

## FINA VÍZILABDA SZABÁLYOK 2005 - 2009

---

A FINA nemzetközi vízilabda szabályok az MVLSZ döntése szerint a mindenkori hazai kiegészítésekkel érvényesek a magyarországi vízilabda eseményeken. A szövetség azonban a legmesszebbmenőkig alkalmazkodik a nemzetközi szabályokhoz, azoktól való eltérések minimálisak, inkább technikai jellegűek. A szabálykönyvben mindenütt *[MVLSZ: zárójelben és dőlt betűkkel]* szerepelnek az eltérések.

A nemzetközi előírásokhoz képest további eltéréseket tartalmazhat az MVLSZ mindenkori Versenyszabályzata és az egyes bajnokságok versenykiírásai is.

### TARTALOM

- [WP 1 Játéktér és segédeszközök](#)
  - [WP 2 Kapuk](#)
  - [WP 3 A labda](#)
  - [WP 4 Sapkák](#)
  - [WP 5 Csapatok és cserék](#)
  - [WP 6 Versenybírótság \(Hivatalos személyek\)](#)
  - [WP 7 Játékvezetők](#)
  - [WP 8 Gólbírók](#)
  - [WP 9 Időmérők](#)
  - [WP 10 Titkárok](#)
  - [WP 11 A mérkőzés időtartama](#)
  - [WP 12 Időkérések \(Timeouts\)](#)
  - [WP 13 A játék kezdete](#)
  - [WP 14 Góllövés módjai](#)
  - [WP 15 Újrakezdés gól után](#)
  - [WP 16 Kapuskidobások](#)
  - [WP 17 Sarokdobások](#)
  - [WP 18 Semleges dobások](#)
  - [WP 19 Szabaddobások](#)
  - [WP 20 Egyszerű hibák](#)
  - [WP 21 Kiállítási hibák](#)
  - [WP 22 Büntető hibák](#)
  - [WP 23 Büntetődobások](#)
  - [WP 24 Személyi hibák](#)
  - [WP 25 Baleset, sérülés és rosszullét](#)
- ["A" melléklet](#)  
[Instrukciók két játékvezető működéséhez](#)
- ["B" melléklet](#)  
[Hivatalos személyek által használandó jelzések](#)



WP 1.5 FINA események alkalmával a játéktér méretei, a víz mélysége és hőmérséklete és a megvilágítás erőssége meg kell egyezzen az FR 7.2, FR 7.3, FR 7.4 és FR 8.3-ban foglaltakkal.

WP 1.6 A játéktér mindkét oldalán megkülönböztető jelzéseket kell elhelyezni, a következők jelölésére:

- (a) fehér jelek - gólvonalakon és a felezővonalon;
- (b) piros jelek - 2 méterre a gólvonalaktól;
- (c) sárga jelek - 5 méterre a gólvonalaktól;

A játéktér oldalait a gólvonaltól a 2 méteres vonalig piros, 2 méteres vonaltól az 5 méteres vonalig sárga és az 5 méteres vonaltól a

felezővonalig zöld jelzéssel kell ellátni.

WP 1.7 A visszatérési terület jelzésére a versenybírók asztalával szemközti oldalon a játéktér mindkét végén, a játéktér sarkától 2 méter távolságban egy piros jelet kell elhelyezni.

WP 1.8 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.

WP 1.9 A titkár részére külön piros, fehér, kék [*MVLSZ: és sárga*] zászlókat kell biztosítani, amelyek mérete 0,35 méter X 0,20 méter kell legyen.

## **WP 2 KAPUK**

WP 2.1 Mindkét gólvonal mentén, a gólvonalak mögötti játéktér határvonalak előtt nem kevesebb, mint 0,30 méter távolságban, a játéktér két oldalától egyenlő távolságban, tehát középen, két oldalsó kapufából és ezeket mereven összekötő keresztlécből álló, a játéktér felé néző kaput kell elhelyezni, ahol a kapufák és a keresztlécek 0,075 méter oldalhosszúságú négyzet keresztmetszetű fehérre festett rúdidombból készülnek.

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

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

## **WP 3 LABDA**

WP 3.1 A labda legyen gömbölyű, rendelkezzen belső levegőkamrával és önzáró szeleppel. Legyen vízhatlan, és ne legyen zsírral vagy hasonló anyaggal bekenve.

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

WP 3.3 A férfi mérkőzéseken használt labda kerülete ne legyen 0,68 méternél kisebb és 0,71 méternél nagyobb, belső nyomása 90-97 kPa (13-14 psi) között kell legyen

WP 3.4 A női mérkőzéseken használt labda kerülete ne legyen 0,65 méternél kisebb és 0,67 méternél nagyobb, belső nyomása 83-90 kPa (12-13 psi) között kell legyen.

#### **WP 4 SAPKÁK**

WP 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 elütőnek kell legyenek. A játékvezetők felkérhetik a csapatokat fehér vagy kék sapka viselésére. A kapusok piros sapkát kell viseljenek. A sapkát a játékos álla alatt kell megkötni. Ha a játékos mérkőzés közben elveszti a sapkáját, azt a játék, következő - erre alkalmas - megállításakor pótolni kell. A sapkát a mérkőzés teljes időtartama alatt viselni kell.

WP 4.2 A sapkákat hajlékony fülvédővel kell ellátni, amely a csapat sapkájával azonos színű kell legyen kivéve, hogy a kapus piros fülvédőt viselhet.

WP 4.3 A sapkákat mindkét oldalon 10 cm magasságú számozással kell ellátni. A kapus kell viselje az 1-es számú sapkát, a többi sapka 2-től 13-ig [*MVLSZ: 14-ig*] számozandó. A cserekapusnak piros 13-as [*MVLSZ: 14-es*] sapkát kell felvennie. A játékosnak nem megengedett a sapka számának megváltoztatása a mérkőzés ideje alatt kivéve, a játékvezető engedélyével és a titkár tájékoztatásával.

WP 4.4 Nemzetközi mérkőzéseken a sapkák elülső részén kell feltüntetni a három betűs országcódot, és fel lehet tüntetni a nemzeti zászlót. Az ország kód magassága 4 cm kell legyen.

#### **WP 5 CSAPATOK ÉS CSERÉK**

WP 5.1 Minden csapat hét játékosból kell álljon, egyiküknek kapusnak kell lenni, akinek a kapus sapkáját kell viselnie, és nem több, mint hat [*MVLSZ: hét*] tartalék, akik cserejátékosként használhatók. Annak a csapatnak, amelyik kevesebb, mint hét játékosal játszik nem kell, hogy kapusa legyen.

WP 5.2 Azok a játékosok, akik éppen nincsenek játékban, az edzőkkel és a csapatvezetőkkel együtt, a vezető edző kivételével, a csapat cserepadján kell üljenek, és onnan a mérkőzés megkezdésétől nem mozdulhatnak el, kivéve a játékrészek közötti szüneteket vagy időkérés alatt. A támadó csapat vezetőedzőjének megengedett a saját 5 méteres vonaláig [*MVLSZ utánpótlás: felezővonaláig*] mozognia. A csapatok csak félidőben és a hosszabbítás második játékrésze előtt kell terefelet cseréljenek. Mindkét cserepadot a versenybíró asztalával szemközti oldalon kell elhelyezni.

WP 5.3 A csapatkapitányok csapatuk játékban lévő tagjai kell legyenek, akik felelősek csapatuk megfelelő viselkedéséért és fegyelmeért.

WP 5.4 A játékosoknak nem átlátszó fürdőruhát vagy fürdőruhát és külön alsórészt kell viselniük és a mérkőzésen való részvétel előtt minden olyan tárgyat el kell távolítaniuk, amely esetleg sérülést okozhat.

WP 5.5 A játékosok teste nem lehet zsírral, olajjal vagy bármilyen más hasonló anyaggal bekenve. Ha egy játékvezető a mérkőzés megkezdése előtt észleli, hogy valaki ilyen anyagot használt, el kell rendelnie annak azonnali eltávolítását. A mérkőzés megkezdését az ilyen anyag eltávolítása nem késleltetheti. Ha az ilyen szabálytalanságot a játékvezető a mérkőzés kezdete után észleli, az elkövető játékost a mérkőzés hátralévő részére végleg cserével ki kell állítani, és helyette azonnal cserejátékos jöhet be a saját gólvonalához legközelebbi visszatérési helyről.

WP 5.6 Bármikor a mérkőzés folyamán, egy játékos lecserélhető a játéktér saját gólvonalához legközelebbi visszatérési területnél történő elhagyásával. A cserejátékos akkor léphet a játéktérre a visszatérési területről, amikor a játékos láthatóan felemelkedet a vízszíne a visszatérési területen belül. Abban az esetben, amikor a kapus kerül lecserélésre ezen szabálypont alapján, a cserejátékos kapus sapkát kell viseljen. Nem lehet ezen szabálypont szerint cserélni azon idő alatt, amely a játékvezetői büntetődobás megítélése és annak elvégzése között történik, kivéve, ha ekkor időkérésre is sor kerül.

WP 5.7 Egy cserejátékos bárholnan beléphet a játéktérre:

- (a) játékrészek közötti szünetekben, beleértve a hosszabbítás bármelyik részét;
- (b) gól után;
- (c) időkérés (timeout) alatt;
- (d) vérző vagy sérült játékos lecserélésére.

WP 5.8 A cserejátékos készen kell álljon egy játékos késlekedés nélküli lecserélésére. Ha erre nincs kész, úgy a mérkőzést a cserejátékos nélkül kell folytatni és a cserejátékos bármikor a saját gólvonalához közelebb eső visszatérési területről a pályára léphet.

WP 5.9 Egy kapus, akit lecseréltek, ha később visszatér a játékba, bármely poszton játszhat. *[MVL SZ: azon férfi OB I-es mérkőzéseken, melyeken 14 játékos kerül beírásra, a játékos csak kapusként szerepelhet. Ezen előírás megsértője jogosulatlan játékosnak minősül, ekként szankcionálandó]*

WP 5.10 Ha egy kapus bármilyen egészségügyi ok miatt nem folytatja a játékot, a játékvezetőnek azonnali cserét kell engedélyeznie, azzal a megkötéssel, hogy a játékosok egyikének a kapus sapkáját kell felvennie.

