

## HATODIK RÉSZ: VÍZILABDA SZABÁLYOK

### 1. JÁTÉKTÉR ÉS ESZKÖZÖK

1.1 A játéktér, a kapuk, a labda és az egyéb eszközök tulajdonságainak a 4. számú függelékben foglaltaknak kell megfelelnie.

1.2 A gólvonalak közötti távolság férfi mérkőzéseken nem lehet 20 méternél kisebb és 30 méternél nagyobb. A gólvonalak közötti távolság női mérkőzéseken nem lehet 20 méternél kisebb és 25 méternél nagyobb. A játéktér szélessége nem lehet 10 méternél kisebb és 20 méternél nagyobb.

1.3 A játéktér oldalvonalán kívül, a kispadokkal megegyező oldalon legalább 0.5–1 méter széles területet kell biztosítani a repülőcserékre. Az egyes csapatok számára a repülőcserékre kijelölt rész a csapatok kispadja előtti gólvonal és a játéktér középvonala közötti terület.

### 2. CSAPATOK ÉS JÁTÉKOSOK

#### A csapatok összetétele

2.1 Minden csapat legfeljebb tizenhárom játékosból állhat: tizenegy mezőnyjátékos és két kapus. Egy csapatnak nem több, mint hét játékosal kell kezdenie a játékot, egyikük a kapus kell legyen, akinek a kapus sapkáját kell viselnie. Öt tartalékjátékos csereként használható, a tartalékkapus pedig csak cserekapusként vehet részt a játékban. Annak a csapatnak, amelyik kevesebb, mint hét játékosal játszik, nem kötelező, hogy kapusa legyen. Ha egy csapatnak a cserekapuson kívül nincs több cserejátékosa, úgy akár a kapus, akár a cserekapus (ha van nevezve) mezőnyjátékosként szerepeltethető.

2.2 Azok a játékosok, akik éppen nincsenek játékban, az edzőkkel és a csapatvezetőkkel együtt – a vezetőedző kivételével – a csapat kispadján kell helyet foglaljanak, és onnan a mérkőzés kezdetétől fogva nem mozdulhatnak el, kivéve csere esetén, a játékrészek közötti szünetekben és az időkérések ideje alatt. A támadó csapat vezetőedzője a saját 6 méteres vonaláig szabadon mozoghat. A csapatoknak csak félidőben kell térfelet cserélniük. A kispadokat a versenybírószám asztalával szemközi oldalon kell elhelyezni.

2.3 A csapatkapitányok csapatuk játékban lévő tagjai kell legyenek. A vezetőedzővel közösen ők felelnek a csapat megfelelő magatartásáért és fegyelméért.

2.4 A játékosoknak nem átlátszó fürdőruhát vagy fürdőruhát és külön alsó réteget kell viselniük, és a mérkőzés kezdete előtt minden olyan tárgyat el kell távolítaniuk magukról, amely sérülést okozhat.

2.5 A játékosok teste nem lehet zsírral, olajjal vagy bármilyen olyan anyaggal bekenve, ami feltételezhető előnyt biztosít számukra. Amennyiben a játékvezető a mérkőzés kezdete előtt észleli, hogy egy játékos ilyen anyagot használt, el kell rendelnie annak azonnali eltávolítását. A mérkőzés megkezdését az ilyen anyag eltávolítása nem késleltetheti. Amennyiben a szabálytalanságot a játékvezető a mérkőzés kezdete után észleli, a szabálytalanságot elkövető játékost a mérkőzés hátralévő részéből ki kell zárni, a helyette beálló cserejátékos a saját gólvonalához közelebbi visszatérési területről azonnal bejöhet.

### **A cserék lebonyolítása**

2.6 Egy mezőnyjátékos vagy a kapus a mérkőzés folyamán bármikor lecserélhető. A lecserélendő játékosnak a saját gólvonalához közelebbi visszatérési területen kell elhagynia a játékteret. A cserejátékos akkor léphet a játéktérre a visszatérési területről, amikor a lecserélendő játékos láthatóan felemelkedett a víz színére a visszatérési területen belül, és a víz felszíne felett összeérintik a tenyerüket. Csere a repülőcsere területről is engedélyezett, amennyiben a cserejátékos a gólvonal mögött ereszkedik a vízbe, mindkét játékos – a lecserélendő és a cserejátékos is – a játéktéren kívül tartózkodik a vízben, és a víz felszíne felett összeérintik a tenyerüket. A cserejátékosnak készen kell állnia a cserére. Amennyiben nem áll készen, a játék nélküle folytatódik. A játékos ezután bármikor beléphet a játéktérre a csapat számára kijelölt csereterületekről, miután a víz felszíne felett összeérintette a tenyerét a lecserélendő játékosal, ahol a szabály ezt előírja.

2.7 Amennyiben a kapus kerül lecserélésre ezen szabálypont szerint, a helyére csak a cserekapus állhat be. Büntetődobás megítélése és annak elvégzése közötti időben, illetve VAR-vizsgálat ideje alatt csere nem engedélyezett ezen szabálypont szerint. Abban az esetben, ha a kapus és a cserekapus (ha van nevezve) játékra nem jogosultak vagy nem tudnak a játékban részt venni, egy hét játékosal játszó csapatnak alternatív kapust kell szerepeltetnie, akinek a kapus sapkáját kell viselnie. Egy kapus, akit lecseréltek, csak kapusként játszhat, semmilyen más pozícióban nem szerepeltethető.

**2.8** Büntetődobás megítélése és annak elvégzése közötti időben, illetve VAR-vizsgálat ideje alatt csere nem engedélyezett, kivéve a vérző játékos cseréjét.

**2.9** Egy cserejátékos bárhol beléphet a játéktérre: (a) a játékrészek közötti szünetekben; (b) gól után; (c) időkéresek ideje alatt; (d) vérző vagy sérült játékos cseréjeként.

**2.10** Amennyiben egy játékos saját döntéséből a saját gólvonalához közelebbi visszatérési terület és a repülőcsere terület kivételével bárhol elhagyja a játékteret, kivéve, ha ezt a repülőcsere területen csere céljából teszi, a játékost ezért a cselekedetért nem kell büntetni. Azonban ő vagy helyette cserejátékos csak a játékvezető engedélyével és csak a saját gólvonalához közelebbi visszatérési területről léphet be a játéktérre. A játékos gól után, időkéres után, valamint a következő játékrész kezdetekor ugyancsak visszatérhet a játéktérre.

### **3. JÁTÉKVEZETŐK ÉS VERSENYBÍRÓK**

**3.1** World Aquatics eseményeken a versenybírószám két játékvezetőből, két gólbíróból, időmérőkből, titkárokból, valamint a VAR-ból áll. Az egyes közreműködők jogait és kötelezettségeit az 5. számú függelék tartalmazza, illetve amennyiben az szükséges, a 7. számú függelék eljárásrendjét kell követni.

**3.2** A szabályok érvényesítése érdekében a játékvezetőknek teljes körű felügyeletük alatt kell tartaniuk a mérkőzést. A játékosok, csapatvezetők és nézők feletti rendelkezési joguk mindaddig érvényben van, amíg a játékosok és a játékvezetők a verseny területén tartózkodnak.

**3.3** A játékvezetőknek jogukban áll:

- i. megítélni bármely egyszerű, kiállítással járó vagy büntetődobással járó szabálytalanságot vagy tartózkodni azok megítélésétől egészen addig, amíg azzal az akcióval támogatják, és amíg az előnyös a támadó csapat számára. A játékvezető megítélhet egy szabálytalanságot vagy tartózkodhat annak megítélésétől, ha az ítélet a szabálytalanságot elkövető játékos csapatának jelentene előnyt;
- ii. elrendelni bármely játékos, cserejátékos, néző vagy csapatvezető eltávolítását a medencetérből vagy a verseny területéről, akinek a viselkedése akadályozza őket feladatuk megfelelő és pártatlan végrehajtásában;

- iii. bármikor lefújni a mérkőzést, ha a játékosok vagy nézők viselkedése vagy más körülmények lehetetlenné teszik a mérkőzés valós eredménnyel történő befejezését.

#### **4. A MÉRKŐZÉS IDŐTARTAMA**

**4.1** A mérkőzés négy játékrészből áll, melyek mindegyikének időtartama nyolc perc tiszta játékidő. A játékidő a játékrészek elején akkor indul, amikor egy játékos megérinti a labdát. A tiszta játékidőt mérő órák minden olyan jelzésre meg kell állítani, amely a játék megszakítására vonatkozik, és akkor kell újraindítani, amikor a labda újra játékba kerül azáltal, hogy elhagyja az adott dobást végző játékos kezét, illetve amikor semleges dobást követően egy játékos megérinti a labdát.

**4.2** Két perc szünetet kell tartani az első és második, valamint a harmadik és negyedik játékrész között, és három perc szünetet kell tartani a második és harmadik játékrész között. A csapatoknak – beleértve a játékosokat, edzőket és csapatvezetőket – a harmadik játékrész kezdete előtt térfelet kell cserélniük.

**4.3** A World Aquatics égisze alá tartozó összes vízilabda mérkőzést döntésig kell vinni. Amennyiben szükséges, a mérkőzést büntetőpárbajjal kell eldönteni, és azt a 6. számú függelékben leírtak szerint kell lebonyolítani.

**4.4** Amennyiben egy mérkőzést (vagy egy mérkőzés egy részét) újra kell játszani, úgy azon gólokat, személyi hibákat és időkéresek, amelyeket a megismétlendő időtartam alatt a jegyzőkönyvben rögzítettek, törölni kell, azonban az erőszakos cselekedet, rosszhiszemű játék miatt született kiállítások és az egyéb piros lapos kiállítások érvényben maradnak.

#### **5. IDŐKÉRÉSEK**

**5.1** Minden csapatnak két-két időkérese lehet egy mérkőzés alatt. Az időkéresek időtartama egy perc. Az időkérest a labdát birtokló csapat edzője bármikor jelezheti – akár gól után is, de kivéve büntetődobás megítélése után, valamint VAR-vizsgálat ideje alatt – időkéres vagy timeout bemondásával, kezeivel „T” betűt formázva, a játékvezető vagy a titkár felé jelezve. Egy csapat akkor birtokolja a labdát, ha egy játékosa fogja azt vagy úszik vele. Ha időkérest jeleztek, a játékvezetőnek vagy a titkárnak sípjelzéssel meg kell állítania a játékot, és a játékosoknak azonnal vissza kell térniük a saját térfelükre. Időkérest bármilyen egyéb jóváhagyott eszközzel is lehet jelezni.

**5.2** A játékot a játékvezető sípjelzésére a labdát birtokló csapat indítja újra úgy, hogy a labdát a felezővonalon vagy amögött hozza játékba, kivéve, ha az időkérésre sarokdobás elvégzése előtt került sor; ebben az esetben az adott dobás fennmarad.

**5.3** Amennyiben a labdát birtokló csapat edzője olyan további időkérést jelez, amelyre a csapata nem jogosult, a játékot meg kell állítani, és a játékot az ellenfél valamely játékosa indítja újra úgy, hogy a labdát a felezővonalon hozza játékba.

**5.4** Amennyiben a labdát nem birtokló csapat edzője jelez időkérést, a játékot meg kell állítani, és büntetődobást kell ítélni az ellenfél javára. Jogosulatlan időkérés esetén az edző elveszíti a jogát egy szabályos időkérésre, ha volt még a csapatnak.

**5.5** Az időkérést követő újraindításkor a játékosok tetszőleges pozíciót foglalhatnak el a játéktéren, sarokdobás esetén az ezen szabálypontra vonatkozó feltételek betartásával.

## **6. A JÁTÉK KEZDETE ÉS ÚJRAKEZDÉSEK**

**6.1** A hivatalos programban első helyre sorolt csapatnak fehér vagy az országa színeit jelképező sapkát kell viselnie, és a zsűriasztaltól nézve bal oldalon kezdi a mérkőzést. A másik csapatnak kék vagy az ellenfél sapkaszínétől elütő színű sapkát kell viselnie, és a zsűriasztaltól nézve jobb oldalon kezdi a mérkőzést.

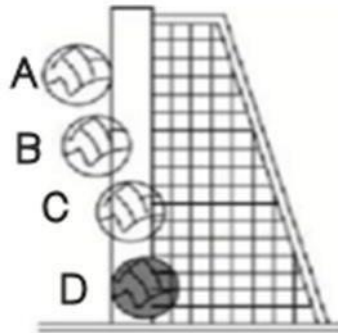
**6.2** A játékrészek kezdetén a játékosoknak a saját gólvonalukon kell elhelyezkedniük, egymástól mintegy egy méter távolságra és legalább egy méter távolságra a kapufáktól. A kapufák között legfeljebb két játékos helyezkedhet el. A játékosok semmilyen testrésze nem lehet a gólvonalon túl a vízfelszínen.

**6.3** Amikor a játékvezetők nyugtázták, hogy a csapatok készen állnak a kezdésre, az egyik játékvezető sípszóval indítja el a játékot, majd a labdát a felezővonal mentén a vízre engedi vagy bedobja.

**6.4** Gólszerzést követően a játékosok tetszőleges pozíciót foglalhatnak el a saját térfelükön. A játékosok semmilyen testrésze nem lehet a felezővonalon túl a vízfelszínen. Az egyik játékvezető sípszóval indítja újra a játékot. A tényleges játék akkor indul újra, amikor a labda elhagyja a gólt nem szerző csapat valamely játékosának kezét. Az újramezést, amelyet nem ezen szabálypontnak megfelelően végeztek el, meg kell ismételni.

## 7. A GÓLLÖVÉS MÓDJA

7.1 Gólt akkor kell ítélni, ha a labda a kapufák között és a keresztléc alatt teljes terjedelmében áthaladt a gólvonal felett. A gólvonal egy képzeletbeli vonal, amely az egyik kapufa elülső élétől a másik kapufa elülső éléig tart. Gólt kell ítélni, ha a labda teljes terjedelmében áthaladt a gólvonal felett (lásd D pozíció az alábbi ábrán). Gól a játéktér bármely pontjáról és bármilyen testrészrel elérhető, kivéve összeszorított ököllel.



7.2 Gól érhető el:

- a) a játék kezdete vagy bármilyen újraindítása után, ha legalább két játékos (bármely csapat részéről, de nem beleértve a védekező kapust) szándékosan megjátssza vagy megérinti a labdát;
- b) büntetődobásból;
- c) egy szabaddobásból, amelyet a játékos a saját kapujába dobott;
- d) azonnali kapura lövésből egy kapuskidobást, sarokdobást vagy egy 6 méteren kívül megítélt szabaddobást követően;
- e) ha egy játékos láthatóan játékba hozta a labdát a 6 méteres vonalon kívül a játék indítása vagy újraindítása után:
  - i. ráúszás vagy játékrész kezdete után;
  - ii. időkérés vagy gól után;
  - iii. sérülés után;
  - iv. sapkacsere után;
  - v. ha a játékvezető kikérte a labdát vagy semleges dobást ítélt;
  - vi. ha a labda elhagyta a játéktérrel az oldalvonalon;
  - vii. egy, a 6 méteres vonalon kívül megítélt szabaddobást követően;
  - viii. bármilyen más késlekedést követően.

**7.3** A gól érvényes, ha a 20 vagy 30 másodperces támadóidő leteltekor, illetve egy játékrész végén a labda a levegőben van, majd áthalad a gólvonalon, beleértve azt, ha a vízről pattan fel, ha érinti a kapufát, a kapust vagy bármely más játékost, kivéve, ha azt egy támadó játékos szándékosan érinti vagy játssza meg.

## **8. EGYSZERŰ HIBÁK**

**8.1** Az alábbi szabálytalanságok (VI 8.2 – VI 8.15) bármelyikének elkövetése egyszerű hibának minősül, amit az ellenfél javára ítélt szabaddobással kell büntetni, kivéve ahol a szabály mást ír elő.

**8.2** Túlhaladni a gólvonalon a játékrészek kezdetén azelőtt, hogy a játékvezető a kezdésre jelt adott volna. A szabaddobást arról a helyről kell elvégezni, ahol a labda van, illetve a felezővonalról, ha a labda még nem került be a játéktérre.

**8.3** Segíteni egy játékost a játékrészek kezdetén vagy bármikor máskor a mérkőzés folyamán.

**8.4** Megfogni a kapufát vagy elrugaszkodni arról vagy annak tartó részeiről, megfogni a medence oldalfalát vagy végét vagy elrugaszkodni onnan játék közben vagy a játékrészek kezdetén.

**8.5** Aktívan részt venni a játékban a medence alján állva, lépéseket tenni a medence fenekén, vagy elrugaszkodni onnan a labda megjátszása vagy az ellenfél szerelése céljából játék közben. Ez a szabálypont nem vonatkozik a kapusra, amíg a saját 6 méteres területén belül tartózkodik.

**8.6** A labdát teljes terjedelmében víz alá vinni vagy víz alatt tartani, miközben a játékost támadják, vagy szándékosan elrejteni azt az ellenfél játékosa(i) elől.

**8.7** Összeszorított ököllel beleütni a labdába, kivéve a kapusnak a 6 méteres területen belül.

**8.8** Két kézzel érinteni vagy megjátszani a labdát, kivéve a kapusnak a 6 méteres területen belül.

**8.9** Ellökni az ellenfelet vagy elrugaszkodni róla, amikor az nem birtokolja a labdát.

**8.10** Az ellenfél góletterületén belül tartózkodni, kivéve, ha az a labda vonala mögött van. Nem számít szabálytalanságnak, ha a játékos a 2 méteres vonalon belül, de a góletterületen kívül tartózkodik. Bármely játékos, aki a labda vonala mögött tartózkodik, beléphet a góletterületre, hogy labdát kaphasson. Bármely, a góletterületen belül tartózkodó játékosnak, aki nem lő kapura, hanem hátrafele passzol, azonnal el kell hagynia a góletterületet, hogy elkerülje az ezen szabálypont szerinti szankciót.

**8.11** Egy szabaddobást, kapuskidobást, sarokdobást vagy büntetődobást az előírtaktól eltérő módon hajtani végre, kivéve a VI 12.2. és a VI 13.4 szabálypontokban szereplő eseteket.

**8.12** Bármely csapat részéről (i) 30 másodperc tényleges játékidőt meghaladó ideig, vagy (ii) kiállítás, sarokdobás esetén, illetve abban az esetben, ha a labda egy lövést követően (beleértve a büntetődobást is) az addig támadó csapat birtokába kerül, 20 másodperc tényleges játékidőt meghaladó ideig birtokolni a labdát anélkül, hogy valamely játékos az ellenfél kapujára lőne.

