



Spelregels Beach Waterpolo m.i.v. 1 juli 2023

Versiebeheer

Versie 1.0	Juni 2023	
------------	-----------	--

Daar waar in de spelregels wordt gesproken over speler(s), worden mannelijke en vrouwelijke personen bedoeld.

Spelregelcommissie KNZB

BEACH WATERPOLO SPELREGELS

1.1 SPEELVELD

- 1.1.1 De afstand tussen de doellijnen aan beide einden van het speelveld is vijftien (15) meter. De breedte van het speelveld is 10,0 – 12,5 meter.
- 1.1.2 De waterdiepte van het speelveld is minimaal twee (2) meter.
- 1.1.3 Aan beide zijden van het speelveld worden duidelijk te onderscheiden markeringen aangebracht:
 - Witte markeringen: de middenlijn
 - Rode markeringen: de 2-meterlijn
 - Gele markeringen: de 5-meterlijn
 - Groene markeringen: de rest van het speelveld
- 1.1.4 Aan elk einde worden rode markeringen geplaatst, één (1) meter van de hoek van het speelveld tegenover de jurytafel aan beide kanten van het speelveld, om het gebied aan te geven dat men moet aanraken na een uitsluitingsfout.
- 1.1.5 De grens van het speelveld aan beide einden komt overeen met de voorkant van de doelpaal.
- 1.1.6 De secretaris wordt voorzien van witte, blauwe, rode en gele vlaggen, elk met een afmeting van 0,35 meter x 0,20 meter.
- 1.1.7 Er moet een gebied voor vliegende wissels beschikbaar zijn aan de buitenzijde van het speelveld, aan de kant waar de spelersbanken staan. De breedte van dit gebied is, als het is gescheiden door lijnen, tussen 0,5 meter en 1,0 meter. Het aangewezen gebied voor vliegende wissels voor elk team is tussen de doellijn voor de spelersbank en het midden van het speelveld.
- 1.1.8 Het BWP-doelgebied wordt bepaald door de ruimte tussen de doelpalen uit te breiden tot de 2 meter lijn. (Zie regels 1.16.1, 1.17.3h en 1.19.2).

1.2 DOELPALEN

- 1.2.1 Twee doelpalen en een dwarslat lat, stevig geconstrueerd, rechthoekig met een afmeting van 0,080 meter gericht naar het speelveld en geverfd in elke gewenste kleur. De doelen worden geplaatst op de doellijnen van elk van de speelhelften en op gelijke afstanden van de zijkanten. Terwijl stevig geconstrueerde doelpalen de voorkeur hebben voor World Aquatics-evenementen, zijn opblaasbare doelpalen toegestaan voor lokale toernooien.
- 1.2.2 De afstand tussen de binnenkanten van de doelpalen is 2,5 meter. De onderzijde van de dwarslat bevindt zich van 0,80 meter boven het wateroppervlak.
- 1.2.3 De loshangende netten moet stevig aan de doelpalen worden vastgemaakt om te voorkomen dat de bal onder het net of door de zijkant van het net gaat.

1.3 DE BAL

- 1.3.1 De bal moet rond zijn en een luchtkamer hebben met een zelfsluitend ventiel. De bal moet waterdicht zijn, zonder opgelegde naden en vrij van vet of soortgelijke substantie;
- 1.3.2 Het gewicht van de bal is minimaal 400 gram en maximaal 450 gram.
- 1.3.3 Bij herenwedstrijden is de omtrek van de bal minimaal 0,68 meter en maximaal 0,71 meter. De druk in de bal bedraagt 7.5-8.5 PSI.
- 1.3.4 Bij dameswedstrijden is de omtrek van de bal minimaal 0,65 meter en maximaal 0,67 meter. De druk in de bal bedraagt 6.5-7.5 PSI.