## **WP 6 VERSENYBÍRÓSÁG (HIVATALOS SZEMÉLYEK)**

WP 6.1 FINA események alkalmával a versenybírószám két játékvezetőből, két gólbíróból, időmérőkből és titkárokból áll, akik az alábbiakban ismertetett jogokkal és kötelezettségekkel vannak felruházva. Hacsak lehetséges, ugyanilyen versenybírószám alkalmazása javasolt más rendezvényeken is, azzal a fenntartással, hogy amennyiben a mérkőzést két játékvezető vezeti és nincsenek gólbírók, a játékvezetőkre hárulnak a gólbírók WP 8.2 által szabályozott jogai és kötelezettségei is (kivéve a speciális jelzéseket).

[Megjegyzés: A mérkőzéseket jelentőségüktől függően négy-nyolc fős [MVLSZ: három-nyolc] versenybíróóság felügyelheti, az alábbiak szerint:

(a) Játékvezetők és gólbírók;

Két játékvezető és két gólbíró; vagy két játékvezető gólbíró nélkül; vagy egy játékvezető és két gólbíró [MVLSZ: egy játékvezető, gólbíró nélkül]

(b) Időmérők és titkárok.

Egy időmérő és egy titkár: Az időmérő a WP 20.17 szerint méri a csapatok folyamatos labdabirtoklásának időtartamait. A titkár [MVLSZ: időmérő] méri a tényleges játékidőt, az időkéresek (timeout) és a játékrészek közötti szüneteket, valamint mérnie kell azon játékosok vonatkozó kiállítási idejét is, akiket a szabályoknak megfelelően kiküldtek a játéktérről. Az ő [MVLSZ: a titkár] feladata továbbá a mérkőzés jegyzőkönyvének vezetése a WP 10.1 szerinti összes feladat ellátása.

Két időmérő és egy titkár: Az időmérő I. méri a tényleges játékidőt, az időkéresek (timeout) és a játékrészek közötti szüneteket. Az időmérő II. méri a csapatok folyamatos labdabirtoklásának időtartamait a WP 20.17 szerint. A titkár vezeti a mérkőzés jegyzőkönyvét és ellátja a WP 10.1 szerinti összes feladatot.

Két időmérő és két titkár: Az időmérő I. méri a tényleges játékidőt, az időkéresek (timeout) és a játékrészek közötti szüneteket. Az időmérő II. méri a csapatok folyamatos labdabirtoklásának időtartamait a WP 20.17 szerint. A titkár I. vezeti a mérkőzés jegyzőkönyvét a WP 10.1(a) szerint. A titkár II. látja el a WP 10.1(b),(c) és (d) szerinti feladatokat a kiállított játékos szabálytalan visszatérését, a cserejátékos szabálytalan bejövételét, a játékosok kiállításait és harmadik személyi hibákat illetően.]

## **WP 7 JÁTÉKVEZETŐK**

**WP 7.1** A játékvezetők teljes körű felügyelet alatt kell tartásuk a mérkőzést. A játékosok fölötti rendelkezési joguk érvényes a teljes időtartam alatt, amíg a játékosok és játékvezetők az uszoda területén tartózkodnak. A játékvezetők adott tényekkel kapcsolatban hozott döntései véglegesek és szabályértelmezésük a mérkőzés időtartama alatt kötelező érvényű. A játékvezetőknek a mérkőzés alatt bármilyen helyzettel kapcsolatos tényállást illetően sem szabad vélelmezniük, hanem azokat úgy kell megítélniük, ahogy legjobb képességeik szerint észlelik, megfigyelik.

**WP 7.2** A játékvezetők sípjelet használnak a játék indítására, újraindítására, gólok, kapuskidobások, sarokdobások (függetlenül attól, hogy a gólbíró jelez vagy sem), semleges dobások és szabálytalanságok jelzésére. A játékvezető megváltoztathatja döntését, feltéve, ha azt a labda játékba kerülése előtt teszi.

**WP 7.3** A játékvezetőknek el kell tekinteniük a szabálytalanság megítélésétől, ha véleményük szerint annak megítélése, a szabálytalanságot elkövető játékos csapatának jelentene előnyt. A játékvezetők nem ítéhetnek egyszerű szabálytalanságot, amikor még megvan a lehetőség a labda megjátszására.

[Megjegyzés: A játékvezetőknek ezt az elvet a legszélesebb értelmezésben kell alkalmazniuk. Így például nem kell szabálytalanságot jelezniük a labdát birtokló játékos javára abban az esetben, ha az ellenfél kapuja felé halad, mivel a szabálytalanság megítélése a szabálytalanságot elkövető csapat számára jelentene előnyt.]

**WP 7.4** A játékvezetőknek jogukban áll a vonatkozó szabály alapján bármelyik játékost kiküldeni a vízből, és lefújhatják a mérkőzést, ha a játékos a víz elhagyását megtagadja.

**WP 7.5** A játékvezetőknek jogukban áll elrendelni bármely játékos, cserejátékos, néző vagy hivatalos személy eltávolítását az uszoda területéről, ha az illető viselkedése akadályozza őket feladatuk megfelelő és pártatlan végrehajtásában.

**WP 7.6** A játékvezetőknek jogukban áll bármikor lefűjni a mérkőzést, ha a játékosok vagy nézők viselkedése vagy más körülmények megítélésük szerint lehetlenné teszik a mérkőzés valós eredménnyel történő befejezését. Ha a játékvezetők kénytelenek a mérkőzést lefűjni, intézkedésükről jelentést kell tenniük az illetékes szervnek.

## **WP 8 GÓLBÍRÓK**

**WP 8.1** A gólbírók a versenybírók asztalának oldalán helyezkednek el, mindkettő a játéktér végén a gólvonallal egyvonalban.

**WP 8.2** A gólbírók feladatai:

- (a) Függőlegesen felemelt egyik karral jelezni, amikor a csapatok szabályosan helyezkednek el a gólvonalukon, a játékrész kezdetén;
- (b) Függőlegesen felemelt mindkét karral jelezni, ha a kezdés vagy újratekzés szabálytalan;
- (c) A támadás irányába mutatva jelezni a kapuskidobást;
- (d) A támadás irányába mutatva jelezni a sarokdobást;
- (e) Függőlegesen felemelt keresztbe tett karral jelezni a gólt;
- (f) Függőlegesen felemelt mindkét karral jelezni egy kiállított játékos szabálytalan visszatérését vagy egy cserejátékos szabálytalan bejövételét.

**WP 8.3** A gólbírókat megfelelő mennyiségű labdával kell ellátni, amikor az eredeti labda a játéktérrel elhagyja, azonnal egy új labdát kell dobjanak a kapusnak (kapuskidobáshoz), vagy a támadó csapat legközelebbi játékosának (sarokdobáshoz), vagy a játékvezető utasítására más helyre.

## **WP 9 IDŐMÉRŐK**

**WP 9.1** Az időmérők feladatai:

- (a) A játékrészek tényleges játékidéjének, az időkérések (timeout) és a játékrészek közötti szünetek idejének mérése;
- (b) Az egyes csapatok folyamatos labdabirtoklásának időtartamának 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 vagy bármely hosszabbítás második játékrészének utolsó perce kezdetének hallható közlése;
- (e) Sípjal történő jelzés az időkérek 45. másodperce után és az időkérek végén.

WP 9.2 Az időmérő sípjellel (vagy bármi más módon, ha az megkülönböztethető, akusztikailag hatásos és jól azonosítható) kell jelezze a játékrészek végét, a játékvezetőktől függetlenül, és jelzése azonnali hatállyal érvényes kivéve:

- (a) azt az esetet, amikor a játékvezető az időmérő jelzésével egyidejűleg büntetődobást ítél, amely esetben a büntetődobást a szabályoknak megfelelően végre kell hajtani;
- (b) azt az esetet, amikor a labda a levegőben van és áthalad a gólvonalon, és ez gólt eredményez, azt meg kell adni.

## **WP 10 TITKÁROK**

WP 10.1 A titkárok feladatai:

- (a) A mérkőzés jegyzőkönyvének vezetése, amely tartalmazza a játékosok nevét, a gólokat, az időkéreket és az egyes játékosok ellen ítélt kiállítási hibákat, büntető hibákat és személyi hibákat;
- (b) A játékosok kiállítási idejének ellenőrzése, és a kiállítási időtartam végének jelzése a játékos sapkájának megfelelő színű zászló felemelésével; kivétel ez alól, ha a játékvezető maga jelzi, hogy a kiállított játékos vagy a cserejátékos visszajöhet, amikor a kiállított játékos csapata visszaszerezte a labda birtoklását;
- (c) Egy kiállított játékos szabálytalan visszatérését vagy a helyette beálló cserejátékos szabálytalan bejövételének piros zászlóval és sípjellel történő jelzése (beleértve a gólbíró szabálytalan visszajövetelt vagy bejövételt jelző kézmozdulata után történő jelzést), amely jelzésre a játékot azonnal meg kell állítani;
- (d) Egy játékos harmadik személyi hibájának késedelem nélküli jelzése a következőképpen:
  - (i) piros zászlóval, ha a harmadik személyi hiba kiállítási hiba eredménye;
  - (ii) piros zászlóval és sípjellel, ha a harmadik személyi hiba büntető hiba eredménye.

## **WP 11 A MÉRKŐZÉS IDŐTARTAMA**

WP 11.1 A mérkőzés négy játékrészből áll, mindegyik játékrész időtartama nyolc perc tiszta játékidő. A játékidő minden játékrész elején akkor kezdődik, amikor egy játékos először érinti a labdát. A tiszta játékidőt mérő órát 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, vagy semleges dobást követően, amikor a labdát egy játékos megérinti.

WP 11.2 Két perc szünetet kell tartani az első és második és a harmadik és negyedik negyed között, és öt perc [*MVLSZ: férfi és női OB I kivételével két perc*] szünetet kell tartani a második és harmadik negyed között. A csapatok beleértve a játékosokat, edzőket és tisztségviselőket, térfelet kell cseréljenek a harmadik játékrész kezdete és a hosszabbítás második játékrészének kezdete előtt.

WP 11.3 Olyan mérkőzés esetén, amikor a döntéshez valamelyik csapat győzelme szükséges, ha a rendes játékidő végén döntetlen az eredmény, bárminemű hosszabbításra egy öt perces szünetet után kerülhet sor. A hosszabbítás két játékrészből, egyenként három perc tiszta játékidőből áll, amelyek között két perc időtartamú szünetet kell tartani, hogy a csapatok térfelet cseréljenek. Amennyiben a hosszabbítás két játékrésze végén döntetlen az eredmény, úgy szétlövással kell az eredményt eldönteni.