A labdabirtoklás idejét mérő időmérőnek vissza kell állítania az órát:

- a) amikor a labda elhagyta a kapura lövő játékos kezét. Ha a labda a kapufáról, a keresztlécről, egy játékosról vagy a kapusról visszapattan a játékba, a támadóidő mindaddig nem indul újra, ameddig a labda valamelyik csapat birtokába nem kerül. Az órát 20 másodpercre kell visszaállítani, ha a labda az addig támadó csapat birtokába kerül és 30 másodpercre, ha a védekező csapatéba;
- b) amikor a labda a védekező csapat birtokába kerül, az órát 30 másodpercre kell visszaállítani;
- c) amikor a labda azután kerül játékba, hogy egy védekező játékos ellen kiállítási hibát ítélnék, az órát 20 másodpercre kell visszaállítani, kivéve ha a támadóidőből még több mint 20 másodperc van hátra, ebben az esetben az időmérést visszaállítás nélkül kell folytatni;
- d) amikor a labda egy labdacseré nélküli büntető hiba vagy sarokdobás megítélését követően kerül játékba, az órát 20 másodpercre kell visszaállítani;



e) amikor a labda labdacserével járó büntető hiba, kapuskidobás vagy semleges dobás megítélését követően kerül játékba, az órát 30 másodpercre kell visszaállítani.

Bármely látható óra csökkenő módon kell jelezze az időt (azaz a támadóidőből hátralévő időt kell mutatnia).

**8.13** Időt húzni.

**8.14** Szimulálni.

**8.15** Víz alatt szerezni pozícióelőnyt.

## **9. KIÁLLÍTÁSI HIBÁK**

**9.1** Az alábbi szabálytalanságok (VI 9.4 – VI 9.18) bármelyikének elkövetése kiállítási hibának minősül, amit az ellenfél javára ítélt szabaddobással és a szabálytalanságot elkövető játékos kiállításával kell büntetni, kivéve ahol a szabály mást ír elő.

**9.2** A kiállított játékosnak (beleértve a mérkőzés hátralévő részéből kizárt játékost is) azonnal el kell hagynia a játékteret anélkül, hogy a medencét elhagyná, és a saját gólvonalához közelebbi visszatérési területre kell mennie úgy, hogy ne avatkozzon játékba. A kiállított játékosnak láthatóan fel kell emelkednie a víz színére a saját gólvonalához közelebbi visszatérési területen, és amennyiben cserejátékos jön be helyette, úgy össze kell érinteniük a tenyerüket a víz felszíne felett.

**9.3** A kiállított játékos vagy egy cserejátékos az alábbiak közül legkorábban bekövetkező eseményt követően a saját gólvonalához közelebbi visszatérési területről léphet be a játéktérre:

a) 20 másodperc tiszta játékidő elteltével, amely időpontban a titkár felemeli a megfelelő színű zászlót;

b) amikor gól született. Ebben az esetben a kiállított játékos vagy a cserejátékos bárholnan beléphet a játéktérre.

c) amikor a kiállított játékos csapata a tényleges játék közben visszaszerezte a labda birtoklását. Ebben az esetben a védekező játékvezető kézjelzéssel engedi be a játékost;

d) amikor a kiállított játékos csapata javára szabaddobást, kapuskidobást vagy büntetődobást ítélték.

A kiállított játékos vagy a cserejátékos:

- i. nem ugorhat be a medencébe és nem rugaszkodhat el a medence vagy a játéktér oldaláról vagy faláról;
- ii. nem változtathatja meg a kapu helyzetét;
- iii. egészen addig nem léphet be a játéktérre, amíg el nem érte a saját gólvonalához közelebbi visszatérési területet, kivéve a játékrészek között, gól után vagy időkérés ideje alatt. Ezek az előírások arra a cserejátékosra is vonatkoznak, aki egy harmadik személyi hibáját összegyűjtő vagy a szabály értelmében a mérkőzés hátralévő részéből kizárt játékos helyett jön be.

**9.4** Egy játékosnak elhagyni a vizet, ülni vagy állni a medence lépcsőjén vagy oldalán játék közben, kivéve baleset, sérülés vagy rosszullet esetén, vagy ha ez a játékvezető engedélyével történik. Egy kiállított játékost, aki elhagyja a vizet (kivéve ha ez a cserejátékos bejövetele után történik) a VI 9.13 szabálypont (rosszhiszemű játék) alapján kell szankcionálni.

**9.5** Megzavarni egy szabaddobás, kapuskidobás vagy sarokdobás elvégzését, beleértve: (a) a labda szándékos eldobását vagy elengedésének elmulasztását a játék folyamatosságának megakadályozása céljából; (b) bármilyen kísérletet a labda megjátszására mielőtt az a dobást végző játékos kezét elhagyná.

**9.6** Megkísérelni két kézzel blokkolni egy átadást vagy lövést a 6 méteres területen kívül.

**9.7** Szándékosan az ellenfél arcába fröcskölni.

**9.8** Az ellenfél labdát nem birtokló játékosát gátolni vagy akadályozni a szabad mozgásban, beleértve a játékos vállán, hátán vagy lábán való átúszást. A labda birtoklása alatt a labda felemelése, kézben tartása vagy érintése értendő, a labdavezetés ebben az értelemben nem minősül labdabirtoklásnak.

**9.9** Megragadni, lenyomni vagy visszahúzni egy labdát nem birtokló játékost.

**9.10** Két kézzel megragadni az ellenfél labdát nem birtokló játékosát a játéktér bármely pontján.

**9.11** Taktikai hiba. Egy védekező játékosnak bármely olyan szabálytalanságot elkövetni a támadó csapat bármely játékosával szemben, amely a támadás folyamatának megakasztását célozza. Ezt a fajta hibát taktikai hibának nevezzük.

**9.12** Aránytalan mozdulatokat tenni, beleértve a rúgást és az ütést.

**9.13** Elkövetni a rosszhiszemű játék cselekedetét, beleértve az elfogadhatatlan nyelvezetet, az agresszív játékot, az engedelmség megtagadását, a játékvezetővel vagy versenybíróval szemben tanúsított tiszteletlenséget, valamint a szabályok szellemével ellentétes minden olyan cselekedetét, amely a mérkőzés reputációját rombolhatja.

**9.13.1** Amennyiben ez a tényleges játék közben történik, úgy a szabálytalanságot elkövető játékost a mérkőzés hátralévő részéből ki kell zárni, és a játékosnak el kell hagynia a verseny területét. A vétkes játékos helyére cserejátékos a VI 9.3 szabálypont szerint jöhet be.

**9.13.2** Amennyiben az incidens a játékrészek közötti szünetben, időkérés alatt vagy gól után történik, úgy a szabálytalanságot elkövető játékost a mérkőzés hátralévő részéből ki kell zárni. A vétkes játékos helyére cserejátékos azonnal, a játék újrakezdése előtt jogosult bejönni, és a játék normál módon indul újra.

**9.13.3** Ha egy csapat egy vagy több játékosa folytonosan jogsértően játszik (nem ideértve az agresszív játékot és a rosszhiszemű játékot) vagy protestál a játékvezetők vagy más hivatalos személyek döntései ellen (nem ideértve az elfogadhatatlan nyelvezetet), a játékvezető sárga lapot mutathat fel a szabálytalanságot elkövető csapatnak. Amennyiben a cselekmény folytatódik (ugyanazon csapat részéről), piros lapot kell felmutatni az azt elkövető játékosnak, és a játékost a VI 9.13 szabálypont (rosszhiszemű játék) alapján a mérkőzés hátralévő részéből ki kell zárni.

**9.14** Elkövetni bármilyen erőszakos cselekedetét, beleértve a rosszindulatú, szándékos rúgást, ütést vagy rúgásra, illetve ütésre irányuló kísérletet az ellenfél valamely játékosával vagy egy hivatalos személlyel szemben, függetlenül attól, hogy ez a tényleges játék közben vagy bármilyen játékmegállás alatt, időkérés alatt, góllövés után vagy a játékrészek közötti szünetben történik. Amennyiben az elkövető játékos a kapus, a cserekapus a VI 2.6 szabálypontnak megfelelően becserélhető egy másik játékos helyett.

**9.14.1** Amennyiben ez a tényleges játék közben történik, úgy a szabálytalanságot elkövető játékost a mérkőzés hátralévő részéből ki kell zárni, a játékosnak el kell hagynia a verseny területét, és büntetődobást kell ítélni az ellenfél javára. A vétkes játékos helyére cserejátékos négy perc tiszta játékidő letelte után jöhet be.

**9.14.2** Amennyiben az incidens bármilyen játékmegállás alatt, időkérés alatt, gól után vagy a játékrészek közötti szünetben történik, úgy a szabálytalanságot elkövető játékost a mérkőzés hátralévő részéből ki kell zárni, és a játékosnak el kell hagynia a verseny területét. Büntetődobást nem kell ítélni. A vétkes játékos helyére cserejátékos négy perc tiszta játékidő letelte után jöhet be, a játék normál módon indul újra.

**9.14.3** Amennyiben a játékvezetők a szembenálló csapatok játékosai ellen egyidejűleg ítélnék erőszakos cselekedet miatt, úgy mindkét játékost ki kell zárni a mérkőzés hátralévő részéből, és helyükre cserejátékosok négy perc tiszta játékidő letelte után jöhetnek be. Az első büntetőt az a csapat lövi, amelyik az eseményt megelőzően a labdát birtokolta, majd a másik csapat következik büntetődobással. A második büntetődobás után a játékot az a csapat indítja újra szabaddobással, a felezővonalon vagy amögött hozva játékba a labdát, amelyik az eseményt megelőzően a labdát birtokolta.

**9.15** A szembenálló csapatok játékosainak egyidejű kiállítása (páros kiállítás) esetén mindkét játékos kiállítása 20 másodpercig tart. A labdabirtoklás idejét mérő órát nem kell visszaállítani. A játékot az a csapat indítja újra szabaddobással, amelyik az eseményt megelőzően a labdát birtokolta. Amennyiben az egyidejű kiállítás megítélésekor egyik csapat sem birtokolta a labdát, úgy a labdabirtoklás idejét mérő órát 30 másodpercre kell visszaállítani, és a játékot semleges dobással kell újraindítani. Az ezen szabálypont alapján kiállított játékosok a VI 9.3 szabálypont szerint vagy a következő labdabirtoklás-váltáskor térhetnek vissza a játéktérre.

**9.16** Egy kiállított játékosnak szabálytalanul visszatérni vagy egy cserejátékosnak szabálytalanul belépni a játéktérre, beleértve a VI 2.6, VI 2.7 és VI 9.3 szabálypontok megsértését. A szabálytalanságot elkövető játékosnak csak egy személyi hibát kell bejegyezni, amit a titkárnak kiállítási hibaként kell feltüntetnie.

**9.16.1** Ha ezen szabálytalanságot a labdát nem birtokló csapat játékosa követi el, úgy az elkövető játékost ki kell állítani, és büntetődobást kell ítélni az ellenfél javára.

**9.16.2** Ha ezen szabálytalanságot a labdát birtokló csapat játékosa követi el, úgy az elkövető játékost ki kell állítani, és szabaddobást kell ítélni az ellenfél javára.

**9.17** Beavatkozni egy büntetődobás elvégzésébe. A szabálytalanságot elkövető játékost a mérkőzés hátralévő részéből ki kell zárni, helyette cserejátékos a VI 9.3 szabálypont szerint jöhet be. A büntetődobást fenn kell tartani vagy újra el kell végezni. A játékvezetők igénybe vehetik a VAR segítségét annak megállapítására, hogy történt-e beavatkozás. Ez a szabálytalanság megtörténhet a büntetődobás elvégzése előtt vagy a játékvezető sípszava után.

**9.18** A védekező csapat kapusának a büntetődobás elvégzésekor elmulasztani a helyes pozíció felvételét a gólvonalon, miután a játékvezető erre már egyszer felszólította. A védekező csapat bármely játékosa elfoglalhatja a kapus pozícióját, de a kapus előjogai és kötöttségei nélkül.

## **10. BÜNTETŐ HIBÁK**

**10.1** Az alábbi szabálytalanságok (VI 10.2 – VI 10.11) bármelyikének elkövetése büntető hibának minősül, amit az ellenfél javára ítélt büntetődobással kell szankcionálni. A játékvezető késleltetheti az ítéletet, és megvárhatja, hogy a támadó játékos gólt tud-e szerezni ugyanazon akcióból. Ha a játékos nem szerez gólt, a játékvezető megítélheti a büntetődobást. A játékvezető felemelheti egyik karját, jelezve ezzel a potenciális büntetőt.

**10.2** Egy kapusnak vagy bármely más védekező játékosnak elkövetni bármi olyan szabálytalanságot a 6 méteres területen belül, ami nélkül valószínűleg gól született volna, beleértve a VI 10.4 – VI 10.7 szabálypontokban szereplő szabálytalanságokat.

**10.3** Egy kiállított játékosnak szándékosan beavatkozni a játékba, beleértve a kapu helyzetének megváltoztatását. Ha a kiállított játékos nem indul el szinte azonnal, hogy elhagyja a játékteret, a játékvezető tekintheti ezt szándékos játékba avatkozásnak ezen szabálypont alapján.

**10.4** Egy kapusnak vagy bármely más védekező játékosnak arrébb húzni, lehúzni a kaput vagy bármilyen más módon megváltoztatni annak helyzetét.

**10.5** Egy védekező játékosnak megkísérelni két kézzel blokkolni egy lövést vagy átadást a 6 méteres területen belül.

**10.6** Egy védekező játékosnak összeszorított ököllel megjátszani a labdát a 6 méteres területen belül.

**10.7** Egy kapusnak vagy más védekező játékosnak víz alá vinni a labdát a 6 méteres területen belül, miközben őt támadják.

**10.8** Egy játékosnak vagy cserejátékosnak, aki az adott időpontban a szabályok szerint nem jogosult részt venni a játékban, belépni a játéktérre. A szabálytalankodó játékost a mérkőzés hátralévő részéből ki is kell zárni. Helyette cserejátékos a VI 9.3 szabálypont szerint jöhet be.

**10.9** Az edzőnek vagy bármely csapatvezetőnek időkérést jelezni, amikor csapata nem birtokolja a labdát. Ezen szabálytalanságért személyi hibát nem kell bejegyezni.

**10.10** Az edzőnek, bármely csapatvezetőnek vagy egy játékosnak elkövetni bármit egy feltételezhető gól megakadályozása vagy a játék késleltetése céljából, beleértve:

- a) egy védekező játékosnak szándékosan eldobni a labdát mielőtt a támadó csapat valamely játékosa el tudna végezni egy javára megítélt szabaddobást;
- b) egy védekező játékosnak az azonnali lövés ellehetetlenítése céljából egy, a 6 méteres vonalon kívül megítélt szabaddobást követően szándékosan betolni/behúzni a labdát a 6 méteres vonalon belülré.

Ha a szabálytalanságot az edző vagy valamely csapatvezető követi el, személyi hibát nem kell bejegyezni.

**10.11** Egy védekező játékosnak a 6 méteres területen belül hátulról akadályozni egy támadó játékost, miközben az a kapuval szemben áll és lövéshez készül, kivéve, ha a védekező játékos csak a labdát érinti. Ha a védekező játékos cselekedete megakadályozza a támadó játékost a kapura lövésben, büntetődobást kell ítélni. A játékvezetőnek késleltetni kell a büntetődobás megítélését, amíg a lövés vagy lövés kísérlet be nem fejeződik, és meg kell ítélnie a büntetődobást, ha a lövésből nem születik gól.

**10.12** Amennyiben a mérkőzés utolsó percében egy csapat javára büntetődobást ítélnék, a csapat edzője dönthet úgy, hogy a büntetődobás helyett a labdabirtoklást választja, és szabaddobással folytatódjon a játék. Ebben az esetben a labdabirtoklás idejét mérő órát 30 másodpercre kell visszaállítani, és a játék oly módon indul újra, mint egy időkérés után.

Az edző felelőssége, hogy késlekedés nélkül és egyértelműen jelezze, ha a csapat ezen szabálypont alapján a labdabirtoklást választja.

## **11. SZABADDOBÁSOK**

**11.1** A szabaddobást a labda helyéről kell elvégezni, kivéve ha a szabálytalanság elkövetése után a labda a góletterületen belül van. Ebben az esetben a szabaddobást a labda helyével szembe, a 2 méteres vonalról kell elvégezni. Ha a szabálytalanság elkövetésének pillanatában a labda a góletterületen kívül van, akkor a szabaddobást a labda helyéről kell elvégezni.

**11.2** Egy játékosnak, akinek a javára szabaddobást ítélték, indokolatlan késlekedés nélkül játékba kell hoznia a labdát, beleértve a passzolást vagy a kapura lövést, ahol a szabály azt engedi. Szabálytalanságnak minősül, ha egy játékos, aki egyértelműen abban a helyzetben van, hogy a szabaddobást a legkönnyebben elvégezze, nem teszi azt meg. A szabálytalanságot elkövető védekező játékosnak nem kevesebb, mint 1 méter távolságra el kell távolodnia a szabaddobást végző játékostól, mielőtt felemelné az egyik karját, hogy megakadályozzon egy passzolást vagy lövést. Azt a védekező játékost, aki elmulasztja ezt megtenni, a VI 9.5 szabálypont alapján ki kell állítani játékba avatkozásért.

**11.3** A szabaddobást indokolatlan késlekedés nélkül a legközelebbi játékosnak kell elvégeznie úgy, hogy a többi játékos észlelhesse, hogy a labda láthatóan elhagyta a szabaddobást végző játékos kezét. A játékos számára ezután megengedett, hogy a labdával haladjon vagy vezesse azt mielőtt másik játékoshoz továbbítaná vagy kapura lőne, amikor azt a szabály engedi. A labda azonnal játékba kerül, amint elhagyta a szabaddobást végző játékos kezét.

**11.4** Szabaddobást kell ítélni az ellen a csapat ellen is, amelyiknek a játékosa utoljára érinti a labdát, és az az oldalvonalon hagyja el a játékteret, beleértve azt is, amikor a labda a játéktér széléről visszapattan a játéktérre, kivéve azt az esetet, amikor a labda egy védekező játékosról egy lövés blokkolását követően hagyja el az oldalvonalon a játékteret. Ebben az esetben a védekező csapat számára kell szabaddobást ítélni.

## **12. KAPUSKIDOBÁSOK**

**12.1** Kapuskidobást kell ítélni, ha a labda teljes terjedelmében áthaladt a gólvonal felett – kivéve a két kapufa közötti és a keresztléc alatti területet – úgy, hogy utoljára a védekező csapat kapusát kivéve bármely más játékos érintette azt.