1.4 Caps

- 1.4.1 Caps moeten een contrasterende kleur hebben, anders dan egaal rood, goedgekeurd door de scheidsrechters, maar ook contrasterend met de kleur van de bal. Een team kan door de scheidsrechter worden verplicht witte of blauwe caps te dragen. De keepers dragen rode caps. De caps worden onder de kin vastgemaakt. Caps zijn voorzien van veerkrachtige oorbeschermers die dezelfde kleur hebben als de caps van het team, met de uitzondering dat oorbeschermers van de keeper rood mogen zijn. Het eerste team mag de kleur van de caps kiezen.
- 1.4.2 Caps zijn aan beide zijkanten genummerd met cijfers die 0.10 meter hoog zijn. De keeper heeft capnummer 1 en de overige caps zijn genummerd van 2 tot en met 7.
- 1.4.3 Een speler die de keeper vervangt moet een rode cap dragen met hetzelfde nummer dat hij als veldspeler droeg. Het is niet toegestaan dat een speler van capnummer wisselt tijdens de wedstrijd, behalve met toestemming van de scheidsrechter en nadat de secretaris is

geïnformeerd. Caps moeten gedurende de gehele wedstrijd worden gedragen. Als een speler tijdens het spel zijn cap verliest, zet hij deze weer op tijdens de eerste onderbreking van het spel wanneer het team van de speler in balbezit is. De keeper die is gewisseld en als veldspeler gaat spelen heeft een cap met no 1 in dezelfde kleur als zijn team. Ieder team heeft een set rode caps genummerd 1-7 en een cap met no 1 in dezelfde kleur als zijn team.

- 1.4.4** Bij internationale wedstrijden hebben de caps op de voorkant de internationale drie-letterige landcode en mogen de caps de nationale vlag hebben.

1.5 TEAMS EN VERVANGERS

- 1.5.1** Elk team bestaat uit vier spelers, van wie er één de keeper is, en maximaal drie reserves die als wisselers mogen worden gebruikt.
- 1.5.2** Twee (2) officials, namelijk de hoofdcoach of een andere official (assistent-coach of teammanager), mogen op de ponton (of een vergelijkbaar aangewezen gebied) zitten en mogen daar tijdens de wedstrijd niet vandaan gaan. Maximaal twee (2) andere medische stafleden zijn toegestaan op een aparte locatie, weg van de spelersbank.
- 1.5.3** Teams wisselen halverwege de wedstrijd van speelhelft.
- 1.5.4** De spelersbanken bij Beach Waterpolo kunnen een ponton zijn en worden tegenover de scheidsrechter en wedstrijdofficials achter de doellijn aan beide zijden van het veld geplaatst.
- 1.5.5** Elk team heeft een aanvoerder die verantwoordelijk is voor het gedrag van het team.
- 1.5.6** Spelers worden voor de wedstrijd gecontroleerd. De nagels moeten geknipt zijn en de spelers moeten alle voorwerpen verwijderen die de tegenstander zouden kunnen verwonden. Spelers mogen geen vet, olie of ander vergelijkbaar product op het lichaam of de handen hebben. Als de scheidsrechter voor het begin van de wedstrijd constateert dat een dergelijke substantie is gebruikt, geeft hij opdracht dit onmiddellijk te verwijderen. Als deze overtreding wordt geconstateerd nadat de wedstrijd is begonnen, wordt de speler die de overtreding begaat voor de rest van de wedstrijd uitgesloten met onmiddellijke vervanging.
- 1.5.7** Elk team heeft drie wisselers die aan de wedstrijd mogen deelnemen om een speler te vervangen. Een wisseler mag het spel betreden vanuit de 'aanraakhoek' zodra de speler die wisselt, zichtbaar boven water is gekomen in de 'aanraakhoek' en de handen van beide spelers elkaar boven water hebben geraakt, met de wisseler buiten het speelveld. Wisselen vanuit de vliegende wisselzone is toegestaan wanneer de wisseler het gebied in gaat van achter de verlengde doellijn en beide spelers, de speler die het spel verlaat en de wisseler, in het water buiten het speelveld liggen en elkaars hand boven water aanraken.
- 1.5.8** Een keeper die is vervangen door een wisseler mag op elke positie spelen.
- 1.5.9** Na een doelpunt mag er worden gewisseld vanuit de 'aanraakhoek' of vanuit de vliegende wisselzone nadat de keeper de bal weer in het spel heeft gebracht. Bij het wisselen moeten beide spelers buiten het speelveld liggen en zichtbaar elkaars hand aanraken voordat ze het speelveld inkomen.
- 1.5.10** De keeper mag de bal met twee (2) handen aanraken binnen het vijf (5) meter gebied van het team.
- 1.5.11** Wisselen is niet toegestaan wanneer een strafworp is toegekend en voordat de strafworp wordt genomen.

