

Reglement E
Waterpolo spelregels

INHOUD	
Bijlage EI	Waterpolospelregels
Bijlage EII	Instructie hoofdscheidsrechters

Dit spelregels dienen gelezen te worden in combinatie met het algemeen gedeelte in het C-reglement.

Bijlage E1 SPELREGELS WATERPOLO (herziene versie juni 2002)

Deze spelregels waterpolo met uitleg en instructies zijn een zo letterlijk mogelijke vertaling van de spelregels, uitgegeven door de Federation International de Natation (FINA).

De spelregelnummering komt overeen met de indeling zoals deze is opgenomen in het FINA-Handbook 2002-2005. (Afwijkende nummering is opgenomen als = FINA -Facilities Rules).

(Nederlandse afwijkingen en aanvullingen op de FINA-rules zijn zoveel mogelijk beperkt en worden tussen haakjes vermeld en zijn dan genummerd KNZB-nr. Deze hebben waar van toepassing voorrang op het gestelde in de spelregel).

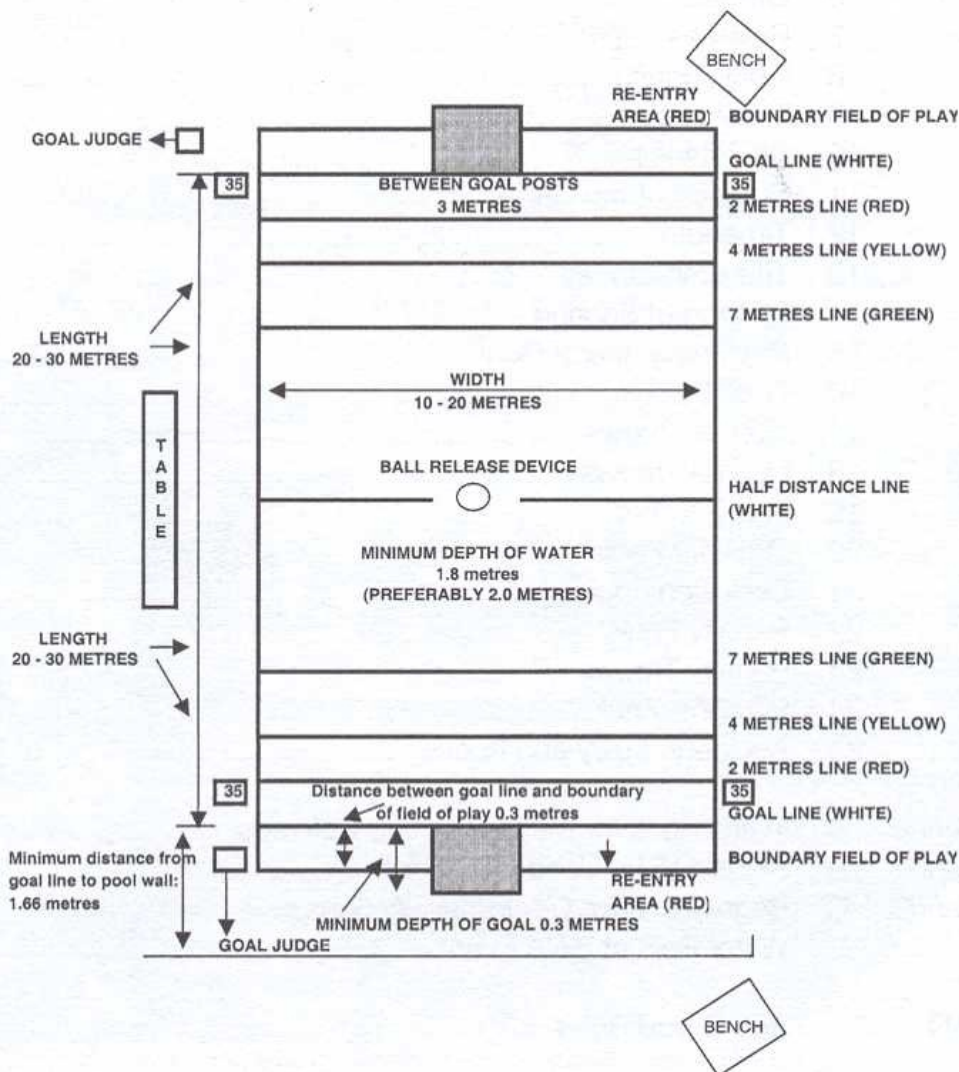
De opgenomen opmerkingen, bijlagen etc. bij de spelregels moeten beschouwd worden als een aanvulling, welke deel uitmaakt van de spelregels en zijn toegevoegd op plaatsen waar een verkeerde interpretatie zou kunnen ontstaan. De bedoeling hiervan is een uniforme interpretatie te bereiken en de scheidsrechters te ondersteunen bij het op een identieke manier toepassen van de regels.

INHOUD

WP	
Speelveld en wedstrijd materiaal	1
Doelen	2
De bal	3
Mutsen	4
Ploegen en vervangers	5
Officials	6
Scheidsrechters	7
Grensrechters	8
Tijdopnemers	9
Secretarissen	10
Spelduur	11
Time outs	12
Het begin van het spel	13
Het maken van een doelpunt	14
Herbegin na een doelpunt	15
Doelwerpen	16
Hoekwerpen	17
Neutrale inwerpen	18
Vrije worpen	19
Gewone fouten	20
Uitsluitingsfouten	21
Strafworpfouten	22
Strafwerpen	23
Persoonlijke fouten	24
Ongeval, letsel of ziekte	25
Bijlage A (Instructies bij leiding door twee scheidsrechters)	
Bijlage B (Tekens te gebruiken door de officials)	
Bijlage C ((Toevoeging KNZB)het gebruik van de gele en rode kaart)	

WP 1 Speelveld en wedstrijd materiaal

- 1.1** Elke organiserende instantie (ontvangende vereniging) is verantwoordelijk voor de juiste afmetingen en markeringen van het speelveld, en draagt zorg voor alle voorgeschreven toebehoren en wedstrijd materiaal.
- 1.2** De uitrusting en markeringen van het speelveld voor een wedstrijd geleid door twee scheidsrechters moet overeenkomen met onderstaande schematische afbeelding.