**12.2** A kapuskidobást a csapat bármely játékosa elvégezheti a VI 11.3 szabálypontnak megfelelően, indokolatlan késlekedés nélkül, a 2 méteres területen belülről bárhonnán vagy a labda helyéről, amennyiben az a 2 méteres vonalon kívül van. Egy kapuskidobást, amelyet nem ezen szabálypontnak megfelelően végeztek el, meg kell ismételni.

## **13. SAROKDOBÁSOK**

**13.1** Sarokdobást kell ítélni, ha a labda teljes terjedelmében áthaladt a gólvonal felett – kivéve a kapufák közötti és a keresztléc alatti területet – és utoljára a védekező csapat kapusa érintette azt, illetve, ha egy védekező játékos szándékosan juttatta a labdát a saját gólvonalán túlra.

**13.2** A sarokdobást indokolatlan késlekedés nélkül kell elvégezni. A támadó csapat bármely játékosa elvégezheti azt, a VI 11.3 szabálypontnak megfelelően, a 2 méteres jelzésnél, a játéktér azon oldalán, amely közelebb esik ahhoz a ponthoz, ahol a labda a gólvonalat keresztezte. A dobást nem szükséges a legközelebb lévő játékosnak elvégeznie.

**13.3** Sarokdobás elvégzésekor a támadó csapat egyetlen játékosa sem tartózkodhat a gólterületen belül.

**13.4** A sarokdobást meg kell ismételni, ha azt nem a megfelelő helyről végezték el vagy még azelőtt elvégezték, hogy a támadó csapat játékosai a gólterületet elhagyták volna.



## **14. SEMLEGES DOBÁSOK**

**14.1** Semleges dobást kell ítélni, ha:

- a) egy játékrész kezdetén a játékvezető úgy ítéli meg, hogy a labda olyan helyzetbe került, amely az egyik csapat számára határozottan előnyösebb;
- b) a szembenálló csapatok egy vagy több játékosa egy időben követ el egyszerű hibát, ami a játékvezetők számára lehetetlenné teszi annak eldöntését, hogy melyik játékos szabálytalankodott először;
- c) ha a két játékvezető egyidejűleg, de a szembenálló csapatoknak ítél egyszerű hibát;
- d) egyik csapat sem birtokolja a labdát, és a szembenálló csapatok egy vagy több játékosa ugyanabban az időben követ el kiállítási hibát. A semleges dobást a vétkes játékosok kiállítása után kell elvégezni;
- e) a labda a játéktér fölötti akadálnak ütközik vagy fennakad.

**14.2** Semleges dobás esetén a játékvezető a labdát megközelítőleg az esemény helyének vonalában oly módon dobja a játéktérre, hogy mindkét csapat játékosainak egyenlő esélye legyen a labda elérésére. A góletterületen belül megítélt semleges dobást a 2 méteres vonalnál kell végrehajtani.

**14.3** Ha egy semleges dobásnál a játékvezető úgy ítéli meg, hogy a labda az egyik csapat számára határozottan előnyösebb helyzetbe került, ki kell kérnie a labdát, és meg kell ismételnie a bedobást.

## **15. BÜNTETŐDOBÁSOK**

**15.1** A büntetődobást azon csapat bármely játékosának kell elvégeznie az ellenfél 5 méteres vonalának bármely pontjáról, amelyik javára azt megítélték.

**15.2** Minden játékosnak el kell hagynia a 6 méteres területet, és legalább három méter távolságra kell elhelyezkednie a dobást végző játékostól. A 6 méteres vonalon a dobást végző játékos mindkét oldalán a védekező csapat egy-egy játékosának van előjoga elhelyezkedni. A védekező kapus a kapufák között kell elhelyezkedjen úgy, hogy semmilyen testrésze nem lehet a gólvonalon túl a vízfelszínen. A játékvezetők egyszer figyelmeztethetik a kapust vagy bármelyik más játékost a helyes

pozíció felvételére. Amennyiben az illető nem engedelmeskedik, úgy a szabálytalanságot elkövető játékost vagy kapust ki kell állítani. A vétkes játékos vagy kapus a VI 9.3 szabálypont szerint térhet vissza a játékba.

**15.3** Amikor a büntetődobás elvégzését felügyelő játékvezető meggyőződött arról, hogy minden játékos a számára előírt helyen tartózkodik, sípjellel és karjának függőleges helyzetből vízszintes helyzetbe történő egyidejű leengedésével ad jelt a dobás elvégzésére.

**15.4** A büntetődobást végző játékos a labda birtokában kell legyen, és azt azonnal, egyetlen megszakítás nélküli mozdulattal közvetlenül kell kapura dobnia. A játékos elvégezheti a dobást a labdát a vízről felemelve vagy a labdát felemelt kezében tartva, továbbá a labdát a dobás előkészületeként a kapuval ellentétes irányban hátraviheti, feltéve, hogy a mozdulat folytonossága mindaddig nem szakad meg, amíg a labda a dobó játékos kezét el nem hagyja.

**15.5** Ha a labda a kapufáról, a keresztlécről vagy a kapusról visszapattan és játékban marad, a gólszerzéshez nem szükséges, hogy egy másik játékos megjátssza vagy érintse azt.

**15.6** Ha pontosan egy időben azzal, hogy a játékvezető büntetődobást ítél, az időmérő a játékrész végét jelzi, a büntetődobás végrehajtása előtt a büntetődobást végző játékos és a védekező csapat kapusa kivételével minden játékosnak el kell hagynia a medencét. Ebben az esetben a labda azonnal játékon kívül kerül, ha a kapufáról, a keresztlécről vagy a kapusról visszapattan a játékba.

## **16. SZEMÉLYI HIBÁK, SÁRGA ÉS PIROS LAPOK**

**16.1** Annak a játékosnak, aki kiállítási vagy büntető hibát követ el, személyi hibát kell bejegyezni. A játékvezetőnek jeleznie kell a titkár felé a szabálytalanságot elkövető játékos sapkaszámát.

**16.2** Amikor egy játékos eléri a harmadik személyi hibáját, a játékost a mérkőzés hátralévő részéből ki kell zárni, helyette cserejátékos a VI 9.3 szabálypont szerint jöhet be. Amennyiben a harmadik személyi hiba büntető hiba, úgy a cserejátékosnak azonnal be kell jönnie.

**16.3** A játékvezetőnek, amennyiben úgy ítéli meg, hogy az szükséges, sárga és piros lapokat kell használnia a csapatvezetők, a kispadon ülő tartalékjátékosok és a játékban lévő játékosok fegyelmezésére. A sárga és piros lapok használata minden World Aquatics vízilabda eseményen kötelező, és az alábbiak szerint kell alkalmazni azokat:

**16.3.1** A játékvezető által felmutatott sárga lap hivatalos figyelmeztetés a csapat vezetőedzője felé.

**16.3.2** A soron következő piros lap jelzés arra, hogy a vezetőedzőnek és/vagy valamely csapatvezetőnek és/vagy a kispadon helyet foglaló valamely tartalékjátnak azonnal el kell hagynia a verseny területét. Amennyiben a vezetőedző viselkedése úgy kívánja meg, a játékvezető felmutathat piros lapot anélkül is, hogy előzőleg sárga lapot mutatott volna fel.

**16.3.3** Amennyiben a vezetőedzőt kizárják egy mérkőzésről, bármely csapatvezető átveheti a helyét, de a vezetőedző előjogai nélkül. A csapatvezető nem állhat fel és nem mozdulhat el a kispadról, de jelezhet időkérést a szabályoknak megfelelően. A csapatvezető időkérés alatt, gól után és a játékrészek közötti szünetekben szabadon mozoghat a felezővonalig, és irányíthatja a csapatot.

**16.3.4** Amennyiben a mérkőzés folyamán a csapat játékban lévő tagja elköveti a rosszhiszemű játék cselekedetét, a játékvezetőnek piros lapot kell felmutatnia a játékosnak – a szabálytalanságnak megfelelő ítélet mellett.

**16.3.5** A játékvezető jogosult sárga lapot felmutatni, ha véleménye szerint egy játékos folytonosan jogsértően játszik vagy szimulál (VI 8.4). Ebben az esetben a játékvezető felmutatja a sárga lapot a csapatnak, és rámutat az elkövető játékosra.

Amennyiben a cselekmény folytatódik, a játékvezető piros lapot mutat fel a játékosnak úgy, hogy az mind a csapat, mind a zsűri számára látható legyen. Ez a cselekedet rosszhiszemű játéknak minősül (VI 9.13).

**16.3.6** Azokat a játékosokat, akik elkövetik a rosszhiszemű játék cselekedetét, a VI 9.13 szabálypont aláőpján kell büntetni, és azonnal el kell hagyniuk a verseny területét.

**16.3.7** Minden olyan szabálysértés esetén, amely feltehetően egy játékos vagy csapatvezető a mérkőzés hátralévő részéből való kizárását eredményezi, a Technikai Bizottság Eseti Bizottsága megvizsgálja a szabálysértés körülményeit, különös tekintettel annak súlyosságára, és a mérkőzés lefűjását követő 24 órán belül döntést hoz arról, hogy a játékos vagy csapatvezető eltiltása az adott versenysorozat további mérkőzéseire is kiterjed-e. A testület a döntésről értesíti a játékost, a csapatvezetőt és a csapatot is. Amennyiben a testület úgy ítéli meg, hogy a szabálysértésnek az adott versenysorozaton túlmutató

következményei kell legyenek, úgy az incidensről beszámol az Aquatics Integrity Unitnak is. A tisztánlátás végett: a bizottságnak joga van a versenysorozat bármely mérkőzéséről készült videófelvétel utólagos vizsgálatára, hogy döntést hozzon a játékos vagy edző esetleges felfüggesztését illetően, függetlenül attól, hogy a cselekedetet a játékvezető a mérkőzésen szancionálta-e.

Ha egy csapatvezetőt egy adott mérkőzésről felfüggesztenek, a csapat kispadján helyet foglaló csapatvezetők számát ennek megfelelően kell csökkenteni, feltéve, hogy van legalább egy csapatvezető, aki a kispadon helyet foglal.

Ha egy játékost egy adott mérkőzésről felfüggesztenek, a csapat 13 játékost nevezhet a következő mérkőzés(ek)re, feltéve, hogy a nevezett játékosok szerepelnek az adott World Aquatics versenysorozatra leadott játékoslistán, és pillanatnyilag nincsenek felfüggesztve.

## **17. BALESET, SÉRÜLÉS ÉS ROSSZULLÉT**

**17.1** Egy játékos játék közben csak baleset, sérülés vagy rosszullét esetén vagy a játékvezető engedélyével hagyhatja el a játékteret, illetve ülhet vagy állhat a lépcsőkön vagy a medence oldalán. A játékteret szabályszerűen elhagyó játékos egy arra alkalmas játékmegállásnál, a játékvezető engedélyével a saját gólvonalához közelebbi visszatérési területről térhet vissza a játéktérre.

**17.2** Ha egy játékos vérzik, a játékvezető azonnal ki kell rendelje a medencéből, helyette azonnal bejöhet egy cserejátékos, és a mérkőzést megszakítás nélkül folytatni kell. A vérzés megszűntével a játékos a játék rendes menetében csereként szerepelhet.

**17.3** Vérzéssel nem járó baleset, sérülés vagy rosszullét esetén a játékvezető saját hatáskörében legfeljebb három percre megszakíthatja a mérkőzést, amely esetben tudatnia kell az időmérővel, hogy a megállás ideje mikor kezdődjön.

**17.4** Amennyiben a játék megállítására baleset, sérülés, rosszullét, vérzés vagy más előre nem látható ok miatt került sor, a labdát az a csapat és azon a ponton hozza játékba, amelyik a játék megállásakor és ahol azt birtokolta.

**17.5** A VI.17.2-ben (vérzés) foglalt eset kivételével a játékos a továbbiakban nem vehet részt a játékban, ha helyette cserejátékos jött be.

**17.6** Ha a játékvezető, a VAR vagy a delegátus úgy véli, hogy erőszakos cselekedet történt, a játékvezetők a VAR protokollnak (7. számú függelék) megfelelően vizsgálhatják az esetet.

### **17.7 Vízilabda-specifikus orvosi és biztonsági követelmények**

A vízilabda kontakt sport. A World Aquatics sportágai közül a legtöbb sérülés itt fordul elő. Az egészségügyi személyzetnek ezért készen kell állnia a specifikus esetek kezelésére.

#### **17.7.1 Sérülés**

A vízilabdában gyakoriak az érintkezésből adódó sérülések. Ezért a vezető főorvosnak vagy a helyszínen ügyeletet ellátó orvosnak megfelelő egészségügyi csomaggal kell rendelkeznie a sérülések ellátásához. A csomagnak tartalmaznia kell varróanyagot és/vagy folyékony sebtapaszt, mivel vérző sportolók nem térhetnek vissza a vízbe (VI 17.2).

Ezenkívül a mérkőzések alatt rendelkezésre kell állnia jégtömlőknek is.

A vízimentőknek és a mérkőzéseket felügyelő egészségügyi személyzetnek képzettnek kell lenniük a sérülések felismerésében és a mélyvízi mentésben.

#### **17.7.2 Fogászati program**

Habár a fogászati program nem kötelező a World Aquatics eseményein, nagyobb versenyek esetén azonban a helyi szervezőbizottságnak meg kell fontolnia, hogy nyújt-e ilyen egészségügyi szolgáltatást.

A fogászati program célja:

- olyan ellátás biztosítása, amely egy száj- vagy arcsérülést szenvedett sportolónak lehetővé teszi, hogy visszatérjen a játékba, amint ez biztonságos, vagy
- a sérülés kezelése és stabilizálása a szakorvosi beutalást megelőzően.

Ha a helyszínen nincs fogorvos, meg kell jelölni egy ügyeletes fogorvost, aki vészhelyzetben elérhető az esemény ideje alatt.

### **17.7.3 Vízimentés és vízimentők**

A vízimentőknek az esemény ideje alatt napi szinten kell gyakorolniuk a vízből mentést. A vízilabda esetén nem szabad megfélekedni arról, hogy a játéktér elválasztó kötelek osztják fel, amik a mentés során akadályozhatják a játékoshoz való eljutást. Ezt figyelembe kell venni a gyakorlás során, és a mentési pontot ehhez kell igazítani.

## **18. VÍZILABDA LÉTESÍTMÉNYEK SZABÁLYAI**

### **18.1 Általános követelmények**

**18.1.1** A játéktér pontos méreteiért és az eszközök jellemzőiért lásd az 1. számú függelékét.

**18.1.2** A játéktér teljes mérete férfi mérkőzéseken 30.60 méter x 20 méter, női mérkőzéseken 25.60 méter x 20 méter.

A gólvonalak közötti távolság férfi mérkőzéseken nem lehet 20 méternél kisebb és 30 méternél nagyobb. A gólvonalak közötti távolság női mérkőzéseken nem lehet 20 méternél kisebb és 25 méternél nagyobb.

A játéktér határvonalának rögzítési pontja 30 centiméterrel a gólvonal mögött kell legyen.

A játéktér szélessége nem lehet 10 méternél kisebb és 20 méternél nagyobb.

E szabályponttól eltérni kizárólag a mérkőzést felügyelő szövetség döntése vagy engedélye alapján lehet.

**18.1.3** A víz mélysége a játéktér teljes területén nem lehet kevesebb, mint 1.80 méter.

**18.1.4** A víz hőmérséklete  $26 \pm 1$  Celsius-fok (25-27 Celsius-fok) kell legyen.

**18.1.5** A fényerősség nem lehet kevesebb, mint 600 lux.

**18.1.6** A mennyezet minimális magasságára vonatkozó megkötés nincs.

### **18.1.7 Kötélzet**

A kötélkarikák átmérője nem lehet kevesebb, mint 0.06 méter és nem lehet több, mint 0.12 méter.

A köteleket minden oldalon a medence falába épített kapcsokkal kell rögzíteni. Amennyiben a rögzítési pontok a medence partján vannak, úgy a rögzítéshez egy szilárd és rugalmatlan hosszabbító elemet kell betoldani. A felszerelt kötelek teljes hosszukban a vízben kell legyenek. A rögzítő (beleértve a hosszabbító elemet is) nem nyúlhat 10 milliméternél hosszabban a vízbe. A rögzítés a kötelek egyes végein nem befolyásolhatja 10 milliméternél nagyobb mértékben a kötelek hosszát.

A rögzítéseknek 20 kN erőhatásnak kell tudniuk ellenállni. A köteleket egy 12 kN szakítószilárdságú sodronyból kell szerelni és olyan előfeszített rugóval kell ellátni, amely el tudja nyelni a hirtelen, erőteljes terhelést.

### **18.1.8 Repülőcsere terület**

A játéktér oldalvonalán kívül, a kispadokkal megegyező oldalon területet kell biztosítani a repülőcserekre. A terület szélessége nem lehet kevesebb, mint 0.50 méter.

Az egyes csapatok számára a repülőcserekre kijelölt rész a csapatok kispadja előtti gólvonal és a játéktér középvonala közötti terület.

## **18.2 Vízilabda létesítmények szabályai Olimpiai Játékokon és Világ bajnokságokon**

### **18.2.1 Általános követelmények**

A játéktér pontos méreteiért és az eszközök jellemzőiért lásd a 2. számú függelékét.

### **18.2.2 Játéktér**

A játéktér teljes mérete férfi mérkőzéseken 30.60 méter x 20 méter, női mérkőzéseken 25.60 méter x 20 méter.

A gólvonalak közötti távolság férfi mérkőzéseken 30 méter kell legyen. A gólvonalak közötti távolság női mérkőzéseken 25 méter kell legyen.

A játéktér határvonalának rögzítési pontja 30 centiméterrel a gólvonal mögött kell legyen. A játéktér szélessége 20 méter kell legyen.

A II 16.3.2.2 pontban támasztott követelményektől eltérni nem lehetséges.

**18.2.3** A víz mélysége a játéktér teljes területén nem lehet kevesebb, mint 2.00 méter.

**18.2.4** A víz hőmérséklete  $26 \pm 1$  Celsius-fok (25-27 Celsius-fok) kell legyen.

**18.2.5** A fényerősség nem lehet kevesebb, mint 1500 lux.

**18.2.6** Fedett uszodákban a játéktér magassága nem lehet kevesebb, mint 7.00 méter.

### **18.2.7 Kötélzet**

A kötéلكarikák átmérője 0.10 méter kell legyen.

