. Αυτό πρέπει να είναι ίδιο και στα δύο άκρα του αγωνιστικού χώρου.

Το μεσαίο τμήμα του αγωνιστικού χώρου θα είναι πράσινο και θα έχει μήκος 13 μέτρα. Στο μέσο του πράσινου τμήματος θα τοποθετηθεί μια λευκή σήμανση που θα υποδηλώνει το κέντρο του αγωνιστικού χώρου.

Οι ζώνες αποβολών τοποθετούνται στις δύο γωνίες της πισίνας στην αντίθετη πλευρά από την Γραμματεία του αγώνα. Θα έχουν μήκος 2 μέτρα και θα εκτείνονται κατά μήκος της γραμμής τέρματος.

Σε έναν αγωνιστικό χώρο της υδατοσφαίρισης, το χρώμα των διαδρομών πρέπει να ακολουθεί τα προαναφερθέντα χρώματα (βλ., επίσης στο Παράρτημα 1,2 και 4), αν και μπορούν να χρησιμοποιηθούν παραλλαγές του χρώματος με την έγκριση του World Aquatics.

18.3.2 Πλατφόρμες των διαιτητών

Πρέπει να υπάρχουν πλατφόρμες και στις δύο πλευρές του αγωνιστικού χώρου, οι οποίες πρέπει να έχουν πλάτος 1 μέτρο και ύψος 70 εκατοστά πάνω από τη στάθμη του νερού. Αυτές οι πλατφόρμες επιτρέπουν στους διαιτητές να κινούνται ελεύθερα από άκρη σε άκρη του αγωνιστικού χώρου. Πρέπει επίσης να υπάρχει επαρκής χώρος στις γραμμές των τερμάτων για τους κριτές. Οι πλατφόρμες πρέπει να έχουν κωδικό χρώματος που να ανταποκρίνεται στις προδιαγραφές των διαδρομών (βλέπε 18.2.7), όπως φαίνεται στο διάγραμμα του αγωνιστικού χώρου. Βλέπε διάγραμμα υδατοσφαίρισης, Παράρτημα 2

Εάν η χρωματική διάταξη των διαδρομών αλλάξει, ο ίδιος χρωματικός κώδικας πρέπει να τηρείται και στην πλατφόρμα των διαιτητών.

18.3.3 Τέρματα

Τα δοκάρια πρέπει να είναι ξύλινα, μεταλλικά ή συνθετικά (πλαστικά) με ορθογώνια διατομή 80 χιλιοστών, τετραγωνισμένα με τη γραμμή του τέρματος και βαμμένα λευκά.

Τα δοκάρια πρέπει να είναι σταθερά, άκαμπτα και κάθετα σε κάθε άκρο του αγωνιστικού χώρου, σε ίσες αποστάσεις από τις πλευρές και τουλάχιστον 0,3 μέτρα μπροστά από τα άκρα του αγωνιστικού χώρου ή οποιουδήποτε εμποδίου. Δεν επιτρέπεται οποιαδήποτε θέση στήριξης ή ξεκούρασης για τον τερματοφύλακα εκτός από το δάπεδο της πισίνας.

Οι εσωτερικές πλευρές των κάθετων δοκών πρέπει να απέχουν μεταξύ τους 3 μέτρα.

Η κάτω πλευρά της οριζόντιας δοκού πρέπει να βρίσκεται 0,9 μέτρα πάνω από την επιφάνεια του νερού.

18.3.4 Περιοχή επανεισόδου

Η ορθογώνια περιοχή επανεισόδου των αποβληθέντων παικτών θα πρέπει να έχει τις ακόλουθες διαστάσεις: 2,0 μέτρα επί 1,08 μέτρα.

18.3.5 Δίχτυα

Τα δίχτυα πρέπει να στερεώνονται στα εξαρτήματα των τερμάτων ώστε να καλύπτουν ολόκληρο το χώρο του τέρματος στερεωμένα με ασφάλεια στα δοκάρια, αφήνοντας τουλάχιστον 0,3 μέτρα ελεύθερο χώρο πίσω από τη γραμμή του τέρματος σε όλο το χώρο της εστίας.

18.3.6 Τραπέζι γραμματείας

Η γραμματεία του αγώνα θα πρέπει να βρίσκεται σε ένα τραπέζι πίσω από τους διαιτητές και στο ίδιο επίπεδο.

20. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

Τα ακόλουθα παραρτήματα ενσωματώνονται και αποτελούν μέρος του παρόντος Κανονισμού:

20.1 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1 - ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΑ

20.2 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2 - ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΑ

20.3 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 3 - ΟΡΙΣΜΟΙ

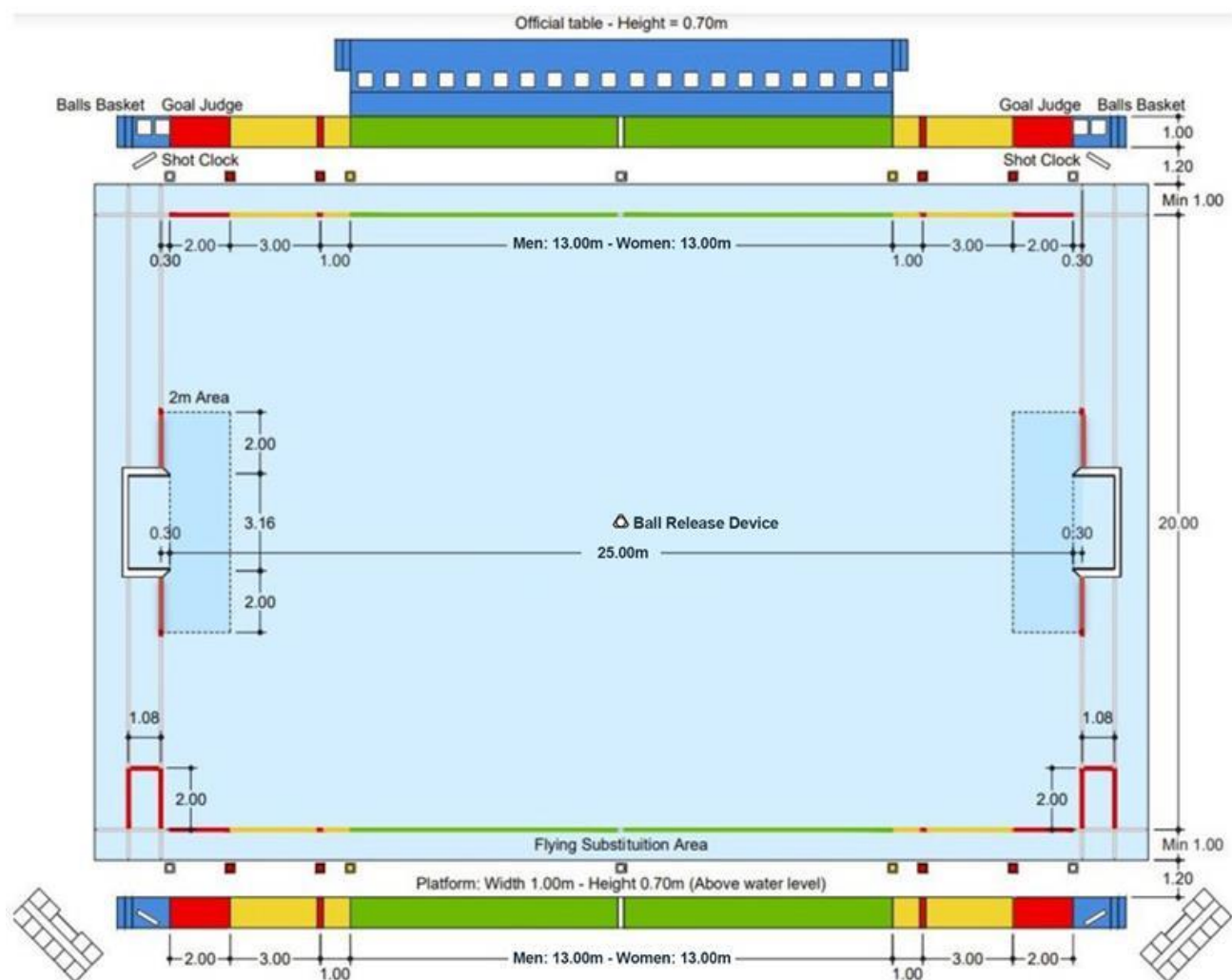
20.4 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 4 - ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ ΚΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

20.5 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 5 - ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΑΓΩΝΟΔΙΚΟΣ ΕΠΙΤΡΟΠΗ

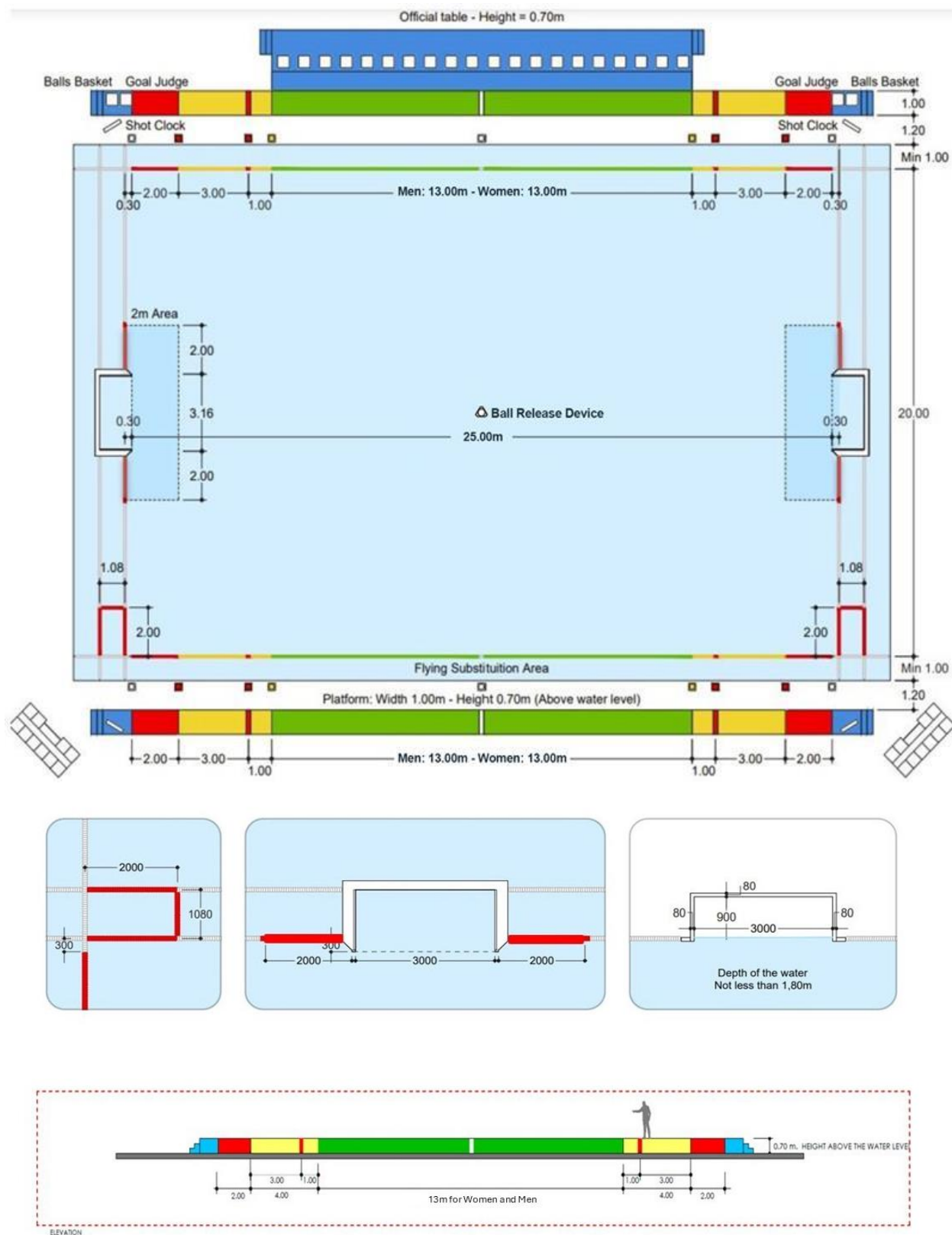
20.6 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 6 – ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΤΩΝ ΠΕΝΑΛΤΙ - PENALTY SHOOT OUT

20.7 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 7 - ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΟ VAR

20.1 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1 - ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΑ



20.2 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2 - ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΑ



ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ ΚΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Αγωνιστικός χώρος: Το μέρος του νερού που έχει επισήμως οριστεί ως χώρος διεξαγωγής ενός αγώνα υδατοσφαίρισης, όπως περιγράφεται στο **Παράρτημα 4**.

Γραμματεία Αγώνα: Ο καθορισμένος χώρος όπου εκτελούν τα καθήκοντά τους οι αρμόδιοι παράγοντες και τα εξουσιοδοτημένα πρόσωπα κατά τη διάρκεια ενός αγώνα.

Ιπτάμενη αντικατάσταση: Η δυνατότητα μιας ομάδας να αντικαθιστά παίκτες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού από την περιοχή ιπτάμενης αντικατάστασης.

Περιοχή ιπτάμενης αντικατάστασης: Η περιοχή που ορίζεται από τους κανονισμούς στο πλάι του αγωνιστικού χώρου, όπου μπορούν να γίνουν ιπτάμενες αντικαταστάσεις.

Γκολ (ορισμός Α): Το αποτέλεσμα της πλήρους διέλευσης της μπάλας από την μπροστινή γραμμή των δοκών του τέρματος και κάτω από το οριζόντιο δοκάρι.