Minimum diepte van het doel en terugkomvak moet 0.3 meter zijn.
De diepte van het water moet in ieder geval 1.80 m zijn (bij voorkeur 2.00 m)

- 1.3 Bij een wedstrijd geleid door één scheidsrechter, fungeert de scheidsrechter aan dezelfde zijde van de jurytafel en nemen de grensrechters aan de overzijde plaats.
- 1.4 De afstand tussen de doellijnen bedraagt minimaal 20 meter en maximaal 30 meter. De breedte van het speelveld bedraagt minimaal 10 meter en maximaal 20 meter. Bij dameswedstrijden, zijn de maximum afmetingen 25 meter lang en 17 meter breed. De speelveldbegrenzing bevindt zich aan iedere zijde op 0,30 meter achter de doellijn.
(KNZB-nr. 1 : De afmetingen voor dameswedstrijden gelden eveneens voor aspiranten II- en pupillenwedstrijden.)
(KNZB-nr. 2 : Toegestane afwijkingen van de speelveldafmetingen zijn opgenomen in Reglementsartikel E 5 resp. het betreffende competitie-reglement.)
(KNZB-nr. 3 : De minimum- en maximumtemperatuur van het water is geregeld in het Reglementsartikel E 6.)
- 1.5 Voor wedstrijden onder auspiciën van de FINA dienen de speelveld-afmetingen, de waterdiepte, de temperatuur en de lichtintensiteit te voldoen aan het gestelde in FR 7.2, FR 7.3, FR 7.4 FR 7.5 en FR 8.3.
(FINA-FR 7.2)

Speelveld: De afstand tussen de respectievelijke doellijnen bedraagt 30,0 meter. De breedte van het speelveld bedraagt 20 meter. De diepte van het water is nergens minder zijn dan 1,80 meter (bij voorkeur 2,00 meter).

(FINA-FR 7.3)

De watertemperatuur is 26 graden Celcius, plus of min 1 graad tolerantie.

(FINA-FR 7.4)

De lichtintensiteit mag niet minder dan 600 lux bedragen.

(FINA-FR 7.5)

Afwijkingen op FR 7.2 zijn toegestaan met toestemming van de bond die de wedstrijd organiseert.

(FINA-FR 8.3)

Bij Olympische Spelen en Wereldkampioenschappen mag de lichtintensiteit niet minder dan 1500 lux bedragen.

- 1.6 Aan elk van de beide speelveldzijden moeten duidelijke merktekens zijn aangebracht om het volgende aan te duiden:
 - witte merktekens - de doellijnen en de middenlijn
 - rode merktekens - de 2-meterlijnen
 - gele merktekens - de 4-meterlijnen
 - groene merktekens - de 7-meterlijnen
- 1.7 Op elke speelveldbegrenzing achter de doellijn aan de zijde tegenover de jurytafel moet, om het terugkomvak aan te duiden, een rood merkteken zijn aangebracht op 2 meter gemeten vanuit de hoek van het speelveld.

(KNZB-nr. 4: Bij een speelveld met een geringere breedte dan 15 meter worden deze merktekens naar verhouding dichter bij de zijlijnen geplaatst. Het aldus ontstane vak tussen doellijn, zijlijn en speelveldbegrenzing vanaf het merkteken, wordt het "terugkomvak" genoemd. Bij een speelveld waarbij de speelveldbegrenzing wordt gevormd door een lijn met drijvers, bevindt zich het "terugkomvak" direct achter deze lijn vanaf het merkteken tot aan de zijlijn.)
- 1.8 Er moet voldoende ruimte zijn om het de scheidsrechters mogelijk te maken zich vrij van het ene naar het andere einde van het speelveld te verplaatsen. Tevens moet ruimte voorzien zijn in het verlengde van de doellijnen ten behoeve van de grensrechters.
- 1.9 De secretaris moet de beschikking hebben over een aparte rode, witte en blauwe vlag met de afmetingen van 0,35 x 0,20 meter.

WP 2 Doelen

- 2.1 De twee doelpalen en de dwarslat van een waterpolodoel, moeten stevig en haaks op elkaar gemonteerd, aan de voorkant 0,075 meter breed en wit geschilderd zijn. De doelen zijn geplaatst op de doellijnen op beide speelhelften op gelijke afstand van de zijden en op niet minder dan 0,30 meter voor de speelveldbegrenzingslijnen.
- 2.2 De afstand tussen de binnenkanten van de doelpalen moet 3 meter bedragen. Als de diepte van het water 1,50 meter of meer is, moet de onderzijde van de dwarslat zich op een hoogte van 0,90 meter boven het wateroppervlak bevinden. Als het water minder dan 1,50 meter diep is, moet de onderzijde van de dwarslat zich op 2,40 meter boven de bodem van het bad bevinden.
- 2.3 Aan de doelpalen en dwarslat moeten loshangende netten, die de gehele doelruimte omsluiten, op een solide manier zijn bevestigd. Ze moeten zodanig aan het doel bevestigd zijn, dat zij binnen het doel, achter de doellijn, overal een vrije ruimte laten van tenminste 0,30 meter.

WP 3 De bal

- 3.1 De bal moet rond zijn en voorzien van een luchtkamer met zelfsluitend ventiel. Ze moet waterdicht zijn, zonder opgelegde naden en vrij van vet of soortgelijke substantie.
- 3.2 Het gewicht van de bal is minimaal 400 gram en maximaal 450 gram.
- 3.3 Bij herenwaterpolo bedraagt de omtrek van de bal minimaal 0,68 meter en maximaal 0,71 meter. De druk in de bal bedraagt 90-97 kPa (kilo Pascal) (13-14 PSI pounds per square inch atmosferic).
- 3.4 Bij dameswaterpolo bedraagt de omtrek van de bal minimaal 0,65 meter en maximaal 0,67 meter. De druk in de bal bedraagt 83-90 kPa (kilo Pascal) (12-13 PSI pounds per square inch atmosferic).