1.6 Officials

- 1.6.1** Bij alle competities bestaat de wedstrijdleiding uit 1 scheidsrechter, 2 secretarissen en twee tijdwaarnemers.
- 1.6.2** De taken van de secretaris zijn:
- (1) het bijhouden van het wedstrijdverslag, de spelers, de score, time-outs, uitsluitingsfouten en strafworf fouten die aan elke speler worden toegekend
 - (2) een rode vlag opsteken en fluiten voor het verkeerd terugkomen van een speler of verkeerd in het speelveld komen van een wisseler
 - (3) na (3) drie minuten een gele vlag en de vlag met de kleur van het team opsteken voor het in het speelveld komen van een wisseler die in het speelveld komt voor een speler die een gewelddadige actie heeft begaan.
 - (4) het bijhouden van persoonlijke fouten, teamfouten en aangeven met een geschikt en hoorbaar signaal (fluitsignaal of elektronisch) als er voor een bonus strafworp wordt gefloten.

- (5) het registreren van de tijd en het capnummer van de speler wanneer een keeper wordt gewisseld
- (6) het bijhouden van de 'procedure voor wisseling van balbezit' voor het toekennen van een vrije worpen in plaats van neutrale inwerpen (1.15.1)

1.6.3 De taken van de tijdopnemer zijn:

- (1) het opnemen van de exacte perioden van werkelijk spel, time-outs en van de rusttijden tussen de perioden
- (2) het opnemen van de perioden van ononderbroken balbezit van elk team
- (3) het aangeven van het begin van de laatste minuut van de wedstrijd
- (4) een fluitsignaal geven na 45 seconden en aan het einde van elke time-out

1.6.4 Een tijdwaarnemer geeft onafhankelijk van de scheidsrechter het einde van elke periode met een fluitsignaal aan (goed hoorbaar en makkelijk te begrijpen) en het signaal wordt onmiddellijk van kracht behalve:

- (a) In het geval van het gelijktijdig toekennen van een strafworp door de scheidsrechter. In dat geval wordt de strafworp genomen.
- (b) als de bal in de vlucht is en de doellijn passeert. In dat geval wordt het doelpunt toegekend.

19.7 DE SCHEIDSRECHTER

1.7.1 De scheidsrechter heeft de algehele leiding van het spel vanaf het moment dat de teams het gebied waar gespeeld wordt betreden totdat zij dit gebied weer verlaten. Alle beslissingen zijn bindend en moeten geaccepteerd worden door alle spelers en coaches. De scheidsrechter mag een beslissing wijzigen als dat gebeurt voordat de bal weer in het spel is.

1.7.2 De scheidsrechter fluit voor het begin van de wedstrijd, voor het toekennen van doelpunten, doelworpen, hoekworpen, neutrale inwerpen en overtredingen van de spelregels;

1.7.3 De scheidsrechter kan de voordeelregel toepassen om het team dat de overtreding heeft begaan niet te bevoordelen en mag het spel niet onderbreken tenzij het absoluut noodzakelijk is.

1.7.4 De scheidsrechter heeft de bevoegdheid elke speler uit het water te sturen in overeenstemming met de spelregels. Als een speler de instructies van de scheidsrechter niet opvolgt, wordt de wedstrijd gestaakt en eindigt de wedstrijd in dat geval met de stand vijf (5) tegen (0) nul voor de tegenpartij.

1.7.5 De scheidsrechter heeft de bevoegdheid elke speler, wisselspeler, toeschouwer of official van wie het gedrag hem verhindert zijn functie op een onpartijdige wijze uit te voeren, te verwijderen uit de omgeving van het speelveld;

1.7.6 De scheidsrechter heeft de bevoegdheid de wedstrijd op elk moment te staken als de scheidsrechter meent dat het gedrag van de spelers of toeschouwers of andere omstandigheden een correct en eerlijk verloop verhinderen. Als de wedstrijd wordt gestaakt, rapporteert de scheidsrechter hun acties aan de bevoegde instanties.

1.8 DUUR VAN HET SPEL

1.8.1 De duur van de wedstrijd is vier (4) perioden van elk vijf (5) minuten. De tijd wordt gestopt:

- bij een strafworp
- tijdens time-outs
- als de scheidsrechter de bal uit het water haalt (bijvoorbeeld bij een dubbele uitsluiting, blessure of bloedende wond etc.)

1.8.2 Er is een pauze van twee (2) minuten tussen de eerste en tweede periode en tussen de derde en vierde periode en een pauze van drie (3) minuten tussen de tweede en derde periode. De teams, inclusief de spelers, coaches en officials, wisselen van speelhelft in de rust van de tweede en derde periode (1.5.3).