A köteleket minden oldalon a medence falába épített kapcsokkal kell rögzíteni. Amennyiben a rögzítési pontok a medence partján vannak, úgy a rögzítéshez egy szilárd és rugalmatlan hosszabbító elemet kell betoldani. A felszerelt kötelek teljes hosszukban a vízben kell legyenek. A rögzítő (beleértve a hosszabbító elemet is) nem nyúlhat 10 milliméternél hosszabban a vízbe. A rögzítés a kötelek egyes végein nem befolyásolhatja 10 milliméternél nagyobb mértékben a kötelek hosszát.

A rögzítéseknek 20 kN erőhatásnak kell tudniuk ellenállni. A köteleket egy 12 kN szakítószilárdságú sodronyból kell szerelni és olyan előfeszített rugóval kell ellátni, amely el tudja nyelni a hirtelen, erőteljes terhelést.

### **18.2.8 Repülőcsere terület**

A játéktér oldalvonalán kívül, a kispadokkal megegyező oldalon területet kell biztosítani a repülőcserekre. A terület szélessége nem lehet kevesebb, mint 0.50 méter.

Az egyes csapatok számára a repülőcserekre kijelölt rész a csapatok kispadja előtti gólvonal és a játéktér középvonala közötti terület.

## **18.3 Eszközök**

### **18.3.1 Jelzések**

A játéktér mindkét oldalán megkülönböztető jelzéseket kell elhelyezni a gólvonalak, a 2 méteres és 6 méteres vonalak és a felezővonal jelölésére. A jelzéseknek a mérkőzés teljes időtartama alatt tisztán láthatónak kell lenniük.

Fehér jelzést kell alkalmazni a rögzítési ponttól mérve 0.3 méter hosszúságban, a gólvonalig. A játéktér mindkét végén következetesen így kell eljárni.



Piros jelzést kell alkalmazni a gólvonaltól mérve 2 méter hosszúságban a játéktér felezővonalának irányában. A játéktér mindkét végén következetesen így kell eljárni.

Sárga jelzést kell alkalmazni 4 méter hosszúságban a 2 méteres jelzéstől mérve a játéktér felezővonalának irányában. Piros jelzéseket kell elhelyezni a gólvonalaktól 5 méter távolságban. A játéktér mindkét végén következetesen így kell eljárni.

A játéktér középső szakaszát zöld jelzéssel kell ellátni. Ez a szakasz férfi mérkőzéseken 18 méter hosszú, női mérkőzéseken 13 méter hosszú. Fehér jelzést kell elhelyezni a zöld jelzés felezőjénél a felezővonal jelölésére.

A kiállítási zónákat a játéktér két sarkában, a zsúriasztallal ellentétes oldalon kell elhelyezni. A zónákat a gólvonalak mentén 2 méter hosszúságban kell kijelölni.

### **18.3.2 Játékvezetői emelvények**

A víz szintjétől mérve 70 centiméter magasságban 1 méter széles emelvényeket kell elhelyezni a játéktér mindkét oldalán. Az emelvények lehetőséget biztosítanak a játékvezetők számára, hogy a játéktér két vége között szabadon mozogjanak. A gólvonalak mentén elegendő teret kell biztosítani a gólbírók számára is.

Az emelvényeket a játéktér színjelzéseivel összhangban lévő színjelzésekkel kell ellátni. Lásd a 2. számú függelék.

### **18.3.3 Kapuk**

A kapufák és a keresztléc 80 milliméter oldalhosszúságú, négyzet keresztmetszetű, fehérre festett merev anyagból (fából, fémből vagy műanyagból) kell készülni.

A kapufák mindkét oldalon rögzítettek, merevek és függőlegesek kell legyenek, és azokat a játéktér oldalaitól egyenlő távolságban és a játéktér végeitől vagy bármilyen akadálytól nem kevesebb, mint 0,30 méter távolságban kell elhelyezni. A kapus a medence alját kivéve semmilyen objektumon nem állhat, ülhet vagy pihenhet.

A kapufák befelé néző felületei közötti távolság 3 méter kell legyen.

A keresztléc lefelé néző felületének a vízfelszíntől mért távolsága 0,90 méter kell legyen.

**18.3.4 Visszatérési terület**

A visszatérési terület 2 méter x 1,08 méter méretű, négyszög alakú terület kell legyen.

**18.3.5 Hálók**

A kapufákra és a keresztlécre hajlékony hálót kell szerelni úgy, hogy az a kapu teljes felületét átfogja, és a kapuban a gólvonal mögött mindenütt legalább 0,30 méter távolságban szabad tér maradjon.

**18.3.6 Zsúriasztal**

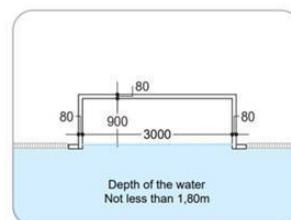
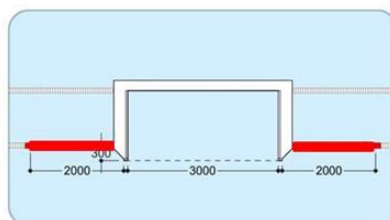
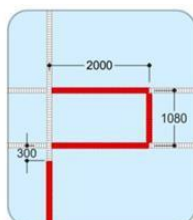
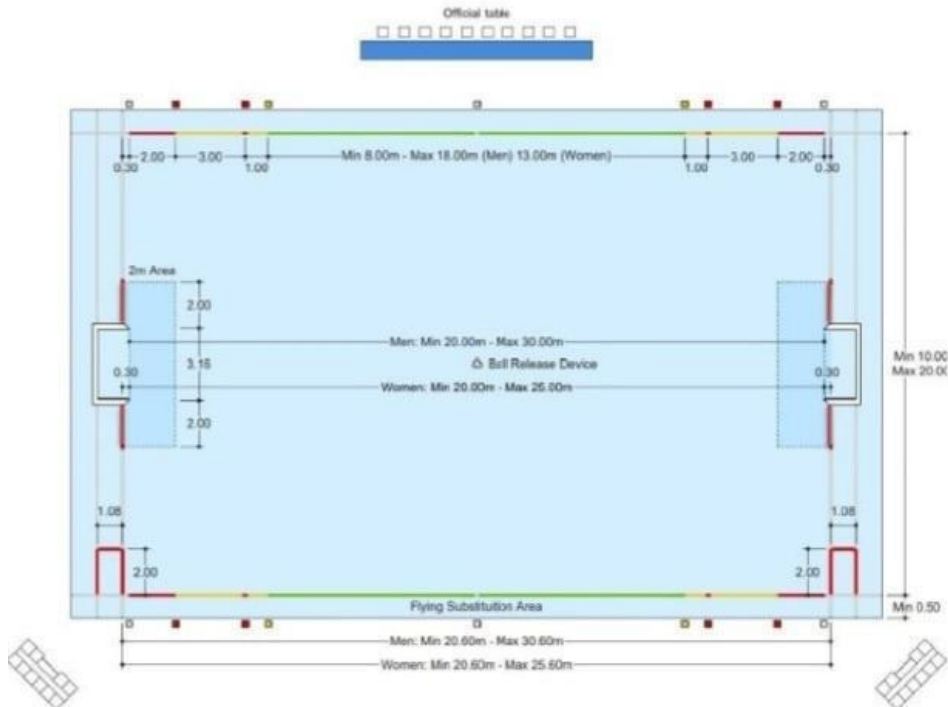
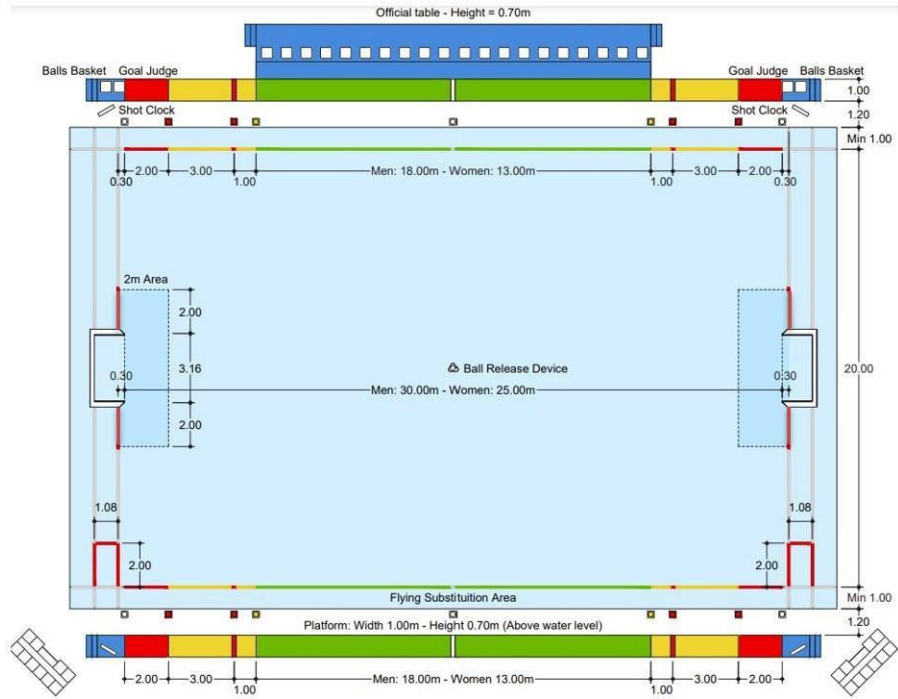
A versenybírósnak a játékvezetők mögött elhelyezett asztalnál kell helyet foglalnia.

## **20. FÜGGELÉKEK**

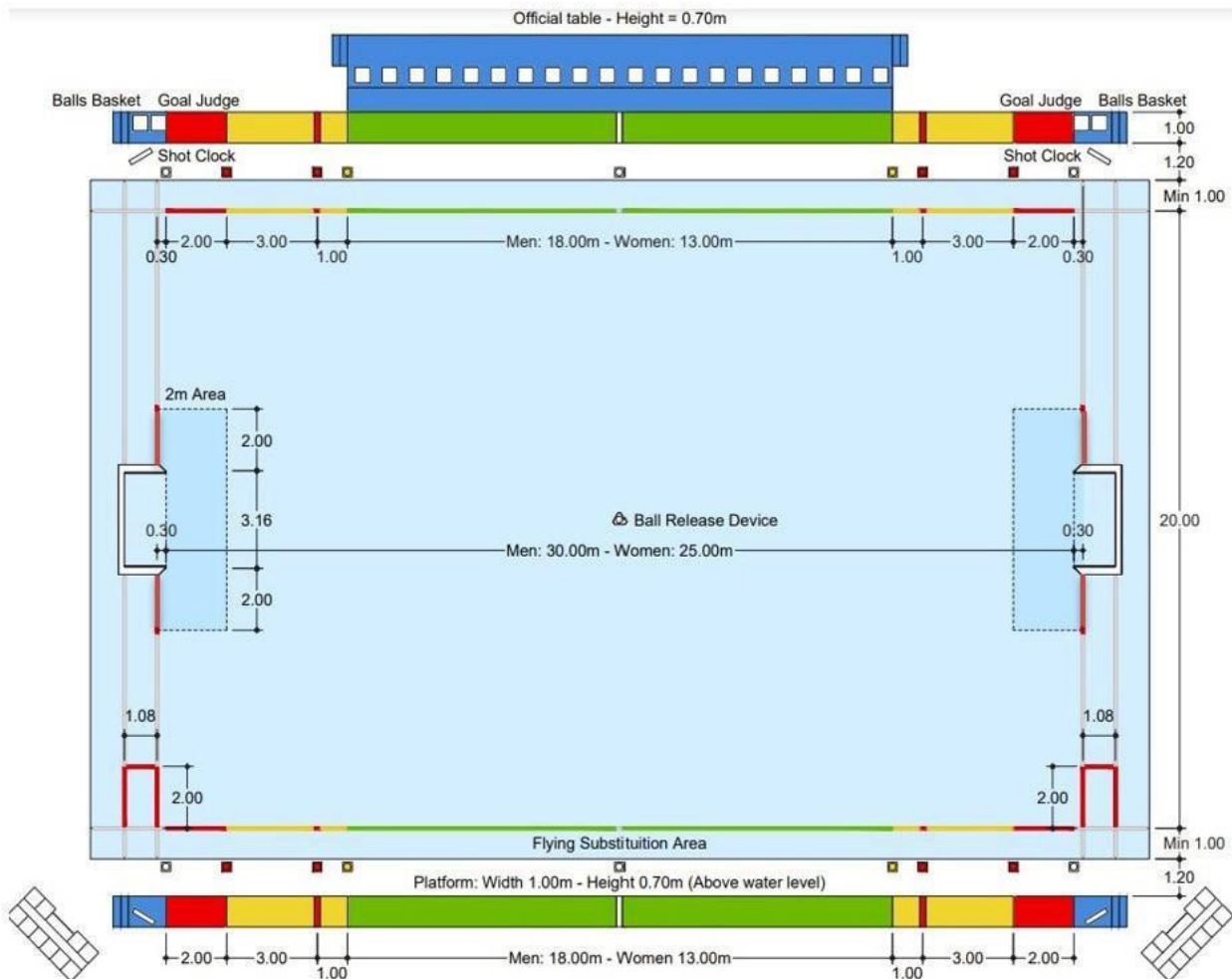
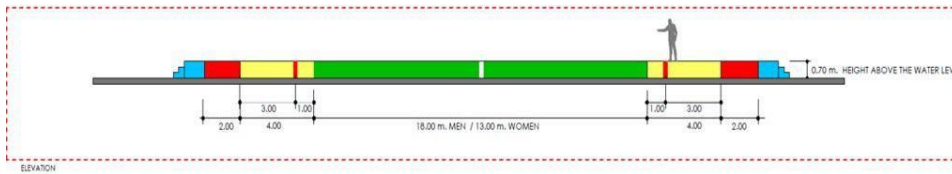
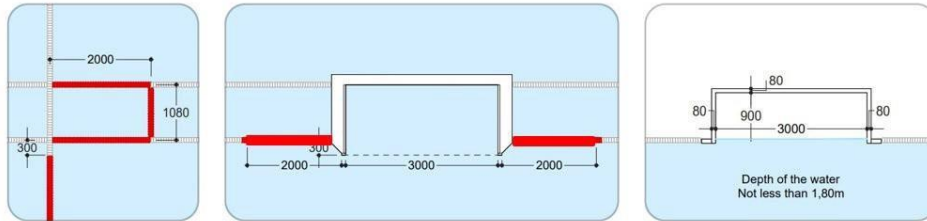
Az alábbi függelékek a szabály szerves részét képezik:

- 1. FÜGGELÉK – Ábrák**
- 2. FÜGGELÉK – Ábrák**
- 3. FÜGGELÉK – Definíciók**
- 4. FÜGGELÉK – Játéktér és eszközök**
- 5. FÜGGELÉK – Versenybíróóság**
- 6. FÜGGELÉK – Büntetőpárbaaj**
- 7. FÜGGELÉK – VAR protokoll**
- 8. FÜGGELÉK – Korosztályokra vonatkozó szabályok**

**1. FÜGGELÉK – ÁBRÁK**



**2. FÜGGELÉK – ÁBRÁK**



### 3. FÜGGELÉK – DEFINÍCIÓK

#### 1. JÁTÉKTÉR ÉS ESZKÖZÖK

1.1. **Játéktér:** a medence hivatalos vízilabda mérkőzés lebonyolítására kijelölt területe. A játéktérre vonatkozó részletes előírásokat a 4. számú függelék tartalmazza.

1.2. **Zsúriasztal:** a medencetér azon kijelölt területe, ahol a mérkőzés alatt a lebonyolításban részt vevő hivatalos és arra feljogosított személyek feladataikat ellátják.

1.3. **Repülőcsere:** lehetőség a csapatok számára, hogy folyamatos játék közben játékosokat cseréljenek a repülőcsere területen.

1.4. **Repülőcsere terület:** a szabályok által kijelölt terület a játéktér oldalsó részén, ahol a repülőcserek végrehajthatók.

1.5. **Gól (A meghatározás):** amikor a labda teljes terjedelmében áthalad a gólvonal felett a kapufák közötti és a keresztléc alatti területen.

1.6. **Gólvonal:** a játéktér vége, melyet a kapufák elülső élei között húzott képzeletbeli vonal határoz meg (VI 7.1).

1.7. **Gólterület:** a kapufák oldalsó széleitől számított 2-2 méterig, és a gólvonaltól a 2 méteres vonalig terjedő négyszögletes terület. A támadó csapat játékosai nem léphetnek be labda nélkül erre a területre, kivéve, ha a labda vonala mögött tartózkodnak.

1.8. **5 méteres vonal:** az a vonal, ahonnan a büntetődobást kell elvégezni.

1.9. **6 méteres terület:** a gólvonal és a 6 méteres vonal közötti terület, amelyen belül bizonyos szabálytalanságok a büntetőhibákra vonatkozó szabálypontok szerint büntetőhibának minősülnek.

1.10. **Felezővonal:** az a vonal, amely a játéktér hosszát két egyenlő részre osztja annak felezőpontjánál.

1.11. **Gól (B meghatározás):** az a szerkezet, amelybe teljes terjedelmében be kell juttatni a labdát, hogy gól szülessen (4. számú függelék, 2. pont).

## 2. CSAPATOK ÉS CSERÉK

2.1. **Csapat:** vízilabda játékosok a versenyszabályok VI. részében foglaltak szerinti csoportja.

2.2. **Játékos:** egy vízilabdacsapat önálló tagja.

2.3. **Kapus:** egy vízilabdacsapat önálló tagja, aki az 1-es vagy 13-as számú sapkát viseli. Fő feladata megakadályozni, hogy a labda a kapuba jusson.

2.4. **Csere:** az a játékos, aki egy a játéktéren tartózkodó vagy egy kiállított játékos helyett lép be a játéktérre.

2.5. **Tartalék:** egy csapat azon tagja, aki az adott pillanatban nem vesz részt a játékban.

2.6. **Kijelölt oldalsó csereterület:** a repülőcserékre kijelölt terület.

2.7. **Visszatérési terület:** az a terület, ahonnan egy játékos vagy cserejátékos egy kiállítást követően a játéktérre léphet.

2.8. **Előny:** egy támadó játékos vagy a támadó csapat lehetősége a labda megjátszásának folytatására, amivel gólszerzési lehetőséget teremthet. A játékvezetőknek úgy kell bíraskodniuk, hogy a támadó csapat fenntarthassa az előnyét.

2.9. **Piros lap:** a játékvezető jelzése egy játékos, edző vagy csapatvezető felé a játék hátralévő részéből történő kizárásra.