(KNZB-nr. 5: Bij iedere wedstrijd dienen minimaal 3 deugdelijke ballen beschikbaar te zijn. Bij aspiranten II en pupillenwedstrijden wordt met ballen overeenkomstig WP 3.4 gespeeld.)

WP 4 Mutsen

- 4.1** De mutsen van de ploegen moeten afwijkend van kleur zijn, zij moeten anders dan egaal rood zijn en moeten verschillen van de kleur van de bal, dit ter goedkeuring door de scheidsrechters.
De scheidsrechters kunnen van de ploeg die niet met de witte mutsen speelt, verlangen dat zij blauwe mutsen draagt. De doelverdedigers dragen een rode muts. De mutsen worden met bandjes onder de kin vastgemaakt en als een speler zijn muts gedurende het spel verliest, zet hij deze weer op bij de eerstvolgende geschikte onderbreking van het spel, wanneer het team van de betreffende speler balbezit heeft. De mutsen moeten gedurende de gehele duur van de wedstrijd worden gedragen.
- 4.2** Bij Olympische Spelen, Wereldkampioenschappen en andere FINA-evenementen moeten de mutsen voorzien zijn van veerkrachtige oorbeschermers. Het wordt aanbevolen om mutsen voorzien van oorbeschermers ook bij alle overige competities te gebruiken. De oorbeschermers van een ploeg moeten dezelfde kleur hebben, met dien verstande dat de doelverdediger rode oorbeschermers mag dragen.
(KNZB-nr.6: WP 4.2 geldt in Nederland voor alle officiële wedstrijden.)
- 4.3** De mutsen moeten op beide zijanten genummerd zijn met cijfers die 0.10 meter hoog zijn. De doelverdediger draagt mutsnummer 1 en de overige mutsen zijn genummerd van 2 tot en met 15. Een vervangende doelverdediger moet de doelverdedigersmuts dragen. Het is een speler niet toegestaan om gedurende de wedstrijd van mutsnummer te wisselen behalve met toestemming van een scheidsrechter en registratie door de secretaris.
(KNZB-nr. 7: De doelverdediger draagt mutsnummer 1. Een vervangende doelverdediger draagt mutsnummer 15. De overige mutsen zijn genummerd van 2 tot en met 14. Het is niet toegestaan een zelfde nummer als een medespeler te dragen.)
- 4.4** Bij internationale wedstrijden moeten de mutsen aan de voorzijde het internationale drie-letterig landenmonogram en mogen de mutsen de nationale vlag tonen. Het landenmonogram mag niet meer dan 4 cm hoog zijn.

WP 5 Ploegen en vervangers

- 5.1** Elke ploeg bestaat uit zeven spelers, van wie er één de doelverdediger is die de daarbij behorende muts moet dragen en uit zes reserves, die als vervanger gebruikt mogen worden. Van een ploeg die minder dan zeven spelers heeft zal niet worden geëist dat de ploeg met een doelverdediger speelt.
- 5.2** Alle spelers die op enig moment niet aan het spel deelnemen, moeten samen met de (assistent) coach en begeleiders op de bank van de ploeg zitten. Behalve gedurende de rusttijden tussen speelperioden mogen de spelers en teamofficials de bank niet verlaten. Dit laatste geldt niet voor de hoofdcoach.
De ploegen wisselen van speelzijden en banken na twee speelperioden en na de eerste speelperiode van de eventuele extra tijd. De banken voor de ploegen zijn beide gesitueerd aan de zijde tegenover die van de jurytafel.
(KNZB-nr. 8: Op een bank mogen maximaal 3 coaches/begeleiders en 6 reservespelers, met hun muts op, plaats nemen.)
- 5.3** De aanvoerders zijn spelers van hun respectievelijke ploegen en zij zijn elk verantwoordelijk voor het goede gedrag en de discipline van hun ploeg.
(KNZB-nr. 9: Wanneer de aanvoerder voor de verdere duur van de wedstrijd wordt uitgesloten dient een vervanger zich als zodanig kenbaar te maken aan de scheidsrechters.)
- 5.4** De spelers moeten ondoorzichtige zwemkleding of zwemkleding met daaronder een afzonderlijk broekje/slip dragen en moeten zich voordat zij aan het spel deelnemen van alle voorwerpen ontdoen welke letsel zouden kunnen veroorzaken.
- 5.5** Spelers mogen geen vet, olie of ander vergelijkbaar product op het lichaam hebben. Indien de scheidsrechter vóór de wedstrijd constateert, dat een dergelijke substantie is gebruikt dan geeft hij opdracht dit onmiddellijk te verwijderen. Het begin van de wedstrijd wordt niet uitgesteld om de substantie te kunnen verwijderen. Als deze overtreding ontdekt wordt nadat het spel is begonnen, dan wordt de

- overtredende speler voor de verdere duur van de wedstrijd uitgesloten en wordt het een vervanger meteen toegestaan in het speelveld te komen via het terugkomvak het dichtst bij zijn eigen doellijn.
- 5.6** Op ieder willekeurig moment mag een speler worden vervangen door het speelveld te verlaten via het terugkomvak het dichtst bij zijn eigen doellijn. De vervanger mag vanuit het terugkomvak in het speelveld komen zodra de te vervangen speler in het terugkomvak zichtbaar boven water is gekomen. In geval er krachtens dit artikel een doelverdediger wordt vervangen, moet de vervanger een doelverdedigersmuts dragen. Krachtens dit artikel mag er geen vervanging plaatsvinden tussen het tijdstip van het door een scheidsrechter toekennen van een strafworp en het nemen van die worp, tenzij voor het nemen van de strafworp een time-out wordt aangevraagd.
- 5.7** Vanaf iedere willekeurige plaats mag een vervanger in het speelveld komen:
- tijdens de rusttijd tussen twee speelperioden, de speelperioden van verlengingen inbegrepen.
 - nadat een doelpunt is gemaakt
 - gedurende een time-out
 - bij het vervangen van een speler, die een bloedende wond heeft of geblesseerd uitvalt.
- 5.8** Een vervanger moet gereed liggen om een speler zonder oponthoud te vervangen. Indien hij niet gereed ligt gaat het spel zonder hem verder en mag hij op ieder moment vanuit het terugkomvak het dichtst bij zijn eigen doellijn in het speelveld komen.
- 5.9** Een doelverdediger die vervangen is mag, zodra hij weer aan het spel deelneemt, elke positie innemen
- 5.10** Indien een doelverdediger om medische redenen uitvalt, staan de scheidsrechters onmiddellijke vervanging toe, met dien verstande dat een van de spelers de muts van de doelverdediger opzet.