1.8.3 Elke wedstrijd, die aan het einde van vier speelperioden een gelijke stand heeft, wordt beslist door een strafworpenserie op dezelfde manier als in de waterpolo spelregels. De keeper kan een van de strafworpennemers zijn. De keeper mag alleen worden vervangen als de keeper voor de rest van de wedstrijd is uitgesloten vanwege wangedrag, gewelddadige actie of een blessure. Bij de eerste strafworp na de overtreding, die onmiddellijk wordt genomen nadat de keeper is uitgesloten, heeft de reservekeeper niet de rechten van de keeper.

De drie aangewezen spelers worden in volgorde geplaatst. Deze volgorde is de volgorde waarin de drie spelers de strafworp nemen en deze volgorde kan niet worden gewijzigd.

Spelers die zijn uitgesloten voor de rest van de wedstrijd kunnen niet worden aangewezen voor het nemen van een strafworp.

Strafwerpen worden beurtelings aan beide einden van het zwembad genomen, tenzij de omstandigheden aan één kant van het speelveld een team bevoordelen of benadelen. In dat geval worden alle strafwerpen aan dezelfde kant genomen. Alle spelers die een strafworp nemen blijven in het water voor hun ponton en de andere spelers nemen plaats op de ponton van het team. Als de keeper wordt uitgesloten tijdens de strafworpenserie, mag één van de drie aangewezen spelers de keeper vervangen maar zonder de rechten van de keeper. Na het nemen van de strafworp mag de speler worden gewisseld voor een andere speler of keeper. Als een veldspeler wordt uitgesloten tijdens de strafworpenserie wordt de speler verwijderd van de lijst met de drie spelers die deelnemen aan de strafworpenserie en wordt er een wisselspeler op de laatste plaats van de lijst toegevoegd.

Het team dat de eerste strafworp zal nemen wordt bepaald door het opgooien van een munt.

Als de teams nog steeds gelijk staan na het voltooien van de eerste drie strafwerpen, nemen dezelfde drie spelers beurtelings een strafworp totdat een team mist en het andere team scoort.

1.8.4 Een zichtbare klok moet de tijd aflopend weergeven.

1.8.5 Als een wedstrijd (of een deel van een wedstrijd) moet worden overgespeeld, worden doelpunten, persoonlijke fouten en time-outs, die plaatsvonden tijdens de tijd die moet worden overgespeeld, verwijderd van het wedstrijdformulier, maar gewelddadig spel, wangedrag en elke uitsluiting met een rode kaart wordt genoteerd op het wedstrijdformulier.

1.8.6 (Genaderegel) Als na de tweede periode het doelsaldo tussen de twee teams gelijk of groter is dan 10, wordt de wedstrijd beëindigd en wordt het team dat leidt de winnaar.

1.9 TIME-OUTS

1.9.1 Elk team mag twee time-outs per wedstrijd aanvragen.

1.9.2 Een time-out kan op elk moment worden aangevraagd door de coach van het team in balbezit, behalve wanneer een strafworp is toegekend. De coach roept "time-out" en geeft een teken aan de scheidsrechter of secretaris met de handen in een T-vorm. Als een time-out wordt aangevraagd, onderbreekt de secretaris of scheidsrechter het spel onmiddellijk met een fluitsignaal en moeten de spelers terugkeren naar hun eigen speelhelften.

1.9.3 Het spel wordt hervat na het fluitsignaal van de scheidsrechter, doordat het team dat in balbezit is, de bal in het spel brengt op of achter de middenlijn. De schotklok start op het moment van de hervatting van het spel na de time-out.

1.9.4 Als de coach in balbezit een extra time-out aanvraagt, waarop het team geen recht heeft, wordt de wedstrijd onderbroken en wordt het spel hervat door een speler van de tegenpartij die de bal in het spel brengt op de middenlijn.

Als de coach van het team dat niet in balbezit is een time-out aanvraagt, wordt de wedstrijd onderbroken en wordt er een strafworp toegekend aan de tegenpartij.

Als er een time-out wordt aangevraagd na een uitsluitingsfout moet de betreffende speler in de hoek wachten totdat het spel wordt hervat.

1.10 HET BEGIN VAN HET SPEL

1.10.1 Het eerstgenoemde team in het officiële programma draagt caps in de door hen gekozen kleur en begint aan de linkerkant van de jurytafel. Het andere team draagt blauwe caps of donkergekleurde caps of caps met een contrasterende kleur en start aan de rechterkant van de jurytafel.