2.10. **Sárga lap:** figyelmeztető jelzés a játékvezető részéről az edző felé a nem helyénvaló viselkedésért vagy a kispad nem helyénvaló viselkedéséért, illetve egy csapat felé folyamatos szimulálásért vagy folyamatos jogsértő játékért.

2.11. **Elkövető játékos:** az a játékos, aki a szabályok szerint valamely szabálytalanságot követ el.

## 3. JÁTÉKVEZETŐK ÉS VERSENYBÍRÓK

3.1. **VAR:** a videótechnika és az azt kezelő segédjátékvezető. A játékvezető segítségével hívhatja a 7. számú függelékben (VAR protokoll) részletezett esetekben, hogy a végső döntést a szituáció vizsgálata után hozza meg.

3.2. **Játékvezető:** az a szabályban meghatározott funkciókkal rendelkező hivatalos személy, aki felelős a játék lebonyolításért.

**3.3. A labda megjátszásának lehetősége:** amikor a labdát birtokló játékos folytatni tudja a játékot a labda megjátszásával.

**3.4. Center:** az a támadó játékos, akinek elsődleges pozíciója közelítőleg az ellenfél 2 méteres vonala és a két kapufa közötti terület.

**3.5. Bekk:** az a védekező játékos, akinek elsődleges feladata a támadó center semlegesítése. (Lásd center).

**3.6. Gólbíró vagy segédjátékvezető:** az a versenybíró, aki a gólvonallal egyvonalban ül, és segít a játékvezetőnek eldönteni, hogy született-e gól, áthaladt-e a labda a gólvonal felett, beleértve azt is, hogy melyik játékos érintette azt utoljára. Továbbá ő az, aki új labdát dob a játéktérre a játékvezető utasításainak megfelelően.

**3.7. Indítás vagy újraindítás:** a játék indítása a játékrészek kezdetén, illetve újraindítása gól után, illetve azokban az esetekben, amikor a játékvezető kikérte a labdát, és megállította a játékot.

#### 4. A MÉRKŐZÉS IDŐTARTAMA

**4.1. Tiszta játékidő:** a csapatok négy játékrészt játszanak, mindegyik játékrész nyolc perc tiszta játékidőből áll, azaz egy mérkőzés összesen 32 percből. A tényleges játékidő minden játékrész kezdetén akkor indul, amikor egy játékos megérinti a labdát, és megáll minden egyes játékvezetői ítéletnél vagy a támadóidő lejártakor, és minden egyes megállás után akkor folytatódik, amikor egy játékos a szabályoknak megfelelően játékba hozza a labdát, kapura lő vagy passzol.

**4.2. Büntetőpárbaj:** egy rendes játékidőben döntetlen eredménnyel zárult mérkőzés eldöntésére szolgáló módszer. A büntetőpárbaj protokollját a 6. számú függelék tartalmazza.

**4.3. Támadó játékvezető:** az a játékvezető, aki figyelmét elsődlegesen a jobb keze felől, a kapu előterében zajló támadási szituációra fordítja.

**4.4. Védekező játékvezető:** az a játékvezető, aki a támadás bal keze felől zajló szituációit felügyeli. Ez a játékvezető rendszerint nem tartózkodik közelebb a gólvonalhoz a támadó csapat kaputól legtávolabb elhelyezkedő játékosánál.



## 5. IDŐKÉRÉSEK

**5.1. Időkérés:** egy perces szünet, melyet a támadó csapatnak van joga kérni bármikor a mérkőzés folyamán, kivéve büntetődobás megítélését követően és VAR-vizsgálat ideje alatt. Minden csapatnak két időkérese lehet egy mérkőzésen.

**5.2. Szabálytalan időkéres:** olyan időkéres, amire a csapat nem jogosult.

**5.3. Labdabirtoklás:** labdabirtoklásnak minősül, amikor egy játékos fogja a labdát vagy úszik vele.

## 6. A GÓLLÖVÉS MÓDJA

**6.1. A labdát láthatóan játékba hozni:** azt jelenti, hogy a labda el kell hagyni a labdát birtokló játékos kezét. A labdát egyik kézből a másikba áttenni a labda játékba hozatalának minősül.

**6.2. Lóba:** lövőmozdulat, lövőcsel, a kapura lövés szimulálása.

**6.3. Labdára úszás:** a játékrészek kezdetén a labda a játéktér közepén van. Amikor a játékvezető sípszóval elindítja a játékot, a csapatok a játéktér közepe felé sprintelnek, hogy megszerezzék azt.

## 7. EGYSZERŰ HIBÁK

**7.1. Szabálytalan kezdés:** szabálytalan indulás a játék kezdetén, akár úgy, hogy a játékos azelőtt indul el, hogy a játékvezető az indulásra jelt adna, akár úgy, hogy a kapuról rugaszkodik el vagy megváltoztatja annak helyzetét.

**7.2. Szabálytalanság:** valamely szabály megszegése. Következménye, hogy a játékidő megáll és a játékvezető szabaddobást ítél. Kétféle szabálytalanságot különböztetünk meg:

- Fizikai hibák (egy játékos fizikai kontaktja, amivel megakadályozza a szembenálló játékost, hogy folytassa a mozgást)
- Technikai hibák (amivel a játékos a szabály ellen vét, úm. a szabálytalan kezdés vagy újrakezdés, a labda ököllel történő megjátszása, stb.)

**7.3. Víz alatt:** egyszerű hiba azon játékos ellen, aki a labdát a víz alá viszi, miközben az ellenfél támadja őt, vagy a labda elrejtésének szándékával.

**7.4. Páros kiállítás:** amikor a szembenálló csapatokból két játékos egyidejűleg kerül kiállításra.

**7.5. A játék szelleme:** a sport meghatározó jellegzetessége. A játék szellemében játszani annyit tesz, hogy a csapattársak, az ellenfelek és a játék tiszteletben tartása mellett győzedelmeskedni. A szabályok megértése és a tisztességes, becsületes játék szem előtt tartása.

**7.6. Ellökés:** a kart, kezet, lábat vagy bármilyen más testrészt előnyszerzés céljából az ellenfél játékosától történő eltávolodásra használni.

**7.7. Rúgás:** az ellenfél testére vagy arcára irányuló rúgás vagy annak lábbal történő erőszakos eltolása. Kiállítási hiba.

**7.8. Szimulálás:** annak tettetése, hogy a játékos ellen szabálytalanságot követtek el.

**7.9. Beindulás:** a támadó játékos mozgása, aki az ellenfelével szemben áll, és megkísérel erőteljesen elúszni a szembenálló játékos mellett, hogy a kapuhoz közelebbi, előnyös pozícióba kerüljön.

**7.10. Beinduló játékos:** a kapu felé beinduló játékos. Jellemzően statikus pozícióból indul, szemben áll az ellenfelével, és megkísérel erőteljesen elúszni a szembenálló játékos mellett, hogy a kapuhoz közelebbi előnyös pozícióba kerüljön.

**7.11. Megtámadni:** az ellenfél labdát birtokló játékosát megragadni, lenyomni, visszahúzni vagy akadályozni.

**7.12. Felezővonal:** az a vonal, amely a játéktér hosszát két egyenlő részre osztja annak felezőpontjánál.

**7.13. Támadóhiba:** a támadó csapat játékosa által elkövetett szabálytalanság, aminek következményeként a védekező csapat jut szabaddobáshoz.

**7.14. Birtokolni a labdát:** felemelni, vinni vagy megérinteni a labdát. A labdavezetés nem minősül labdabirtoklásnak.

## 8. KIÁLLÍTÁSI HIBÁK

**8.1. Szabálytalan bejövétel:** amikor egy játékos a szabályokban előírtaktól eltérően lép be a játéktérre.

**8.2. Szabálytalan visszatérés:** amikor egy cserejátékos a szabályokban előírtaktól eltérően lép be a játéktérre.

- 8.3. Kiállítási hiba:** olyan szabálytalanság, amelynek elkövetéséért egy játékost a szabályokban előírt módon meghatározott időre kizárnak a játékból.
- 8.4. Rosszhiszemű játék:** a nem helyénvaló viselkedés bármely formája, beleértve a játékvezetővel vagy ellenféllel szemben tanúsított tiszteletlenséget, valamint a játékvezető utasításainak semmibe vételét.
- 8.5. Erőszakos cselekedet:** egy játékos olyan cselekedete, amelynek célja, hogy sérülést okozzon egy másik játékosnak vagy hivatalos személynek, függetlenül attól, hogy a kontaktus megtörténik-e.
- 8.6. Agresszív játék:** olyan viselkedés/játékmód, amely az ellenfél játékosainak sérüléséhez vezethet. Az ilyesfajta szabálytalanságok célja a rombolás, a játék folyamatosságának megakasztása, egy játékos előnyének elvétele vagy az ellenfél provokálása. A sérülésokozás szándéka nincs benne, de veszélyes játék, jellemzően emocionális alapú.
- 8.7. Folytonosan jogsértő játék:** a védekező játékosok nem megengedett szabálytalanságai, amivel megakasztják a támadást. Az ilyesfajta szabálytalanságok célja nem a sérülésokozás, hanem az előny elvétele, a sebesség, a játék folyamatosságának rombolása, valamint az ellenfél megfélemlítése.
- 8.8. Akadályozás:** nem megengedett módon, fizikailag gátolni a mozgást, úm. tartani, megfogni az ellenfél játékosát.
- 8.9. Az ellenfél megragadása:** a kart, kezét vagy lábat használni az ellenfél játékosával szemben, a mozgás korlátozásának céljával.
- 8.10. Az ellenfél víz alá nyomása:** víz alá nyomni az ellenfél játékosát.
- 8.11. Visszahúzás:** meghúzni/visszahúzni az ellenfél játékosát.
- 8.12. Beavatkozás egy szabaddobásba, kapuskidobásba vagy büntetődobásba:** beavatkozni a fenti dobások bármelyikének elvégzésébe.
- 8.13. Aránytalan mozdulatok:** bármilyen mozdulatot tenni a rúgás vagy ütés szándékával, függetlenül attól, hogy a kontaktus megtörténik-e.
- 8.14. Ütés:** ütni.
- 8.15. Taktikai hiba:** egy védekező játékos bármely szabálytalansága, amelynek célja a játék folyamatosságának megakasztása, az előny elvétele, különösen egy kontratámadásban.

**8.16. Kontratámadás:** a támadás átmeneti szakasza, amikor a támadó csapat a labdát a játéktér egyik végéből a másikba juttatja, megkísérelve még azelőtt gólt szerezni, hogy a védekező csapat rendeződni tudna.

## 9. BÜNTETŐ HIBÁK

**9.1. Büntető hiba:** a 6 méteres területen belül elkövetett bármilyen szabálytalanság, amely egy feltételezhető gólt akadályoz meg (VI 10.2). Továbbá az erőszakos cselekedet (VI 9.14), a játék késleltetése (VI 10.10), valamint a VI 10.9 szabálypontban leírt eset is vonhat büntetődobást maga után.

**9.2. Feltételezhető gól:** azok a szituációk, amikor a támadó játékos a kapuval szemben áll, nincs védekező játékos a támadó és a kapus között, és ha nem követnek el vele szemben szabálytalanságot, valószínűleg gólt tud szerezni. Feltételezhető gól szituáció az is, ha üres a kapu és a labda a közelben van, illetve a játékvezetői kézikönyvben leírt további esetek.

**9.3. Rossz passz:** olyan passz, amit a támadó játékos nem érhet el, függetlenül attól, hogy szabálytalankodnak-e vele szemben. Rossz passz esetén nem kell szankcionálni a védekező játékost.

**9.4. A védő előtti pozíció:** egy támadó játékos előnyös pozíciója, nevezetesen amikor a játékos az ellenfél kapuja és a védekező játékos között helyezkedik el.

**9.5. A játék késleltetése:** szándékosan gátolni a támadó játékosokat az akció folytatásában, illetve bármifajta, a játék szellemével össze nem egyeztethető beavatkozás a játékba egy feltételezhető gól megakadályozása céljából.

**9.6. Illegális játékos:** az a játékos, aki nem jogosult részt venni a játékban.

## 10. SZABADDOBÁSOK

**10.1. Szabaddobás:** az a módszer, amivel a labdát egy játékos játékba hozza egy egyszerű hiba, kiállítási hiba megítélését követően vagy a játék újraindításakor egy időkérés után, gól után, sérülés (beleértve a vérzést) esetén, sapkacserét követően, amikor a játékvezető kikérte a labdát, amikor a labda az oldalvonalon hagyta el a játéktérrel, illetve bármilyen más késlekedést követően.

**10.2. Egy lövés vagy átadás blokkolása:** karral, kézzel vagy testtel megállítani a labdát a levegőben.

**10.3. Lövés:** gólszerzési kísérlet, szándékosan az ellenfél kapuja felé irányított dobás.

## 11. KAPUSKIDOBÁSOK

**11.1. Dobás:** bármilyen mozdulat, amivel a játékos kezét elhagyja a labda a labda játékba hozása, passzolás vagy kapura lövés céljából.

**11.2. Szabaddobás:** az a módszer, amivel a labdát egy játékos játékba hozza egy szabálytalanság megítélését vagy bármilyen játékmegállást követően.

**11.3. Kapuskidobás:** az a dobás, amit a védekező csapat javára ítél a játékvezető a szabály VI 12. fejezete szerint.

**11.4. Labdavezetés:** úszni a labdával. A labdát vezető játékos felügyelete alatt tartja a labdát, de nem birtokolja azt.

**11.5. Passzolás:** a labdát egy csapattársnak vagy a csapattárs által kontrollált területre dobni. A labdát egy csapattársnak dobni (vagy feldobni) a labda feletti kontroll fenntartása céljából (szemben a gólszerzés céljából történő labdatovábbítással).

## 12. SAROKDOBÁSOK

**12.1. Sarokdobás:** az a dobás, amit a támadó csapat javára a védekező csapat 2 méteres vonalához ítél a játékvezető a VI 13.2 szabálypont szerint.

**12.2. Azonnali kapura lövés:** a labdát azonnal kapura lehet dobni a VI 7.2 szabálypont szerint:

- a) egy szabaddobás megítélését követően, ha a szabálytalanság helye és a labda is a 6 méteres vonalon kívül van;
- b) egy büntetődobásból;
- c) egy sarokdobásból.

## 13. SEMLEGES DOBÁSOK

**13.1. Semleges dobás:** az a módszer, amivel a labdát játékba hozzák, amikor egyik csapat sem birtokolja azt. A játékvezető úgy indítja újra a játékot, hogy a labdát a szembenálló csapatok egy-egy játékosa közé dobja a játéktérre úgy, hogy mindkét játékosnak azonos lehetősége legyen megszerezni azt.

## 14. BÜNTETŐDOBÁSOK

**14.1. Büntetődobás:** olyan szabaddobás, amit az 5 méteres vonalról lő kapura a támadó csapat játékosa, és egyedül a kapus védheti. A védekező csapat kapusának a gólvonalon kell elhelyezkednie a kapufák közötti területen, és előremozdulhat, amikor a játékvezető megadja a jelet a dobás elvégzésére. A védekező játékosok csak akkor léphetnek be a 6 méteres területre, amikor a labda elhagyta a lövő játékos kezét.

## 15. SZEMÉLYI HIBÁK

**15.1. Személyi hiba:** személyre szabott hiba, amit egy játékos neve mellé rögzítenek, amikor a játékvezető kiállítást vagy büntetőt ítél a játékos ellen.

## 16. KIEGÉSZÍTÉS – NÉHÁNY TOVÁBBI MEGFIGYELÉS ÉS MAGYARÁZAT

**16.1. Átmenet:** a játék azon fázisa, amikor egy csapat támadásból védekezésbe vagy védekezésből támadásba vált át.

**16.2. Támadó játékos:** az a játékos, akinek csapata birtokolja vagy felügyelete alatt tartja a labdát, és lehetősége van a gólszerzésre.

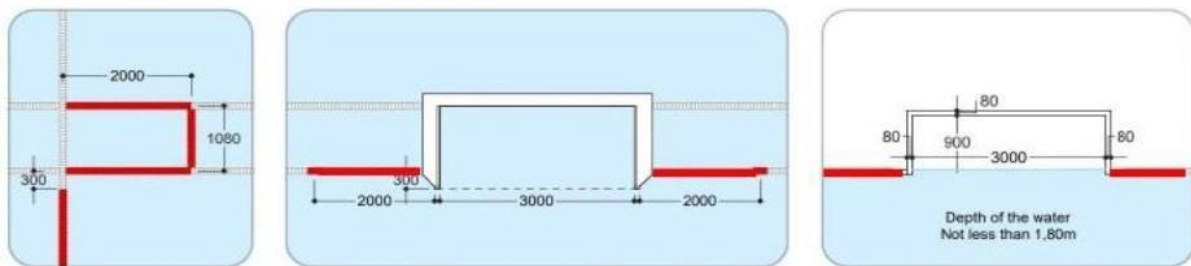
**16.3. Védekező játékos:** az a játékos, akinek csapata nem birtokolja és nem tartja felügyelete alatt a labdát; az a játékos, aki a csapata kapuját védi.