Γραμμή τέρματος: Το άκρο του αγωνιστικού χώρου, που σχηματίζεται από το μπροστινό μέρος του δοκαριού (VI 7.1).

Goal area: Είναι ένα ορθογώνιο κουτί που εκτείνεται 2 μέτρα από τις πλάγιες εξωτερικές πλευρές των δοκών του τέρματος έως τη γραμμή των 2 μέτρων απέναντι από τη γραμμή του τέρματος. Στην περιοχή αυτή, οι επιτιθέμενοι παίκτες δεν πρέπει να εισέρχονται χωρίς να έχουν κατοχή της μπάλας, εκτός αν βρίσκονται πίσω από τη γραμμή της μπάλας.

Γραμμή 5 μέτρων: Είναι η γραμμή από την οποία πρέπει να εκτελεστεί το πέναλτι.

Περιοχή των 6 μέτρων: Είναι μια περιοχή που εκτείνεται σε απόσταση 6 μέτρων από τη γραμμή του τέρματος, όπου κάποια φάουλ σύμφωνα με τους κανονισμούς των πέναλτι γίνονται ποινές πέναλτι.

Γραμμή Σέντρας: Γραμμή που χωρίζει το μήκος του αγωνιστικού χώρου σε δύο ίσα τμήματα.

Τέρμα: Η κατασκευή στην οποία πρέπει να περάσει πλήρως η μπάλα για να επιτευχθεί γκολ. (Παράρτημα 4.2)

ΟΜΑΔΕΣ ΚΑΙ ΑΝΤΙΚΑΤΑΣΤΑΤΕΣ

Ομάδα: Ένα σύνολο παικτών υδατοσφαίρισης όπως περιγράφεται στο , Άρθρο 2.1.

Παίκτης: ένα άτομο-μέλος μιας ομάδας υδατοσφαίρισης.

Τερματοφύλακας: Ένα άτομο - μέλος μιας ομάδας, που φοράει κόκκινο σκουφάκι με αριθμό 1, του οποίου ο κύριος ρόλος είναι να εμποδίζει την είσοδο της μπάλας στο τέρμα.

Ο αναπληρωματικός τερματοφύλακας πρέπει να φοράει οποιοδήποτε σκουφάκι από το 2 έως το 14, το οποίο πρέπει να είναι κόκκινο. Σε περίπτωση που οριστεί τρίτος τερματοφύλακας σε συγκεκριμένο τουρνουά όπου επιτρέπονται 15 παίκτες ή περισσότεροι παίκτες στο ρόστερ της ομάδας, το σκουφάκι με αριθμό 15 πρέπει να είναι κόκκινο και να είναι αποκλειστικά για τον 3ο τερματοφύλακα.

Αντικαταστάτης: Ένας παίκτης που εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο για να αντικαταστήσει έναν παίκτη που βρίσκεται ήδη στον αγωνιστικό χώρο ή έναν παίκτη που έχει αποβληθεί.

Αναπληρωματικός: Ένα μέλος της ομάδας που δεν παίζει εκείνη τη στιγμή.

Καθορισμένη πλάγια περιοχή αντικατάστασης: Είναι η "Περιοχή για υπάμενες αντικαταστάσεις".

Περιοχή επανεισόδου αποβολής: Περιοχή από την οποία ένας παίκτης ή αναπληρωματικός επιστρέφει στον αγωνιστικό χώρο μετά από αποβολή.

Πλεονέκτημα: Η ευκαιρία ενός επιτιθέμενου παίκτη ή/και της επιτιθέμενης ομάδας να συνεχίσει να παίζει τη μπάλα προκειμένου να δημιουργήσει μια ευκαιρία για να σκοράρει. Οι διαιτητές πρέπει να διαιτητεύουν έτσι ώστε η επιτιθέμενη ομάδα να μπορεί να διατηρήσει το πλεονέκτημά της.

Κόκκινη κάρτα: Σήμα από τον διαιτητή για να υποδείξει την αποβολή για το υπόλοιπο του αγώνα, ενός παίκτη, προπονητή ή οποιουδήποτε παράγοντα της ομάδας.

Κίτρινη κάρτα: Προειδοποιητικό σήμα του διαιτητή προς τον προπονητή για ανάρμοστη συμπεριφορά ή έλλειψη πειθαρχίας στον πάγκο ή για επανειλημμένη προσπάθεια εξαπάτησης (παραμύθι) και συνεχής αντιαθλητική συμπεριφορά μιας ομάδας.

Παραβάτης παίκτης: Παίκτης που διαπράττει ένα σφάλμα σύμφωνα με τους κανονισμούς.

ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ ΚΑΙ ΑΓΩΝΟΔΙΚΟΣ ΕΠΙΤΡΟΠΗ

Video assistant referee – VAR: Βοηθός διαιτητή και Τεχνολογία βίντεο, την οποία ο διαιτητής μπορεί να χρησιμοποιήσει για να λάβει την τελική απόφαση μετά την επανεξέταση μιας κατάστασης που περιγράφεται στο **Παράρτημα 7 - Πρωτόκολλο VAR**, ή μετά από «challenge» από τον προπονητή που περιγράφεται στο **Παράρτημα 10 - Challenge Protocol** (Πρωτόκολλο υποβολής αμφισβήτησης απόφασης διαιτητή).

Διαιτητής: Ένας υπεύθυνος για τη διεξαγωγή του παιχνιδιού με καθορισμένες αρμοδιότητες που καθορίζονται από τους κανονισμούς.

Δυνατότητα να παίξει η μπάλα: Όταν ο παίκτης που έχει στην κατοχή του την μπάλα έχει τη δυνατότητα να συνεχίσει να παίζει βάζοντας την μπάλα σε δράση.

Φουνταριστός: Ένας επιτιθέμενος παίκτης του οποίου η κύρια θέση είναι κοντά στη γραμμή των 2 μέτρων του αντιπάλου και γενικά ανάμεσα στο πλάτος των δοκών του τέρματος.

Κεντρικός αμυντικός ή Αμυντικός Φουνταριστός: Ένας αμυνόμενος του οποίου η κύρια ευθύνη είναι να μαρκάρει τον επιτιθέμενο Φουνταριστό. (Βλέπε Φουνταριστό)

Κριτής τερμάτων ή βοηθός διαιτητή: Ένας υπεύθυνος που κάθεται στη γραμμή του τέρματος και είναι υπεύθυνος να βοηθήσει τον διαιτητή να αποφασίσει αν η μπάλα μπήκε στο τέρμα ή πέρασε τη γραμμή του τέρματος, καθώς και ποιος άγγιξε τελευταία τη μπάλα, αλλά και να ρίξει μια νέα μπάλα σύμφωνα με τις οδηγίες των διαιτητών.

Έναρξη ή επανέναρξη: Η έναρξη του παιχνιδιού στην αρχή μιας περιόδου, μετά από ένα γκολ ή αφού ο διαιτητής έχει ζητήσει την μπάλα και έχει σταματήσει το παιχνίδι.

ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Πραγματικός αγώνας: Η κάθε περίοδος αποτελείται από οκτώ (8) λεπτά πραγματικού χρόνου παιχνιδιού- συνολικά 32 λεπτά. Το πραγματικό παιχνίδι αρχίζει στην αρχή κάθε περιόδου, όταν ένας παίκτης αγγίξει τη μπάλα. Το χρονόμετρο σταματά σε κάθε διακοπή που υποδεικνύεται από τον διαιτητή και συνεχίζεται μετά από κάθε διακοπή όταν ο παίκτης βάλει τη μπάλα στο παιχνίδι σύμφωνα με τους κανονισμούς, σουτάρει ή πασάρει τη μπάλα.

Διαδικασία εκτέλεσης πέναλτι: Η μέθοδος καθορισμού ενός οριστικού αποτελέσματος για ένα παιχνίδι σε περίπτωση που το σκορ είναι ισόπαλο στην κανονική διάρκεια του αγώνα. Η μέθοδος καθορίζεται από το Παράρτημα 6.

Διαιτητής επίθεσης: Ο διαιτητής που δίνει πρωταρχική προσοχή στην επίθεση μπροστά από το τέρμα, στα δεξιά του.

Διαιτητής άμυνας: Ο διαιτητής που ελέγχει την επίθεση, στα αριστερά του. Γενικά ο διαιτητής αυτός βρίσκεται πίσω από τον τελευταίο επιτιθέμενο παίκτη που βρίσκεται πιο μακριά από το (αντίπαλο) τέρμα.

TIMEOUT (τάιμ-άουτ)

Timeout: Μια διακοπή του παιχνιδιού διάρκειας ενός λεπτού, που μπορεί να ζητήσει η επιτιθέμενη ομάδα σε κάθε στιγμή, εκτός κατά τη διάρκεια επανεξέτασης μιας κατάστασης από το VAR. Κάθε ομάδα δικαιούται δύο timeout σε κάθε παιχνίδι.

Παράνομο timeout: Ένα ζητούμενο timeout το οποίο δεν δικαιούται η ομάδα.

Κατοχή: Κατοχή της μπάλας θεωρείται όταν ένας παίκτης από οποιαδήποτε ομάδα κρατά ή κολυμπά με την μπάλα.

ΤΡΟΠΟΣ ΕΠΙΤΕΥΞΗΣ ΤΕΡΜΑΤΟΣ

Εμφανής επαναφορά της μπάλας στο παιχνίδι: σημαίνει ότι η μπάλα πρέπει να φύγει από το χέρι του παίκτη που την κρατάει. Το πέταγμα της μπάλας από το αριστερό στο δεξί χέρι ενός παίκτη θεωρείται επαναφορά της μπάλας στο παιχνίδι.

Fake: Προσποίηση ενός σουτ

Κολύμπι ταχύτητας στην έναρξη της περιόδου: Στην αρχή μιας περιόδου η μπάλα τοποθετείται στο κέντρο του αγωνιστικού χώρου και μόλις ακουστεί το σφύριγμα που δηλώνει την έναρξη του παιχνιδιού, οι ομάδες κάνουν σπριντ προς το κέντρο της πισίνας για να αποκτήσουν την κατοχή της μπάλας.

ΑΠΛΑ ΣΦΑΛΜΑΤΑ

Λανθασμένη έναρξη: Να ξεκινήσει το παιχνίδι με ακατάλληλο τρόπο, είτε πριν από το σήμα του διαιτητή, είτε με απώθηση από το τέρμα ή με επηρεασμό της ευθυγράμμισης του τέρματος.

Φάουλ: Η παραβίαση ενός κανονισμού που έχει ως αποτέλεσμα τη διακοπή του χρονομέτρου του αγώνα και την κατακύρωση μιας ελεύθερης ρίψης. Υπάρχουν δύο τύποι φάουλ:

- **Φάουλ σωματικής επαφής** (σωματική επαφή ενός παίκτη που εμποδίζει έναν αντίπαλο να συνεχίσει την κίνησή του)
- **Τεχνικά σφάλματα** (κατά παράβαση των κανονισμών, π.χ. λανθασμένη εκκίνηση ή επανεκκίνηση, το χτύπημα της μπάλας με σφιγμένη γροθιά, με δύο χέρια κ.λπ.)

Βούλιαγμα μπάλας: Απλό φάουλ που καταλογίζεται σε παίκτη που βάζει την μπάλα κάτω από την επιφάνεια του νερού όταν μαρκάρεται από έναν αντίπαλο ή με σκοπό να κρύψει την μπάλα από έναν αντίπαλο.

Ταυτόχρονη αποβολή: Όταν αποβάλλονται ταυτόχρονα δύο παίκτες από αντίπαλες ομάδες.

Το Πνεύμα του παιχνιδιού: Χαρακτηριστικό γνώρισμα του αθλήματος. Το να παίζεις μέσα στο πνεύμα του παιχνιδιού σημαίνει να παίζεις για τη νίκη, σεβόμενος τους συμπαίκτες, τους αντιπάλους και το ίδιο το παιχνίδι. Αυτό καθορίζεται από την κατανόηση των κανονισμών και το παίξιμο με γνώμονα την ακεραιότητα και την εντιμότητα.

Απώθηση: Χρήση του χεριού, του βραχίονα, του ποδιού ή άλλου μέρους του σώματος για την απώθηση ενός αντιπάλου με σκοπό την απόκτηση πλεονεκτήματος.

Κλωτσιά: Χτύπημα, ή έντονο σπρώξιμο με το πόδι στο σώμα ή το πρόσωπο του αντιπάλου, το οποίο θεωρείται προσωπική ποινή.

Simulation: Να προσποιείται ότι του κάνουν φάουλ.

Μπάσιμο: Μια κίνηση στην επίθεση από έναν παίκτη που βρίσκεται απέναντι από έναν αντίπαλο και ο οποίος προσπαθεί να κολυπήσει με τέτοιο τρόπο ώστε να βρεθεί σε πλεονεκτικότερη θέση από τον συγκεκριμένο αντίπαλο, πιο κοντά στο τέρμα.

Παίκτης που κάνει μπάσιμο: Ένας παίκτης που κινείται προς το τέρμα, συνήθως ξεκινώντας από μια στατική θέση απέναντι από έναν αντίπαλο, προσπαθώντας να κολυπήσει με τρόπο πιο δυναμικό από τον αντίπαλο ώστε να κερδίσει μια ευνοϊκότερη θέση πιο κοντά στο τέρμα.

Μαρκάρω τον αντίπαλο: Το κράτημα, το βύθισμα, το τράβηγμα προς τα πίσω ή η παρεμπόδιση ενός παίκτη που κρατάει τη μπάλα.