1.10.2 Aan het begin van elke periode stellen beide teams zich op aan hun kant van het speelveld. Als de scheidsrechter ervan overtuigd is dat beide teams klaar zijn, fluit de scheidsrechter om te starten en brengt hij vervolgens de bal in het spel op de middenlijn.

1.10.3 Als de bal met een duidelijk voordeel voor één van de teams in het spel is gebracht, dan vraagt

de scheidsrechter de bal op en geeft hij een neutrale inworp.

1.11 HET MAKEN VAN EEN DOELPUNT

- 1.11.1** Er is een doelpunt gescoord als de bal de doellijn, tussen beide doelpalen en onder de dwarslat, volledig is gepasseerd.
- 1.11.2** Er kan een doelpunt worden gescoord met elk deel van het lichaam behalve met een gebalde vuist.
- 1.11.3** Er kan alleen een doelpunt worden gescoord binnen de vijf (5) meter als twee spelers van een van beide teams de bal opzettelijk spelen of aanraken na het begin van het spel.
- 1.11.4** Er kan een doelpunt worden gescoord door een speler uit een schot uit een vrije worp toegekend en genomen buiten het vijf (5) metergebied, na dreigen of zwemmen met de bal of door de bal op het water te gooien.

[Opmerking: wanneer de speler niet direct schiet, moet de bal in het spel worden gebracht zoals beschreven in de spelregels, voordat de speler mag dreigen of zwemmen met de bal]

- 1.11.5** Er kan een doelpunt worden gescoord door een speler nadat hij de bal zichtbaar in het spel heeft gebracht, buiten de vijf (5) meterlijn wanneer er voor een overtreding is gefloten buiten de vijf (5) meterlijn, na een doelworp (direct of na het in het spel brengen van de bal), of door een vrije worp die in het eigen doel is gegooid.
- 1.11.6** Een doelpunt telt als na het verstrijken van twintig (20) seconden balbezit of aan het einde van een periode, de bal in vlucht is en in het doel gaat.
- 1.11.7** Een doelpunt dat wordt gemaakt vanaf de eigen helft, telt voor 2 punten.

1.12 HERBEGIN NA EEN DOELPUNT

- 1.12.1** De keeper brengt de bal in het spel vanaf of achter de twee (2) meter lijn, onmiddellijk nadat een doelpunt is gescoord. De tijdopnemer zet de wedstrijdklok stil nadat er een doelpunt is gescoord, en start de klok weer wanneer de bal weer in het spel wordt gebracht.

1.13 DOELWORP

- 1.13.1** Er wordt een doelworp toegekend wanneer de bal de doellijn volledig is gepasseerd, met uitzondering van het gedeelte tussen de doelpalen en onder de dwarslat, en het laatst is aangeraakt door een speler.
- 1.13.2** De doelworp wordt genomen door een willekeurige speler van het team op een willekeurige plaats binnen het 2 metergebied.

14.1 HOEKWORP

- 1.14.1** Bij Beach Waterpolo worden geen hoekworpen genomen.

15.1 NEUTRALE INWORPEN

- 1.15.1** Er bestaan geen neutrale inworpen bij Beach Waterpolo. Als zich een situatie van een neutrale voordoet, moet de 'procedure van wisseling van balbezit' worden toegepast op de volgende manier:
 - Het team dat het opzwemmen van de eerste periode wint, verliest de eerste neutrale inworp.
 - Voor daaropvolgende situaties met neutrale inworpen zullen om de beurt vrije worpen aan de teams worden toegekend. Het team dat recht heeft op de volgende vrije worp wordt aangegeven door een pijl in de richting van het doel van de tegenstander. De richting van de pijl voor wisseling van balbezit wordt onmiddellijk omgekeerd wanneer de betreffende vrije worp is genomen.

1.16 VRIJE WORP

- 1.16.1** Een vrije worp geeft aan dat er een overtreding is gemaakt. De vrije worp wordt genomen vanaf de plaats waar de bal is, behalve:
 - (a) als de fout wordt gemaakt door een verdediger binnen het BWP-doelgebied van de

- verdediger, dan wordt de vrije worp genomen op de twee (2) meter lijn tegenover de plaats waar de overtreding werd gemaakt en
- (b) waar anders is bepaald in de spelregels.