## 4. FÜGGELÉK – JÁTÉKTÉR ÉS ESZKÖZÖK

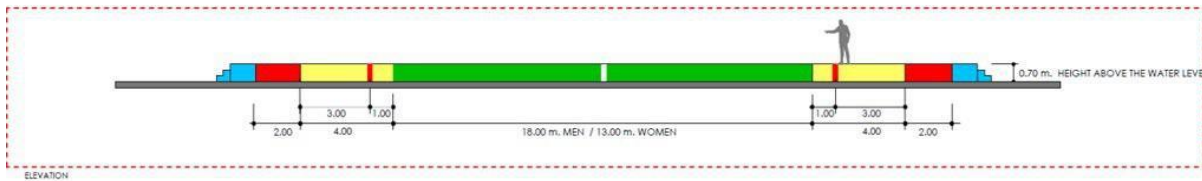
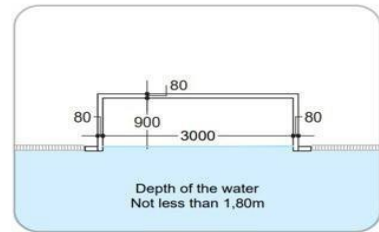
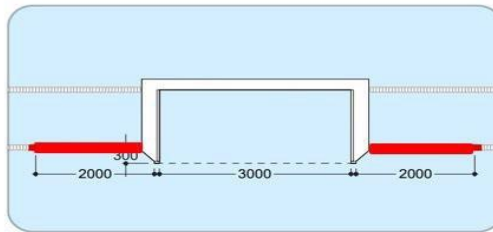
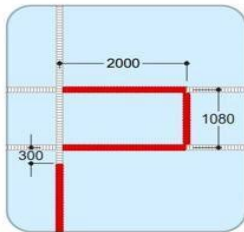
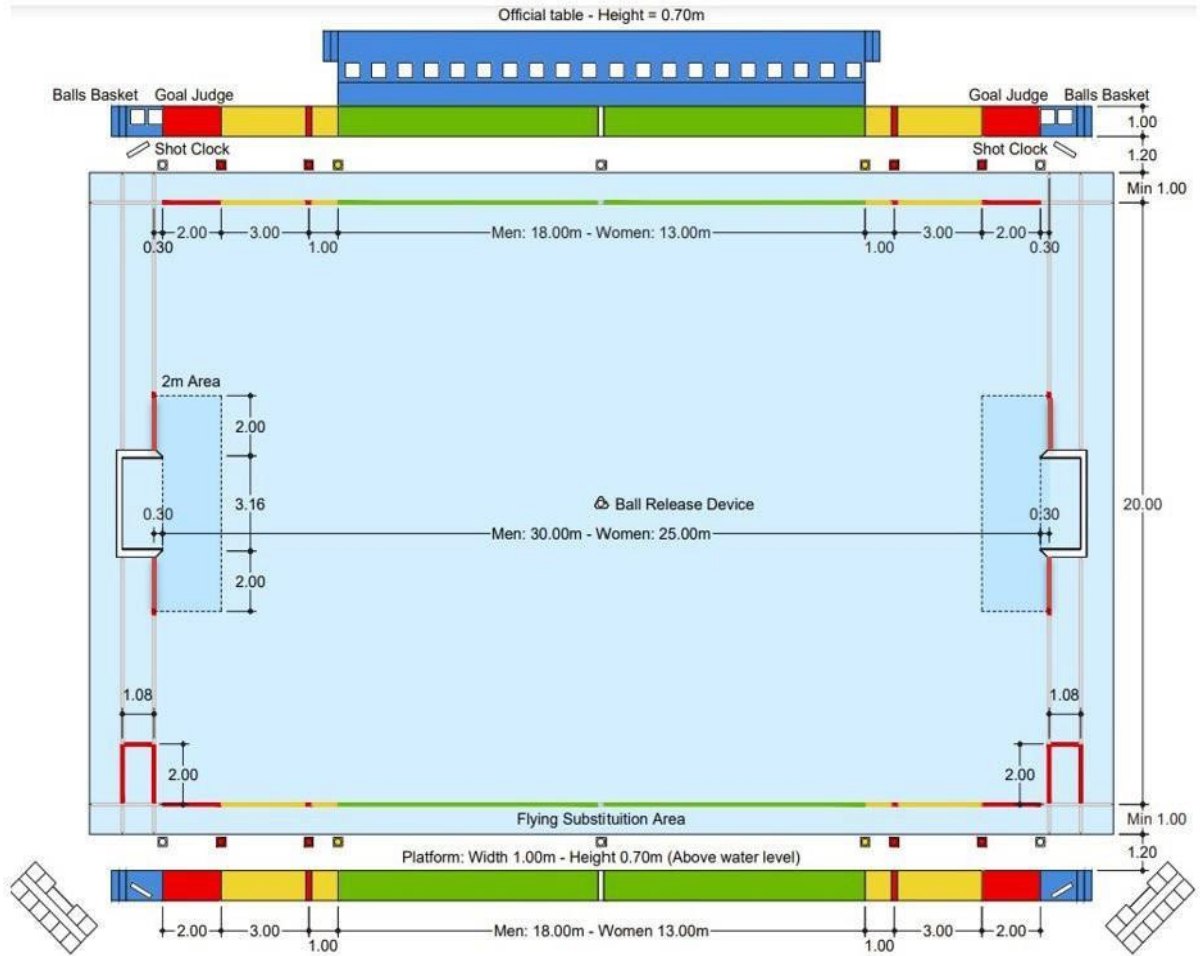
### 1. JÁTÉKTÉR

1.1 A játéktér szabályban meghatározott méreteiért és jelzéseiért a rendező szervezet felelős, továbbá ő biztosítja a szükséges berendezéseket és eszközöket.

1.2 A két játékvezető által vezetett mérkőzéseken a játéktér elrendezésének és a jelzéseknek az alábbi ábrákkal kell összhangban lenniük:



Az alapvonalai köteleknek a kapufától oldalirányban 2-2 méter hosszúságban piros színűek kell legyenek, ezek szolgálnak a gólerület oldalsó határvonalainak jelzésére (VI 8.10).





**1.3** Az egy játékvezető által vezetett mérkőzéseken a játékvezető a zsűriasztallal megegyező oldalon vezeti a mérkőzést, a gólbírók a vele szemközti oldalon foglalnak helyet.

**1.4** A World Aquatics eseményeken a játéktér méreteinek, a vízmélységnek, a víz hőmérsékletének és a fényerősségnek a Vízilabda Létesítmények Szabályai (VI 18) fejezetben foglaltaknak kell megfelelniük.

**1.5** A játéktér mindkét oldalán megkülönböztető jelzéseket kell elhelyezni az alábbiak jelölésére:

- a) fehér jelzések – a gólvonalakon és a felezővonalon
- b) piros jelzések – a gólvonalaktól 2 méter távolságra
- c) sárga jelzések – a gólvonalaktól 6 méter távolságra
- d) a gólvonalaktól 5 méter távolságra piros jelzést kell elhelyezni azon a ponton, ahonnan a büntetődobást kell elvégezni.

A játéktér oldalait a gólvonaltól a 2 méteres vonalig piros, a 2 méteres vonaltól a 6 méteres vonalig sárga, a 6 méteres vonaltól a felezővonalig pedig zöld jelzéssel kell ellátni.

**1.6** A játékba való visszatérést szolgáló területet (visszatérési terület) a versenybírószám asztalával szemközti oldalon – a játéktér mindkét végén – a játéktér sarkától 2 méter távolságban piros jelzéssel kell ellátni.

**1.7** A játéktér teljes hosszában – az egyik végétől a másik végéig – elegendő teret kell biztosítani a játékvezetők szabad mozgásához. A gólvonalak mentén a gólbírók számára ugyancsak elegendő teret kell biztosítani.

**1.8** A titkár részére külön fehér, kék, piros és sárga zászlókat kell biztosítani, amelyek mérete 0,35 méter x 0,20 méter.

## **2. KAPUK**

**2.1** A játéktér mindkét végén a gólvonalon, a játéktér oldalaitól egyenlő távolságban és a játéktér végeitől nem kevesebb, mint 0,30 méter távolságban két kapufából és ezeket mereven összekötő keresztlécből álló, a játéktér felé néző kaput kell elhelyezni. A kapufák és a keresztléc 0,075 méter oldalhosszúságú, négyzet keresztmetszetű, fehérre festett merev anyagból kell készüljenek.

**2.2** A kapufák befelé néző felületei közötti távolsága 3 méter kell legyen. Ha a vízmélység 1,50 méter vagy ennél nagyobb, a keresztléc lefelé néző felületének a vízfelszíntől mért távolsága 0,90 méter kell legyen. Ha a vízmélység kisebb, mint 1,50 méter, a keresztléc lefelé néző felületének a medence fenekétől mért távolsága 2,40 méter kell legyen.

**2.3** A kapufákra és a keresztlécra hajlékony hálót kell szerelni úgy, hogy az a kapu teljes felületét átfogja, és a kapuban a gólvonal mögött mindenütt legalább 0,30 méter távolságban szabad tér maradjon.

**3. A LABDAA** labda gömbölyű és önzáró szeleppel záródó belső levegőkamrával ellátott kell legyen. Vízhatlan, eredeti bordázatú kell legyen, és nem lehet zsírral vagy hasonló anyaggal bekenve.

**3.2** A labda tömege nem lehet kevesebb, mint 400 gramm és nem lehet több, mint 450 gramm.

**3.3** A férfi mérkőzéseken használt labda kerülete nem lehet 0,68 méternél kisebb és 0,71 méternél nagyobb, belső nyomása 7.5 és 8.5 psi között kell legyen.

**3.4** A női mérkőzéseken használt labda kerülete nem lehet 0,65 méternél kisebb és 0,67 méternél nagyobb, belső nyomása 6.5 és 7.5 psi között kell legyen.

#### **4. SAPKÁK**

**4.1** A sapkák egymástól elütő színűek kell legyenek, de nem lehetnek egyszínű pirosak, azokat a játékvezetők kell jóváhagyják, továbbá a színek a labda színétől is elütőek kell legyenek. A játékvezetők utasíthatják a csapatokat fehér vagy kék sapka viselésére. A kapusok piros sapkát kell viseljenek, azzal a megkötéssel, hogy a kapusok sapkájának száma és/vagy a fülvédő a csapatuk sapkasínével megegyező színű kell legyen. A sapkát a játékos álla alatt kell megkötni. Ha egy játékos a mérkőzés folyamán elveszíti a sapkáját, akkor azt pótolni kell a következő erre alkalmas játékmegálláskor, de csak abban az esetben, amikor ezen játékos csapata birtokolja a labdát. A sapkát a mérkőzés teljes időtartama alatt viselni kell.

**4.2** A sapkákat a csapat sapkájával azonos színű hajlékony fülvédővel kell ellátni.

**4.3** A sapkákat mindkét oldalukon 0,10 méter magasságú számozással kell ellátni. A kapus kell viselje az 1-es számú sapkát, a többi sapka 2-től 13-ig számozandó. A cserekapusnak a piros 13-as számú sapkát kell viselnie. A játékos a mérkőzés ideje alatt nem változtathatja meg sapkájának számozását, kivéve, ha ezt a játékvezető engedélyezi és a titkárt tájékoztatják róla.

**4.4** Nemzetközi mérkőzéseken a sapkák elülső részén fel kell tüntetni a három betűs országkódot, valamint fel lehet tüntetni a nemzeti zászlót is. Az országkód magassága 0,04 méter kell legyen.

## **5. LÁTHATÓ ÓRÁK**

**5.1** Bármely látható óra csökkenő módon kell jelezze az időt (azaz a játékrészből hátralévő időt kell mutatnia).

## **5. FÜGGELÉK – VERSENYBÍRÓSÁG**

### **1. VERSENYBÍRÓSÁG A WORLD AQUATICS ESEMÉNYEKEN**

1.1 A World Aquatics eseményeken a versenybíróóság az alábbiakban ismertetett jogokkal és kötelezettségekkel rendelkező két játékvezetőből, két gólbíróból, időmérőkből, titkárokból, valamint a VAR-ból áll. Amennyiben lehetséges, ugyanilyen versenybíróóság alkalmazása javasolt más rendezvényeken is, azzal a kikötéssel, hogy amennyiben a mérkőzést két játékvezető vezeti és nincsenek gólbírók, a játékvezetőkre hárulnak a gólbírók feladatai is (a speciális jelzések használata nélkül).

A mérkőzéseket – jelentőségüktől függően – négy–kilenc fős versenybíróóság felügyelheti, az alábbiak szerint:

a) Játékvezetők és gólbírók: két játékvezető és két gólbíró, vagy két játékvezető gólbírók nélkül, vagy egy játékvezető és két gólbíró.

b) Időmérők és titkárok:

Egy időmérő és egy titkár esetén: az időmérő méri a csapatok folyamatos labdabirtoklási idejét a VI 8.14 szerint. A titkár méri a tényleges játékidőt, az időkéréseket és a játékrészek közötti szüneteket, vezeti a mérkőzés jegyzőkönyvét a VI 10.1 szerint, valamint méri azon játékosok vonatkozó kiállítási idejét is, akiket a szabályoknak megfelelően kiküldtek a játéktérrelől.

Két időmérő és egy titkár esetén: az 1. időmérő méri a tényleges játékidőt, az időkéréseket és a játékrészek közötti szüneteket. A 2. időmérő méri a csapatok folyamatos labdabirtoklási idejét a VI 8.14 szerint. A titkár vezeti a mérkőzés jegyzőkönyvét, és ellát minden egyéb, a szabályokban meghatározott feladatot.

Két időmérő és két titkár esetén: az 1. időmérő méri a tényleges játékidőt, az időkéréseket és a játékrészek közötti szüneteket. A 2. időmérő méri a csapatok folyamatos labdabirtoklási idejét a VI 8.14 szerint. Az 1. titkár vezeti a mérkőzés jegyzőkönyvét. A 2. titkár látja el a kiállított játékosok szabálytalan visszatérésére, a cserejátékosok szabálytalan bejövételére, a játékosok kiállításaira és a harmadik személyi hibákra vonatkozó feladatokat.

c) VAR: segíti a két játékvezető munkáját a szabályokban leírtak szerint.

## **2. JÁTÉKVEZETŐK**

**2.1** Headset használata. A mérkőzések alatt a játékvezetők headseten keresztül kommunikálnak egymással. A delegátus és a VAR is rendelkezik eggyel, hogy a zsűri számára információt kaphasson, illetve hogy tisztázhatóak legyenek a nem egyértelmű szituációk.

**2.2** A játékvezetők adott kérdésekben hozott döntései véglegesek, szabályértelmezésük a mérkőzés időtartama alatt kötelező érvényű. A játékvezetőknek a mérkőzés alatt semmilyen helyzettel kapcsolatos tényállást illetően nem szabad vélelmezniük, az egyes szituációkat úgy kell megítélniük, ahogy azokat legjobb képességeik szerint észlelik.

**2.3** A játékvezetők sípjelet használnak a játék indítására, újraindítására, gólok, kapuskidobások, sarokdobások (függetlenül attól, hogy a gólbíró jelez-e vagy sem), semleges dobások és szabálytalanságok jelzésére. A játékvezető megváltoztathatja döntését feltéve, ha azt a labda újbóli játékba kerülése előtt teszi.

**2.4** A játékvezetőknek jogukban áll a vonatkozó szabály alapján bármely játékost kiküldeni a vízből, és lefújhatják a mérkőzést, ha a játékos a víz elhagyását megtagadja.

## **3. GÓLBÍRÓK**

**3.1** A gólbírók a versenybíróasztalával azonos oldalon helyezkednek el, a játéktér két végén, a gólvonallal egyvonalban.

**3.2** A gólbírók feladatai:

- a) függőlegesen felemelt egyik karral jelezni, amikor a csapatok szabályosan elhelyezkedtek a gólvonalukon a játékrész kezdetén;
- b) függőlegesen felemelt mindkét karral jelezni, ha a kezdés vagy újrakezdés szabálytalan;
- c) a támadás irányába mutatva jelezni a kapuskidobást;
- d) a támadás irányába mutatva jelezni a sarkodobást;
- e) függőlegesen felemelt, keresztbe tett karokkal jelezni a gólt;
- f) függőlegesen felemelt mindkét karral jelezni a kiállított játékos szabálytalan visszatérését vagy egy cserejátékos szabálytalan bejövetelét.

**3.3** A gólbírókat megfelelő mennyiségű labdával kell ellátni. Amikor a játékban lévő labda a játékeret elhagyja, a gólbíró azonnal új labdát kell dobjon a kapusnak (kapuskidobáshoz), a támadó csapat legközelebbi játékosának (sarokdobáshoz), vagy – a játékvezető utasítására – bármely más helyre.

#### **4. IDŐMÉRŐK**

**4.1** Az időmérők feladatai:

- a) a tényleges játékidő, az időkéresek és a játékrészek közötti szünetek idejének mérése;
- b) az egyes csapatok folyamatos labdabirtoklási idejének mérése;
- c) a kiállított játékosok kiállítási idejének mérése, továbbá a kiállított játékosok vagy a helyettük beálló cserejátékosok bejöveteleli időpontjának ellenőrzése;
- d) a mérkőzés utolsó percének megkezdésekor annak hallható közlése;
- e) sípjellel történő jelzés az időkéresek idejének 45. másodperce után és az időkéresek lejártakor.

**4.2** Az időmérőnek a játékvezetőktől függetlenül sípjellel (vagy bármely más rendelkezésre álló módon, ha az megkülönböztethető, akusztikailag hatásos és jól azonosítható) kell jeleznie a játékrészek végét, és jelzése azonnali hatállyal érvényes, kivéve, ha:

- a) a játékvezető az időmérő jelzésével egyidejűleg büntetődobást ítél, amely esetben a büntetődobást a szabályoknak megfelelően végre kell hajtani;
- b) a labda a levegőben van és áthalad a gólvonalon, amely esetben a gól érvényes.

## **5. TITKÁROK**

### **5.1 A titkárok feladatai:**

a) a mérkőzés jegyzőkönyvének vezetése, amely tartalmazza a játékosok nevét, a gólokat, az időkéresek és az egyes játékosok ellen megítélt kiállítási hibákat, büntető hibákat és személyi hibákat;

b) a játékosok kiállítási idejének ellenőrzése és a kiállítási időtartam végének jelzése a megfelelő színű zászló felemelésével vagy bármely más jóváhagyott módon; kivétel ez alól, ha a játékvezető maga jelzi, hogy a kiállított játékos vagy a cserejátékos bejöhét, amikor a kiállított játékos csapata visszaszerezte a labda birtoklását. A titkár köteles jelezni az erőszakos cselekedetet elkövető játékos helyett bejövő cserejátékos visszatérését a 4 perc eltelte után a sárga zászló és a megfelelő színű zászló együttes felemelésével vagy bármely más jóváhagyott módon;

c) egy kiállított játékos szabálytalan visszatérésének vagy a helyette beálló cserejátékos szabálytalan bejövetelének piros zászlóval és sípjellel vagy bármely más jóváhagyott módon történő jelzése (beleértve a gólbíró szabálytalan visszajövetelt vagy bejövetelt jelző kézmozdulata után történő jelzést), amely jelzésre a játékot azonnal meg kell állítani;

d) egy játékos harmadik személyi hibájának késedelem nélkül történő jelzése a következőképpen:

i. piros zászlóval vagy bármely más jóváhagyott módon, ha a harmadik személyi hiba kiállítási hiba eredménye;

ii. piros zászlóval és sípjellel vagy bármely más jóváhagyott módon, ha a harmadik személyi hiba büntető hiba eredménye.

## **6. VAR**

### **6.1 A VAR feladatai:**

a) jelezni a játékvezető(k)nek és segíteni őket a kérdéses „gól/nem gól” szituációkban vagy esetleges erőszakos cselekedetek esetén, a megfelelő szituációk videós visszajátszásának előkészítésével;

b) amennyiben az szükséges, segíteni a játékvezetőket a videó visszajátszásával bármely más szituációban;

c) amennyiben az szükséges, a játékvezető kérésére visszajátszani bármely más szituációt.