Γραμμή κέντρου αγωνιστικού χώρου: Μια γραμμή που χωρίζει το μήκος του γηπέδου σε δύο ίσα μέρη στο κέντρο του γηπέδου.

Επιθετικό φάουλ: Φάουλ που διαπράττεται από επιτιθέμενο παίκτη και έχει ως συνέπεια την κατακύρωση ελεύθερης ρίψης στην αμυνόμενη ομάδα.

Κράτημα της μπάλας: Το σήκωμα, η μεταφορά ή το άγγιγμα της μπάλας, αλλά όχι το ντριμπλάρισμα (κολύμπι) της μπάλας.

ΑΠΟΒΟΛΕΣ

Αντικανονική είσοδος: Είσοδος ενός παίκτη στο παιχνίδι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού που δεν είναι σύμφωνη με τους κανονισμούς.

Αντικανονική Επανείσοδος: Είσοδος ενός αναπληρωματικού παίκτη στο παιχνίδι κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού που δεν είναι σύμφωνη με τους κανονισμούς.

Φάουλ αποβολής: Σφάλμα με το οποίο ένας παίκτης αποκλείεται από τη συμμετοχή στο παιχνίδι για χρονικό διάστημα που προβλέπεται από τους Κανονισμούς.

Κακή διαγωγή: Οποιαδήποτε ανάρμοστη συμπεριφορά, συμπεριλαμβανομένης της ασέβειας προς τον διαιτητή ή τον αντίπαλο παίκτη, καθώς και της μη τήρησης των οδηγιών του διαιτητή.

Βίαη ενέργεια: Μια ενέργεια από έναν παίκτη που έχει ως σκοπό να προκαλέσει σωματική βλάβη ή να τραυματίσει άλλον παίκτη ή Μέλος της Αγωνοδίκου επιτροπής, ανεξάρτητα από το αν υπάρχει επαφή.

Επιθετικό - Επικίνδυνο φάουλ: Συμπεριφορά που μπορεί να οδηγήσει σε τραυματισμούς αντιπάλων. Η πρόθεση αυτού του είδους των φάουλ είναι να καταστρέψουν και να

σταματήσουν εντελώς το πλεονέκτημα ή την εξέλιξη του παιχνιδιού ή ενός παίκτη ή να προκαλέσουν τον αντίπαλο. Είναι επικίνδυνο παιχνίδι, χωρίς σαφή πρόθεση να τραυματίσει τον αντίπαλο παίκτη, αλλά συνήθως προκαλείται από συναισθηματικές καταστάσεις.

Επίμονο αντικανονικό παίξιμο: Μη επιτρεπόμενα φάουλ των αμυνόμενων παικτών, τα οποία σταματούν την επίθεση. Η πρόθεση αυτών των φάουλ δεν είναι να τραυματίσουν τον αντίπαλο, αλλά να καταστρέψουν τη ροή του παιχνιδιού, το πλεονέκτημα και την ταχύτητα, καθώς και να εκφοβίσουν τον αντίπαλο.

Παρεμπόδιση: Παρεμπόδιση της κίνησης με μη επιτρεπόμενες σωματικές πράξεις, όπως το κράτημα ή το μπλοκάρισμα ενός αντιπάλου.

Κράτημα αντιπάλου: Η χρήση των χεριών, των μπράτσων ή των ποδιών για να κρατήσει έναν αντίπαλο με σκοπό τον περιορισμό της κίνησης.

Βύθισμα: Να σπρώξει έναν αντίπαλο κάτω από την επιφάνεια του νερού.

Τράβηγμα προς τα πίσω: Να τραβήξει έναν αντίπαλο παίκτη.

Παρεμπόδιση ελεύθερης ρίψης, άουτ ή πέναλτι: Να διακόψει ή να παρεμποδίσει την εκτέλεση οποιασδήποτε από αυτές τις ρίψεις.

Αδέξιες κινήσεις: Να κάνει οποιαδήποτε κίνηση με πρόθεση να κλωτσήσει ή να χτυπήσει, ακόμη και αν ο παίκτης δεν καταφέρει να έρθει σε επαφή.

To strike: Σημαίνει "χτυπάω".

Φάουλ τακτικής: Οποιοδήποτε φάουλ από έναν αμυνόμενο με στόχο να σταματήσει τη ροή του παιχνιδιού με σκοπό να καταστρέψει ένα πλεονέκτημα, ειδικά στην αντεπίθεση.

Αντεπίθεση: Η μετάβαση της επιτιθέμενης ομάδας, η οποία μεταφέρει γρήγορα την μπάλα, από το ένα άκρο του γηπέδου στο άλλο σε μια προσπάθεια να σκοράρει πριν η αμυνόμενη ομάδα προλάβει να πάρει θέση.

ΠΕΝΑΛΤΙ

Πέναλτι: Κάθε φάουλ που διαπράττεται μέσα στα 6 μέτρα και εμποδίζει την επίτευξη ενός ενδεχόμενου τέρματος (Άρθρο 10.2 έως 10.11). Επιπλέον, η βίαιη ενέργεια (Άρθρο 9.14) και η καθυστέρηση του παιχνιδιού (Άρθρο 10.10) μπορούν επίσης να επιφέρουν μια ποινή πέναλτι (Άρθρο 10.9).

Πιθανή κατάσταση επίτευξης τέρματος: Καταστάσεις στις οποίες ο επιτιθέμενος παίκτης βρίσκεται με πρόσωπο προς το τέρμα και δεν υπάρχει αμυνόμενος μεταξύ του επιτιθέμενου και του τερματοφύλακα, και χωρίς φάουλ, πιθανότατα θα σημειωνόταν ένα γκολ. Υπάρχουν επίσης καταστάσεις πιθανού τέρματος όταν η εστία είναι άδεια και η μπάλα είναι κοντά, όπως επίσης και παραδείγματα που περιγράφονται στο Εγχειρίδιο.

Κακή πάσα: Πάσα που δεν μπορεί να φτάσει ο επιτιθέμενος, ανεξάρτητα από το αν έχει γίνει φάουλ στον παίκτη ή όχι. Δεν υπάρχουν τιμωρίες κατά του αμυνόμενου παίκτη σε περίπτωση κακής πάσας.

Θέση μπροστά από αμυνόμενο: Ένας επιτιθέμενος παίκτης που παίρνει πλεονεκτική θέση, δηλαδή μια θέση μεταξύ ενός αμυνόμενου παίκτη και του αντίπαλου τέρματος.

Καθυστέρηση του αγώνα: Σκόπιμη παρεμπόδιση των επιτιθέμενων παικτών να συνεχίσουν την προσπάθεια ή οποιαδήποτε παρέμβαση ενάντια στο πνεύμα του αγώνα με σκοπό να αποτραπεί πιθανό γκολ.

Παράνομος Παίκτης: Παίκτης που δεν έχει δικαίωμα συμμετοχής στο παιχνίδι.

ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ ΡΙΨΕΙΣ

Ελεύθερη ρίψη: Η μέθοδος για να μπει η μπάλα στο παιχνίδι μετά από ένα απλό φάουλ, ένα φάουλ αποβολής ή την επανέναρχη μετά από timeout, γκολ, τραυματισμό, συμπεριλαμβανομένης της αιμορραγίας, την αντικατάσταση ενός σκουφιού, την κλήση του διαιτητή για την μπάλα, την έξοδο της μπάλας από την πλαϊνή πλευρά του αγωνιστικού χώρου ή οποιαδήποτε άλλη καθυστέρηση.

Να μπλοκάρει ένα σουτ ή μια πάσα: Να σταματήσει την πορεία της μπάλας με το χέρι, το βραχίονα ή το σώμα.

Σουτ: Προσπάθεια για γκολ με σκόπιμη πορεία της μπάλας προς το τέρμα του αντιπάλου.

ΑΟΥΤ

Ρίψη: Οποιαδήποτε κίνηση με το χέρι με την οποία απελευθερώνεται η μπάλα, με σκοπό να μπει η μπάλα στο παιχνίδι ή να γίνει πάσα ή γκολ.

Ελεύθερη ρίψη: Η μέθοδος επαναφοράς της μπάλας στο παιχνίδι μετά από φάουλ ή διακοπή.

Άουτ: Η ρίψη που απονέμεται στην αμυνόμενη ομάδα όπως περιγράφεται στο Άρθρο 12.

Ντριντπλάρισμα της μπάλας: Να κολυμπήσει με την μπάλα ή να την οδηγήσει (μεταφέρει) κολυμπώντας. Ένας παίκτης που ντριντπλάρει την μπάλα έχει την κατοχή της μπάλας, αλλά δεν την κρατάει.

Πάσα: Να πετάξεις την μπάλα σε έναν συμπαίκτη ή στην περιοχή που ελέγχει ένας συμπαίκτης σου. Να πετάξεις την μπάλα προς έναν συμπαίκτη (ή στον εαυτό σου) με σκοπό να διατηρήσεις τον έλεγχο της μπάλας (σε αντίθεση με την πρόθεση να πετύχεις τέρμα).

ΚΟΡΝΕΡ

Κόρνερ: Ρίψη που απονέμεται στην επιτιθέμενη ομάδα στη γραμμή των 2 μέτρων της αμυνομένης ομάδας, όπως περιγράφεται στο Άρθρο 13.2.

Απευθείας σουτ: Η μπάλα μπορεί να ριχτεί κατευθείαν στο τέρμα:

- μετά από ελεύθερη ρίψη, όταν ο παίκτης, η μπάλα και το φάουλ βρίσκονται εκτός της γραμμής των 6 μέτρων,
- από την εκτέλεση πέναλτι,
- από κόρνερ. (Περιγράφεται στο Άρθρο 7.2)

ΟΥΔΕΤΕΡΕΣ ΡΙΨΕΙΣ

Ουδέτερη ρίψη: Μέθοδος που βάζει τη μπάλα στο παιχνίδι όταν καμία ομάδα δεν την έχει στην κατοχή της. Ο διαιτητής ξεκινά πάλι το παιχνίδι ρίχνοντας την μπάλα στην πισίνα μεταξύ δυο αντιπάλων παικτών, δίνοντας στον καθένα ίσες ευκαιρίες να αποκτήσει την μπάλα.

ΕΚΤΕΛΕΣΗ ΠΕΝΑΛΤΙ

Εκτέλεση Πέναλτι: Ένα ελεύθερο σουτ προς το τέρμα από τη γραμμή των 5 μέτρων που μπορεί να αποκρούσει μόνο ο τερματοφύλακας. Ο αμυνόμενος τερματοφύλακας πρέπει να βρίσκεται στη γραμμή του τέρματος μεταξύ των δοκών του τέρματος και μπορεί να κινηθεί προς τα εμπρός αφού ο διαιτητής δώσει το σήμα για την εκτέλεση του σουτ. Οι αμυνόμενοι παίκτες μπορούν να μπουκ στην περιοχή των 6 μέτρων μόνο αφού η μπάλα φύγει από το χέρι του παίκτη που σουτάρει.

ΠΡΟΣΩΠΙΚΕΣ ΠΟΙΝΕΣ

Προσωπική ποινή: Ατομική ποινή που σημειώνεται εναντίον ενός παίκτη, όταν ο διαιτητής του καταλογίζει αποβολή ή πέναλτι.

ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΜΕ ΑΛΛΕΣ ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ ΚΑΙ ΔΙΕΥΚΡΙΝΙΣΕΙΣ:

Μετάβαση: Η φάση του παιχνιδιού κατά την οποία μια ομάδα περνάει από την επίθεση στην άμυνα ή από την άμυνα στην επίθεση.

Επιτιθέμενος παίκτης: Παίκτης που η ομάδα του έχει την κατοχή της μπάλας, η ομάδα του ελέγχει την μπάλα και έχει την ευκαιρία να πετύχει γκολ.