- 1.16.2** De vrije worp wordt genomen vanaf de plaats waar de bal is door een speler die het dichtst bij de bal is. Bij een tegenaanval hoeft een speler met voordeel, dit voordeel niet op te geven om naar de bal te gaan om de vrije worp of doelworp te nemen. Een andere speler van dat team mag deze worp nemen zolang er geen onnodige vertraging is.
- 1.16.3** De vrije worp moet op een zodanige manier worden genomen dat alle andere spelers kunnen zien dat de worp is genomen. De speler kan de bal in de lucht gooien of op het water laten vallen.
- 1.16.4** De scheidsrechter bepaalt de tijd die een speler krijgt om een vrije worp te nemen. Dat zal redelijk en zonder vertraging zijn, maar hoeft niet onmiddellijk te zijn. Het is een overtreding als de speler die duidelijk in de beste positie ligt om de vrije worp te nemen dit niet doet.

1.17 GEWONE FOUTEN

- 1.17.1** De straf voor een gewone fout is een vrije worp voor de tegenpartij.
- 1.17.2** De scheidsrechter moet gewone fouten toekennen in overeenstemming met de spelregels om het team dat aanvalt in staat te stellen een voordeelsituatie te creëren.
- 1.17.3** Het is een gewone fout als een van de volgende overtredingen wordt gemaakt:
- (a) beginnen met uitzwemmen voordat de scheidsrechter heeft gefloten
 - (b) helpen of duwen van een speler bij het begin van een periode of op elk ander moment gedurende het spel
 - (c) vasthouden of afzetten van de uitrusting rond het speelveld of van de doelpalen.
 - (d) de bal volledig onder water duwen of houden wanneer men wordt aangevallen of de bal opzettelijk verbergen voor de tegenstander.
 - (e) de bal met twee handen tegelijkertijd aanraken, behalve voor de keeper binnen zijn eigen 5 metergebied
 - (f) wegduwen of afzetten van een tegenstander die niet in balbezit is
 - (g) maken van een gewone overtreding door een teamgenoot voordat de vrije bal die aan het team is toegekend is genomen;
 - (h) tijdens het spel zijn spelers vrij om elke positie in het speelveld in te nemen, behalve dat geen enkele aanvaller de ruimte tussen de doelpalen en dichterbij dan twee (2) meter van de doellijn in mag gaan, met of zonder de bal (het BWP-doelgebied).
 - (i) een strafworp niet nemen op de manier beschreven in 1.20.5
 - (j) de bal over de afbakening van het speelveld gooien (de bal blijft in het spel als het slechts de zijanten van het speelveld raakt)
 - (k) een keeper die de bal met 2 handen tegelijk raakt buiten zijn eigen 5 metergebied;
 - (l) in balbezit blijven gedurende meer dan twintig (20) seconden werkelijk spel zonder op het doel van de tegenstander te schieten. De tijdwaarnemer die de tijd van het balbezit registreert, zet de schotklok terug wanneer de bal de hand van de speler die op doel schiet heeft verlaten. Als de bal in het spel terugkaatst van het doel, van de dwarslat of van de keeper zal de tijd voor balbezit worden gestart:
 - als de bal in het bezit is van een van de teams;
 - wanneer de bal in het bezit van de tegenpartij komt. Er is geen sprake van balbezit als de bal tijdens de vlucht alleen maar door een tegenstander wordt aangeraakt.
 - als de bal in het spel wordt gebracht na het toekennen van een uitsluitingsfout, strafworfout, doelworp, hoekworp of neutrale inworp.
 - (m) zichtbare klokken geven de tijd aflopend aan (laten de resterende tijd zien van het balbezit).
 - (n) simuleren dat er een overtreding wordt gemaakt. [OPMERKING: Simuleren betekent een actie van een speler met de kennelijke bedoeling om ervoor te zorgen dat een scheidsrechter ten onrechte een fout toekent aan een tegenstander. Een scheidsrechter kan een gele kaart geven aan een team voor herhaald simuleren en mag spelregel waterpolo spelregel 9.13 (aanhoudende overtreding) toepassen om spelers die de overtreding maken, te bestraffen]
 - (o) Onder water gaan om positioneel voordeel te behalen.

1.18 UITSLUITINGSFOUTEN

1.18.1 Het is een uitsluitingsfout om een van de volgende overtredingen (19.8.2 tot 19.18.13) te maken die wordt bestraft (behalve in het geval van een strafworp) met het toekennen van een vrije worp aan de tegenpartij.