WP 6 Officials

- 6.1** Bij FINA-evenementen bestaat de leiding uit 2 scheidsrechters, 2 grensrechters, tijdopnemers en secretarissen, elk met de hierna beschreven bevoegdheden en taken. Een dergelijke leiding wordt ook aanbevolen indien dat mogelijk is bij andere wedstrijden, met dien verstande dat in een wedstrijd die geleid wordt door twee scheidsrechters en zonder grensrechters, de scheidsrechters de bevoegdheden en taken, die in WP 8.2 worden toegewezen aan de grensrechters, op zich nemen (met uitzondering van het geven van de specifieke vlagsignalen).
(KNZB-nr. 10: In alle competitiewedstrijden moet een juryploeg fungeren van minimaal 3 functionarissen, allen in het bezit van de W-bevoegdheid.)
 Opmerking: Afhankelijk van de belangrijkheid kunnen wedstrijden worden geleid door groepen van vier tot acht officials, te weten:
- Scheidsrechters en grensrechters:**
 Twee scheidsrechters en twee grensrechters; of twee scheidsrechters en geen grensrechters; of één scheidsrechter en twee grensrechters.
 - Tijdopnemers en secretarissen:**
 Met één tijdopnemer en één secretaris: De tijdopnemer neemt de tijd op van het aaneengesloten balbezit van elke ploeg als bepaald in WP 20.17. De secretaris neemt nauwkeurig de tijd op van het werkelijke spel, time-outs en van de rusttijden en neemt tevens de tijd op van de respectievelijke periode(n) van uitsluiting van de spelers, die uit het water verwezen zijn overeenkomstig de spelregels. Hij verzorgt ook de verslaglegging van de wedstrijd als vermeld in WP 10.1.
 Met twee tijdopnemers en één secretaris: Tijdopnemer 1 neemt nauwkeurig de tijd op van het werkelijk spel, time-outs en van de rusttijden tussen de perioden. Tijdopnemer 2 neemt de tijd op van het aaneengesloten balbezit van elke ploeg als bepaald in WP 20.17. De secretaris verzorgt de verslaglegging van de wedstrijd als vermeld in WP 10.1.
 Met twee tijdopnemers en twee secretarissen: Tijdopnemer 1 neemt nauwkeurig de tijd op van het werkelijk spel, time-outs en van de rusttijden tussen de perioden. Tijdopnemer 2 neemt de tijd op van het aaneengesloten balbezit van elke ploeg als bepaald in WP 20.17. Secretaris 1 verzorgt het bijhouden van het wedstrijdformulier als vermeld in WP 10.1a.. Secretaris 2 neemt de taken op zich als

vermeld in WP 10.1b.c.&(d) die verband houden met het onjuist terugkomen van uitgesloten spelers of vervangers, de uitsluiting van spelers en de derde persoonlijke fout.

WP 7 Scheidsrechters

- 7.1** De scheidsrechters hebben de algehele leiding van het spel. Hun gezag over de spelers blijft van kracht gedurende de gehele tijd dat zij en de spelers binnen het zwembad verblijven. Alle beslissingen van de scheidsrechters met betrekking tot feitelijke zaken zijn bindend en aan hun uitleg van de spelregels moet gedurende het spel gevolg worden gegeven. De scheidsrechters gaan bij elke situatie gedurende het spel niet uit van veronderstellingen maar van de feiten en interpreteren naar beste vermogen wat zij waarnemen.
- 7.2** De scheidsrechters fluiten voor het aanduiden van begin of herbegin van de wedstrijd en voor het toekennen van doelpunten, doelworpen en hoekworpen (al dan niet door de grensrechter aangegeven), neutrale inworpen en inbreuken op de spelregels. Een scheidsrechter mag een genomen beslissing wijzigen, mits hij zulks doet voordat de bal weer in het spel is gebracht.
- 7.3** De scheidsrechters zullen niet voor een fout fluiten, indien naar hun mening deze spelonderbreking een voordeel zal opleveren voor de ploeg die de overtreding begaat. De scheidsrechters zullen niet voor een gewone fout fluiten als er nog een mogelijkheid is om de bal te spelen.
Opmerking : De scheidsrechters zullen dit principe in z'n volle omvang toepassen. Ze moeten bijvoorbeeld, niet voor een fout fluiten ten gunste van de speler die in balbezit is en op weg is naar het doel van de tegenpartij, omdat dat beschouwd wordt als voordeel geven aan de ploeg die de overtreding begaat.
(KNZB-nr. 11: De scheidsrechter die een foutief teken geeft of scheidsrechters die ieder verschillende tekens geven, moeten zich de bal laten aangeven. Nadat zij, eventueel na onderling overleg, het goede teken en de plaats van overtreding hebben aangegeven, moeten zij de ploegen voldoende tijd geven om hun posities in te nemen, alvorens de bal in het speelveld te werpen en een teken te geven dat de worp, ter voortzetting van het spel, genomen kan worden.)
(KNZB-nr. 12: De scheidsrechters moeten indien zij, nadat het spel weer hervat is, een juryfout vaststellen resp. indien zij van mening zijn dat de jurysignalen niet duidelijk waren, de speeltijd terug zetten naar het moment in de wedstrijd waarop zich deze situatie voordeed. Alle tussentijdse voorvallen die op het wedstrijdformulier geregistreerd werden zullen daarbij vervallen met uitzondering van die fouten gemaakt tegen de regels WP 21.9, WP 21.10 en WP 21.11.
De vervanging overeenkomstig WP 21.9 en WP 21.11 wordt daarbij geacht te hebben plaatsgevonden op het tijdstip van herbegin na zo'n situatie.)
- 7.4** De scheidsrechters hebben de bevoegdheid elke speler uit te sluiten overeenkomstig de betreffende spelregel en de wedstrijd te staken als een speler, daartoe gelast, zou weigeren het water te verlaten.
- 7.5** De scheidsrechters hebben de bevoegdheid om elke speler, ploegfunctionaris of toeschouwer te gelasten de zwemzaal te verlaten wiens gedrag hen verhindert hun functie op een behoorlijke en onpartijdige wijze uit te voeren.
- 7.6** De scheidsrechters hebben de bevoegdheid de wedstrijd op elk moment te staken indien, naar hun oordeel, het gedrag van de spelers of toeschouwers of andere omstandigheden een regelmatig verloop verhinderen. Indien de wedstrijd gestaakt moet worden, brengen de scheidsrechters aan de bevoegde instanties verslag uit.