Megjegyzés: Ha szétlövés szükséges, a következő lépéseket kell követni:

- (a) amennyiben ugyanaz a két csapat érintett, amelyek a mérkőzést éppen akkor fejezték be, úgy a büntetődobások azonnal kezdődnek ugyanazon két játékvezetővel;
- (b) ettől eltérő esetben a szétlövés a forduló utolsó mérkőzésének befejezése után 30 perccel, vagy az első erre alkalmas időpontban kezdődik. A játékvezetők, feltéve, ha semlegesek az utolsó mérkőzésen tevékenykedő játékvezetők lesznek;
- (c) amennyiben két csapat érintett, úgy az egyes csapatok edzői öt játékost valamint kapust kell jelöljenek, akik részt vesznek a szétlövésben; a kapust bármikor le lehet cserélni, feltéve, hogy a cserekapus szerepelt az eredeti mérkőzés játékoslistájában (jegyzőkönyvében);
- (d) a kijelölt öt játékost egymás utáni sorrendbe kell sorolni, és ezen felsorolás fogja meghatározni azt a sorrendet, amelyben a kijelölt játékosok az ellenfelük kapujára fognak löni; a sorrend nem változtatható meg
- (e) játékból kizárt játékos nem sorolható sem a dobást elvégző játékosok sem a kapuscserék közé;
- (f) amennyiben a kapus kiállításra kerül a szétlövés alatt, úgy egy játékos a kijelölt öt játékos közül helyettesítheti őt a kapus előjogai nélkül; az adott büntetődobás elvégzése után a játékos lecserélhető egy másik játékosra vagy kapusra.
- (g) a dobások felváltva kerülnek elvégzésre a játéktér mindkét térélfélén, a lövést végző játékos és a kapus kivételével, az összes játékosnak a csapata kispadján kell ülnie;
- (h) az elsőnek lövő csapatot pénzfeldobással kell meghatározni;
- (i) amennyiben a csapatok az első öt büntetődobás befejezése után még mindig döntetlenre állnak, akkor ugyanazon öt játékos kell felváltva végezzen dobásokat, ameddig az egyik csapat hibázik és a másik(ak) gólt lő(nek);

(j) amennyiben három vagy több csapat érintett, úgy minden csapat öt büntetődobást hajt végre a többi csapat mindegyikével szemben, felváltva végezve minden lövést. Az első lövés sorrendjét sorsolással kell meghatározni.]

WP 11.4 Bármilyen látható óra csökkenő módon kell jelezze az időt (azaz a játékrészből hátralévő időt kell mutassa).

## **WP 12 IDŐKÉRÉSEK**

WP 12.1 Mindkét csapat három időkérésre (timeout) jogosult bármelymérkőzésen. A harmadik időkérést csak a hosszabbítás alatt lehet igénybe venni. Az időkérés időtartama egy perc. Az időkérést, a labdát birtokló csapat edzője bármikor, beleértve gól után kérheti időkérés vagy -timeout bemondásával és kezeivel T betűt formázva, a játékvezető vagy a titkár felé jelezve. Ha időkérést jeleztek, úgy a játékvezető vagy a titkár sípjelzéssel azonnal meg kell állítsa a játékot és a játékosok azonnal vissza kell térjenek a saját térfelükre.

WP 12.2 A játékot, a labdát birtokló csapat a játékvezető sípjelzésére indítja újra a felezővonalon vagy amögött történő játékba hozatallal, kivéve ha az időkérésre egy büntetődobás vagy sarokdobás elvégzése előtt került sor, ekkor az adott dobás fennmarad;

[Megjegyzés: A labdabirtoklást mérő óra a játékidő újraindulásával folytatódik.]

WP 12.3 Ha a labdát birtokló csapat edzője további időkérést jelez, amelyre a csapat nem jogosult, a játékot meg kell állítani, és ezután a játékot az ellenfél játékosa indítja újra, a labda felezővonalon történő játékba helyezésével.

WP 12.4 Ha a labdát nem birtokló csapat edzője jelez időkérést, a játékot meg kell állítani és büntetődobást kell ítélni az ellenfél csapata javára.

WP 12.5 Az időkérést követő újraindításkor a játékosok a játéktéren tetszőleges helyet vehetnek fel, büntető és sarokdobás esetén ezen szabálypontokra vonatkozó feltételek betartásával.

## **WP 13 A JÁTÉK KEZDETE**

WP 13.1 A csapatkapitányok a mérkőzés kezdete előtt a játékvezetők jelenlétében feldobnak egy érmét, a nyertes választhat térfelet.

WP 13.2 Minden játékrész kezdetén a játékosok a saját gólvonalukon kell elhelyezkedjenek, egymástól mintegy egy méter távolságban és legalább egy méterre a kapufáktól. A kapufák között legfeljebb két játékos helyezkedhet el. A játékosok egyik testrésze sem lehet a vízfelszínen a gólvonal előtt.

WP 13.3 Ha a játékvezetők nyugtázták, hogy a csapatok készen állnak, az egyik játékvezető sípjába fújva elindítja a játékot, majd a labdát felszabadítja vagy bedobja a felezővonal mentén.

WP 13.4 Ha a labda úgy lett felszabadítva vagy bedobva, hogy az valamelyik csapat számára határozottan előnyös, úgy a játékvezető kikéri a labdát és semleges dobást ítél a felezővonalon.

## WP 14 A GÓLLÖVÉS MÓDJA

WP 14.1 Gólt akkor kell ítélni, ha a labda a kapufák között és a keresztléc alatt teljes terjedelmében áthaladt a gólvonalon.

WP 14.2 Gól a játéktér bármely részéről elérhető kivéve, hogy a kapusok nem léphetik át a felezővonalat, vagy nem érinthetik a felezővonalon túl lévő labdát.

WP 14.3 Gól bármilyen testrészrel löhető kivéve összeszorított ököllel. Gól érhető el a labda kapuba való bevezetésével is. A játék kezdése vagy bármely újraindítása után legalább két játékos (bármely csapathoz tartozó, de a védekező kapust nem beleértve) kell szándékosan megjátssza vagy megérintse a labdát kivéve az alábbi eseteket:

- (a) büntetődobás;
- (b) szabaddobás, amelyet a játékos a saját kapujába dobott;0
- (c) azonnali kapura lövés egy kapuskidobásból; vagy
- (d) azonnali kapura lövés egy 5 méteres vonalon kívül ítélt szabaddobásból.

[Megjegyzés: Gólt érhet el egy játékos, 5 méteren kívülről történő azonnali kapura lövésből azután, hogy csapata javára 5 méteren kívül történt szabálytalanságért, szabaddobást ítélték. Ha a játékos a labdát játékba hozta, gól ezután csak akkor érhető el, ha a labdát egy másik játékos szándékosan érintette, de ebbe nem beleértve a védekező kapust.]

Ha egy szabálytalanság megítélésekor a labda belül van az 5 méteres vonalon, vagy közelebb van a védekező csapat gólvonalához, mint a szabaddobás helye, gólt csak akkor lehet elérni ezen szabálypont alapján, ha a labda indokolatlan késlekedés nélkül visszakerül a szabálytalanság elkövetésének helyére vagy bárhová a szabálytalanság vonalában vagy bárhová a szabálytalanság vonala mögé és a lövésre ezután azon helyről azonnal sor kerül.

Nem érhető el közvetlenül gól ezen szabálypont alapján az alábbi újraindításokból:

- (a) időkérés;
- (b) gól;
- (c) sérülés, beleértve a vérzést;
- (d) sapka pótlás;
- (e) játékvezető kikérte a labdát;
- (f) a labda elhagyta a játékteret;
- (g) bármely más késleltetés. ]

WP 14.4 Gólnak számít, ha a 30 másodperces labdabirtoklás leteltekor vagy a játékrész végén, a labda a levegőben van és bemegy a kapuba.

[Megjegyzés. Ezen szabály alkalmazásakor meg kell adni a gólt akkor is, ha a labda a kapufát, a keresztlécet, a kapust vagy más védőjátékost érintve, és/vagy a vízről felpattanva kerül a kapuba. Ha a játékrész végét jelezték és a kapuba tartó labdát egy másik támadó játékos ezután, szándékosan érinti, a gól nem érvényes.

A fenti szabály alkalmazásakor büntetődobást kell ítélni, ha a gól megakadályozása érdekében a kapus vagy bármelyik védőjátékos a kaput lehúzza, vagy a kapuson kívül bármelyik védőjátékos a labdát a saját 5 méteres területén belül két kézzel vagy karral megállítja, vagy

kiöklözi, feltéve, hogy a játékvezető úgy ítéli meg, hogy a labda az említett szabálytalanság nélkül elérte volna a gólvonalat.

Ha a levegőben a kapu felé tartó labda a vízre érkezik és azután halad át teljes terjedelmében a gólvonalon, a játékvezetőnek csak abban az esetben kell gólt ítélnie, ha a labda közvetlenül a lövésből származó lendület hatására halad át a gólvonalon.]

## **WP 15 ÚJRAKEZDÉS GÓL UTÁN**

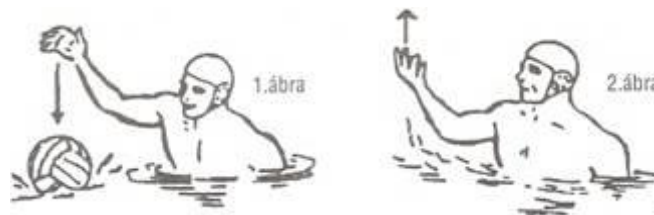
WP 15.1 Gól után a játékosok saját térfelükön tetszés szerinti helyeken kell elhelyezkedjenek. A vízfelszínen a játékosok egyik testrésze sem érhet át a felezővonalon. A játékvezető sípjellel indítja újra a játékot. Újraindításnál a tényleges játékidő attól a pillanattól kezdve folytatódik, amikor a labda a gólt nem lőtt (gólt kapott) csapat egy játékosának kezét elhagyja. Az újrakezdést, amelyet nem ezen szabálypontnak megfelelően végeztek el, meg kell ismételni.

## **WP 16 KAPUSKIDOBÁSOK**

WP 16.1 Kapuskidobást kell ítélni:

- (a) ha a labda teljes terjedelmében áthaladt a gólvonal felett, a két kapufa közötti és a felső keresztléc alatti területet kivéve, és utoljára bármely játékos ért hozzá, a védekező kapus kivételével.
- (b) ha a labda teljes terjedelmében áthaladt a gólvonal felett, a két kapufa közötti és a felső keresztléc alatti területen vagy eltalálta a kapufát, keresztlécet vagy a védekező kapust közvetlenül:
  - (i) egy 5 méteren belül ítélt szabaddobásból;
  - (ii) egy 5 méteren kívül ítélt szabaddobásból, melyet nem a szabály előírása szerint végeztek el;
  - (iii) kapuskidobásból, melyet nem azonnal végeztek el;
  - (iv) egy sarokdobásból.