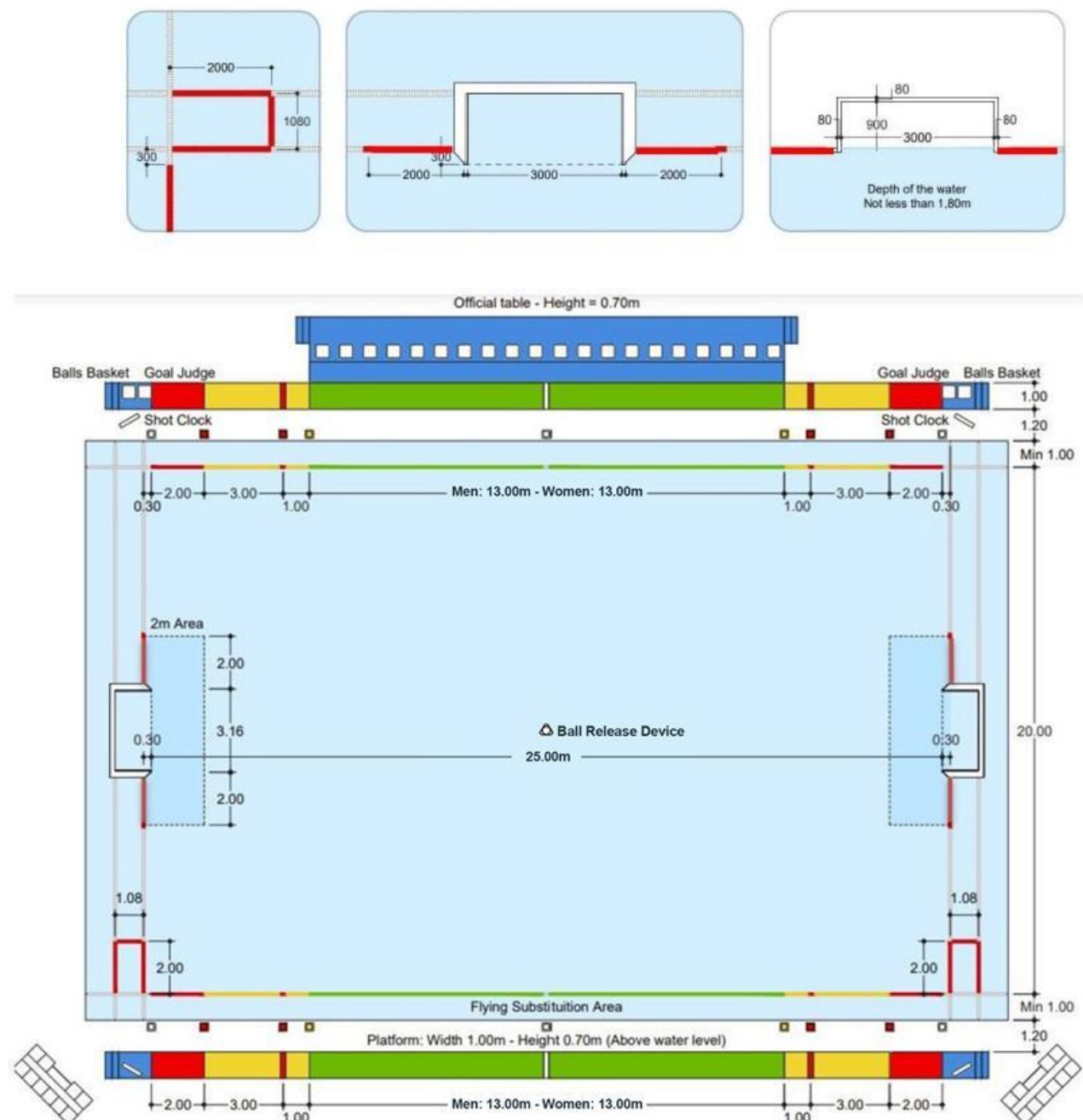
Αμυνόμενος παίκτης: Παίκτης του οποίου η ομάδα δεν ελέγχει και δεν έχει την κατοχή της μπάλας, ένας παίκτης που προσπαθεί να υπερασπιστεί το τέρμα της ομάδας του.

20.4 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 4: ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ ΚΑΙ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

20.4.1 ΑΓΩΝΙΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ

20.4.1.1 Η διοργανώτρια αρχή θα είναι υπεύθυνη για τις σωστές διαστάσεις και σημάνσεις του αγωνιστικού χώρου και θα παρέχει όλα τα προβλεπόμενα υλικά και εξοπλισμό.

20.4.1.2 Η διαμόρφωση και η σήμανση του αγωνιστικού χώρου για αγώνα που διαιτητεύεται από δυο διαιτητές θα είναι σύμφωνα με το ακόλουθο διάγραμμα: Οι γραμμές οριοθέτησης από τα δοκάρια σε μήκος 2 μέτρων πρέπει να φέρουν κόκκινη σήμανση για να διακρίνονται οι περιοχές "Goal Area" (Παράρτημα 3, ορισμός Goal Area).



- 20.4.1.3 Σε αγώνα που διευθύνεται από ένα διαιτητή, αυτός θα διαιτητεύει από την ίδια πλευρά με την επίσημη γραμματεία και οι κριτές τερμάτων θα βρίσκονται στην απέναντι πλευρά.
- 20.4.1.4 Για τις διοργανώσεις World Aquatics, οι διαστάσεις του αγωνιστικού χώρου, το βάθος και η θερμοκρασία του νερού, καθώς και η ένταση του φωτισμού πρέπει να είναι όπως ορίζονται στους Κανονισμούς για τις εγκαταστάσεις της υδατοσφαίρισης. (άρθρο 18).
- 20.4.1.5 Πρέπει να τοποθετούνται διακριτικά σήματα και στις δύο πλευρές του αγωνιστικού χώρου για να δηλώνουν τα εξής:
- Λευκά διακριτικά:** γραμμή τέρματος και γραμμή κέντρου του αγωνιστικού χώρου
 - Κόκκινα διακριτικά:** 2 μέτρα από τις γραμμές των τερμάτων.
 - Κίτρινα διακριτικά:** 6 μέτρα από τις γραμμές των τερμάτων.
 - Μια κόκκινη ένδειξη** πρέπει να τοποθετείται σε απόσταση 5 μέτρων από τις γραμμές του τέρματος για να υποδεικνύει το σημείο από το οποίο πρέπει να εκτελεστεί το πέναλτι.

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

- 20.4.1.6 Σε κάθε άκρο του αγωνιστικού χώρου, σε απόσταση 2 μέτρων από τη γωνία του αγωνιστικού χώρου, στην πλευρά απέναντι από την γραμματεία του αγώνα, θα τοποθετείται ένα κόκκινο διακριτικό, το οποίο θα υποδηλώνει την περιοχή επανεισόδου της αποβολής.
- 20.4.1.7 Πρέπει να υπάρχει επαρκής χώρος ώστε οι διαιτητές να μπορούν να κινούνται ανεμπόδιστα από το ένα άκρο στο άλλο του αγωνιστικού χώρου. Πρέπει επίσης να υπάρχει χώρος στις γραμμές τερμάτων για τους κριτές τερμάτων.
- 20.4.1.8 Η γραμματεία πρέπει να είναι εφοδιασμένη με ξεχωριστές σημαίες (λευκές, μπλε, κόκκινες και κίτρινες), μεγέθους 0,35 μέτρα x 0,20 μέτρα.

20.4.2 ΤΕΡΜΑΤΑ

- 20.4.2.1 Σε κάθε γραμμή του τέρματος θα τοποθετούνται δυο κάθετες και μία οριζόντια δοκός λευκού χρώματος, κατασκευασμένες από άκαμπτο υλικό, τετραγωνισμένες με διαστάσεις 0,075 του μέτρου προς την πλευρά του αγωνιστικού χώρου, σε ίσες αποστάσεις από τα πλαϊνά τοιχώματα και τουλάχιστον 0,30 του μέτρου από το άκρο του αγωνιστικού χώρου.

- 20.4.2.2 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.
- 20.4.2.3 Τα δίκτυα πρέπει να είναι σταθερά προσδεμένα στις δοκούς ώστε να περικλείουν ολόκληρη την περιοχή της εστίας και θα τοποθετούνται κατά τέτοιο τρόπο ώστε να υπάρχει τουλάχιστον 0,30 μέτρα ελεύθερος χώρος πίσω από την γραμμή του τέρματος σε όλο το μήκος της περιοχής της εστίας.

20.4.3 ΜΠΑΛΑ

- 20.4.3.1 Η μπάλα πρέπει να είναι στρογγυλή, με θάλαμο αέρα και με αυτόματη βαλβίδα κλεισίματος. Πρέπει να είναι αδιάβροχη, χωρίς εξωτερικό ιμάντα ή οποιαδήποτε επικάλυψη λιπαντικού ή άλλης παρόμοιας ουσίας.
- 20.4.3.2 Το βάρος της μπάλας δεν πρέπει να είναι λιγότερο από 400 γραμμάρια και όχι περισσότερο από 450 γραμμάρια.
- 20.4.3.3 Στους αγώνες ανδρών, η περιφέρεια της μπάλας πρέπει να είναι τουλάχιστον 0,68 μέτρα και όχι μεγαλύτερη από 0,71 μέτρα και η πίεσή της θα είναι 7,5 - 8,5 λίμπρες ανά ατμοσφαιρική τετραγωνική ίντσα.
- 20.4.3.4 Στους αγώνες γυναικών, η περιφέρεια της μπάλας πρέπει να είναι τουλάχιστον 0,65 μέτρα και όχι μεγαλύτερη από 0,67 μέτρα και η πίεσή της θα είναι 6,5 - 7,5 λίμπρες ανά τετραγωνική ατμοσφαιρική ίντσα.

20.4.4 ΣΚΟΥΦΙΑ

- 20.4.4.1 Τα σκουφάκια πρέπει να είναι διαφορετικού χρώματος, εκτός από ενιαίο κόκκινο, σύμφωνα με την έγκριση των διαιτητών, αλλά και διαφορετικό από το χρώμα της μπάλας. Μια ομάδα μπορεί να χρειαστεί να φορέσει λευκά ή μπλε σκουφάκια κατόπιν απαίτησης των διαιτητών. Οι τερματοφύλακες πρέπει να φορούν κόκκινα σκουφάκια με αριθμούς και/ή προστατευτικά αυτιών στο ίδιο χρώμα με τα σκουφάκια των μελών της ομάδας τους. Τα σκουφιά θα δένονται κάτω από το σαγόνι. Εάν ένας παίκτης χάσει το σκουφάκι του κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ο παίκτης πρέπει να το αντικαταστήσει στην επόμενη κατάλληλη διακοπή του παιχνιδιού, όταν η ομάδα του έχει την κατοχή της μπάλας. Τα σκουφάκια πρέπει να φοριούνται καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- 20.4.4.2 Τα σκουφάκια πρέπει να είναι εφοδιασμένα με εύκαμπτα προστατευτικά αυτιών, τα οποία πρέπει να είναι του ίδιου χρώματος με τα σκουφάκια της ομάδας.

- 20.4.4.3 Τα σκουφάκια πρέπει να είναι αριθμημένα και από τις δύο πλευρές με αριθμούς ύψους 0,10 μέτρων. Ο τερματοφύλακας πρέπει να φοράει το σκουφάκι αριθ. 1 και τα υπόλοιπα σκουφάκια πρέπει να είναι αριθμημένα από το 2 έως το 14 (ή 15 σε περίπτωση που επιτρέπεται σε συγκεκριμένο τουρνουά στο ρόστερ της ομάδας). Ο αναπληρωματικός τερματοφύλακας πρέπει να φοράει οποιοδήποτε σκουφάκι, αριθμημένο από το 2 έως το 14, το οποίο πρέπει να είναι κόκκινο. Ένας παίκτης, κατά τη διάρκεια του αγώνα, δεν επιτρέπεται να αλλάξει αριθμό σκουφιού, παρά μόνο με την άδεια του διαιτητή και αφού ενημερώσει τον γραμματέα. Ένας παίκτης ή ένας αντικαταστάτης που (επαν)εισέρχεται στον αγωνιστικό χώρο κατά τη διάρκεια του κανονικού παιχνιδιού πρέπει να φοράει το σκουφάκι, διαφορετικά θεωρείται ότι έχει διαπράξει παράβαση σύμφωνα με το Άρθρο 10.12 («Αντικανονική είσοδος ή επανείσοδος»).
- 20.4.4.4 Για τους διεθνείς αγώνες, τα σκουφάκια πρέπει να αναγράφουν στο μπροστινό μέρος τον διεθνή τριψήφιο κωδικό της χώρας και μπορούν να φέρουν την εθνική σημαία. Ο κωδικός χώρας πρέπει να έχει ύψος 0,04 μέτρα.

20.4.5 ΠΙΝΑΚΑΣ ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΩΝ

- 20.4.5.1 Όλα τα χρονόμετρα θα δείχνουν τον χρόνο κατά την φθίνουσα σειρά.

20.5 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 5: ΑΓΩΝΟΔΙΚΟΣ ΕΠΙΤΡΟΠΗ

20.5.1 ΑΓΩΝΟΔΙΚΟΣ ΕΠΙΤΟΠΗ ΓΙΑ ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΕΙΣ WORLD AQUATICS

- 20.5.1.1 Στις διοργανώσεις του W.A (Παγκόσμιας Ομοσπονδίας Υγρού Στίβου), η Αγωνόδικος Επιτροπή θα αποτελείται από δυο διαιτητές, δυο βοηθούς διαιτητές, 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 ορίζεται και σε άλλους αγώνες όπου αυτό είναι δυνατό, εκτός των αγώνων όπου υπάρχουν δυο διαιτητές και δεν υπάρχουν βοηθοί διαιτητές (επόπτες γραμμών), οπότε οι διαιτητές αναλαμβάνουν τα καθήκοντα που ανατίθενται στους βοηθούς διαιτητές (χωρίς όμως να εκτελούν τα ειδικά σήματα).

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

- a. **Διαιτητές και βοηθοί διαιτητές:** Δύο διαιτητές και δύο βοηθοί διαιτητές- ή δύο διαιτητές και κανέναν βοηθό διαιτητή- ή ένας διαιτητής και δύο βοηθοί διαιτητές.
- b. **Χρονομέτρες και γραμματείς:** Με έναν χρονομέτρη και έναν γραμματέα. Ο χρονομέτρης θα χρονομετρεί τη διάρκεια συνεχούς κατοχής της μπάλας από κάθε ομάδα, σύμφωνα με το Άρθρο 8.12. Ο γραμματέας θα χρονομετρεί τον πραγματικό χρόνο των περιόδων του αγώνα, τα timeout και τα διαλείμματα μεταξύ των περιόδων, όπως περιγράφονται στο Παράρτημα 5, Άρθρο 20.5.5,

καθώς επίσης θα καταγράφει (καταχωρεί) τα συμβάντα στο φύλλο αγώνα και θα μετρά το χρόνο αποβολής των παικτών σύμφωνα με τους κανονισμούς.