WP 8 Grensrechters

- 8.1** De grensrechters zijn gesitueerd aan de zelfde zijde als de jurytafel, beide op de doellijn aan het einde van het speelveld.
- 8.2** De taken van de grensrechters zijn:
- het geven van een teken d.m.v. het heffen van één arm in verticale positie, als de spelers zich op de juiste wijze hebben opgesteld op hun respectievelijke doellijnen bij het begin van een speelperiode;
 - het geven van een teken d.m.v. het heffen van twee armen in verticale positie, bij een onjuist begin of herbegin;
 - het geven van een teken d.m.v. het horizontaal wijzen van de arm in aanvallende richting, bij een doelworp;

- d. het geven van een teken d.m.v. het horizontaal wijzen van de arm in aanvallende richting, bij een hoekworp;
- e. het geven van een teken d.m.v. het heffen en kruisen van beide armen bij een doelpunt;
- f. het geven van een teken d.m.v. het heffen van twee armen in verticale positie, bij het onjuist terugkeren van een uitgesloten speler of onjuist in het speelveld komen van een vervanger.

(KNZB-nr. 13: Deze laatste taak is alleen van toepassing bij internationale wedstrijden.)

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

Opmerking: Telkens als de bal buiten het speelveld geraakt door een worp of door het van richting veranderen, moet de grensrechter op aangeven van de scheidsrechter onmiddellijk gooien naar de dichtstbijzijnde speler van de ploeg die nu balbezit heeft.

WP 9 Tijdopnemers

- 9.1** De taken van de tijdopnemers zijn:

- a het opnemen van de exacte tijdsduur van werkelijk spel, time-outs en van de rustperiodes;
- b het opnemen van de tijdsduur van aaneensluitend balbezit van elke ploeg;
- c het opnemen van de tijdsduur van uitsluiting van de spelers die uitgesloten zijn, overeenkomstig de spelregels, en het bepalen van de tijdstippen waarop deze spelers of hun vervangers weer mogen terugkomen;
- d het hoorbaar aankondigen van het begin van de laatste minuut van de wedstrijd en van de eventuele extra-tijd;
- e met een fluitsignaal het einde van een time-out aangeven.

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

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

WP 10 Secretarissen

- 10.1** De taken van de secretarissen zijn:

- a het invullen van het wedstrijdformulier, daarbij inbegrepen het registreren van de spelers, de speelstand, time-outs, alle uitsluitingsfouten, strafworfouten, en de persoonlijke fouten die aan elke speler worden toegekend.
- b het controleren van de duur van uitsluiting van spelers en het aangeven van het einde van de uitsluitingsperiode door het omhoog heffen van de vereiste vlag; behalve als de scheidsrechter het terugkomen van een uitgesloten speler of vervanger heeft toegestaan, nadat het balbezit weer is overgegaan naar de ploeg van die speler;
- c het aangeven met de rode vlag en een fluitsignaal van elke onjuiste terugkomst in het speelveld van een uitgesloten speler of onjuist in het speelveld komen van een vervanger (inbegrepen het na een vlagsignaal van een grensrechter aangeven van het onjuiste terugkomen of in het speelveld komen). Dit signaal stopt het spel onmiddellijk;

(KNZB-nr. 14: De hier genoemde taak van de grensrechter is alleen van toepassing bij internationale wedstrijden.)

- d het onmiddellijk aangeven van een derde persoonlijke fout van elke betreffende speler op de volgende wijze:
 1. met de rode vlag als de derde persoonlijke fout een uitsluitingsfout is;

2. met de rode vlag en een fluitsignaal als de derde persoonlijke fout een strafworfout is.

(KNZB-nr. 15: In alle gevallen dat een derde persoonlijke fout ontstaat als gevolg van het toekennen van een strafworp, herhaalde fluitsignalen blijven geven tot de scheidsrechter dit opmerkt.)

WP 11 Spelduur

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

11.2 Tussen de speelperioden is er een rust van twee minuten. De ploegen, inclusief de spelers, coaches en begeleiders, wisselen van speelzijde voordat de derde speelperiode begint en voor de eerste speelperiode van de eventuele extra tijd.

11.3

a. Wanneer een wedstrijd, waarin een beslissing is vereist, met gelijke stand tijdens de reguliere speeltijd is geëindigd, volgt er na een rustperiode van vijf minuten, waarin de ploegen van speelhelft wisselen, twee extra perioden van ieder drie minuten actieve speeltijd met een rustperiode van één minuut, waarin de scheidsrechters van speelhelft wisselen.

b. Wanneer de stand dan nog gelijk is, wordt de wedstrijd verder verlengd met extra perioden van drie minuten actief spel, totdat er een doelpunt is gemaakt (golden goal).

Vóór de aanvang van de derde en eventuele vijfde, zevende etc. periode van de verlenging wisselen de ploegen van speelhelft. Vóór het begin van de eventuele vierde, zesde, achtste etc. periode van verlenging wisselen de scheidsrechter van helft.

Opmerking: wanneer een strafworpenserie nodig is, volgt de procedure dat ieder team beurtelings vijf strafworpen neemt op het doel van de tegenstander. Het eerste team neemt zijn eerste strafworp en daarna het andere team zijn eerste strafworp etc.

Als de stand gelijk is na deze eerste serie, zal ieder team beurtelings een strafworp nemen totdat één team een doelpunt maakt en het andere team mist.

Verschillende spelers van het team moeten de strafworpen nemen.