De speler die wordt uitgesloten raakt het deel van de doellijn aan dat is aangegeven door de rode markering (de aanraakhoek) en komt onmiddellijk weer in het spel. Er wordt een strafworp toegekend aan het team van de speler die, bij het verlaten van het speelveld na een uitsluiting, zich met het spel bemoeit. De speler die is uitgesloten mag worden gewisseld door het speelveld te verlaten bij dat deel van de doellijn dat is aangegeven met een rode markering (de aanraakhoek). De wisselspeler mag vanuit de aanraakhoek in het speelveld komen zodra de speler in de aanraakhoek zichtbaar boven het wateroppervlak is gekomen en de handen van de wisselspeler boven water heeft aangeraakt.

1.18.2 Een speler die tijdens het spel het water verlaat, behalve in het geval van een ongeluk of blessure, of met toestemming van de scheidsrechter.

1.18.3 Hinderen bij het nemen van een vrije worp of doelworp of opzettelijk de bal wegduwen om een vrije worp te vertragen of elke poging om de bal te spelen voordat deze de hand verlaat van de speler die de worp neemt

1.18.4 Opzettelijk water spatten in het gezicht van een tegenstander buiten de vijf (5) meter lijn. De straf voor opzettelijk water spatten is een uitsluiting volgens 1.18.1.

1.18.5 Vasthouden, onderduwen of terugtrekken van een tegenstander die de bal niet vasthoudt.

1.18.6 Hinderen van de beweging van een tegenstander die niet in balbezit is.

1.18.7 Een tegenstander opzettelijk schoppen of slaan of dreigende bewegingen maken met die intentie.

1.18.8 Een overtreding maken bij een balwisseling tegen een speler van het team in balbezit door een verdediger, met de bedoeling de voortgang van de aanval te stoppen, waar dan ook in het speelveld. Deze soort fout wordt een tactische fout genoemd.

1.18.9 Schuldig zijn aan wangedrag, inclusief het gebruik van onaantvaardbaar taalgebruik, gewelddadig of aanhoudend gemeen spel, het weigeren gehoorzaam te zijn of het tonen van gebrek aan respect voor de scheidsrechter of official. Of gedrag tegen de geest van de wedstrijd en daarmee de wedstrijd in diskrediet brengen. Hoewel vervanging van een speler die wegens wangedrag voor de rest van de wedstrijd is uitgesloten volgens de BWP-regels onmiddellijk kan worden uitgevoerd, zal de speler die wegens wangedrag voor de rest van de wedstrijd is uitgesloten, het speelveld moeten verlaten via de aanraakhoek, waarna de wisselspeler onmiddellijk daarna het speelveld in kan komen.

1.18.10 Een gewelddadige actie begaan tegen een tegenstander of official tijdens de wedstrijd. De speler die de overtreding maakt wordt uitgesloten voor de rest van de wedstrijd met vervanging na drie (3) minuten en er wordt een strafworp toegekend aan de tegenpartij.

Er wordt geen strafworp toegekend voor een gewelddadige actie die wordt begaan tijdens een pauze of onderbreking.

1.18.11 Onjuist in het speelveld komen van een speler die is uitgesloten of in het speelveld komen van een wisselspeler inclusief vanaf een andere plaats dan het eigen terugkomvak, door de uitlijning van het doel te beïnvloeden of het speelveld in te gaan voordat speler die wordt gewisseld het speelveld heeft verlaten.

1.18.12 Hinderen bij het nemen van een strafworp. In dat geval mag de uitgesloten speler pas weer in het speelveld komen nadat de strafworp is genomen. Spelers moeten minimaal drie (3) meter verwijderd zijn van de speler die de strafworp neemt.

1.18.13 Niet op doellijn plaatsnemen voor het nemen van een strafworp door de keeper die verdedigt, na een waarschuwing van de scheidsrechter. Een andere verdediger mag de positie van de keeper innemen, maar zonder de rechten van de keeper.

Een keeper die voor een strafworp wordt uitgesloten, mag na het aanraken van de aanraakhoek niet direct terugkeren in het speelveld, maar moet het speelveld verlaten en in de aanraakhoek wachten. De keeper mag terugkeren in het spel nadat de strafworp is genomen. Dit betekent nadat de bal los is van de hand van de speler die gooit.