- c. **Με δύο χρονομέτρες και έναν γραμματέα:** Ο χρονομέτρης Νο1 θα χρονομετρεί την κανονική διάρκεια των περιόδων του παιχνιδιού, τα timeout και τα διαλείμματα μεταξύ των περιόδων. Ο χρονομέτρης Νο 2 θα καταγράφει τις περιόδους συνεχούς κατοχής της μπάλας από κάθε ομάδα, σύμφωνα με το Άρθρο 8.12. Ο γραμματέας θα πρέπει να συμπληρώνει (καταγράφει τα γεγονότα) το φύλλο αγώνα και να εκτελεί όλα τα άλλα καθήκοντα που ορίζονται στους κανονισμούς υδατοσφαίρισης.
- d. **Με δυο χρονομέτρες και δυο γραμματείς.** Ο χρονομέτρης Νο1 θα χρονομετρεί την κανονική διάρκεια των περιόδων του παιχνιδιού, τα timeout και τα διαλείμματα μεταξύ των περιόδων. Ο χρονομέτρης Νο 2 θα χρονομετρεί τις περιόδους συνεχούς κατοχής της μπάλας από κάθε ομάδα, σύμφωνα με το Άρθρο 8.12. Ο γραμματέας Νο 1 θα συμπληρώνει το φύλλο αγώνα. Ο γραμματέας Νο.2 θα εκτελεί τα καθήκοντα που αφορούν την αντικανονική επανείσοδο αποβληθέντων παικτών, την αντικανονική επανείσοδο των αντικαταστατών, τις αποβολές των παικτών και την τρίτη προσωπική ποινή.
- e. **Βοηθός διαιτητή για το video:** θα βοηθάει τους δύο διαιτητές όπως προβλέπεται από τους κανονισμούς.

20.5.2 ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ

- 20.5.2.1 Χρήση ηχητικού εξοπλισμού από τους διαιτητές του αγώνα. Κατά τη διάρκεια του αγώνα και οι δύο διαιτητές πρέπει να διαθέτουν ακουστικά για την επικοινωνία μεταξύ τους. Ο παρατηρητής Διαιτησίας και ο βοηθός διαιτητή VAR θα έχουν επίσης από ένα, αλλά μόνο για να δέχονται πληροφορίες που προορίζονται για την επίσημη Γραμματεία του Αγώνα και για την διασφάλιση της ορθότητας των πληροφοριών.
- 20.5.2.2 Όλες οι αποφάσεις των διαιτητών πάνω σε πραγματικά γεγονότα πρέπει να είναι οριστικές και η ερμηνεία των κανονισμών από αυτούς πρέπει να τηρείται καθ' όλη τη διάρκεια του αγώνα. Οι διαιτητές δεν πρέπει να κάνουν καμία υπόθεση σχετικά με τα γεγονότα οποιασδήποτε κατάστασης κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, αλλά πρέπει να ερμηνεύουν όσα παρατηρούν με τον καλύτερο δυνατό τρόπο.
- 20.5.2.3 Οι διαιτητές θα σφυρίζουν την έναρξη και την επανέναρξη του αγώνα και θα κατακυρώνουν τέρματα, άουτ, κόρνερ (είτε έχουν υποδειχθεί από τον βοηθό διαιτητή, είτε όχι), ουδέτερες ρίψεις και παραβάσεις των κανονισμών. Ο διαιτητής μπορεί να αλλάξει την απόφασή του εφόσον αυτό γίνει πριν μπει η μπάλα ξανά στο παιχνίδι.

20.5.2.4 Οι διαιτητές έχουν τη δικαιοδοσία - εξουσία να αποβάλλουν οποιονδήποτε παίκτη από το νερό σύμφωνα με τους αντίστοιχους κανονισμούς και να διακόψουν τον αγώνα σε περίπτωση που ένας παίκτης αρνηθεί να αποχωρήσει από το νερό όταν του δοθεί τέτοια εντολή.

20.5.3 ΒΟΗΘΟΙ ΔΙΑΙΤΗΤΩΝ (ΚΡΙΤΕΣ ΤΕΡΜΑΤΩΝ)

20.5.3.1 Οι βοηθοί διαιτητές (κριτές τερμάτων) θα βρίσκονται στην ίδια πλευρά με την επίσημη γραμματεία του αγώνα, ο καθένας στην γραμμή του τέρματος στο άκρο του αγωνιστικού χώρου.

20.5.3.2 Τα καθήκοντα των βοηθών διαιτητών είναι:

- a. να κάνουν σήμα σηκώνοντας το ένα χέρι κάθετα όταν οι παίκτες είναι σωστά τοποθετημένοι στις αντίστοιχες γραμμές τερμάτων κατά την έναρξη μιας περιόδου,
- b. να κάνουν σήμα σηκώνοντας κάθετα και τα δύο χέρια για αντικανονική έναρξη ή επανέναρξη,
- c. να υποδεικνύουν το άουτ δείχνοντας με το χέρι την κατεύθυνση της επίθεσης
- d. να υποδεικνύουν το κόρνερ δείχνοντας με το χέρι την κατεύθυνση της επίθεσης
- e. να υποδεικνύουν την επίτευξη ενός τέρματος σηκώνοντας και διασταυρώνοντας τα δύο χέρια
- f. να κάνουν σήμα σηκώνοντας κάθετα και τα δύο χέρια σε περίπτωση αντικανονικής επανεισόδου παίκτη που έχει αποβληθεί ή αντικανονικής εισόδου αναπληρωματικού παίκτη.

20.5.3.3 Σε κάθε βοηθό διαιτητή θα δίνονται μπάλες και όταν η αρχική μπάλα βγει εκτός αγωνιστικού χώρου, ο βοηθός διαιτητή πρέπει να ρίξει αμέσως μια νέα μπάλα στον τερματοφύλακα (σε περίπτωση άουτ), στον πλησιέστερο παίκτη της επιτιθέμενης ομάδας (σε περίπτωση κόρνερ), ή όπως αλλιώς υποδεικνύεται από τον διαιτητή.

20.5.4 ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΕΣ

20.5.4.1 Τα καθήκοντα των χρονομετρών είναι τα εξής:

- a. να χρονομετρούν τις ακριβείς περιόδους πραγματικού χρόνου παιχνιδιού, τη διάρκεια των timeout και τα διαλείμματα μεταξύ των περιόδων.
- b. να χρονομετρούν το χρόνο συνεχούς κατοχής της μπάλας από κάθε ομάδα
- c. να καταγράφουν τους χρόνους αποβολής των παικτών σύμφωνα με τους κανονισμούς, καθώς και τους χρόνους επανεισόδου των παικτών αυτών 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.

20.5.4.2 Ο χρονομέτρης θα ειδοποιεί κάνοντας σήμα με σφυρίχτρα (ή με οποιοδήποτε άλλο διαθέσιμο μέσο, εφόσον είναι ευδιάκριτο, ακουστικά αποτελεσματικό και εύκολα κατανοητό) το τέλος κάθε περιόδου ανεξάρτητα από τους διαιτητές και το σήμα αυτό θα έχει άμεση ισχύ εκτός :

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

20.5.5 ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΣ

20.5.5.1 Τα καθήκοντα των γραμματέων είναι τα εξής:

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

20.5.6 ΒΟΗΘΟΣ ΔΙΑΙΤΗΤΗ ΓΙΑ ΤΟ VIDEO

20.5.6.1 Τα καθήκοντα του βοηθού διαιτητή βίντεο είναι τα εξής:

- a. να ειδοποιεί και να βοηθά τον/τους διαιτητή/ες του αγώνα σε αμφισβητούμενες καταστάσεις "γκολ/όχι γκολ" ή σε περιπτώσεις βίαιων ενεργειών, παρέχοντας το βίντεο την κατάλληλη στιγμή,

- b. εάν είναι απαραίτητο, σε άλλες περιπτώσεις, να παρέχει βοήθεια στους διαιτητές με υλικό από βίντεο,
- c. να δείχνει στον/στους διαιτητή(-ές) του αγώνα επαναλήψεις άλλων συμβάντων, όταν του ζητηθεί.

20.5.7 ΟΔΗΓΙΕΣ ΓΙΑ ΧΡΗΣΗ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΔΥΟ ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ

- 20.5.7.1 Οι διαιτητές έχουν τον απόλυτο έλεγχο του αγώνα και θα έχουν εξίσου τη δυνατότητα να κατακυρώνουν φάουλ και πέναλτι. Οι διαφορετικές απόψεις των διαιτητών δεν θα αποτελούν αιτία για διαμαρτυρία ή ένσταση.
- 20.5.7.2 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
- 20.5.7.3 Κατά την έναρξη του αγώνα και κάθε περιόδου, οι διαιτητές θα παίρνουν θέση στις αντίστοιχες γραμμές των έξι (6) μέτρων. Το σήμα έναρξης θα δίνεται από το διαιτητή που βρίσκεται στην πλευρά της γραμματείας του αγώνα.
- 20.5.7.4 Μετά την επίτευξη τέρματος, το σήμα επανέναρξης του αγώνα θα δίνεται από το διαιτητή που έλεγχε την επίθεση όταν σημειώθηκε το τέρμα. Πριν από την επανέναρξη, οι διαιτητές πρέπει να ελέγχουν ότι έχουν ολοκληρωθεί όλες οι αλλαγές.
- 20.5.7.5 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 επίθεση που πραγματοποιείται προς το τέρμα που βρίσκεται στα δεξιά του. Ο διαιτητής που δεν ελέγχει την επίθεση (ο αμυντικός διαιτητής) πρέπει γενικά να παραμένει σε μία θέση που να μην είναι πιο κοντά στο τέρμα, στο οποίο γίνεται η επίθεση, από τον τελευταίο (πιο απομακρυσμένο από το τέρμα) παίκτη της επιτιθέμενης ομάδας.
- 20.5.7.6 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 πρέπει να χρησιμοποιούν τα σήματα που ορίζονται στο ακόλουθο C.8 για να δηλώσουν το είδος της ποινής που έδωσαν.
- 20.5.7.7 Το σήμα για την εκτέλεση του πέναλτι πρέπει να 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.

- 20.5.7.8 Όταν κατακυρώνονται ταυτόχρονα απλά σφάλματα αλλά για αντίθετες ομάδες, θα δίνεται ουδέτερη ρίψη που θα την εκτελεί ο διαιτητής της επίθεσης. Όταν πραγματοποιούνται ταυτόχρονα σφυρίγματα και από τους δύο διαιτητές και το ένα είναι για άουτ και το άλλο για κόρνερ, τότε θα ισχύει η εκτέλεση του κόρνερ, εκτός εάν έχει αποφασιστεί διαφορετικά μετά από επανεξέταση με το VAR, εφόσον ισχύει.
- 20.5.7.9 Όταν γίνονται ταυτόχρονα σφυρίγματα και από τους δύο διαιτητές και το ένα είναι για απλό φάουλ και το άλλο για αποβολή ή πέναλτι, τότε θα ισχύσει η αποβολή ή το πέναλτι.
- 20.5.7.10 Όταν οι παίκτες των δύο ομάδων διαπράξουν ταυτόχρονα σφάλμα αποβολής κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, οι διαιτητές θα πρέπει να ζητήσουν την μπάλα και να κάνουν γνωστό και στις δύο ομάδες καθώς και στην Γραμματεία ποιοι 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 28'' και ο αγώνας θα συνεχιστεί με μια ουδέτερη ρίψη.
- 20.5.7.11 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 28''.

20.5.8 ΣΗΜΑΤΑ ΠΡΟΣ ΧΡΗΣΗ ΑΠΟ ΤΟΥΣ ΔΙΑΙΤΗΤΕΣ - ΚΡΙΤΕΣ

A. Ο διαιτητής κατεβάζει το χέρι του από την κάθετη θέση για την:

- I. έναρξη της περιόδου,
- II. επανέναρξη μετά από γκολ,
- III. εκτέλεση του πέναλτι.



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



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.



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.



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.



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.



Γ. 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.



Η. 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.



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



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



Κ. 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.



Λ. 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.



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



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.



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.



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



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.



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



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.



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.



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



V. Για να υποδείξει ότι επιτρέπεται απευθείας σουτ έξω από την περιοχή των 6 μέτρων.



V1. **Υπόδειξη κίτρινης κάρτας στην ομάδα:** Να σηκώσει την κίτρινη κάρτα και να δείξει με το ένα χέρι παράλληλο με την πλάγια γραμμή προς την κατεύθυνση της θέσης του πάγκου της ομάδας που τιμωρείται, στις περιπτώσεις του άρθρου 9.13.3.



V2. **Υπόδειξη κίτρινης κάρτας στον προπονητή:** Να σηκώσει την κίτρινη κάρτα και να δείξει με το ένα χέρι προς την κατεύθυνση του προπονητή που τιμωρείται με κίτρινη κάρτα στις περιπτώσεις του άρθρου 16.3.1.



V3. **Υπόδειξη κόκκινης κάρτας.** Να σηκώσει την κόκκινη κάρτα και να δείξει με το ένα χέρι προς την κατεύθυνση του προσώπου που τιμωρήθηκε με κόκκινη κάρτα (προπονητή ή άλλου επίσημου μέλους της ομάδας ή παίκτη) στις περιπτώσεις του 6ου μέρους, άρθρο 16.3.2 ή ως πρόσθετο σήμα σε περίπτωση αποβολής παίκτη από το υπόλοιπο του αγώνα σύμφωνα με τα άρθρα 9.13 ή 9.14.



W. Για να υποδείξει την αλλαγή κατοχής.



Χ. Ο βοηθός διαιτητή δείχνει την έναρξη της περιόδου.



Υ. Ο βοηθός διαιτητή δείχνει την αντικανονική έναρξη, την επανέναρξη της περιόδου, ή την αντικανονική επανείσοδο ενός παίκτη που έχει αποβληθεί ή του αντικαταστάτη του.