## **7. INSTRUKCIÓK KÉT JÁTÉKVEZETŐ EGYÜTTMŰKÖDÉSÉHEZ**

**7.1** A játékvezetők teljes felügyeletük alatt tartják a mérkőzést, és egyenlő joguk van szabálytalanságok és büntetők megítélésére. A játékvezetők véleménykülönbsége nem ad alapot tiltakozásra vagy óvásra.

**7.2** A játékvezetőket kijelölő bizottság vagy szerv jogosult meghatározni, hogy a játékvezetők a medence melyik oldalán vezessék a játékot. A játékvezetők minden olyan játékrész kezdete előtt helyet kell cseréljenek, amikor a csapatok nem cserélnek térfelet.

**7.3** A mérkőzés és az egyes játékrészek kezdetén a játékvezetők a saját térfelük 6 méteres vonalán helyezkednek el. A kezdésre a jelzést a versenybíróasztalának oldalán lévő játékvezető adja meg.

**7.4** Gól után az újrakezdéshez a jelet az a játékvezető adja meg, aki a gól elérésekor a támadást felügyelte. Újraindítás előtt a játékvezetők meg kell bizonyosodjanak arról, hogy minden csere befejeződött.

**7.5** Mindkét játékvezetőnek joga van a játéktér bármely pontján elkövetett szabálytalanság megítélésére, de elsődleges figyelmét a jobb keze felé eső kapura irányuló támadásokra kell fordítania. A támadást nem felügyelő (védekező) játékvezető ne helyezkedjen közelebb a védekező csapat kapujához, mint a támadó csapat leghátsó játékosa.

**7.6** Szabaddobás, kapuskidobás vagy sarokdobás megítélésekor a dobást ítélő játékvezető sípjába kell fújjon, és mindkét játékvezetőnek mutatnia kell a támadás irányát, hogy a játéktér különböző pontjain elhelyezkedő játékosok számára gyorsan láthatóvá tegyék, melyik csapat javára ítélték dobást. A játékvezetőknek használniuk kell a következő, 8. mellékletben meghatározott jeleket, hogy bemutassák az általuk megítélt hibák jellegét.

**7.7** Büntetődobáshoz a jelzést a támadó oldali játékvezető adja meg, kivéve, ha a dobást a játékos bal kézzel akarja elvégezni, ekkor a dobást végző játékos kérheti, hogy a jelet a védekező oldali játékvezető adja meg.





**7.8** Amikor egyidejűleg, de ellentétes csapatoknak egyszerű szabálytalanság kerül megítélésre, az ítélet semleges dobás, amelyet a támadó oldali játékvezetőnek kell végrehajtania.





**7.9** Amikor mindkét játékvezető egyidejűleg ítélt, és az egyik ítélet egyszerű hiba, a másik kiállítási hiba vagy büntető hiba, a kiállítási vagy büntető hiba lesz érvényes.





**7.10** Amikor a két csapat játékosai játék közben egyidejűleg követnek el kiállítási hibát, a játékvezetők ki kell kérjék a labdát a vízből, és meg kell bizonyosodjanak arról, hogy mind a csapatok, mind a titkárok tudják, kik kerültek kiállításra. A támadóidőt jelző órát nem kell visszaállítani, a játékot pedig az a csapat folytatja szabaddobással, amelyik utoljára birtokolta a labdát. Amennyiben egyik csapat sem birtokolta a labdát az páros kiállítás megítélésekor, a játék semleges dobással indul újra, és a labdabirtoklás idejét mérő órát 30 másodpercre kell visszaállítani.

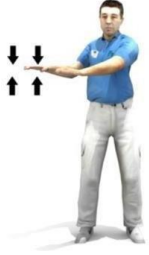




**7.11** Mindkét csapat javára történő büntetődobás egyidejű megítélésénél az első dobást az utoljára labdát birtokló csapatnak kell elvégeznie. Miután a második büntetődobás is elvégzésre került, a játékot a felezővonalon vagy amögött az a csapat indítja újra szabaddobással, amely azt megelőzően a labdát birtokolta. A támadóidőt 30 másodpercre kell visszaállítani.





## 8. A HIVATALOS SZEMÉLYEK ÁLTAL HASZNÁLT JELZÉSEK





<p>A. A (i) a játékrész kezdete, (ii) a gól utáni újramezdés vagy (iii) büntetődobás. A játékvezető a karját függőleges helyzetből leengedi.</p>	
<p>B. Szabaddobás, kapuskidobás vagy sarokdobás. A játékvezető egyik karjával a támadás irányába, a másik karjával a labda játékba hozatalának pontjára mutat.</p>	





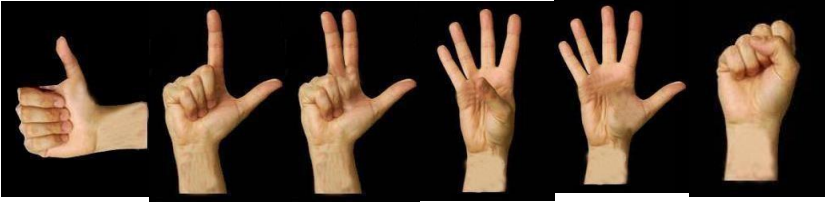
<p>C. Semleges dobás. A játékvezető rámutat arra a helyre, ahova a semleges dobást megítélte, mindkét hüvelykujját felfelé mutatja, és kikéri a labdát.</p>	
<p>D. Egy játékos kiállítása. A játékvezető rámutat a játékosra, majd karjának gyors mozdulatával a játéktér határa felé mutat. Ezután a kiállított játékos sapszámát úgy jelzi, hogy az a játéktéren és a zsúriasztalnál egyaránt látható legyen.</p>	
<p>E. Két játékos egyidejű kiállítása. A játékvezető két karjával a két játékosra mutat, a D ábrának megfelelően jelzi a kiállításukat, és azonnal bemutatja a sapszámukat.</p>	
<p>F. Kiállítási hiba: rosszhiszemű játék. A játékvezető a D ábrának (vagy E ábrának, ha ez alkalmazandó) megfelelően mutatja a kiállítást, majd kezeit egymás után körbe forgatja oly módon, hogy az a játéktéren és a zsúriasztalnál egyaránt látható legyen, valamint piros lapot mutat fel a játékosnak. A játékvezető ezután jelzi a versenybírósnak a kiállított játékos sapszámát.</p>	

<p>G. Egy játékos négy perces cserés kiállítása. A játékvezető a D ábrának (vagy E ábrának, ha ez alkalmazandó) megfelelően mutatja a kiállítást, majd keresztezi a karjait oly módon, hogy az a játéktéren és a zsúriasztalnál egyaránt látható legyen, valamint piros lapot mutat fel a játékosnak. A játékvezető ezután jelzi a versenybírósnak a kiállított játékos sapszámát.</p>	
<p>H. Büntetődobás. A játékvezető felemeli a karját öt ujjának felmutatásával, majd jelzi a versenybírósnak a szabálytalanságot elkövető játékos sapszámát.</p>	
<p>I. Gól. A játékvezető sípjellel jelzi a gólt, és azonnal a játéktér közepére mutat.</p>	
<p>J. Kiállítási hiba: az ellenfél megragadása. A játékvezető egyik kezével a másik csuklóját fogva mozgatja kezeit.</p>	

<p>K. Kiállítási hiba: az ellenfél víz alá nyomása. A játékvezető mindkét karjával vízszintesből kiinduló, lefelé irányuló mozgást végez.</p>	
<p>L. Kiállítási hiba: az ellenfél visszahúzása. A játékvezető húzó mozdulatot tesz mindkét karját függőlegesen kinyújtva, majd testéhez közelítve.</p>	
<p>M. A játékvezető lábbal veszi le az alacsonyán kidobott labdát.</p>	
<p>N. Kiállítási hiba: az ellenfél megütése. A játékvezető ökölbe szorított kézzel, vízszintes helyzetből kiindulva ütő mozdulatot tesz.</p>	
<p>O. Egyszerű hiba: az ellenfél ellökése vagy róla való elrugaszkodás. A játékvezető karjával vízszintes helyzetből kiindulva a testétől távolodó lökő mozdulatot tesz.</p>	

<p>P. Kiállítási hiba: az ellenfél akadályozása. A játékvezető keresztelő mozdulatot tesz egyik karjának a másikon történő vízszintes keresztbe mozgatásával.</p>	
<p>Q. Egyszerű hiba: víz alá vitt labda. A játékvezető karjával vízszintesből kiinduló lefelé irányuló mozdulatot tesz.</p>	
<p>R. Egyszerű hiba: a medence alján állás. A játékvezető egyik lábának felemelésével és leengedésével jelzi.</p>	
<p>S. Egyszerű hiba: szabaddobás, kapuskidobás vagy sarokdobás indokolatlan késleltetése. A játékvezető tenyerét felfelé tartva egyszer vagy kétszer felemeli a kezét.</p>	

<p>T. Egyszerű hiba: a 2 méteres szabály megsértése. A játékvezető karját a levegőben függőlegesen kinyújtva a kettes számot jelzi mutató- és középső ujjával.</p>	
<p>U. Egyszerű hiba: lejárt a támadóidő. A játékvezető karjával kétszer vagy háromszor körkörös mozgást végez.</p>	
<p>V. A 6 méteren kívül megítélt szabaddobás kapura lőhető.</p>	
<p>W. Labdacsere.</p>	

<p>X. Gólbíró jelzése a játékrész indulására.</p>	
<p>Y. Gólbíró jelzése a játék szabálytalan indulására, újrakezdésére, a kiállított játékos szabálytalan visszatérésére vagy a cserejátékos szabálytalan bejövetelére.</p>	
<p>Z. Gólbíró jelzése a kapuskidobásra vagy sarokdobásra.</p>	
<p>AA. Gólbíró jelzése a gólra.</p>	
	



Egy játékos sapkaszámának jelzése. A játékvezetőnek a játékosokkal és a títkárral való jobb kommunikációja érdekében az ötnél nagyobb számok esetében a jelzéseket két kézzel kell mutatnia. A játékvezető ekkor az egyik kezével ötöt mutat, míg a másik kezével azt a számot mutatja, amelyikkel az ujjak száma kiadja a játékos sapkaszámát. A tízes szám jelzése ökölbe szorított kézzel történik. Amennyiben a szám tíz feletti, a játékvezető egyik kezét ökölbe szorítja, míg a másik kezével annyi további ujjat mutat fel, amennyivel kiadja a játékos sapkaszámát.

## 6. FÜGGELÉK – BÜNTETŐPÁRBAJ

### 1. Részt vevő hivatalos személyek

**1.1 Delegátusok:** feladatuk a büntetőpárbajban részt vevő játékosok jogosultságának ellenőrzése (nem vehet részt a büntetőpárbajban három személyi hibával rendelkező játékos, olyan játékos, aki piros lapot kapott, illetve aki sérülés miatt nem tudta folytatni a játékot). Ők kontrollálják továbbá, hogy az első kör után az 5 lövő játékos ugyanabban a sorrendben folytassa a lövéseket.

**1.2 Játékvezetők:** feladatuk a játéktér, a kispadok, a kapusok és a lövő játékosok pozíciójának kontrollálása.

**1.3 VAR:** feladatuk, hogy – amennyiben az szükséges – segítséget nyújtsanak a kérdéses gól-nem gól szituációkban.

### 2. Lebonyolítás

**2.1** Amennyiben bármely mérkőzésen a döntéshez büntetőpárbaj szükséges (a VI 4.3 szabálypont alapján), úgy az alábbi protokollt kell követni.

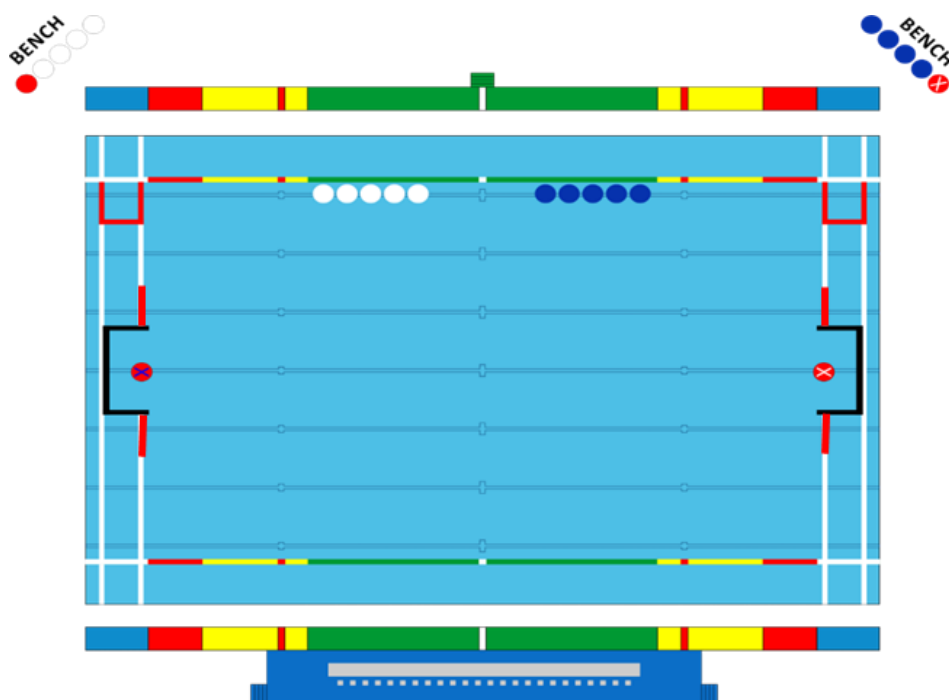
**2.2** A negyedik játékrész befejezését követően 3 perc szünetet kell tartani. Ez idő alatt az alábbiaknak kell megtörténnie:

a) a játékosok el kell hagyják a medencét, és a saját kispadjukon kell helyet foglaljanak, kivéve a csapatok öt lövő játékosát, akik a saját térfelükön a vízben kell maradjanak, illetve a kapusokat;

b) a kapusok helyet kell cseréljenek, és az ellenfél térfelének kapujában kell elfoglalják pozíciójukat;

c) az a játékvezető, aki a mérkőzés végén a csapatok kispadjainak oldalán vezette a mérkőzést, magához kell rendelje a csapatkapitányokat, és pénzfeldobással kell eldöntsék, hogy melyik csapat lövi az első büntetőt;

d) a gólbírók nem vesznek részt a büntetőpárbajban.



**2.3** A büntetőpárbajt a **3 perces szünetet** követően azonnal el kell kezdeni. Ha egy csapat nem áll készen időben, az edzőnek **sárga lapot** kell felmutatni. Ha az edzőnek volt már sárga lapja, piros lapot kell neki felmutatni a büntetőpárbaj késleltetése miatt. Ha a vezetőedzőt már korábban kizárták a mérkőzés hátralevő részéből, más csapatvezető csak piros lapot kaphat a büntetőpárbaj elkezdésének késleltetéséért.

**2.4** Az egyes lövéseket csak **egy játékvezető** felügyeli. A játékvezetőknek a játéktér ellentétes oldalain, az 5 méteres vonalakon kell elhelyezkedniük úgy, hogy a jobbkezes játékosok könnyen észlelhessék a játékvezetői jelzéseket. A játékvezetőnek csak akkor kell a játéktér másik végébe mennie, ha balkezes játékos lövi a soron következő büntetőt.

**2.5** A büntetőpárbaj több labdával zajlik le. A labdát nem kell a játéktér egyik végéből a másikba dobni, a két oldalon külön labdakészletet használnak.

**2.6** Azt, hogy az egyes csapatok játékosai milyen sorrendben lőnek, az határozza meg, hogy milyen sorrendben hajtották végre az első öt-öt büntetődobást. (A büntetőpárbaj előtt nem kell leadni a lövő játékosok listáját.) A titkár feljegyzi a lövő játékosok sapkaszámát, és a delegátussal közösen ellenőrzik, hogy az adott játékosok jogosultak-e részt venni a büntetőpárbajban. (Nem vehet részt a büntetőpárbajban három személyi hibával rendelkező játékos, olyan játékos, aki piros lapot kapott, illetve aki sérülés miatt nem tudta folytatni a játékot.) Amennyiben a

csapatok az első kör öt-öt lövése után is döntetlenre állnak, úgy ugyanazok a játékosok folytatják a lövéseket, és ugyanabban a sorrendben lőnek, ahogy azt az első körben tették.

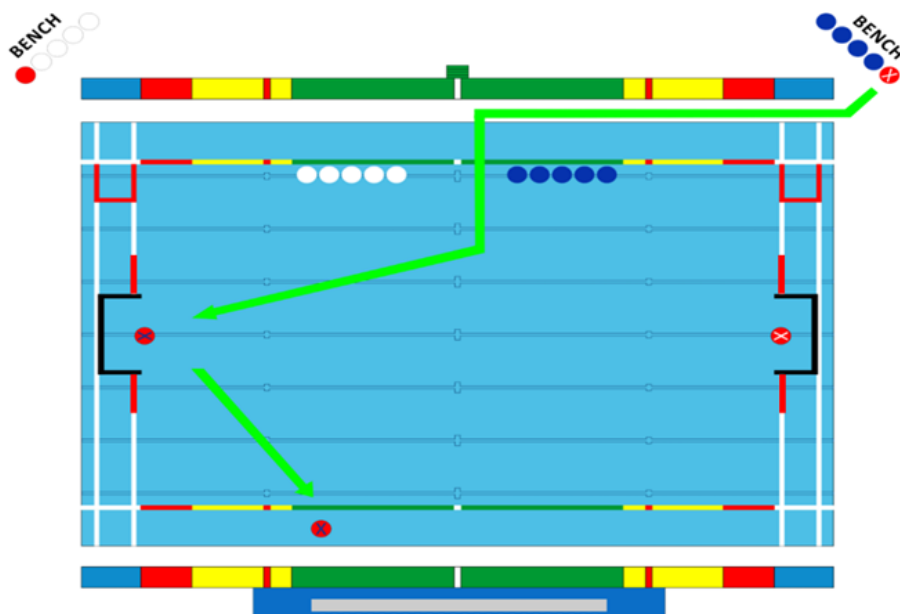
2.7 A dobásokat a játéktér két végén felváltva kell végrehajtani, kivéve, ha a játéktér egyik vége előnyös vagy előnytelen valamelyik csapat számára. Ebben az esetben az összes lövést ugyanazon a térfelel kell végrehajtani.