WP 16.2 A kapuskidobást a csapat bármely játékosa kell elvégezze, bárhol a 2 méteres vonalon belüli. A kapuskidobást, amelyet nem ezen szabálypontnak megfelelően végeztek el, meg kell ismételni.



[Megjegyzés: A szabaddobás, kapuskidobás vagy sarokdobás elvégzésénél indokolatlanul késlekedni nem lehet és ezeket a dobásokat, úgy kell elvégezni, hogy a labda a többi játékos

által láthatóan hagyja el a dobást végző játékos kezét. A játékosok gyakran elkövetik az eldobás késleltetésének hibáját, mivel elfeledkeznek a WP 19.4 szabályról, amely a dobásvégző játékos számára megengedi a labda feldobását, leejtését, mielőtt másik játékoshoz továbbítaná azt. A dobást tehát haladéktalanul kell elvégezni, még akkor is, ha a dobást végző játékos az adott pillanatban nem talál olyan csapattársat, akihez a labdát továbbíthatná. A dobás ezért úgy is elvégezhető, hogy a játékos a labdát felemelt kézből a vízre ejti (1. ábra) vagy feldobja a levegőbe (2. ábra) és ezután úszhat a labdával vagy vezetheti azt. A dobást mindkét esetben úgy kell elvégezni, hogy az a többi játékos számára észlelhető legyen.]

## **WP 17 SAROKDOBÁSOK**

WP 17.1 Sarokdobást kell ítélni, ha a labda teljes terjedelmében áthaladt a gólvonalon, kivéve a kapufák közötti és a keresztléc alatti (kapu) területet, és utoljára a védekező csapat kapusa érintette, vagy ha egy védekező játékos szándékosan juttatta a labdát a saját alapvonalán kívülre.

WP 17.2 A sarokdobást a támadó csapat egyik játékosa a 2 méteres jelzésnél kell elvégezze, a játéktér azon oldalán, amely közelebb esik ahhoz a helyhez, ahol a labda a gólvonalat keresztezte. A dobást nem a legközelebb lévő játékosnak kell elvégeznie, de indokolatlan késlekedés nélkül kell végrehajtani.

[Megjegyzés: A dobás elvégzésének módjával kapcsolatban lásd a WP 16.2 szabálypont alatti megjegyzést.]

WP 17.3 Sarokdobás elvégzésekor a támadó csapat egyik játékosa sem lehet a 2 méteres vonalon belüli területen.

WP 17.4 A sarokdobást meg kell ismételni, ha azt nem a megfelelő helyről végezték el, vagy elvégezték mielőtt a támadó csapat játékosai a 2 méteres vonalon belüli területet elhagyták volna.

## **WP 18 SEMLEGES DOBÁSOK**

WP 18.1 Semleges dobást kell ítélni:

- (a) ha egy játékrész kezdetén az egyik játékvezető úgy ítéli meg, hogy a labda olyan helyzetbe került, amely az egyik csapat számára határozottan előnyös;
- (b) ha mindkét csapatból egy vagy több játékos, ugyanabban az időben követ el szabálytalanságot, ami a játékvezetők számára lehetetlenné teszi annak megállapítását, hogy melyik játékos szabálytalankodott először [*MVLSZ: a játék nem semleges dobással folytatódik, hanem az esemény előtt a labdát birtokló csapat szabaddobásával*];
- (c) ha a két játékvezető egyidejűleg fúj sípjába és egyikük az egyik, másikuk a másik csapat ellen ítél egyszerű hibát;
- (d) ha a labda a játéktér fölötti akadálnak ütközik vagy fennakad.

WP 18.2 A semleges dobást a játékvezető hajtja végre úgy, hogy a labdát az esemény helyének megközelítő vonalában a játéktérre dobja oly módon, hogy mindkét csapat játékosainak egyenlő esélye legyen a labda elérésére. A 2 méteres vonalon belül ítélt semleges dobást a 2 méteres vonalra kivinni.

WP 18.3 Ha egy semleges dobás alkalmával a játékvezető úgy ítéli meg, hogy a labda olyan helyzetbe került a bedobás során, hogy az egyik csapat számára határozottan előnyösebb, ki kell kérje a labdát és meg kell ismételve a bedobást.

## **WP 19 SZABADDOBÁSOK**

WP 19.1 A szabaddobást arról a helyről kell elvégezni, ahol a szabálytalanság megtörtént, kivéve:

- (a) ha a labda távolabb van a védekező csapat gólvonalától, mint a szabálytalanság helye, akkor a szabaddobást a labda helyéről kell elvégezni;
- (b) ha a szabálytalanságot egy védekező játékos a saját 2 méteres vonalán belül követte el, a szabaddobást a szabálytalanság elkövetésének helyével egy vonalban a 2 méteres vonalról, vagy, ha a labda a 2 méteres területen kívül van, akkor a labda helyéről kell elvégezni;
- (c) azon eseteket, ahol a szabályok mást írnak elő.

Egy szabaddobást, amelyet rossz helyről végeztek el, újra el kell végezni.

WP 19.2 A szabaddobás elvégzésére megengedhető idő a játékvezető megítélésére van bízva, ennek ésszerűnek, indokolatlan késlekedés nélkülinek, de nem azonnalinak kell lennie. Szabálytalanságnak minősül, ha egy játékos, aki egyértelműen abban a helyzetben van, hogy a szabaddobást a legkönnyebben elvégezze, nem végzi el azt.

WP 19.3 A labda eljuttatása ahhoz a játékoshoz, akinek a szabaddobást el kell végeznie, azon csapat kötelessége, amelyik javára a szabaddobást ítélték.

WP 19.4 A szabaddobást úgy kell elvégezni, hogy a többi játékos észlelhesse, hogy a labda elhagyta a szabaddobást végző játékos kezét; a szabaddobást végző játékos számára ezután megengedett, hogy a labdát magánál tartsa vagy vezesse, mielőtt másik játékoshoz továbbítaná. A labda azonnal játékba kerül, amint elhagyja a szabaddobást végző játékos kezét.

[Megjegyzés: A dobás elvégzésének módjával kapcsolatban lásd a WP 16.2 szabálypont alatti megjegyzést.]

## **WP 20 EGYSZERŰ HIBÁK**

WP 20.1 Az alábbi szabálytalanságok (WP 20.2-től WP 20.18-ig) bármelyikének elkövetése egyszerű hibának minősül, amit az ellenfél csapata javára ítélt szabaddobással kell büntetni.

[Megjegyzés: A játékvezetőknek az egyszerű hibákat a szabályoknak megfelelően úgy kell megítélniük, hogy lehetővé tegyék a támadó csapat számára egy előnyös helyzet kialakulását. A játékvezetőknek mindazonáltal figyelemmel kell lenniük a WP 7.3 (előny szabály) szerinti speciális körülményekre.]

WP 20.2 Előre eltávolodni a gólvonaltól egy játékrész kezdetén, azelőtt, hogy a játékvezető a kezdésre jelt adott volna. A szabaddobást arról a helyről kell elvégezni, ahol a labda van, vagy ha a labda még nem került be a pályára, akkor a felezővonalról.

WP 20.3 Segíteni egy játékost a játékrész kezdetén vagy a mérkőzés során bármikor.

WP 20.4 Megkapaszkodni vagy elrugaszkodni a kapufán illetve a kapufáról vagy azok tartórészeiről, megkapaszkodni vagy elrugaszkodni a medence faláról a játék folyamán, vagy megkapaszkodni a kötelekbe a játékrész megkezdését kivéve.

WP 20.5 Aktívan részt venni a játékban a medence fenekén állva, lépéseket tenni a medence fenekén miközben a játék folyik, vagy elrugaszkodni a medence fenekéről a labda megjátszása vagy az ellenfél szerelése érdekében. Ez a szabálypont nem vonatkozik a kapusra, amíg saját 5 méteres vonalán belül tartózkodik.

WP 20.6 Víz alá vinni vagy víz alatt tartani a labdát teljes terjedelmében megtámadás közben

[Megjegyzés: Egyszerű hibának számít, ha a játékos a labdát teljes terjedelmében a víz alá viszi, vagy ott tartja miközben támadják, még akkor is, ha a labda víz alá kerülését az ellenfele támadása okozta (3. ábra). Nem jelent különbséget, hogy a labda a játékos akarata ellenére került a víz alá. A lényeg, hogy az ellen a játékos ellen kell az egyszerű hibát megítélni, aki a labdával a víz alá vitel pillanatában érintkezett. Fontos emlékezni rá, hogy ezen szabálytalanság csak akkor történhet meg, ha a játékos a labdát megtámadás közben viszi a víz alá. Ha tehát például a kapus a vízből magasan kiemelkedve hárít egy lövést, majd visszaesés közben a labdát víz alá viszi, nem követ el szabálytalanságot; ha azonban a kapus a labdát víz alatt tartja, miközben az ellenfél játékosa támadja, megsérti ezen szabálypontot és ha ezen cselekedetével valószínűsíthetően gólt akadályozott meg a WP 22.2 szabálypont szerint büntetődobást kell ítélni.]



WP 20.7 Beleütni a labdába összeszorított ököllel. Ezen szabálypont nem vonatkozik a kapusra, amíg az 5 méteres vonalon belül tartózkodik.

WP 20.8 Két kézzel megérinteni vagy megjátszani a labdát ugyanabban a pillanatban. Ezen szabálypont nem vonatkozik a kapusra, amíg az 5 méteres vonalon belül tartózkodik.

WP 20.9 Akadályozni vagy szabad mozgásában más módon meggátolni az ellenfél labdát nem birtokló játékosát, ideértve az ellenfél játékosának vállára, hátára vagy lábára való ráúszást. A -birtoklás- ezen szabálypont vonatkozásában a labda felemelését, vitelét vagy érintését jelenti, de nem vonatkozik a labdavezetésre.

[Megjegyzés: A játékvezetőnek először azt kell eldöntenie, hogy az ellenfél játékos birtokolja-e a labdát vagy sem, mert ha birtokolja, akkor az őt megtámadó játékost nem lehet akadályoztatás- miatt büntetni. Az egyértelmű, hogy egy játékos birtokolja a labdát, ha azt a víz felszíne fölött tartja (4. ábra). A játékos akkor is birtokolja a labdát, ha azt kezében tartva úszik vele vagy a vízfelszínen lévő labdát fogja (5. ábra). A labdával való úszás (labdavezetés), amelyet a 6. ábra szemléltet nem minősül birtoklásnak.