Ζ. Ο βοηθός διαιτητή δείχνει το άουτ ή το κόρνερ.



ΑΑ. Από τον βοηθό διαιτητή για να υποδείξει ένα τέρμα.



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.

20.6 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 6: ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΤΩΝ ΠΕΝΑΛΤΙ - PENALTY SHOOT OUT.

20.6.1 Εμπλεκόμενοι παράγοντες

20.6.1.1 **Παρατηρητές Διαιτησίας:** Προτεραιότητά τους είναι να ελέγχουν αν οι παίκτες μπορούν να συμμετάσχουν στην διαδικασία των πέναλτι (PSO) (δεν υπάρχει παίκτης με τρία (3) προσωπικά φάουλ ή έχει δεχθεί κόκκινη κάρτα ή δεν μπορεί πλέον να συμμετάσχει λόγω τραυματισμού) και να ελέγχουν να τηρηθεί η ίδια σειρά των πέντε (5) παικτών που θα εκτελέσουν τα πέναλτι μετά την ολοκλήρωση του πρώτου γύρου.

20.6.1.2 **Διαιτητές:** Προτεραιότητά τους είναι ο έλεγχος του αγωνιστικού χώρου, των πάγκων, της θέσης των τερματοφυλάκων και των παικτών που θα εκτελέσουν τα πέναλτι στον αγωνιστικό χώρο.

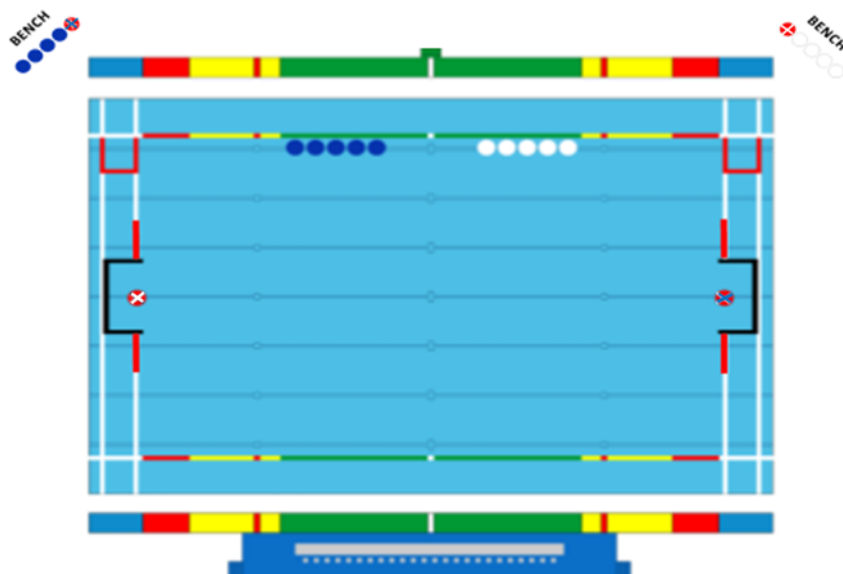
20.6.1.3 **Βοηθός διαιτητή βίντεο:** Βοηθάει στην περίπτωση που χρειαστεί να αποφασίσει ο διαιτητής αν είναι γκολ ή όχι.

20.6.2 Διαδικασία

20.6.2.1 Εάν η διαδικασία των πέναλτι (PSO) πρέπει να καθορίσει το αποτέλεσμα ενός αγώνα (σύμφωνα με το VI 4.3), πρέπει να ακολουθηθεί η ακόλουθη διαδικασία και τα ακόλουθα πρωτόκολλα.

20.6.2.2 Αμέσως μετά το τέλος της 4ης περιόδου, υπάρχει διάλειμμα 3 λεπτών κατά τη διάρκεια του οποίου πρέπει να ολοκληρωθούν οι ακόλουθες ενέργειες:

- a. Οι παίκτες βγαίνουν από το νερό και κάθονται στους πάγκους των ομάδων τους, εκτός από τους πέντε (5) παίκτες που θα εκτελέσουν τα πέναλτι από κάθε ομάδα οι οποίοι θα παραμείνουν στο νερό στο αντίστοιχο μισό του αγωνιστικού χώρου της ομάδας τους και τους τερματοφύλακες. Οι παίκτες που θα εκτελέσουν τα πέναλτι δεν πρέπει να βρίσκονται πάνω στα σχοινιά της διαδρομής.



- b. Οι τερματοφύλακες αλλάζουν πλευρές και παίρνουν θέση στο τέρμα που βρίσκεται στο αντίστοιχο μισό του γηπέδου της αντίπαλης ομάδας. Οι

αναπληρωματικοί τερματοφύλακες μπορούν να παραμείνουν στον πάγκο ή μπορούν να βρίσκονται στην αντίθετη πλευρά από τους πάγκους, εκτός του αγωνιστικού χώρου και εκτός των 6 μέτρων στην καθορισμένη περιοχή τους, πριν από την έναρξη του PSO.

c. Ο διαιτητής που διαιτήτευσε τελευταίος από την πλευρά των πάγκων των ομάδων θα καλέσει τους αρχηγούς των ομάδων και με ρίψη νομίσματος θα καθορίσει ποια ομάδα θα εκτελέσει το πρώτο πέναλτι. Η ομάδα που θα κερδίσει την ρίψη του νομίσματος μπορεί να αποφασίσει ποια θα ξεκινήσει την εκτέλεση του πέναλτι.

d. Οι βοηθοί διαιτητές δεν συμμετέχουν στην διαδικασία των πέναλτι (στο PSO).

20.6.2.3 Μετά το τέλος του 3λεπτου διαλείμματος, η διαδικασία των πέναλτι θα ξεκινάει αμέσως. Εάν οι δύο ομάδες είναι έτοιμες πριν από τη λήξη των 3 λεπτών, οι διαιτητές μπορούν να σταματήσουν το χρονόμετρο και να ξεκινήσουν το PSO νωρίτερα. Εάν μια ομάδα δεν είναι έτοιμη εγκαίρως, ο προπονητής της ομάδας προειδοποιείται με την επίδειξη κίτρινης κάρτας. Εάν ο προπονητής έχει ήδη προειδοποιηθεί με κίτρινη κάρτα, θα του δίνεται κόκκινη κάρτα για την καθυστέρηση της διαδικασίας των πέναλτι. Εάν ο προπονητής έχει ήδη αποβληθεί, οποιοσδήποτε άλλος υπεύθυνος που βρίσκεται στον πάγκο της ομάδας, μπορεί να δεχθεί μόνο κόκκινη κάρτα για καθυστέρηση της διαδικασίας των πέναλτι (PSO).

20.6.2.4 Όταν πραγματοποιείται εναλλάξ εκτέλεση πέναλτι σε κάθε εστία, μόνο ένας διαιτητής θα ελέγχει το πέναλτι. Οι διαιτητές θα βρίσκονται στις γραμμές των 5 μέτρων στα αντίθετα άκρα του γηπέδου, έτσι ώστε οι δεξιόχειρες παίκτες (σουτέρ) να μπορούν εύκολα να παρατηρούν τα σήματα του διαιτητή. Ένας διαιτητής θα μεταβεί στο άλλο άκρο του γηπέδου μόνο εάν ένας αριστερόχειρας παίκτης είναι έτοιμος να εκτελέσει το επόμενο πέναλτι.

20.6.2.5 Για τη διαδικασία των πέναλτι (PSO) μπορούν να χρησιμοποιηθούν περισσότερες από μία μπάλες. Η μπάλα δεν πρέπει να πετιέται από το ένα άκρο του γηπέδου στο άλλο. Κάθε πλευρά θα χρησιμοποιεί το δικό της σετ από μπάλες.

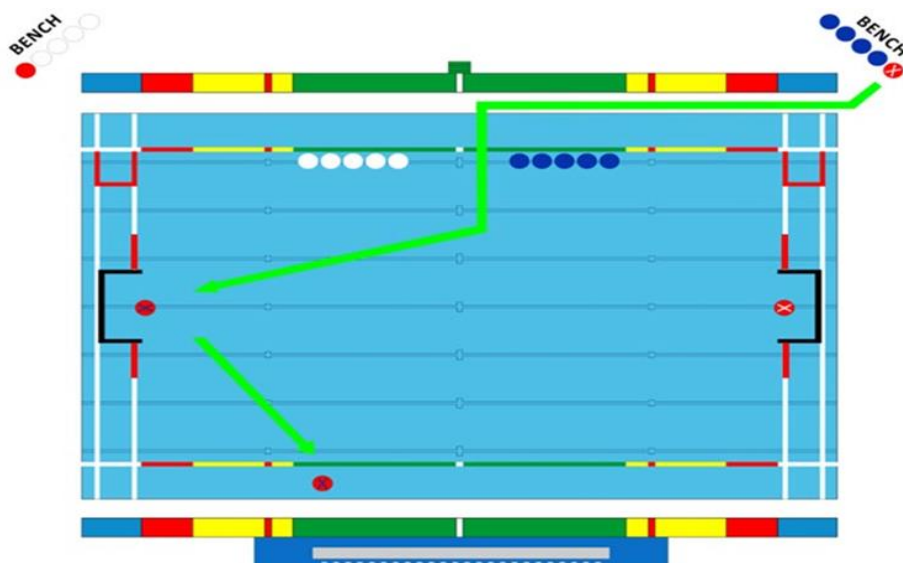
20.6.2.6 Η σειρά με την οποία θα καθοριστεί η σειρά των παικτών κάθε ομάδας που θα εκτελέσουν τα πέναλτι, είναι η σειρά με την οποία θα εκτελέσουν τον πρώτο γύρο των πέντε (5) πέναλτι. (Δεν χρειάζεται να καταγραφεί κατάλογος των παικτών που θα εκτελέσουν τα πέναλτι πριν από την έναρξη της διαδικασίας των πέναλτι.) Ο γραμματέας καταγράφει τους αριθμούς των παικτών που εκτελούν τα πέναλτι και μαζί με τον παρατηρητή διαιτησίας, ελέγχει ότι οι παίκτες έχουν δικαίωμα συμμετοχής στην διαδικασία των πέναλτι (δεν υπάρχει παίκτης με τρία (3) προσωπικά φάουλ ή να έχει αποβληθεί με κόκκινη κάρτα ή δεν μπορεί πλέον να συμμετάσχει λόγω τραυματισμού).

Εάν οι ομάδες είναι ισόπαλες μετά τον πρώτο γύρο των πέντε (5) πέναλτι, οι ίδιοι παίκτες συνεχίζουν με την ίδια σειρά που καθορίστηκε από τον πρώτο γύρο των εκτελέσεων των πέναλτι.

- 20.6.2.7 Οι βολές θα γίνονται εναλλάξ σε κάθε άκρο του αγωνιστικού χώρου, εκτός εάν οι συνθήκες στο ένα άκρο του αγωνιστικού χώρου ευνοούν ή/και θέτουν σε μειονεκτική θέση μια ομάδα, οπότε όλες οι βολές μπορούν να γίνουν από το ίδιο μέρος του αγωνιστικού χώρου.
- 20.6.2.8 Εάν κατά τη διάρκεια της διαδικασίας των πέναλτι ο αμυνόμενος τερματοφύλακας δεν πάρει τη σωστή θέση στη γραμμή του τέρματος κατά την εκτέλεση του πέναλτι, έχοντας λάβει μία φορά εντολή από τον διαιτητή να το πράξει, ο τερματοφύλακας αποβάλλεται και ένας από τους πέντε παίκτες που συμμετέχουν στα πέναλτι μπορεί να πάρει τη θέση του τερματοφύλακα, αλλά χωρίς τα προνόμια του τερματοφύλακα. Μετά την εκτέλεση του πέναλτι, ο τερματοφύλακας ή ένας αναπληρωματικός του, επιτρέπεται να (ξανα)εισέλθει, εκτός από τις περιπτώσεις του Άρθρου 16.2.
- 20.6.2.9 Εάν κατά την εκτέλεση του πέναλτι ο τερματοφύλακας κινηθεί προς τα εμπρός λίγο πριν ο διαιτητής σφυρίξει και ο παίκτης εκτελέσει το σουτ και το γκολ δεν επιτευχθεί, ο τερματοφύλακας αποβάλλεται και το πέναλτι επαναλαμβάνεται σύμφωνα με το Άρθρο 20.6.2.8. Ο τερματοφύλακας ή ένας αναπληρωματικός του, επιτρέπεται να (ξανα)εισέλθει σύμφωνα με το Άρθρο 20.6.2.8.