11.4 Alle zichtbare klokken geven de speeltijd op een aflopende wijze aan (dit betekent, de klok geeft de tijd aan die in een speelperiode nog gespeeld moet worden).

(KNZB-nr. 16: Speeltijden zijn geregeld in reglementsartikel E 23 resp. het competitie-reglement.)

WP 12 Time outs

12.1 Iedere ploeg mag in een wedstrijd drie time outs nemen. De derde time out mag enkel in de verlenging worden aangevraagd.

De duur van een time out is één minuut. Een time out kan op elk moment worden aangevraagd door de coach van de balbezittende ploeg door het roepen van time out en het met zijn handen maken van een T-gebaar. Als een time out wordt aangevraagd, stoppen de scheidsrechters of de secretarissen de wedstrijd door middel van een fluitsignaal.

(KNZB-nr. 17: Time-out is alleen van toepassing bij hoofd- en eerste klasse wedstrijden dames en heren en de res. hoofdklasse heren.)

Opmerking: Tijdens de time-out moeten beide ploegen op hun eigen helft van het speelveld blijven om aanwijzingen van de coach te ontvangen: ploegen mogen hun posities pas weer innemen na het verstrijken van 45 seconden op aangeven van de jurytafel.

12.2 Op een fluitsignaal van de scheidsrechter wordt het spel hervat door de ploeg die in balbezit is met het nemen van de vrije worp op de middellijn, behalve:

a. Als er voor het nemen van een strafworp of een hoekworp een time out wordt aangevraagd, dan blijft die worp staan om nog genomen te worden

- b. Als er, nadat er een doelpunt is gemaakt, een time out wordt aangevraagd, dan zullen de scheidsrechters het spel overeenkomstig WP15 (herbegin na een doelpunt) moeten hervatten en het spel onmiddellijk stilleggen voor de aangevraagde time out.
Opmerking: De 35-secondenklok loopt door vanaf het herbegin na de time-out.
- 12.3** Als de coach van de ploeg, die balbezit heeft, een time-out meer aanvraagt dan waarop hij recht heeft, wordt het spel stilgelegd. Het spel wordt daarna met het nemen van een vrije bal op de middenlijn door een speler van de tegenpartij hervat.
- 12.4** Als de coach van de ploeg, die niet in balbezit is, een time-out aanvraagt, wordt het spel stilgelegd en een strafworp aan de tegenpartij toegekend.
- 12.5** Bij de spelhervatting na de time-out mogen spelers elke willekeurige positie op het speelveld innemen, met inachtneming van de spelregels die betrekking hebben op het nemen van strafworpen en hoekworpen.

WP 13 Het begin van het spel

- 13.1** Vóór het begin van het spel en in tegenwoordigheid van de scheidsrechters tossen de aanvoerders, waarbij de winnaar mag bepalen aan welke kant van het speelveld zijn ploeg zal starten.
- 13.2** Bij het begin van elke speelperiode stellen de spelers zich op de respectievelijke doellijnen op, ongeveer één meter uit elkaar en tenminste één meter van de doelpalen. Er mogen zich slechts twee spelers tussen de doelpalen bevinden. Geen enkel lichaamsdeel van de spelers mag zich daarbij op waterniveau over de doellijn bevinden.
- 13.3** Wanneer de scheidsrechters zich ervan overtuigd hebben dat de ploegen gereed zijn, geeft één scheidsrechter het fluitsignaal om te beginnen gevolgd door het vrij laten of inwerpen van de bal op de middenlijn.
(KNZB-nr. 18: Inwerpen ter hoogte van de middenlijn op circa 2 meter uit de zijlijn.)
(KNZB-nr. 19: De scheidsrechter aan de zijde van de jurytafel geeft het beginsignaal, zodra zijn collega aan de overzijde van het speelveld duidelijk maakt dat alle spelers gereed liggen. Deze doet dit door zijn arm gestrekt omhoog te heffen. De scheidsrechter aan de kant van de jurytafel, staat met een arm omhoog gereed. Zodra de collega zijn arm omhoog heft, gaat zijn arm naar beneden. Tegelijkertijd wordt het fluitsignaal ten teken van aanvang van de wedstrijd gegeven.)
- 13.4** Zou de bal met een duidelijk voordeel voor één der ploegen ingegooid of vrijgekomen zijn, dan laat de scheidsrechter zich de bal aangeven en geeft hij een neutrale inworp op de middenlijn.

WP 14 Het maken van een doelpunt

- 14.1** Een doelpunt is gemaakt als de bal de doellijn tussen de beide doelpalen en onder de dwarslat geheel gepasseerd is.
- 14.2** Een doelpunt kan worden gemaakt vanaf elke plaats binnen het speelveld; het is alleen de doelverdediger niet toegestaan de middenlijn te overschrijden of de bal aan te raken over de middenlijn.
- 14.3** Een doelpunt mag worden gemaakt met elk lichaamsdeel, uitgezonderd de gebalde vuist. Een doelpunt mag worden gemaakt door de bal in het doel te zwemmen (dribbelen).
Bij het begin van de wedstrijd of elk herbegin, moet de bal tenminste door twee spelers (van één van beide ploegen uitgezonderd de verdedigende doelverdediger) bewust gespeeld of aangeraakt worden behalve bij het nemen van:
- a. een strafworp;
 - b. een vrije worp door een speler in zijn eigen doel;
 - c. een doelworp als direct schot;
 - d. een direct schot uit een buiten de 7 meter gegeven vrije worp.

Opmerking: Een doelpunt mag worden gemaakt door een speler die van buiten het 7 meter gebied direct op doel schiet, nadat aan zijn ploeg een vrije worp buiten de 7 meter is toegekend. Als de speler de bal in het spel brengt, kan er alleen maar een doelpunt worden gemaakt, wanneer de bal bewust aangeraakt wordt door een andere speler, uitgezonderd de verdedigende doelverdediger.

Als bij de toekenning van een overtreding buiten de 7-meter, de bal zich dichterbij het doel van de verdedigende ploeg bevindt, mag er volgens deze spelregel een doelpunt worden gemaakt als de bal zonder oponthoud teruggelegd wordt op de plaats waar de overtreding werd begaan en er dan onmiddellijk vanuit die positie geschoten wordt.