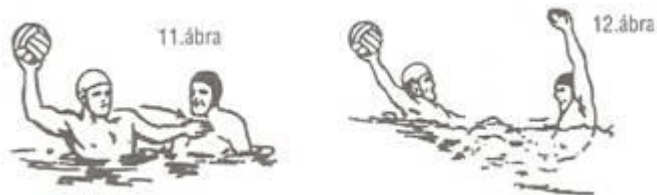


Az akadályozásnak szokásos módja, hogy a játékos keresztül úszik ellenfele lábán (7. ábra), így módon lassítva mozgását és akadályozva rendes lábmozgását. Egy másik szokásos forma az ellenfél vállára való ráúszás. Emlékezni kell arra, hogy az akadályoztatást a labdát birtokló játékos is elkövetheti. A 8. ábra például olyan esetet szemléltet, ahol a labdát birtokló játékos egyik kezét a labdán tartja, miközben igyekszik ellenfelét eltartani, hogy a maga számára nagyobb teret nyerjen. A 9. ábra egy labdát birtokló játékost mutat, aki úgy akadályozza ellenfelét, fejével löki hátra. A 8. és 9. ábrákon szemléltetett helyzetekre különösen ügyelni kell, mivel a labdát birtokló játékos által elkövetett erőszakos mozdulat adott esetben ütésnek, sőt brutalitásnak is minősülhet; a 8. és 9. ábrák mindazonáltal erőszakos mozdulat nélküli szabálytalanságot igyekeznek szemléltetni. Egy játékos akkor is elkövet akadályoztatást, ha nem is tartja vagy érinti a labdát. A 10. ábra azt a helyzetet szemlélteti, amikor egy játékos a testével és szétárt karjaival szándékosan feltartóztatja ellenfelét, lehetetlenné téve ezáltal annak labdához való hozzáférését. Az ilyen szabálytalanságra leggyakrabban a játéktér széleihez közeli helyeken kerül sor.]



WP 20.10 Ellökni az ellenfelet vagy elrugaszkodni róla, ha az nem fogja kézben a labdát.

[Megjegyzés: Az ellökés és az elrugaszkodás különböző módon történhet, többek között kézzel (11. ábra) vagy lábbal (12. ábra). A bemutatott esetekben a büntetés szabaddobás az egyszerű hibáért. A játékvezetőnek azonban ügyelnie kell arra, hogy különbséget tegyen a lábbal való ellökés, illetve elrugaszkodás, valamint rúgás között, amely utóbbi kiállítási hibát eredményezhet, sőt adott esetben brutalitásnak minősülhet. Ha a játékos lába már az ellenfélén van, amikor a mozdulatot indítja, ez általában ellökésnek minősül, ha azonban a mozdulat az előtt indul, hogy a láb az ellenféllel érintkezni, ezt általában rúgásnak kell tekinteni.]



WP 20.11 A labdát birtokló csapat játékosának elkövetni a WP 20.9 (ellenfél játékosának akadályozása) vagy a WP 20.10 (az ellenfél ellökése vagy róla elrugaszkodás) pontokba ütköző szabálytalanságot, azelőtt, hogy egy szabaddobás, sarokdobás vagy kapuskidobás elvégzésre kerülne.

WP 20.12 Az ellenfél gólvonalától 2 méteren belül tartózkodni, kivéve, ha az a labda vonala mögött van. Nem számít szabálytalanságnak, ha a játékos beviszi a labdát a 2 méteres területre és azt a labda vonala mögött lévő csapattársának továbbítja, aki azonnal kapura löv, azelőtt még, hogy az első játékos a 2 méteres területet elhagyhatta volna.

[Megjegyzés: Ha az átadást kapó játékos nem löv kapura, a labdát átadó játékosnak azonnal el kell hagynia a 2 méteres területet, hogy elkerülje az ezen szabálypont szerinti büntetést.]

WP 20.13 A büntetődobást más módon végrehajtani, mint ahogy elő van írva.

[Megjegyzés: Lásd a WP 23.4 szabálypontot a büntető dobás módját illetően.]

WP 20.14 Késlekedni indokolatlanul egy szabaddobás, kapuskidobás vagy sarokdobás elvégzésekor.

[Megjegyzés: Lásd a WP 16.2 szabálypont alatti megjegyzést.]

WP 20.15 A kapusnak átlépni vagy labdát érinteni a felezővonalon túl.

WP 20.16 A labdát a játéktéren kívülre juttatni, ideértve azt is, ha a labda a játéktér oldalának a víz felszíne fölötti részéről pattan vissza.

WP 20.17 Egy csapatnak a labdát 30 másodperc tényleges játékot meghaladó ideig birtokolni, anélkül, hogy az ellenfele kapujára lövne. A labdabirtoklás idejét mérő időmérő az órát vissza kell állítsa:

- (a) amikor a labda elhagyta a kapura lövő játékos kezét. Ha a labda a kapufáról, a keresztlécről vagy a kapusról visszapattan a játéktérre, a labda birtoklási ideje nem indul újra, ameddig a labda az egyik csapat birtokába nem kerül;
- (b) amikor a labda az ellenfél csapata birtokába kerül. Nem tekinthető a labda - birtoklásának -, ha az ellenfél egy játékosa csupán reptében érinti a labdát;
- (c) amikor a labda játékba kerül egy kiállítási hiba, büntető hiba, kapuskidobás, sarokdobás vagy semleges dobás megítélését követően.

A labdabirtoklási időt látható órák csökkenő módon kell mutassák (azaz a hátralévő labdabirtoklási időt kell jelezniük).

[Megjegyzés: Az időmérőnek és a játékvezetőknek kell eldönteniük, hogy kapura dobás történt vagy sem, a végső döntés azonban a játékvezetőké kell legyen.]

WP 20.18 Időt húzni.

[Megjegyzés: A játékvezetőnek mindig megengedett, hogy ezen szabálypont alapján egyszerű hibát ítéljen a 30 másodperces birtoklási idő lejárta előtt. Amennyiben a kapus az egyetlen játékos a csapatából, aki a saját térfelén tartózkodik, időhúzásnak minősül az, ha másik térfelén tartózkodó csapattársától labdát kap. A mérkőzés utolsó percében a játékvezetők teljesen bizonyosak kell legyenek abban, hogy szándékos időhúzás történik, mielőtt ezen szabálypontot alkalmazzák.]

## **WP 21 KIÁLLÍTÁSI HIBÁK**

WP 21.1 Kiállítási hibának számít az alábbi szabálytalanságok (WP 21.4-től WP 21.17-ig) bármelyikének elkövetése, amelyet az ellenfél csapata javára történő szabaddobás megítélésével és a szabálytalanságot elkövető játékos kiállításával kell büntetni (kivéve, ha a szabályok mást írnak elő).

WP 21.2 A kiállított játékos a saját gólvonalához közelebbi visszatérési területre kell menjen anélkül, hogy a vizet elhagyná. Azt a kiállított játékost, aki elhagyja a vizet (eltekintve attól az esettől, ha a cserejátékos bejövetelét követően teszi), a WP 21.10 (Rosszhiszemű viselkedés) alatti szabálytalanság miatt vétkesnek kell tekinteni.

[Megjegyzés: A kiállított játékosnak (beleértve azt a játékost is, akit a szabályok alapján a hátralévő játékidőre állítottak ki) a vízben kell maradnia és a saját gólvonalához közelebbi visszatérési területre kell mennie (víz alatti úszás is megengedett), anélkül, hogy a játékot megzavarná. Kiúszhat a játéktérről a gólvonal bármelyik pontján és a kapu mögött úszhat, hogy elérje a saját gólvonalához közelebbi visszatérési területet, feltéve, hogy ha a kapuvonal helyzetét nem változtatja meg.

A visszatérési terület elérésekor a kiállított játékos láthatóan fel kell emelkedjen a víz felszínére, mielőtt ő maga (vagy a csere) engedélyt kapna a visszatérésre a szabályoknak megfelelően. A kiállított játékosnak azonban ezután nem szükséges a visszatérési területen maradnia, hogy megvárja a kijelölt cserejátékos érkezését.]

WP 21.3 A kiállított játékos vagy egy cserejátékos visszatérhet a játéktérre, az alább felsoroltak egyikének legelőszöri bekövetkezése után:

- (a) amikor 20 másodperc tiszta játékidő eltelt, amely időpontban a titkár fel kell emelje a megfelelő zászlót, feltéve, hogy a kiállított játékos a szabályoknak megfelelően, addigra elérte a saját visszatérési területét;
- (b) amikor gól született;
- (c) amikor a kiállított játékos csapata a tényleges játék közben visszaszerezte a labda birtoklását (ami azt jelenti, hogy felügyelete alatt tartja a labdát), amely időpontban a védekező játékvezetőnek a megfelelő beengedő kézzel kell jeleznie a visszatérést;

(d) amikor a kiállított játékos csapata javára szabaddobást vagy kapuskidobást ítéltek, a dobást megítélő játékvezetői jelzés egyben visszatérési jelzéseként is funkcionál, feltéve, hogy a kiállított játékos a szabályoknak megfelelően, addigra elérte a saját visszatérési területét.

A kiállított játékos vagy egy cserejátékos visszatérhet a játéktérre a saját gólvonalához közelebbi visszatérési területéről, feltéve, hogy:

- (a) jelzést kapott a titkártól vagy az egyik játékvezetőtől;
- (b) nem fog elugrani vagy elrugaskodni a medence vagy a játéktér oldaláról vagy faláról;
- (c) nem fogja megváltoztatni a kapuvonal helyzetét;
- (d) a cserejátékos a kiállított játékos helyett mindaddig nem jöhet be, amíg a játékos el nem érte a saját gólvonalához közelebbi visszatérési területet.

Gól után a kiállított játékos vagy cserejátékos bárholonnan visszatérhet a játéktérre.

Ezen előírások abban az esetben is vonatkoznak a cserejátékos bejövetelére, ha a kiállított játékos harmadik személyi hibáját kapta, vagy a szabályok alapján más okból végleg kizárásra került a mérkőzés hátralévő részéből.

[Megjegyzés: A játékvezető nem adhat jelt a cserejátékos bejövetelére és a titkár sem jelezheti a kiállítás 20 másodperces időtartamának végét mindaddig, amíg a kiállított játékos el nem érte a saját gólvonalához közelebbi visszatérési területet. Ez vonatkozik arra a cserejátékosra is, aki egy a mérkőzés hátralévő részéből kiállított játékos helyére jön be. Ha egy kiállított játékos elmulasztja a saját visszatérési területre történő visszatérést, a cserejátékos mindaddig nem jöhet be, amíg egy gólt nem lőnek vagy a játékrész véget nem ér.