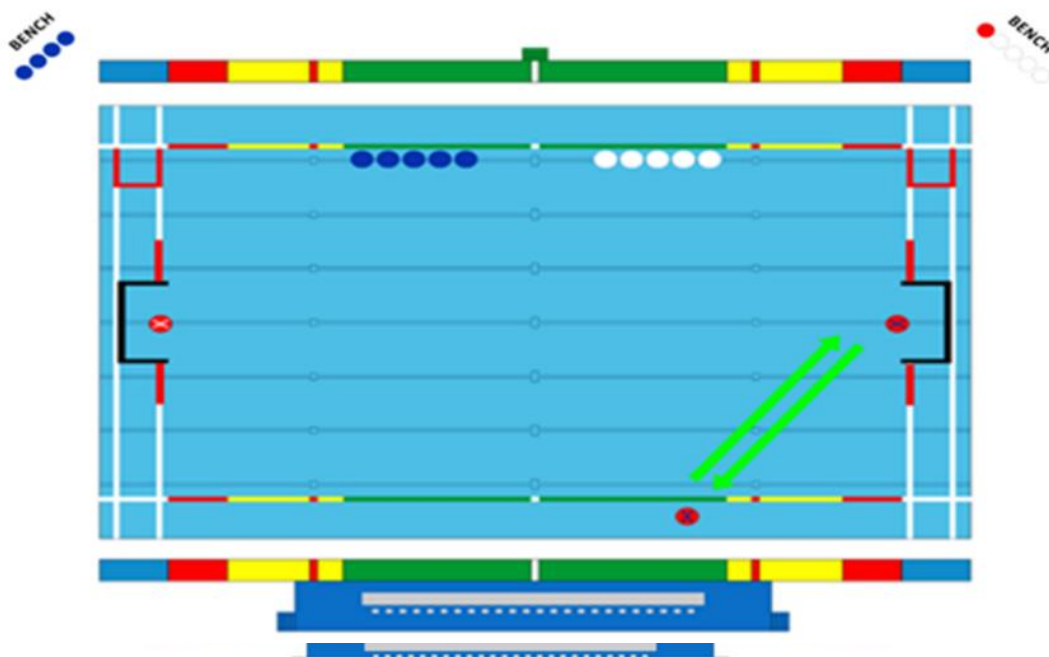
20.6.3 Αντικατάσταση του τερματοφύλακα

- 20.6.3.1 Η αντικατάσταση του τερματοφύλακα, κατά τη διάρκεια της διαδικασίας των πέναλτι (PSO), επιτρέπεται σύμφωνα με την παρακάτω διαδικασία (βλέπε παρακάτω τα πράσινα βέλη):
1. Ο αναπληρωματικός τερματοφύλακας πρέπει να περπατήσει μέχρι τη γραμμή της σέντρας (κέντρο του αγωνιστικού χώρου) και στη συνέχεια να κολυπήσει προς το τέρμα και να πάρει τη θέση του πρώτου τερματοφύλακα.
 2. Ο τερματοφύλακας που αντικαθίσταται πρέπει να κολυπήσει προς την πλευρά της Γραμματείας του Αγώνα και να περιμένει έξω από τα 6 μέτρα και έξω από τον αγωνιστικό χώρο (για να αντικατασταθεί εκ νέου ή έως ότου τελειώσει η διαδικασία των πέναλτι.)



20.6.4 Εκ νέου αντικατάσταση του τερματοφύλακα

20.6.4.1 Είναι δυνατή η εκ νέου αντικατάσταση του τερματοφύλακα κατά τη διάρκεια της διαδικασίας των πέναλτι, κλυμπώντας σύμφωνα με τα πράσινα βέλη στο παρακάτω σχεδιάγραμμα:



20.6.5 Αποβολή του τερματοφύλακα και των παικτών κατά τη διάρκεια του PSO

20.6.5.1 Εάν ο τερματοφύλακας αποβληθεί από το υπόλοιπο του αγώνα κατά τη διάρκεια της διαδικασίας των πέναλτι (εκτός από τις περιπτώσεις που αναφέρονται στο VI.16.2.), ένας από τους πέντε παίκτες που συμμετέχουν στην εκτέλεση των πέναλτι, μπορεί να πάρει τη θέση του τερματοφύλακα, αλλά χωρίς τα προνόμιά του. Μετά την εκτέλεση του πέναλτι, ο αποβληθείς τερματοφύλακας μπορεί να λάβει ξανά μέρος στη διαδικασία εκτέλεσης των πέναλτι. Ο αποβληθείς τερματοφύλακας μπορεί επίσης να αντικατασταθεί από τον αναπληρωματικό τερματοφύλακα ή από έναν άλλο αναπληρωματικό παίκτη, εάν ο αναπληρωματικός τερματοφύλακας δεν δικαιούται ή δεν είναι σε θέση να συμμετάσχει, ο οποίος πρέπει να φοράει το σκουφάκι του τερματοφύλακα.

20.6.5.2 Εάν ένας παίκτης γηπέδου αποβληθεί από το υπόλοιπο του παιχνιδιού κατά τη διάρκεια της διαδικασίας των πέναλτι, η θέση του διαγράφεται από τη σειρά των πέντε παικτών που συμμετέχουν στην διαδικασία των πέναλτι και ένας αναπληρωματικός παίκτης τοποθετείται στην τελευταία θέση της σειράς.

20.6.6 Περίληψη

Κατά την διάρκεια της διαδικασίας των πέναλτι:

- Ο γραμματέας και ο παρατηρητής διαιτησίας ελέγχουν τη σωστή σειρά των αθλητών που εκτελούν τα πέναλτι και τη διαμόρφωση του σκορ.
- Οι διαιτητές ελέγχουν τις ομάδες.

- Δεν επιτρέπεται το ζέσταμα (η προθέρμανση) κατά τη διάρκεια της διαδικασίας των πέναλτι.
- Όλοι οι παίκτες που δεν συμμετέχουν στην διαδικασία των πέναλτι, πρέπει να κάθονται στον πάγκο μαζί με τους αναπληρωματικούς, τον έφορο και τους προπονητές της ομάδας.
- Κατά τη διάρκεια της διαδικασίας των πέναλτι, κανένας από τους παίκτες δεν επιτρέπεται να κρατιέται από την διαδρομή.
- Ο τερματοφύλακας μπορεί να αντικατασταθεί κολυμπώντας προς την εστία, όπως προβλέπεται στο πρωτόκολλο της διαδικασίας των πέναλτι (PSO).
- Ο αναπληρωματικός τερματοφύλακας θα παραμείνει στο νερό, εκτός της γραμμής των 6 μέτρων και εκτός του αγωνιστικού χώρου.
- Κάθε επόμενη αντικατάσταση του τερματοφύλακα γίνεται με ανάλογο τρόπο.

20.7 ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 7: ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΟ VAR

Σκοπός του πρωτοκόλλου VAR της World Aquatics είναι να εξασφαλίσει την ακεραιότητα, τη διαφάνεια σε όλους τους αγώνες υδατοσφαίρισης και να εξαλείψει την αποτυχία του ανθρώπινου παράγοντα με τη βοήθεια της σύγχρονης τεχνολογίας.

20.7.1 ΑΡΧΕΣ

Η τελική απόφαση λαμβάνεται πάντα από τους διαιτητές. Ο/Η διαιτητής μπορεί να αλλάξει την αρχική του/της απόφαση με βάση τα γεγονότα που θα προκύψουν από την επανεξέταση του VAR.

Μόνο ο διαιτητής του αγώνα μπορεί να ζητήσει επανεξέταση. Ο βοηθός διαιτητή βίντεο και ο παρατηρητής Διαιτησίας μπορούν μόνο να ειδοποιήσουν τον διαιτητή να προχωρήσει στην διενέργεια επανεξέτασης.

Ο διαιτητής θα διακόψει τον αγώνα την κατάλληλη στιγμή, το συντομότερο δυνατό.

Κατά τη διάρκεια μιας επανεξέτασης VAR ο διαιτητής πρέπει να βρίσκεται σε εμφανές σημείο καθ' όλη τη διάρκεια της διαδικασίας.

Η ορθότητα είναι πιο σημαντική από την ταχύτητα, επομένως δεν υπάρχει χρονική πίεση για γρήγορη επανεξέταση της απόφασης.

Ένας αγώνας δεν ακυρώνεται εξαιτίας δυσλειτουργίας(ων) της τεχνολογίας VAR, λανθασμένης απόφασης ή λανθασμένων αποφάσεων που αφορούν το VAR, απόφασης(εις) να μην επανεξεταστεί ένα συμβάν ή επανεξέταση μιας φάσης, που δεν μπορεί να επανεξεταστεί.

20.7.1.1 Προσδιορισμός κατάλληλης στιγμής

- Καμία από τις δύο ομάδες δεν έχει την κατοχή της μπάλας
- Χρόνος διαλείμματος

- Κόρνερ
- Η ομάδα που έχει την κατοχή της μπάλας δεν έχει σαφές (εμφανές) πλεονέκτημα.
- Το αργότερο, η επανεξέταση πρέπει να γίνει έως την πρώτη επίθεση που ακολουθεί μετά τις καταστάσεις που περιγράφονται στον κανονισμό 20.7.2 του παρόντος Παραρτήματος και πρέπει να επανεξεταστούν. Η επανεξέταση δεν είναι δυνατή μετά την ολοκλήρωση της πρώτης επίθεσης.

20.7.2 ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΕΠΑΝΕΞΕΤΑΣΗ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΑΓΩΝΑ

Η χρήση του VAR αφορά μόνο τις παρακάτω κατηγορίες αποφάσεων:

1. Γκολ / όχι γκολ
2. Γκολ που σημειώνεται στη λήξη του χρόνου κατοχής ή στο τέλος μιας περιόδου.
3. Λάθη της Γραμματείας και/ή βλάβες του ηλεκτρονικού συστήματος, συμπεριλαμβανομένων των χειριστηρίων timeout.
4. Όταν γίνεται σουτ στο τέλος της περιόδου και υπάρχει ένας παίκτης που έχει αποβληθεί.
5. Επανεξέταση μιας περίπτωσης βίαιης ενέργειας.
6. Παρεμπόδιση της εκτέλεσης ενός πέναλτι.
7. Αντικανονική ή παράνομη είσοδος ή επανείσοδος παικτών
8. Κόρνερ/Άουτ

20.7.2.1 Γκολ / όχι γκολ

Εάν ο διαιτητής ή ο υπεύθυνος του VAR έχει αμφιβολίες σχετικά με το αν έχει μπει γκολ ή όχι, ο διαιτητής θα πρέπει να επανεξετάσει την περίπτωση προκειμένου να εκτιμήσει εάν η μπάλα πέρασε πλήρως τη γραμμή του τέρματος.

20.7.2.1.1 Εάν έχει κατακυρωθεί γκολ:

- Ένας από τους διαιτητές του αγώνα κάνει σήμα ότι το γκολ πρέπει να ελεγχθεί.
- Ένας από τους διαιτητές παίρνει τη μπάλα.
- Ένας διαιτητής, που βρίσκεται πιο κοντά στην οθόνη VAR, εξετάζει την κατάσταση και παίρνει την απόφαση να εγκρίνει ή να απορρίψει το γκολ.
- Εάν το γκολ ακυρωθεί, ο τερματοφύλακας που πριν ήταν αμυνόμενος θα ξεκινήσει εκ νέου το παιχνίδι με ελεύθερη ρίψη. Οι παίκτες θα μπορούν να πάρουν οποιαδήποτε θέση **στο δικό τους μισό μέρος του αγωνιστικού χώρου.**

- Εάν το γκολ μετρήσει, το παιχνίδι αρχίζει εκ νέου σύμφωνα με το Άρθρο 6.4.

20.7.2.1.2 Εάν το γκολ δεν κατακυρωθεί:

Οι διαιτητές του αγώνα πρέπει να βρουν την κατάλληλη στιγμή, το συντομότερο δυνατό μετά το συμβάν, για να το επανεξετάσουν. Αυτό θα πρέπει να συμβεί το αργότερο, αμέσως μετά το τέλος της πρώτης επίθεσης που ακολουθεί την αμφισβητούμενη φάση "ΓΚΟΛ/ΟΧΙ ΓΚΟΛ".

Μετά την επανεξέταση, εάν το γκολ κατακυρωθεί:

Ο αγώνας ξαναρχίζει σύμφωνα με το Άρθρο 6.4, ο χρόνος επανέρχεται στη στιγμή που σημειώθηκε το τέρμα, όλα τα γκολ, τα timeout και τα προσωπικά φάουλ ακυρώνονται, αλλά όλες οι κίτρινες και κόκκινες κάρτες, οι βίαιες ενέργειες και η ανάρμοστη συμπεριφορά παραμένουν στο Φύλλο Αγώνα.

Μετά την επανεξέταση, εάν το γκολ δεν κατακυρωθεί:

Το παιχνίδι ξαναρχίζει με ελεύθερη ρίψη που εκτελείται από την ομάδα που είχε τελευταία την κατοχή, ο χρόνος δεν ανανεώνεται και οι παίκτες θα πρέπει να πάρουν οποιαδήποτε θέση στο δικό τους μισό μέρος του αγωνιστικού χώρου.

20.7.2.2 Γκολ που σημειώνεται κατά τη λήξη του χρόνου της επίθεσης ή στο τέλος μιας περιόδου.

Όταν ένα τέρμα σημειώνεται πολύ κοντά στη λήξη του χρόνου της επίθεσης ή κατά τη διάρκεια της λήξης του χρόνου στο τέλος μιας περιόδου, ο διαιτητής πρέπει να ελέγξει αν η μπάλα έφυγε από το χέρι του επιτιθέμενου πριν από την λήξη του χρόνου.

Η επανεξέταση μέσω βίντεο θα γίνεται αμέσως μετά την επίτευξη τέρματος από το συγκεκριμένο σουτ.

Εάν το αποτέλεσμα του σουτ ήταν κόρνερ, άουτ ή ριμπάουντ (επανακατοχή), δεν θα γίνεται επανεξέταση με βίντεο.

Αν μετά το ριμπάουντ ακολουθήσει γκολ που σημειώθηκε από άλλο σουτ της επιτιθέμενης ομάδας, θα πρέπει να γίνει επανεξέταση με βίντεο για να ελεγχθεί αν η μπάλα έφυγε από το χέρι του επιτιθέμενου πριν λήξει ο χρόνος που είχε ως αποτέλεσμα από το πρώτο σουτ να προκύψει το ριμπάουντ.