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

- a. een time-out;
- b. een doelpunt;
- c. een blessure, inclusief een bloedende wond;
- d. het vervangen of vastzetten van een muts;
- e. het opvragen van de bal door de scheidsrechter;
- f. het door de bal verlaten van het speelveld;
- g. enig ander oponthoud).

14.4 Een doelpunt is gemaakt als, na het verstrijken van de 35 seconden balbezit of op het einde van een speelperiode, de bal zich in de vlucht bevindt en in het doel gaat.

Opmerking: In de omstandigheden van deze spelregel wordt een doelpunt toegekend, als de bal in het doel belandt nadat hij een doelpaal, de doellat, de doelverdediger of een andere verdedigende speler geraakt heeft en/of opspringend(taterend) van het water. Als het eindsignaal van de speelperiode heeft geklonken en de bal wordt op weg naar het doel nog bewust gespeeld of aangeraakt door een andere speler van de aanvallende ploeg, wordt geen doelpunt toegekend. Met inachtneming van de omstandigheden als omschreven in deze spelregel kent de scheidsrechter een strafworp toe, als de bal in zijn vlucht is naar het doel en de doelverdediger of een andere speler van de verdedigende ploeg het doel omlaag trekt, of als met uitzondering van de doelverdediger een verdedigende speler binnen zijn eigen 4 meter gebied de bal met een gebalde vuist of beide handen of armen stopt om zodoende een doelpunt te voorkomen, als de bal naar zijn mening de doellijn bereikt zou hebben als de overtreding niet gemaakt zou zijn.

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

WP 15 Herbegin na een doelpunt

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

WP 16 Doelworpen

16.1 Een doelworp wordt toegekend:

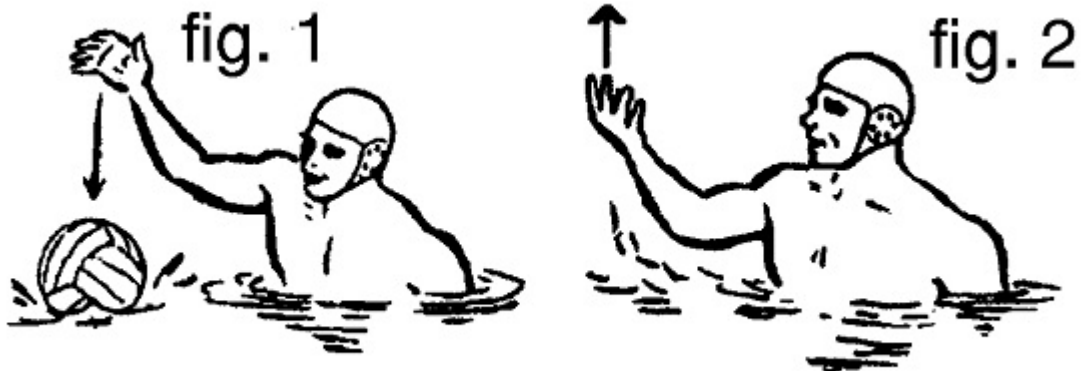
- a. als de bal, die het laatst is gespeeld of aangeraakt door een speler van de aanvallende ploeg, de doellijn helemaal overschrijdt, met uitzondering van het gedeelte tussen de doelpalen en onder de dwarslat
- b. als de bal de doellijn tussen de doelpalen en onder de dwarslat volledig overschrijdt, of de doelpalen, de dwarslat of de verdedigende doelverdediger rechtstreeks raakt uit:
 1. een vrije worp, gegeven binnen de 7-meterlijn;
 2. een vrije worp, gegeven buiten de 7-meter en niet onmiddellijk genomen;
 3. een doelworp, niet onmiddellijk genomen;
 4. een hoekworp.

16.2 De doelworp wordt genomen door de doelverdediger van de verdedigende ploeg, vanaf een willekeurig punt binnen zijn 2-meter gebied. Als de doelverdediger het water heeft verlaten wordt de doelworp genomen door een andere speler van de verdedigende ploeg. Een doelworp die niet volgens deze spelregel plaatsvindt, wordt overgenomen.

Opmerking: Er mag geen onnodig oponthoud zijn bij het nemen van een vrije worp, doelworp of hoekworp. De worp moet zodanig worden genomen dat de andere spelers in staat zijn waar te nemen dat de bal de hand van de nemer verlaat.

Spelers begaan vaak de fout van overdreven tijdgebruik bij het nemen van de worp omdat ze de bepaling als gesteld in WP 19.4 over het hoofd zien, die toelaat dat de nemer met de bal opzweemt (dribbelt) alvorens deze naar een andere speler te plaatsen.

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



WP 17 Hoekworp

17.1 Een hoekworp wordt toegekend als de bal de doellijn helemaal heeft gepasseerd met uitzondering van het gedeelte tussen de doelpalen en de dwarslat en het laatst is aangeraakt door een speler van de verdedigende ploeg.

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

Opmerking: Voor de manier van nemen van de worp, zie de opmerking bij WP 16.2

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

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

WP 18 Neutrale inworp

18.1 Een neutrale inworp wordt toegekend:

- als bij het begin van een speelperiode een scheidsrechter van mening is dat de bal zodanig terecht gekomen is, dat dit duidelijk in het voordeel van één ploeg is;
- als één of meer spelers van beide ploegen tegelijkertijd een fout begaan, waarbij het voor de scheidsrechters onmogelijk is te onderscheiden wie de eerste overtreding maakte;
- als beide scheidsrechters op hetzelfde moment een fluitsignaal geven voor gewone fouten van verschillende ploegen;
- als spelers van beide ploegen tegelijkertijd een uitsluitingsfout begaan, hetzij gedurende werkelijk spel dan wel in dode tijd. De neutrale inworp vindt plaats na de uitsluiting van de overtredende spelers;
- als de bal een hindernis boven het water raakt of daarop blijft liggen.