A kiállított játékos vagy a helyette beálló cserejátékos bejövetelét engedélyező jelzésadásának elsődleges felelőssége a védekező oldali játékvezetőé. A támadó oldali játékvezető azonban e tekintetben is segítséget nyújthat, és így bármelyik játékvezető jelzése érvényesnek tekinthető. Ha az egyik játékvezető szabálytalan visszatérést gyanít, vagy a gólbíró ilyen szabálytalan visszatérést jelez, először meg kell győződnie arról, hogy nem a másik játékvezető engedélyezte-e a bejövételt.

Mielőtt a kiállított játékos vagy a helyette beálló cserejátékos bejövetelére a védekező oldali játékvezető a beintó kézjelzéssel engedélyt adna, várnia kell egy pillanatig, hogy a támadó oldali játékvezető ítéli sípjával az ellenfél csapata labdabirtoklásának visszaállítására.

A labdabirtoklás váltása nem következik be csupán azért, mivel egy játékrész véget ért; a kiállított játékos vagy a cserejátékos csak akkor jogosult a bejövetelre, ha csapata a következő játékrész kezdetén a labdára úszáskor megszerzi a labdát. Abban az esetben, ha egy játékrész végének jelzésekor valamely játékos ki van állítva, a játékvezetők és titkár meg kell bizonyosodjanak, hogy a csapatok helyes létszámban állnak-e fel az újakezdesre, mielőtt a játék elindítására a jelzést megadnák.]

WP 21.4 Egy játékosnak elhagyni a vizet, ülni vagy állni a medence lépcsőjén vagy oldalán játék közben, kivéve a baleset, sérülés, betegség esetén vagy ha ez a játékvezető engedélyével történik.

WP 21.5 Zavarni a szabaddobás, a kapuskidobás vagy a sarokdobás elvégzését, ideértve:

- (a) a labda szándékos eldobását vagy elengedésének elmulasztását a játék folyamatosságának megakadályozása céljából;
- (b) bármilyen kísérlet a labda megjátszására, mielőtt az a dobást végző játékos kezét elhagyná.

[Megjegyzés: Egy játékos nem büntethető ezen szabálypont alapján, ha azért nem hallotta a sípjelet, mert a víz alatt volt. A játékvezetőknek kell megállapítani, hogy a játékos cselekedete szándékosnak minősíthető-e.

Egy dobás megzavarása történhet közvetetten a dobást elvégezni szándékozó játékos labdához való hozzáféréseinek hátráltatásával, késleltetésével vagy megakadályozásával, vagy történhet a dobás elvégzésének akadályozásával, a dobás irányában történő blokkolással (13. ábra) vagy közvetlenül az eldobó játékos tényleges mozdulatába történő közbeavatkozással (14. ábra). A büntetődobás megzavarásával kapcsolatban lásd a WP 21.16 szabálypontot is.]



WP 21.6 Két kézzel megkísérelni játszani vagy blokkolni egy lövést az 5 méteres területen kívül.

[Megjegyzés: Ha egy 5 méteres területen kívül levő védőjátékos felemeli két kezét azért, hogy megkíséreljen megjátszani vagy blokkolni egy kapuralövést, ki kell állítani.]

WP 21.7 Szándékosan fröcskölni az ellenfél arcába.

[Megjegyzés: A fröcskölés gyakran alkalmazott tisztességtelen taktikai eszköz, de sok esetben csak az olyan nyilvánvaló esetekben büntetik, amikor a játékosok egymással szemben állnak (15. ábra). Kevésbé nyilvánvalóan történhet azonban, amikor a játékos látszólag nem szándékosan úgy fröcsköl, hogy karjával vízfüggönnyt létesít a lövésre vagy a labda továbbítására készülő ellenfél előtt, hogy annak látását akadályozza.



Az ellenfél szándékos fröcskölésének büntetése kiállítás a WP 21.7 szerint, vagy büntetődobás a WP 22.2 szerint, ha az ellenfél az 5 méteres vonalon belül van, és kapuralövésre készül. Az, hogy a játékvezető büntetődobást vagy kiállítást ítél, kizárólag a támadó játékos helyzetétől és cselekedetétől, szándékától függ; az, hogy maga a

szabálytalankodó játékos az 5 méteres vonalon kívül vagy belül helyezkedik el, a döntésnél nem játszik szerepet.]

WP 21.8 Megfogni, lenyomni vagy visszahúzni a labdát nem birtokló ellenfelet. A labda birtoklása alatt a labda felemelése, kézben vitele vagy érintése értendő, de a labdavezetés ebben az értelemben nem számít birtoklásnak.

[Megjegyzés: Ezen szabálypont megfelelő alkalmazása rendkívül fontos, mind a mérkőzés képének, mind a valós és igazságos eredmény kialakulásának szempontjából. A szabály szövegezése világos és egyértelmű és csak egyféleképpen értelmezhető: a labdát nem birtokló ellenfelet lefogni (16. ábra), lenyomni (17. ábra) vagy visszahúzni (18. ábra) kiállítási hibát eredményező szabálytalanság. Alapvető fontosságú, hogy a játékvezetők ezen szabályt pontosan, egyéni értelmezés nélkül alkalmazzák annak érdekében, hogy a durva játék megfelelő határa ne kerülhessen átlépésre. A játékvezetőknek figyelembe kell venniük, hogy a WP 21.8 szabály megsértését, ha az az 5 méteres vonalon belül történik és feltételezhetően gólt akadályoz meg, büntetődobás megítélésével kell büntetni.]



WP 21.9 Szándékosan megrúgni, megütni az ellenfelet, vagy ezen szándékkal aránytalan mozdulatot tenni.

[Megjegyzés: A rúgás vagy ütés szabálytalanság számos különböző formában történhet, akár a labdát birtokló játékos, akár az ellenfél elkövetheti, a labda birtoklása nem döntő tényező. A lényeg a szabálytalanságot elkövető játékos mozdulata, ideértve a rúgásra vagy ütésre irányuló aránytalan mozdulatot is, még akkor is, ha az nem éri el az ellenfelet. Egyike a legsúlyosabb ütési formáknak a hátrakönyökölés (19. ábra), amely az ellenfélnek súlyos sérülést okozhat. Hasonlóképpen súlyos sérülést okozhat, ha egy játékos szándékosan hátrafejel az őt szorosan őrző ellenfél arcába. Ezen esetekben a játékvezető jogosult a szabálytalanságot inkább a WP 21.11 (Brutalitás), mint ezen WP 21.9 szabálypont alapján büntetni.]



WP 21.10 Elkövetni a rosszhiszemű magatartás és viselkedés vétségét, beleértve az elfogadhatatlan nyelvezetet, az erőszakos vagy folytonosan szabálysértő játékot, megtagadni az engedelmisséget vagy tiszteletlenséget tanúsítani a játékvezető vagy versenybíró felé vagy a Szabályok szellemével ellentétes módon úgy viselkedni, hogy az, feltehetően a mérkőzés lejárata előtt eredményezné. A szabálytalanságot elkövető játékost a mérkőzés hátralévő

részből cserével végleg ki kell állítani, a cserejátékosnak a WP 21.3 szerinti legelső eseménykori bejövetele mellett.

(Megjegyzés: Ha egy csapat valamely tagja követi el az ezen szabálypontbeli vétségek bármelyikét a játékrészek közötti szünetben, az időkérés alatt vagy a játék újraindítását megelőzően miután csapata egy gólt lőtt, ezt a játékost ki kell állítani a mérkőzés hátralévő részére [MVLSZ: Ezen kívül további intézkedés nem szükséges, a csapat - mintha kiállítás nem történt volna - az eredeti létszámmal folytathatja a játékot. Ezen szabályzás eltér a FINA érvényes szabályzatától, de megegyezik a szabály nemzetközi alkalmazásával] A FINA szabálykönyvben szereplő szöveg: és a csere akkor lesz engedve, amikor ezen játékmegszakítást követően a kiállított játékos csapata megszerzi a labda birtoklását (ami azt jelenti, hogy a labda feletti rendelkezést szerzi meg), vagy egyéb esetekben a WP 21.3 alatt hivatkozottak legkorábbi bekövetkeztekor.)

WP 21.11 Elkövetni a brutalitás egy formáját (ideértve a rosszindulatú szándékkal elkövetett rúgást, ütést, vagy rúgásra illetve ütésre irányuló kísérletet) az ellenfél egy játékosával vagy egy hivatalos személlyel szemben, függetlenül attól, hogy ez játék közben (beleértve a megállásokat és időkéréseket) vagy a játékrészek közötti szünetben történik. A szabálytalanságot elkövető játékost ki kell zárni a mérkőzés hátralévő részéből, és az ellenfél javára büntetődobást kell ítélni. Az elkövető játékos helyett a cserejátékos négy (4) perc tiszta játékidő letelte után jöhet be.

[Megjegyzés: Ezen szabályt kell alkalmazni a játékrészek közötti szünetben elkövetett brutalitásra is, és egy büntetődobást kell ítélni. Ezen szabályzás azonban nem alkalmazható a mérkőzés tényleges megkezdése előtt.

Abban az esetben, ha a mérkőzés folyamán bármikor, vízben nem lévő cserejátékos követ el brutalitást, a szabálytalanságot elkövető játékost ki kell zárni a mérkőzés hátralévő részére. A csapatkapitányt utasítani kell, hogy küldjön ki a vízből egy választása szerinti játékost, és csapata négy (4) percig egy játékosal kevesebbrel kell folytassa a játékot. Az a játékos, akit a csapatkapitány így kiküldött, a mérkőzés hátralévő részében a csapat játékban maradt játékosainak egyikeként tovább szerepelhet, és a vízből való kirendelése miatt nem kell ellene személyi hibát ítélni.]

WP 21.12 A labdát nem birtokló csapat egy játékosának elkövetni az alábbi vétségek bármelyikét szabaddobás, kapuskidobás, sarokdobás vagy büntetődobás elvégzése előtt, vagy bármely csapat egy játékosának elkövetni az alábbi vétségek bármelyikét semleges dobás elvégzése előtt:

WP 20.9 - akadályozni az ellenfelet;

WP 20.10 - ellökni egy ellenfelet vagy elrugaszkodni egy ellenfélről;

WP 21.4-től WP 21.11-ig - elkövetni egy kiállítási hibát.

Az eredeti dobást (a semleges dobást is beleértve) kell fenntartani. A játékost ki kell zárni a mérkőzés hátralévő részéből azon esetekben, ahol a szabályok azt írják elő.