Εάν αυτή η περίπτωση συμβεί στο τέλος μιας περιόδου ή στο τέλος του παιχνιδιού, η περίοδος ή το παιχνίδι δεν θα λήξει. Αφού ο διαιτητής κάνει επανεξέταση με το VAR και δημοσιοποιήσει την απόφαση, οι διαιτητές θα λήξουν την περίοδο ή το παιχνίδι.

20.7.2.3 Ένας παίκτης αποβάλλεται στο τέλος μιας περιόδου.

Όταν ένας παίκτης αποβληθεί στο τέλος μιας περιόδου και κατά τη λήξη του χρόνου η επιτιθέμενη ομάδα σουτάρει προς το τέρμα, πρέπει να χρησιμοποιηθεί το VAR για να εκτιμηθεί εάν υπήρξε αλλαγή κατοχής, προκειμένου να καθοριστεί

εάν η επόμενη περίοδος του αγώνα θα ξεκινήσει με τις δύο ομάδες στα ίσα ή με έναν παίκτη να παραμένει αποβληθείς.

Καμία άλλη περίπτωση εκτός από αυτές που αναφέρονται στο , Παράρτημα 7, Άρθρο 20.7.2.2 και 20.7.2.3 δεν μπορεί να ζητηθεί για επανεξέταση από το VAR μετά τη λήξη του χρόνου.

20.7.2.4 Τεχνικά λάθη από τα μέλη της γραμματείας ή/και δυσλειτουργία του ηλεκτρονικού εξοπλισμού (χρονόμετρο αγώνα, χρονόμετρο κατοχής της μπάλας, συσκευές timeout).

Σε περιπτώσεις τεχνικών λαθών των μελών της γραμματείας ή δυσλειτουργίας του ηλεκτρονικού εξοπλισμού, ο διαιτητής μπορεί να χρησιμοποιήσει το σύστημα VAR για να καθορίσει τη σωστή λύση για την περίπτωση αυτή.

Ο προσδιορισμός και η επίλυση της κατάστασης γίνεται πριν από την επανέναρξη του αγώνα.

20.7.2.5 Υποψία για περιστατικό βίας.

Εάν ο διαιτητής ή ο διαιτητής VAR ή ο Παρατηρητής Διαιτησίας, υποψιάζονται ότι μπορεί να έχει συμβεί βίαιη ενέργεια, οι διαιτητές μπορούν, να χρησιμοποιήσουν το VAR για να επανεξετάσουν το συμβάν. Σε αυτή την περίπτωση η απόφαση του διαιτητή μπορεί να είναι:

1. Βίαιη ενέργεια
2. Ανάρμοστη συμπεριφορά
3. Κανένα σφάλμα
4. Παραμύθι (Simulation)

Εάν το παιχνίδι διακοπεί τη στιγμή που υπάρχει υποψία βίαιης ενέργειας:

- Εάν διαπιστωθεί βίαιη ενέργεια, οι διαιτητές θα τιμωρήσουν το συμβάν σύμφωνα με τους κανονισμούς και το παιχνίδι θα πρέπει να συνεχιστεί από τη στιγμή του συμβάντος.
- Εάν δεν διαπιστωθεί βίαιη ενέργεια, αλλά ανάρμοστη συμπεριφορά, οι διαιτητές θα τιμωρήσουν το περιστατικό σύμφωνα με τους κανονισμούς και το παιχνίδι θα πρέπει να ξαναρχίσει από τη στιγμή του περιστατικού.
- Εάν διαπιστωθεί Simulation (προσπάθεια εξαπάτησης του διαιτητή), οι διαιτητές θα δείξουν κίτρινη κάρτα (ή κόκκινη κάρτα ανάλογα με την περίπτωση) στην ομάδα της οποίας ο παίκτης υπέπεσε στο σφάλμα και το παιχνίδι θα ξεκινήσει με την εκτέλεση μιας ελεύθερης ρίψης από την αντίπαλη ομάδα.
- Εάν δεν διαπιστωθεί καμία βίαιη ενέργεια, το παιχνίδι θα συνεχιστεί σύμφωνα με τους κανονισμούς.

Εάν το παιχνίδι διακόπηκε σε κατάλληλη στιγμή και διαπιστώθηκε βίαιη ενέργεια ή ανάρμοστη συμπεριφορά, τότε ακυρώνονται όλα τα γκολ, τα timeout και τα

προσωπικά φάουλ μεταξύ του συμβάντος και του χρόνου της διακοπής, αλλά όλες οι κίτρινες και κόκκινες κάρτες, οι πράξεις βίας και η ανάρμοστη συμπεριφορά, θα παραμείνουν στο Φύλλο Αγώνα.

Σε περίπτωση υποψίας για περιστατικό βίας, οι επαναλήψεις βίντεο στους πίνακες βίντεο που υπάρχουν στον αγωνιστικό χώρο, τα αποσπάσματα τηλεοπτικής μετάδοσης συμπεριλαμβανομένων των σκηνών κάτω από το νερό, μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την εξέταση από το VAR.

20.7.2.6 Παρεμπόδιση κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης πέναλτι.

Σε περιπτώσεις που οι διαιτητές ή ο διαιτητής VAR υποψιάζονται παρέμβαση κατά τη διάρκεια της εκτέλεσης πέναλτι, οι διαιτητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν τον εξοπλισμό VAR για να ελέγξουν την κατάσταση.

Ανάλογα με την απόφαση, το παιχνίδι συνεχίζεται από το κατάλληλο χρονικό σημείο, όπως περιγράφεται στους κανονισμούς.

20.7.2.7 Αντικανονική ή παράνομη είσοδος ή επανείσοδος παικτών.

Σε περιπτώσεις που οι διαιτητές ή ο διαιτητής VAR υποψιάζονται αντικανονική ή παράνομη είσοδο ή επανείσοδο παίκτη(ων), οι διαιτητές μπορούν να χρησιμοποιήσουν τον εξοπλισμό VAR για να ελέγξουν την κατάσταση.

Ανάλογα με την απόφαση, το παιχνίδι συνεχίζεται από το κατάλληλο χρονικό σημείο, όπως περιγράφεται στους κανονισμούς.

20.7.2.8 Κόρνερ ή Άουτ;

Μετά από άστοχο σουτ ενός επιτιθέμενου παίκτη στην εστία, οι διαιτητές του αγώνα και ο διαιτητής VAR μπορούν να χρησιμοποιήσουν τον εξοπλισμό VAR για να αποφασίσουν αν το παιχνίδι θα συνεχιστεί με κόρνερ ή άουτ.

20.7.3 ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΕΠΑΝΕΞΕΤΑΣΗΣ

Βήμα 1

A. Ο διαιτητής ενημερώνει τον υπεύθυνο του VAR ότι μια φάση πρέπει να επανεξεταστεί (ελεγχθεί).

B. Ο υπεύθυνος VAR ή ο Παρατηρητής Διαιτησίας συστήνει στους διαιτητές να επανεξεταστεί μια φάση.

Βήμα 2

Οι διαιτητές, εάν είναι απαραίτητο, αποφασίζουν να διακόψουν το παιχνίδι σε κατάλληλη στιγμή, για να εξετάσουν το βίντεο (βλ. 1.1).

Βήμα 3

Επανεξέταση της αμφισβητούμενης κατάστασης στην οθόνη του VAR.

Βήμα 4

Ο διαιτητής ανακοινώνει την τελική απόφαση πηγαίνοντας στο κέντρο του αγωνιστικού χώρου και υποδεικνύοντας με σαφήνεια την απόφαση και τον τρόπο με τον οποίο θα συνεχιστεί ο αγώνας.

Ο εκφωνητής πρέπει να ανακοινώσει τόσο τη διακοπή του παιχνιδιού για την επανεξέταση της κατάστασης όσο και την απόφαση του διαιτητή μετά την επανεξέταση. Ένα μήνυμα μπορεί επίσης να εμφανιστεί στον πίνακα αποτελεσμάτων.

Βήμα 5

Επανεναρξη του παιχνιδιού μετά την τελική απόφαση.

20.7.4 ΘΕΣΗ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΜΙΑΣ ΕΠΑΝΕΞΕΤΑΣΗΣ ΣΤΟ VAR

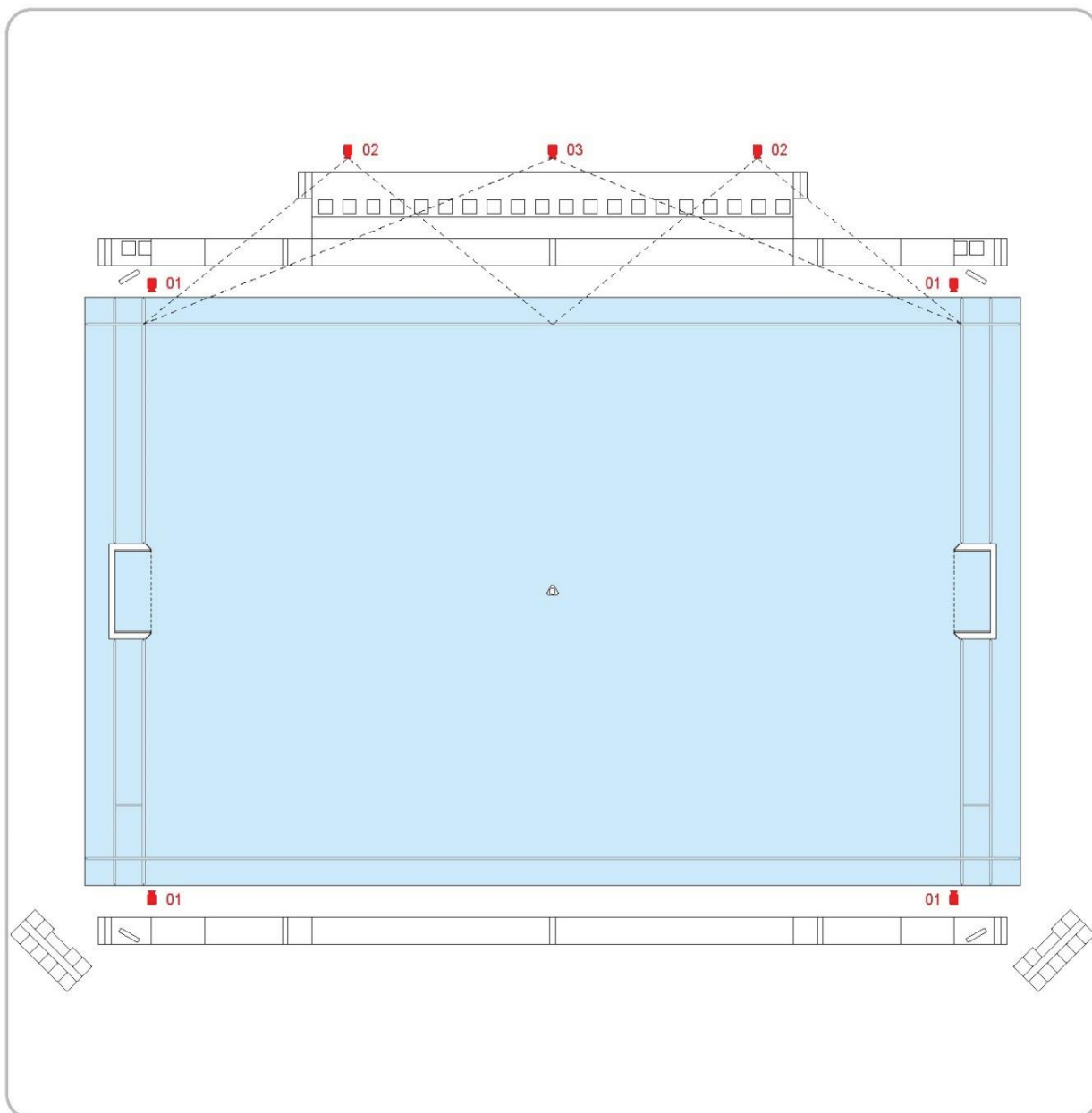
Οι παίκτες πρέπει να παραμένουν στο δικό τους αντίστοιχο μισό του αγωνιστικού χώρου κατά τη διάρκεια της επανεξέτασης ενός γεγονότος από το VAR.

Κατά τη διάρκεια οποιουδήποτε ελέγχου ενός γεγονότος από το VAR, επιτρέπεται η αντικατάσταση από οποιαδήποτε περιοχή επανεισόδου πριν ο διαιτητής ανακοινώσει την απόφαση μετά τον έλεγχο του VAR.

Ο διαιτητής που δεν ελέγχει το VAR θα πρέπει να επιβλέπει τους παίκτες και των δύο ομάδων ώστε να παίρνουν τις σωστές θέσεις στον αγωνιστικό χώρο.

20.7.5 ΚΑΜΙΑ ΑΦΟΡΜΗ ΓΙΑ ΔΙΑΜΑΡΤΥΡΙΑ

Το αποτέλεσμα ενός αγώνα δεν θα πρέπει να ακυρώνεται, εξαιτίας δυσλειτουργίας(ων) της τεχνολογίας VAR, λανθασμένης απόφασης(ων) που αφορά στο VAR, απόφασης(ων) να επανεξεταστεί μια φάση η οποία δεν προβλέπεται να εξεταστεί στο VAR.



Cameras

1. Four cameras on the goal lines, two per goal. The location of the cameras should be at the edge of the pool or under referee's catwalk at about 1 m above the water level
2. Two cameras shall be fixed on the same side of the jury table. Each camera should film each a half of the field of play accordingly. The location of the cameras shall be that provide the best quality of video recording.
3. One camera is located at the side of the pool opposite to the benches. This camera shall film the entire field of play including both benches. This camera shall be capable to shoot at biggest possible angle (160 degrees is maximum today) with minimum resolution 2K pixels.