- 18.2** Bij een neutrale inworp, werpt een scheidsrechter de bal in het speelveld ongeveer ter hoogte van de plaats waar het voorval zich voordeed en op een zodanige wijze dat de spelers van beide ploegen een gelijke kans hebben de bal te bemachtigen. Een neutrale inworp toegekend binnen het twee-metergebied wordt genomen op de twee-meterlijn
- 18.3** Als de scheidsrechter bij een neutrale inworp van mening is dat de bal zodanig terecht gekomen is dat dit duidelijk in het voordeel is van een der ploegen, laat hij zich de bal aangeven en neemt hij de neutrale inworp opnieuw.

WP 19 Vrije worpen

- 19.1** Een vrije worp wordt genomen op de plaats waar de overtreding is begaan, behalve:
- als de bal verder verwijderd is van het doel van de verdedigende ploeg, dan wordt de vrije worp genomen vanaf de plaats waar de bal zich bevindt;
 - als de overtreding gemaakt wordt door een verdedigende speler binnen zijn twee-metergebied, wordt de vrije worp genomen op de twee-meterlijn tegenover de plaats waar de overtreding werd begaan, of, als de bal zich buiten het twee-metergebied bevindt, dan vanaf de plaats waar de bal zich bevindt;
 - waar op een andere manier in de spelregels is voorzien.
- Een vrije worp, genomen vanaf een verkeerde plaats wordt overgenomen.
- 19.2** De tijd toegestaan aan een speler voor het nemen van een vrije worp is overgelaten aan het oordeel van de scheidsrechters; deze is redelijk en zonder onnodig oponthoud maar betekent niet onmiddellijk. De speler die duidelijk in de meest gereede positie ligt om een vrije worp te nemen en dit niet doet, begaat een overtreding.
- 19.3** De verantwoordelijkheid voor het werpen van de bal naar de speler die de vrije worp gaat nemen berust bij de ploeg aan wie de vrije worp is toegekend.
- 19.4** Een vrije worp wordt genomen op een manier, die de andere spelers in staat stelt waar te nemen wanneer de bal de hand verlaat van de speler die de vrije worp neemt. Het is de nemer van de vrije worp dan toegestaan de bal mee te voeren of op te zwemmen (dribbelen) voordat hij de bal plaatst naar een andere speler. De bal is onmiddellijk in het spel zodra hij de hand verlaat van de speler die de vrije worp neemt.
- Opmerking:** Voor de wijze van het nemen van de vrije worp, zie opmerking bij WP 16.2.

WP 20 Gewone fouten

- 20.1** Het is een gewone fout om een van de navolgende overtredingen te begaan: (WP 20.2 t/m WP 20.18). Een gewone fout wordt bestraft met een vrije worp voor de tegenpartij.
- Opmerking:** De scheidsrechters fluiten overeenkomstig de spelregels voor gewone fouten om de aanvallende ploeg zo een voordeelsituatie te laten verwerven. Echter, de scheidsrechters moeten daarbij letten op de bijzondere omstandigheden als genoemd in WP7.3 (voordeel).
- 20.2** Het te vroeg uitzwemmen bij het begin of herbegin van een speelperiode, voordat de scheidsrechter het beginsignaal heeft gegeven.
De vrije worp wordt genomen vanaf de plaats waar de bal zich bevindt, of, als de bal niet in het veld gebracht is, vanaf de middenlijn.
- 20.3** Het helpen van een speler bij het begin, een herbegin of op elk ander moment gedurende het spel.
- 20.4** Het zich vasthouden aan of zich afzetten van de doelpalen of hun bevestigingen. Het, behalve bij het begin van een speelperiode, steunen op, zich vasthouden aan of zich afzetten van de zijkanten of uiteinden van het zwembad tijdens werkelijk spel.
- 20.5** Het actief deelnemen aan het spel staande op de bodem van het bad, lopen als het spel aan de gang is of springen van de bodem van het bad om de bal te spelen of een tegenstander aan te vallen. Deze spelregel is niet van toepassing op de doelverdediger binnen zijn 4-metergebied.
- 20.6** Het volledig onder water duwen of houden van de bal wanneer men aangevallen wordt.

Opmerking: Het is een gewone fout de bal onder water te duwen of te houden als men aangevallen wordt, zelfs als de hand van de speler die de bal vasthoudt met de bal onder water wordt geduwd bij een aanval van de tegenstander (fig.3). Het maakt daarbij geen verschil of de bal onder water verdwijnt tegen zijn wil. Wat van belang is, is dat de fout wordt toegekend tegen die speler die de bal houdt op het moment dat de bal onder water geduwd werd. Het is belangrijk eraan te denken dat de overtreding alleen dan optreedt als de speler de bal onder water duwt als hij wordt aangevallen.

Dus, indien de doelverdediger hoog uit het water komt om een schot te stoppen

fig. 3



en dan, al terugzakkend, de bal voor een ogenblik onder water duwt, begaat hij geen overtreding; maar indien hij, aangevallen door een tegenstander, de bal onder water blijft houden dan pleegt hij wel inbreuk op deze spelregel en als zijn handelingen een vermoedelijk doelpunt voorkomen, moet een strafworp worden toegekend overeenkomstig WP 22.2.

- 20.7 Het stompen van de bal met gebalde vuist. Deze spelregel is niet van toepassing op de doelverdediger binnen zijn eigen 4-metergebied.
- 20.8 Het met twee handen tegelijkertijd spelen of aanraken van de bal. Deze spelregel is niet van toepassing op de doelverdediger binnen zijn eigen 4-metergebied.
- 20.9 Het hinderen of op een andere manier de bewegingsvrijheid van een tegenstander die de bal niet houdt belemmeren, daarbij inbegrepen het zwemmen op de schouders, rug of benen van een tegenstander. "Houden" betekent het opnemen, vasthouden of aanraken van de bal, maar het opzwemmen (dribbelen) met de bal wordt niet als houden beschouwd.

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

Het is duidelijk dat de speler de bal "houdt" als hij deze boven water uittilt. (fig. 4) De speler houdt ook de bal als hij opzwemt met de bal in zijn hand of de op het wateroppervlak drijvende bal aanraakt (fig. 5).

Met de bal opzwemmen (dribbelen), als getoond in fig. 6 wordt niet als "de bal houden" beschouwd.