WP 21.13 Mindkét csapat egy-egy játékosának egyidejűleg elkövetni az alábbi vétségek bármelyikét szabaddobás, kapuskidobás, sarokdobás, büntetődobás vagy semleges dobás elvégzése előtt:

WP 20.9 - akadályozni az ellenfelet;

WP 20.10 - ellökni egy ellenfelet vagy elrugaszkodni egy ellenfélről;

WP 21.4-től WP 21.11-ig - elkövetni egy kiállítási hibát.

Mindkét játékost ki kell állítani és a támadó csapatnál marad a labdabirtoklás. A játékosokat ki kell zárni a mérkőzés hátralévő részéből azon esetekben, ahol a szabályok azt írják elő.

[Megjegyzés: Mindkét ezen szabálypont alapján kiállított játékos a WP 21.3 alatt említett legelső visszatérési lehetőség bekövetkeztekor vagy a következő labdabirtoklás változáskor jöhet be.

Amennyiben a két játékos, akiket ezen szabálypont alapján állítottak ki, már azelőtt jogosult lenne a visszatérésre mielőtt a megfelelő visszatérési helyeikre érkeztek volna, a védekező játékvezető beinthei egyenként a játékosokat, amint azok készen állnak a visszatérésre. A játékvezetőnek nem kell addig várnia, ameddig mindkét játékos készen áll a visszatérésre.

Az a csapat kell szabaddobás, kidobás, szögletdobás vagy büntetődobás elvégzésével újraindítsa a játékot, amelyik a labdát birtokolta, amikor az egyidejű szabálysértés megtörtént. Semleges dobás esetén a játékvezető kell újraindítsa a játékot a WP 18. előírásai szerint.]

WP 21.14 A labdát birtokló csapat játékosának elkövetni egy vétséget a WP 21.4-től WP 21.11-ig szerint (kiállítási hibák) a szabaddobás, kapuskidobás, sarokdobás vagy büntetődobás elvégzése előtt, kivéve, hogy:

- (a) a játékost ki kell zárni a mérkőzés hátralévő részéből azon esetekben, ahol a szabályok azt írják elő;
- (b) ha a szabálytalanságot büntetődobás elvégzése előtt követték el, a büntetődobás érvényben marad.

WP 21.15 A kiállított játékosnak szabálytalanul visszatérni vagy egy cserejátékosnak szabálytalanul belépni a játéktérre, beleértve:

- (a) anélkül, hogy a titkártól vagy az egyik játékvezetőtől jelzést kapott volna;
- (b) bármely más helyről, mint a játékos saját visszatérési területe, kivéve, ha a szabályok azonnali cserét írnak elő;
- (c) beugorva vagy elrugaszkodva a medence vagy a játéktér faláról vagy oldaláról;
- (d) a gólvonal helyzetét megváltoztatva.

Ha ezen szabálytalanságot a labdát nem birtokló csapat egyik játékosa követi el, úgy a vétkes játékost ki kell állítani és az ellenfél csapata javára egy büntetődobást kell ítélni.

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

WP 21.16 Zavarni a büntetődobás elvégzését. A szabálytalanságot elkövető játékost a mérkőzés hátralévő részéből cserével végleg ki kell állítani, a cserejátékosnak a WP 21.3 szerinti legelső eseménykori bejövetele mellett, és a büntetődobást fenn kell tartani vagy újra el kell végezni.

[Megjegyzés: A büntetődobás zavarásának leggyakoribb formája, amikor az ellenfél egy rúgást irányoz a dobást végrehajtó játékos felé éppen a dobás elvégzésekor. Lényeges, hogy a játékvezetők az ilyen zavarás megelőzése érdekében, biztosítsák, hogy valamennyi játékos legalább 2 méter távolságban legyen a dobást végző játékostól. A játékvezető továbbá meg kell engedje a védekező csapatnak a helyezkedés előjogát.]

WP 21.17 A védekező csapat kapusának a büntetődobás elvégzésekor elmulasztani a helyes pozíció felvételét a gólvonalon, miután a játékvezető erre már egyszer felszólította. A védekező csapat egy másik játékosa elfoglalhatja a kapus helyét, de annak előjogai és kötöttségei nélkül.

WP 21.18 Amikor egy játékost kiállítottak, a kiállítási időtartam közvetlenül akkor kezdődik, amikor a labda elhagyta a szabaddobást végző játékos kezét vagy semleges dobás után, amikor a labdát valamelyik játékos megérintette.

WP 21.19 Ha egy kiállított játékos szándékosan zavarja a játékot, beleértve a gólvonal helyzetének megváltoztatását is, büntetődobást kell ítélni az ellenfél csapata javára és egy további személyi hibát kell ítélni a kiállított játékos ellen. Ha a kiállított játékos nem kezdi meg szinte azonnal a játéktér elhagyását, úgy ezt a játékvezető szándékos zavarásnak minősítheti ezen szabálypont alapján.

WP 21.20 Amennyiben a mérkőzés hosszabbítással folytatódik, a kiállított játékos kiállítási ideje a hosszabbításban szintén folytatódik. A rendes játékidőben megítélt személyi hibák is átvitelre kerülnek a hosszabbításra, továbbá bármely játékos, akit a rendes játékidőben a mérkőzés hátralévő részéből kizártak a hosszabbítás egyik játékrészében sem vehet részt.

## **WP 22 BÜNTETŐ HIBÁK**

WP 22.1 Az alábbi szabálytalanságok (WP 22.2-től WP 22.7-ig) bármelyikének elkövetése büntető hibának minősül, amelyet az ellenfél csapata javára adott büntető dobással kell büntetni.

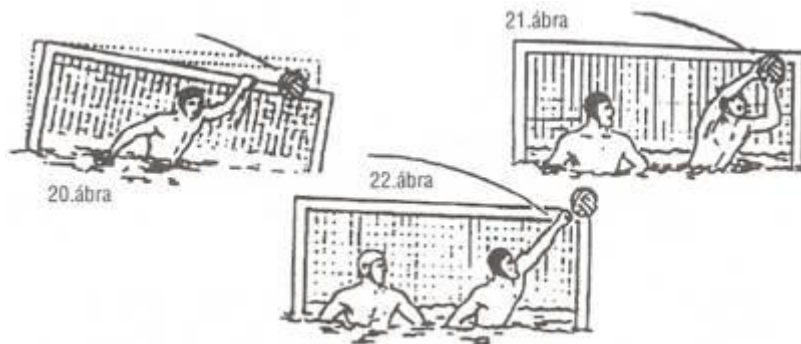
WP 22.2 Egy védekező játékosnak elkövetni bármilyen szabálytalanságot az 5 méteres vonalon belül, amely nélkül valószínűleg gól született volna.

[Megjegyzés: Egyéb, valószínűen gólt megakadályozó más szabálytalanságon túlmenően, ezen szabálypont értelmében szabálytalanságnak számít:

- (a) egy kapusnak vagy más védekező játékosnak a kapu lehúzása vagy helyzetének más módon történő elmozdítása (20. ábra);

- (b) egy védekező játékosnak a labdát két kézzel szándékosan megjátszani vagy megkísérelni megjátszani vagy blokkolni egy lövést (21. ábra);
- (c) egy védekező játékosnak szándékosan blokkolni vagy megkísérelni blokkolni egy átadást (passzt) két kézzel
- (d) egy védekező játékosnak a labdát összeszorított ököllel megjátszani (22. ábra);
- (e) egy kapusnak vagy más védekező játékosnak a labdát víz alá vinni miközben őt támadják.

Fontos megjegyezni, hogy míg a fenti szabálytalanságok és más szabálytalanságok úgy, mint az ellenfél megfogása, visszahúzása, akadályozása stb. egyébként szabaddobással (és adott esetben kiállításal) lennének büntetve, büntető hibává válnak, amennyiben azokat a védekező játékos az 5 méteres vonalon belül követi el, ha egyébként valószínűleg gól született volna.]



WP 22.3 Egy védekező játékosnak 5 méteres vonalon belül megrúgni vagy megütni egy ellenfelet vagy a brutalitás cselekedetét elkövetni. Brutalitás cselekedete esetén, a büntetődobáson túlmenően az elkövető játékost ki kell zárni a mérkőzés hátralévő részéből és a cserejátékos négy (4) perc tiszta játékidő letelte után jöhet be a játéktérre.

WP 22.4 Egy kiállított játékosnak szándékosan zavarni a játékot, beleértve a kapu helyzetének megváltoztatását.

WP 22.5 Egy kapusnak vagy bármely más védekező játékosnak teljesen lehúzni a kaput, azzal a céllal, hogy egy valószínű gólt akadályozzon meg. A szabálytalankodó játékost a mérkőzés hátralévő részéből cserével végleg ki is kell állítani, a cserejátékosnak a WP 21.3 szerinti legelső eseménykori bejövetele mellett.

WP 22.6 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 cserével végleg ki is kell állítani.

WP 22.7 Egy edzőnek, akinek csapata nem birtokolja a labdát, időkérését jelezni, vagy egy csapat tisztségviselőjének, bármi olyat tenni, amellyel feltételezhetően gólt akadályoz meg; azzal a különbséggel, hogy ezen vétség esetén személyi hiba nem kerül bejegyzésre.

WP 22.8 Ha a mérkőzés utolsó percében büntetődobást ítélnék az egyik csapat javára, úgy a csapat edzője választhatja a labdabirtoklás fenntartását, és csapata javára egy

szabaddobás megítélését. A labdabirtoklást mérő időmérőnek vissza kell állítani a támadási időt jelző órát.

[Megjegyzés: Az edző felelőssége hogy világos, haladéktalan jelzést adjon, ha a csapat ezen szabálypont szerint kívánja fenntartani a labda birtoklását.]

## **WP 23 BÜNTETŐDOBÁSOK**

WP 23.1 A büntetődobást azon csapat bármely játékosa, kivéve a kapus kell elvégezze, amely javára azt megítélték, ellenfele 5 méteres vonalának bármely pontjáról.

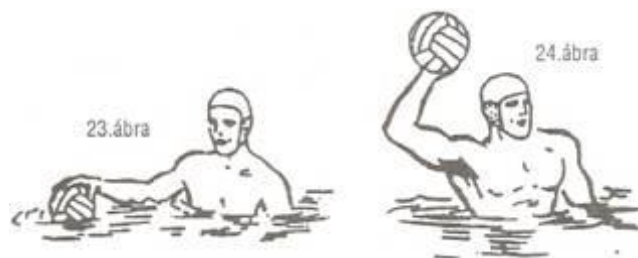
WP 23.2 Minden játékos el kell hagyja az 5 méteres területet és legalább két méter távolságra kell legyen a dobást végző játékostól. A dobást végző játékos két oldalán a védekező csapat játékosainak van előjoga elhelyezkedni. A védő kapus a kapufák között kell elhelyezkedjen, úgy, hogy semmilyen testrésze sem lehet a vízfelszín fölött a gólvonal előtt. Ha a kapus nincs a vízben egy másik játékos veheti át a helyét a kapus előjogai és kötöttségei nélkül.