### 3. A kapus lecserélése

3.1 A kapus lecserélhető a büntetőpárbaj alatt, a cserét az alábbi módon kell végrehajtani (lásd lentebb a zöld nyilakat):

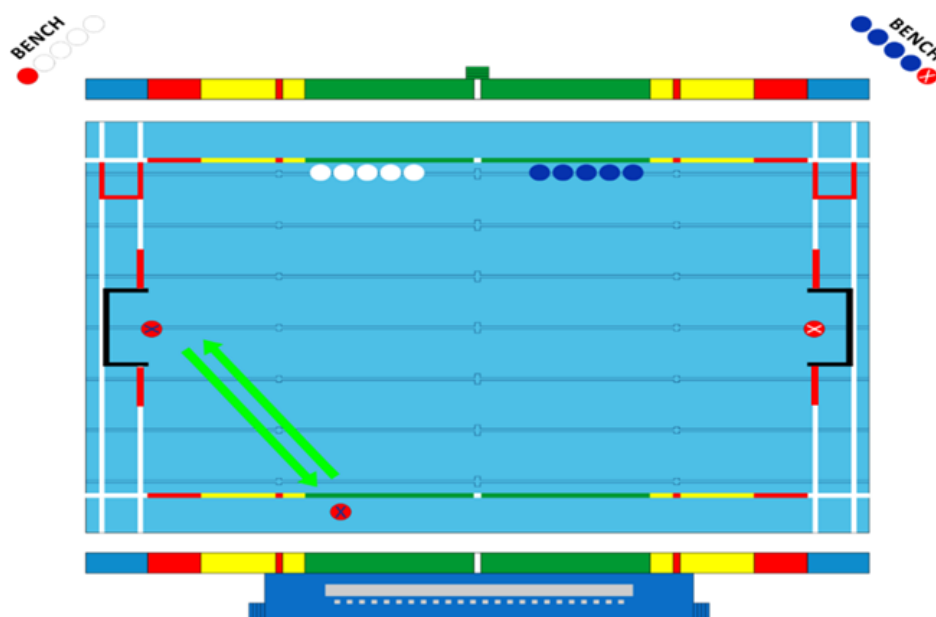
a) A cserekapusnak el kell sétálnia a felezővonalig, és onnan a kapuhoz kell úsznia, ahol elfoglalja az első számú kapus pozícióját.

b) A lecserélt kapusnak a zsúriasztal oldalára kell úsznia, és a 6 méteres vonalon kívül, a játéktéren kívül kell várakoznia, míg vissza nem cserélik vagy – ha ez nem történik meg – a büntetőpárbaj végéig.



### 4. A kapus visszacserélése

4.1 A kapus visszacserélhető a büntetőpárbaj alatt, ezt a cserét az alábbi ábrán látható zöld nyilak útját követve kell végrehajtani:



## 5. A kapus és a játékosok kiállítása a büntetőpárbaj során

5.1 Amennyiben a kapus kiállításra kerül a büntetőpárbaj alatt, úgy a kijelölt öt lövőjátékos közül egy játékos helyettesítheti őt, de a kapus előjogai nélkül. Az adott büntetődobás elvégzése után a játékos lecserélhető egy másik játékosra vagy a cserekapusra.

5.2 Amennyiben egy mezőnyjátékos kiállításra kerül a büntetőpárbaj alatt, akkor a játékos helyét törölni kell a büntetőpárbajban részt vevő öt lövőjátékos sorából, és a helyettesítésére kijelölt játékost a lövés sorrendben az utolsó helyre kell sorolni.

## 6. Összefoglalás

A büntetőpárbaj alatt:

1. A titkár és a delegátusok felügyelik a lövők helyes sorrendjét és az eredményt.
2. A játékvezetők irányítják a csapatokat.
3. A büntetőpárbaj alatt nem megengedett melegíteni.
4. A büntetőpárbajban nem érintett játékosnak a csapatvezetőkkel együtt a kispadon kell helyet foglalniuk.
5. A büntetőpárbaj alatt a játékosok nem kapaszkodhatnak a kötélzetbe.
6. Kapuscsera a büntetőpárbajban leírt protokoll szerint lehetséges.
7. A lecserélt kapusnak a vízben kell maradnia, és a 6 méteres vonalon kívül, a játéktéren kívül kell tartózkodnia.
8. Minden további kapuscserét hasonló módon kell végrehajtani.

## **7. FÜGGELÉK – VAR PROTOKOLL**

A World Aquatics VAR protokolljának célja, hogy feddhetetlenséget és átláthatóságot biztosítson minden egyes vízilabda mérkőzésnek, illetve hogy a modern technika segítségével kiküszöbölhetővé válhassanak az emberi tökéletlenségből adódó hibák.

### **1. ALAPELVEK**

A végső döntést mindig a játékvezetők hozzák meg. A játékvezető a VAR-vizsgálat során látottak alapján megváltoztathatja az eredeti döntést.

Kizárólag a játékvezető kérheti a VAR-vizsgálatot. A VAR és a delegátus csak jelezheti a játékvezetőnek, hogy VAR-vizsgálat szükséges.

A játékvezetőnek a lehető leghamarabb, egy arra alkalmas időpontban meg kell állítania a játékot.

A VAR-vizsgálat alatt a játékvezetőnek mindvégig láthatónak kell maradnia.

A pontosság fontosabb, mint a gyorsaság, így a vizsgálatnak nincs időkorlátja, a döntést nem szükséges gyorsan meghozni.

A mérkőzést nem érvénytelenítik a VAR-technika hibás működése, a VAR segítségével hozott rossz döntések, nem vizsgált szituációk és olyan szituációk vizsgálata miatt, amelyek a szabály szerint nem vizsgálhatóak.

#### **1.1 Az arra alkalmas pillanat definíciója**

- Egyik csapat sem birtokolja a labdát;
- Játékmegállás;
- Sarokdobás;
- A labdát birtokló csapat nincs egyértelműen előnyös helyzetben.
- Kérdéses gól/nem gól szituációban a vizsgálatnak legkésőbb az azt követő támadás után meg kell történnie.

### **2. A MÉRKŐZÉS ALATT VIZSGÁLHATÓ SZITUÁCIÓK**

A VAR használata az alábbi döntési kategóriákra korlátozódik:

- Gól/nem gól.
- A támadási idő lejártakor, illetve a játékrészek végén született gól.

- Zsúrihiba vagy az elektronikus rendszer meghibásodása, beleértve az időkérő gombokat is.
- Amikor van kiállított játékos egy játékrész végén, és lövés történik.
- Erőszakos cselekedetek gyanúja.
- A büntetődobásba való beavatkozás.

## **2.1 Gól/nem gól**

Ha a játékvezetőnek vagy a VAR-nak kétsége támad egy gól/nem gól szituációval kapcsolatban, a játékvezetőnek vissza kell néznie a szituációt, hogy megállapítsa, hogy a labda teljes terjedelmében áthaladt-e a gólvonal felett.

### **2.1.1 Ha a játékvezető gólt ítélt:**

- Az egyik játékvezető jelzi, hogy vissza kell nézni a gólt.
- Valamelyik játékvezető kikéri a labdát.
- A VAR-monitorhoz közelebbi játékvezető visszanez a szituációt, és eldönti, hogy a gól érvényes-e vagy sem.
- Ha a gól érvénytelennek bizonyul, a korábbi védekező kapus szabaddobással indítja újra a játékot. A játékosok tetszőleges pozíciót foglalhatnak el a játéktéren, úgy, ahogy egy időkérés után.
- Ha a gól érvényesnek bizonyul, a játék a VI 6.4 szabálynak megfelelően indul újra.

### **2.1.2 Ha a játékvezető nem ítélt gólt:**

A szituációt követően a mérkőzés játékvezetőinek a lehető leghamarabb kell találniuk egy arra alkalmas pillanatot, hogy visszanezessék azt. Ennek legkésőbb a kérdéses gól/nem gól szituációt követő támadás után meg kell történnie.

#### Ha a vizsgálat után gólt ítélt a játékvezető:

a játék a VI 6.4 szabálynak megfelelően indul újra, az időt vissza kell állítani arra a pillanatra, amikor a gól született, minden gólt, személyi hibát törölni kell a mérkőzés jegyzőkönyvéből, de a sárga és piros lapok, illetve az erőszakos cselekedetek és rosszhiszemű játék miatt született ítéletek érvényben maradnak.

### Ha a vizsgálat után nem ítél gólt a játékvezető:

a játékot az a csapat indítja újra szabaddobással, amelyik utoljára birtokolta a labdát, az időt nem kell visszaállítani, és a játékosok tetszőleges pozíciót foglalhatnak el a játéktéren, úgy, ahogy egy időkéres után.

### **2.2 A támadási idő lejártakor vagy egy játékrész végén született gól**

Ha a támadási idő vagy egy játékrész végéhez nagyon közeli időben születik gól, a játékvezetőnek ellenőriznie kell, hogy a labda elhagyta-e a játékos kezét mielőtt az idő lejárt volna.

Kizárólag akkor kell elvégezni az ellenőrzést, ha a lövésből gól született, és azt azonnal, a lövést követően meg kell tenni.

Ha a lövés eredménye szöglet, vagy a labda visszapattan a játékba, a szituációt nem kell vizsgálni.

Ha a szituáció egy játékrész vagy a mérkőzés végén történik, a játékrész vagy a mérkőzés nem ér véget. A játékvezetők csak azt követően zárják le a játékrészt vagy a mérkőzést, hogy a játékvezető elvégezte a VAR-vizsgálatot és nyilvánosságra hozta döntését.

### **2.3 Kiállított játékos egy játékrész végén**

Amikor egy játékost kiállítanak egy játékrész végén, és a támadó csapat kapura lő, akkor a VAR-rendszert kell használni annak megállapítására, hogy történt-e labdabirtoklás-csere. Így eldönthető, hogy a következő játékrészt a csapatok egyenlő létszámban kezdik-e, avagy marad a kiállítás.

A 2.2 és 2.3 alpontokon kívül semmilyen más szituáció nem igényel VAR-vizsgálatot az idő lejártakor.

### **2.4 Technikai hibák a zsűri részéről és/vagy az elektronikus rendszer meghibásodása (a játékidőt mérő óra, támadóóra, időkéző eszközök)**

A zsűri technikai hibái vagy az elektronikus rendszer meghibásodásából eredő hibák esetén a játékvezető használhatja a VAR-rendszert, hogy megtalálja a megfelelő megoldást az adott szituációra.

A hiba megállapítása és a megoldás a mérkőzés folytatása előtt meg kell történnjen.



## **2.5 Erőszakos incidens gyanúja**

Ha a játékvezető vagy a VAR vagy a delegátus azt gyanítja, hogy erőszakos cselekedet történt, a játékvezető használhatja a VAR-t, hogy visszanezesse a szituációt.

Amennyiben a játék az erőszakos cselekedet megtörténtének pillanatában áll meg:

- Ha az erőszakos cselekedet megállapításra kerül, a játékvezetők a szabálynak megfelelően szankcionálják a cselekedetet, és a játék az incidens megtörténtének pillanatától indul újra.
- Ha nem kerül megállapításra erőszakos cselekedet, a játék a szabályoknak megfelelően folytatódik.

Amennyiben a játék egy arra alkalmas pillanatban áll meg, és az erőszakos cselekedet megállapításra kerül, úgy minden gólt és személyi hibát, amelyeket az incidens és a megállás pillanata között a jegyzőkönyvben rögzítettek, törölni kell, azonban a sárga lapok és piros lapok, illetve az erőszakos cselekedet, rosszhiszemű játék miatt született kiállítások érvényben maradnak.

## **2.6 Játékba avatkozás büntetődobás elvégzésekor**

Ha a játékvezetők vagy a VAR azt gyanítja, hogy a védekező játékos beavatkozott a büntetődobásba, a játékvezetők használhatják a VAR-t, hogy visszanezzék a szituációt.

A játék a döntéstől függően a szabályoknak megfelelően folytatódik.

## **3. A VAR-VIZSGÁLAT FOLYAMATA**

### **1. lépés**

- a) A játékvezető jelzi a VAR felé, hogy egy szituációt vissza kell nézni (check).
- b) A VAR vagy a delegátus jelzi a játékvezető felé, hogy egy szituációt vissza kell nézni (check).

### **2. lépés**

Amennyiben szükséges, a játékvezető egy arra alkalmas pillanatban megállítja a játékot hogy visszanezesse a szituációt (lásd 1.1).

### **3. lépés**

A kérdéses szituáció visszanezése a VAR-monitoron.

### **4. lépés**

A játékvezető a játéktér felezővonalához megy, és tisztán érthetően kommunikálja a végleges döntést, illetve azt, hogy hogyan folytatódik a játék.

A hangosbemondónak be kell mondania, hogy a játék VAR-vizsgálat miatt állt meg, valamint a játékvezető végleges döntését a VAR-vizsgálatot követően. Emellett az eredményjelző táblán is megjeleníthető egy erre vonatkozó közlemény.

### **5. lépés**

A játék újraindítása a végleges döntést követően.

## **4. A JÁTÉKOSOK POZÍCIÓJA A VAR-VIZSGÁLAT ALATT**

A VAR-vizsgálat ideje alatt a játékosoknak a saját térfelükön kell elhelyezkedniük.

A VAR-vizsgálat ideje alatt csere egészen addig egyik csereterületről sem engedélyezett, amíg a játékvezető a vizsgálatot követően nem kommunikálta a végső döntést.

A két csapat játékosait és a játéktéren felvett megfelelő pozíciójukat az a játékvezető felügyeli, amelyik nem vesz részt a VAR-vizsgálatban.

## **5. NEM ÓVÁSI ALAP**

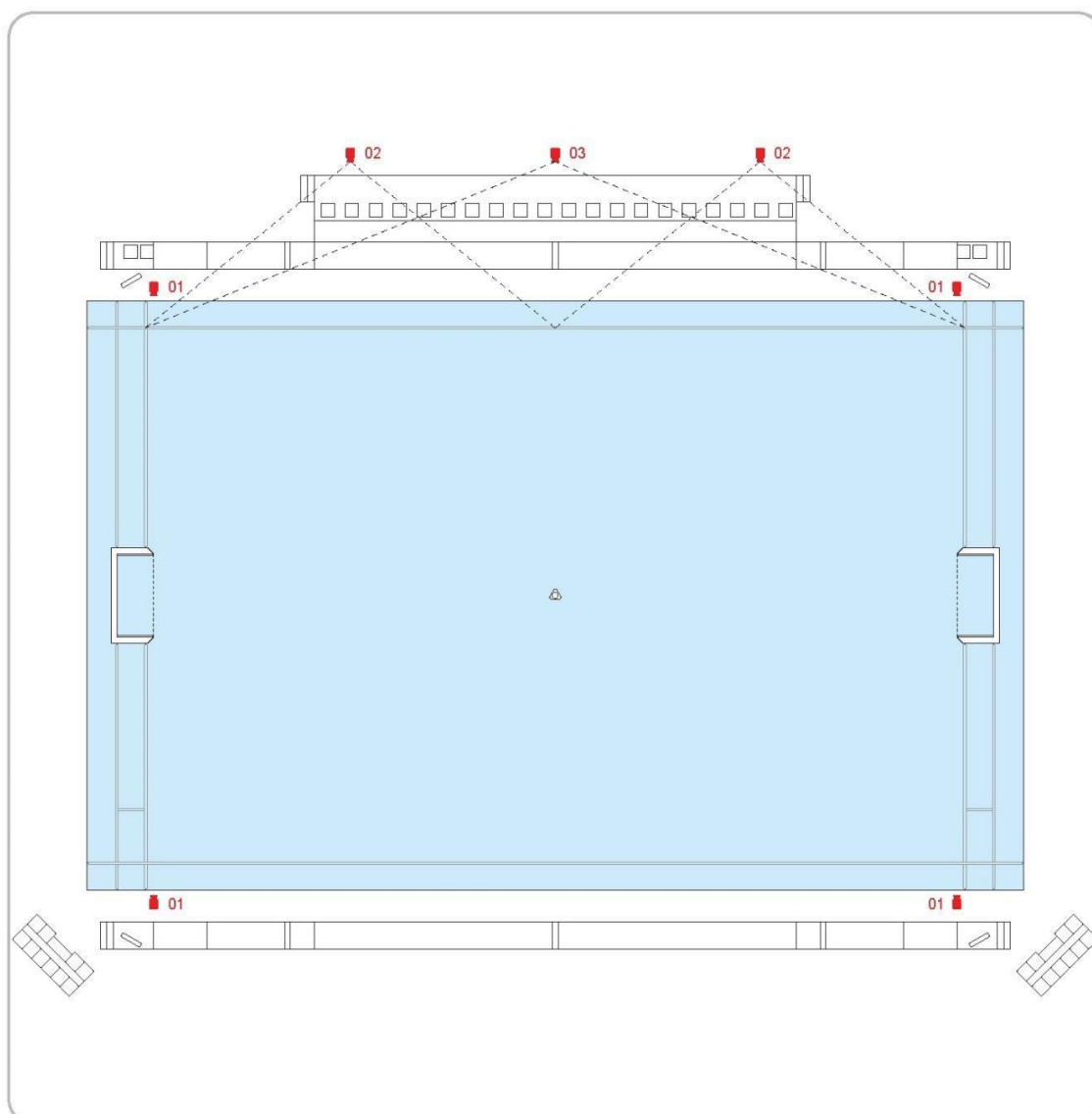
A mérkőzés végeredményét nem érvénytelenítik a VAR-technika hibás működése, a VAR segítségével hozott rossz döntések, nem vizsgált szituációk és olyan szituációk vizsgálata miatt, amelyek a szabály szerint nem vizsgálhatóak.

## **6. VIDEÓFELVÉTEL VIZSGÁLATÁRA VONATKOZÓ IGÉNY**

Felvétel vizsgálatára vonatkozó igény legkésőbb 30 perccel a mérkőzés lefújását követően és kizárólag a World Aquatics által biztosított formanyomtatványon nyújtható be.

A TWPC semmilyen incidenst nem vizsgál, ha nem érkezik arra vonatkozó hivatalos igény egy csapat részéről.

A mérkőzést követően az a csapat kérhet vizsgálatot, amelyik érintett volt az adott mérkőzésen. Az igényt az óvással megegyező feltételekkel, hivatalos nyomtatványon kell benyújtani.


**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.

## **8. FÜGGELÉK – KOROSZTÁLYOKRA VONATKOZÓ SZABÁLYOK**

1. Az egyes korosztályokban versenyző sportolók a saját korcsoportjukban jogosultak versenyezni a versenyév januárjának 1. napjától a rákövetkező versenyév december 31. napját lezáró időpontig (azaz éjfélig).

2. Vízilabdában a fiúkra és lányokra vonatkozó korcsoportok a következők:

- 15-16 év és az alatt (16U)
- 17-18 év és az alatt (18U)
- 19-20 év és az alatt (20U)