WP 23.3 Amikor a büntetődobás végzését irányító játékvezető meggyőződött, hogy minden játékos a megfelelő helyen van, sípjellel és karjának függőleges helyzetéből vízszintes helyzetbe történő egyidejű leengedésével kell jelt adjon a dobás elvégzésére.

[Megjegyzés: A kar sípjelzéssel egy időben történő leengedése bármilyen körülmények között, még a nézők által okozott zaj közepette is lehetővé teszi a büntetődobás szabályok szerinti végrehajtását. Amint a kar felemelésre került, a dobást végző játékos összpontosít, mivel tudja, hogy a jelzés azonnal következik.]

WP 23.4 A büntetődobást végző játékos a labda birtokában kell legyen és azt azonnal egy megszakítás nélküli mozdulattal közvetlenül kell kapura dobnia. A játékos elvégezheti a dobást, a labdát vízről emelve fel (23. ábra) vagy a labdát felemelt kezében tartva (24. ábra), és a labdát az előre való dobás előkészületeként a kapuval ellentétes irányban hátra lehet vinni feltéve, hogy mozdulatának folytonossága nem szakad meg mindaddig, amíg a labda a dobó játékos kezét el nem hagyja.

[Megjegyzés: Semmi nem szerepel a szabályban, ami megakadályozna egy játékost, hogy a büntetődobást a kapunak háttal fél csavarral vagy teljes csavarral végezze el.]



WP 23.5 Ha a labda a kapufáról, a keresztlécről vagy a kapusról visszapattan, és játékban marad, gól eléréséhez nem szükséges, hogy előbb egy másik játékos megjátssza, vagy érintse azt.

WP 23.6 Ha pontosan egy időben, amint 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 játékkeret. Ebben a helyzetben a labda azonnal játékon kívüli lesz, ha a kapufáról, a keresztlécről vagy a kapusról visszapattan.

## **WP 24 SZEMÉLYI HIBÁK**

WP 24.1 Egy személyi hibát kell bejegyezni azon játékos ellen, aki kiállítási vagy büntető hibát követ el. A játékvezetőnek jeleznie kell a titkár felé az elkövető játékos sapszámát.

WP 24.2 A harmadik személyi hiba elérésekor a játékost ki kell zárni a mérkőzés hátralévő részéből, a cserejátékosnak a WP 21.3 szerinti legelső eseménykori bejövetele mellett. Ha a harmadik személyi hiba egy büntető hiba, a csere bejövetele azonnali kell legyen.

## **WP 25 BALESET, SÉRÜLÉS ÉS ROSSZULLÉT**

WP 25.1 Egy játékosnak játék közben csak baleset, sérülés vagy betegség esetén, vagy a játékvezető engedélyével a szabad a játékkeret elhagynia, vagy a lépcsőkön illetve a medence oldalán állnia vagy ülnie. Egy játékos, aki a játékkeret szabályszerűen hagyta el, egy arra alkalmas holtidőben, a játékvezető engedélyével a saját gólvonalához közelebbi visszatérési területről jöhet vissza.

WP 25.2 Ha egy játékos vérzik, a játékvezető azonnal ki kell rendelje a medencéből, csere azonnali bejövetelével és a mérkőzést megszakítás nélkül folytatni kell. A vérzés megszűntével megengedett, hogy a játékos a játék rendes menetében csereként szerepeljen.

WP 25.3 Nem vérzéssel járó baleset, sérülés vagy betegség esetén, a játékvezető saját hatáskörében nem több mint három percre megszakíthatja a mérkőzést, amely esetben tudatnia kell az időmérővel, hogy a megállási időtartam mikor kezdődjön.

WP 25.4 Amennyiben a játék megállítására baleset, sérülés, betegség, vérzés vagy más előre nem látható ok miatt kerül sor, a labdát azon a helyen, ahol a játék megállításakor volt, az a csapat hozza játékba, amelyik birtokában a megálláskor volt.

WP 25.5 A WP 25.2-ben (vérzés) foglalt eset kivételével a játékos a továbbiakban nem vehet részt a játékban, ha helyette cserejátékos állt be.

## "A" MELLÉKLET

### INSTRUKCIÓ KÉT JÁTÉKVEZETŐ MŰKÖDÉSÉHEZ

1. A játékvezetők teljességgel felügyeletük alatt tartják a mérkőzést, és egyenlő joguk van hibák és büntetők megítélésére. A játékvezetők véleménykülönbsége nem jelenthet alapot tiltakozásra vagy óvásra.
2. A játékvezetőket kijelölő bizottság vagy szerv joga annak meghatározása, hogy a játékvezetők melyik oldalon vezessenek. A játékvezetők helyet kell cseréljenek minden olyan játékrész kezdete előtt, amikor a csapatok nem cserélnek térfelet.
3. A mérkőzés és az egyes játékrészek kezdetén, a kezdésre a jelzést a versenybíróasztalának oldalán lévő játékvezető adja.
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, hogy minden csere befejeződött.
5. Mindkét játékvezetőnek joga van a játéktér bármely pontján elkövetett szabálytalanságok megítélésére, de elsődleges figyelmét a jobb keze felé eső kapura irányuló támadásokra kell fordítania. A védekező oldali játékvezető ne helyezkedjen közelebb a védekező csapat kapujához, mint a támadó csapat leghátsó embere.
6. Szabaddobás, kapuskidobás vagy sarokdobás ítélesekor a dobást ítélő játékvezető sípjába kell fűjjon és mindkét játékvezetőnek mutatnia kell a támadás irányát, hogy a játéktér különböző pontjain elhelyezkedő játékosok számára gyorsan láthatóvá tegyék, melyik csapat javára ítélték dobást. Az ítéletet hozó játékvezető rá kell mutasson arra a pontra, ahonnan a dobást kell végezni. A játékvezetőknek használniuk kell a -B- mellékletben meghatározott jeleket, hogy bemutassák az általuk megítélt hibák jellegét.
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.
8. Amikor mindkét játékvezető egyidejűleg ugyanannak a csapatnak ítél szabaddobást; az ítélet annak a játékos javára lesz, akinek a támadó oldali játékvezető ítélte dobást.
9. Amikor egyidejűleg, de ellentétes csapatoknak, egyszerű szabálytalanság kerül megítélésre; az ítélet semleges dobás kell legyen, amelyet a támadó játékvezető kell végrehajtson.
10. Amikor az egyik játékvezető kiállítást ítél, míg a másik játékvezető ugyanabban a pillanatban az ellenfél javára ítél büntetődobást; mindkét szabálytalankodó játékost ki kell állítani és semleges dobást kell ítélni *[MVL SZ: a játékot semleges dobás helyett az a csapat folytathatja szabaddobással, amelyik a labdát birtokolta az eset előtt (támadó csapat)].*

11. Amikor mindkét játékvezető egyidejűleg ítél és az egyik ítélet egyszerű hiba, a másik kiállítási hiba vagy büntető hiba; a kiállítási vagy büntető hiba lesz érvényes.

12. Amikor mindkét csapat játékosai követnek el kiállítási hibát egyidőben akár, játék közben vagy holtidőben, a szabálytalankodó játékosokat ki kell állítani, és a labdát birtokló csapat javára szabaddobást kell ítélni.

13. Mindkét csapat javára történő büntető dobás egyidejű ítélésénél az első dobást az utoljára labdát birtokló csapatnak kell elvégeznie. Miután a második büntetődobás elvégzésre került a játékot a felezővonalon semleges dobással kell újraindítani.

## **B MELLÉKLET**

### **HIVATALOS SZEMÉLYEK ÁLTAL HASZNÁLANDÓ JELZÉSEK**

A ábra A játékvezető leengedi a karját függőleges helyzetből jelezni: (i) a játékrész kezdetét, (ii) az újrakezdést gól után, (iii) a büntetődobás elvégzését.

B ábra Egyik karral a támadás irányába mutatva, a másik karral a labda, játékba hozatalának pontjára mutatva jelezni a szabaddobást, a kapuskidobást vagy a sarokdobást.

C ábra Semleges dobás jelzése. A játékvezető rámutat arra a helyre, ahol a semleges dobást megítélte, mindkét hüvelykujját felfelé mutatja és kikéri a labdát.

D ábra Egy játékos kiállításának jelzése. A játékvezető rámutat a játékosra, ezután a karnak a játéktér határa felé történő gyors mozdulatával, majd a kiállított játékos sapkaszámának azonnali mutatásával úgy jelzi, hogy az látható legyen a játéktéren és a versenybírók asztalánál.

E ábra Két játékos egyidejű kiállításának jelzése. A játékvezető a két karjával a két játékosra mutat, a D ábrának megfelelően jelzi a kiállításukat, és azonnal bemutatja a sapkaszámukat.

F ábra Egy játékos cserével történő kiállításának jelzése. A játékvezető egy kiállítást kell bemutasson a D ábrának (vagy E ábrának, ha ez alkalmazandó) megfelelően, és ezután kezeit egymás után körbe forgatja oly módon, hogy az látható legyen a játéktéren és a versenybírók asztalánál. A játékvezető ezután jelzi a zsűri részére a kiállított játékos sapkaszámát.

G ábra Egy játékos négy perc tiszta játékidőre történő kiállításának jelzése. A játékvezető egy kiállítást kell bemutasson a D ábrának (vagy E ábrának, ha ez alkalmazandó) megfelelően, és ezután kereszteznie kell karjait, oly módon, hogy az látható legyen a játéktéren és a versenybírók asztalánál. A játékvezető ezután jelzi a zsűri részére a kiállított játékos sapkaszámát.

H ábra Büntető dobás jelzése. A játékvezető fel kell emelje a karját öt ujjának mutatásával. A játékvezető ezután jelzi a zsűri részére a szabálytalankodó játékos sapkaszámát.

I ábra Gól jelzése. A játékvezető sípjellel és azonnal a játéktér közepére történő mutatással jelzi a gólt.



V ábra Gólbíró jelzése a játék indulására.

W ábra Gólbíró jelzése a játék szabálytalan indulására, újrakezdésére, a kiállított játékos szabálytalan visszatérésére vagy a cserejátékos szabálytalan bejövételére.