1.18.14 Als twee spelers van beide teams gelijktijdig uitsluitingsfouten maken, worden beide spelers uitgesloten. Het balbezit blijft behouden en het team dat aanvalt hervat de wedstrijd met een vrije worp. De schotklok wordt niet teruggezet.

De wedstrijd wordt hervat wanneer beide spelers die zijn uitgesloten, zijn teruggekeerd naar hun aanraakhoek. Beide spelers of wisselers mogen terugkeren in het speelveld bij een wisseling van balbezit of na een doelpunt. Als de spelers die zijn uitgesloten worden gewisseld, moet vervanging buiten het speelveld plaatsvinden in de aanraakhoek na het aanraken van de handen

van beide spelers.

1.18.15 Een speler die vijf (5) persoonlijke fouten heeft, wordt uitgesloten voor de rest van de wedstrijd.
Iedere gewone fout binnen het 5 metergebied leidt tot een uitsluiting of een strafworp

1.19 STRAFWORPFOUTEN

1.19.1 Het maken van één van de volgende overtredingen is een strafworfout die wordt bestraft met het toekennen van een strafworp aan de tegenpartij.

De scheidsrechter geeft het toekennen van een strafworp aan met een fluitsignaal en het opsteken van zijn arm met vijf vingers in de lucht. De scheidsrechter moet het fluitsignaal voor de strafworp uitstellen totdat het schot of de poging van een schot is afgerond. In dat geval mag de scheidsrechter zijn arm opsteken om een mogelijke strafworp aan te geven.

1.19.2 Een verdediger die binnen het vijf (5) metergebied een overtreding begaat uit welke situatie waarschijnlijk een doelpunt zou zijn gemaakt, waaronder:

- onderduwen of verplaatsen van de doelen
- een verdediger die de bal met de vuist speelt
- de bal onder water houden door de keeper of een andere speler wanneer men wordt aangevallen in het 5 meter-gebied, maar buiten het BWP-doelgebied
- opzettelijk water spatten in het gezicht van een tegenstander die in het vijf (5) metergebied ligt en op doel probeert te schieten.

1.19.3 Een verdediger die zijn tegenstander schopt of slaat binnen het 5 metergebied of een andere gewelddadige actie begaat. In het geval van een gewelddadige actie wordt de speler die de overtreding maakt ook uitgesloten voor de rest van de wedstrijd met vervanging na drie (3) minuten.

1.19.4 Een speler die is uitgesloten die zich opzettelijk met het spel bemoeit, inclusief het beïnvloeden van de uitlijning van het doel.

1.19.5 Een speler of wisselspeler die het speelveld in komt maar die volgens de spelregels op dat moment niet gerechtigd is om deel te nemen aan het spel. De speler die de overtreding maakt wordt ook uitgesloten voor de rest van de wedstrijd met vervanging.

1.19.6 De coach, elke teamofficial of speler die een actie onderneemt met de bedoeling een waarschijnlijk doelpunt te voorkomen of de wedstrijd te vertragen, inclusief: een verdediger die de bal opzettelijk weggooit voordat het team dat aanvalt een vrije worp kan nemen.

Als een verdediger, na een vrije worp buiten de vijf (5) meterlijn, de bal opzettelijk binnen de vijf (5) meterlijn duwt om een direct schot te voorkomen.

Er zal voor deze overtreding geen persoonlijke fout worden genoteerd voor de coach of een teamofficial.

1.19.7 Een speler of wisselspeler van het team dat niet in balbezit is, die op verkeerde wijze in het speelveld komt.

1.19.8 Als in de laatste minuut van de wedstrijd een strafworp wordt toegekend aan een team, mag de coach ervoor kiezen om balbezit te behouden en een vrije worp te krijgen. De tijdwaarnemer die balbezit bijhoudt, zal de schotklok terugzetten.

1.19.9 Als een speler binnen het 5 metergebied, in een "waarschijnlijke doelpunt situatie", met de bal zwemt en/ of de bal vasthoudt en van achteren wordt gehinderd (aangevallen) tijdens een poging om te schieten, moet een strafworp worden toegekend. [Opmerking: tenzij alleen de bal wordt aangeraakt door de verdediger]

1.19.10 Bonus strafworpen worden toegekend bij elke 4e persoonlijke fout (teamovertredingen) per periode. Bij de vierde persoonlijke fout per team in een periode, wordt een bonus strafworp toegekend aan het andere team, en de speler die de fout heeft begaan gaat naar de aanraakhoek van het team buiten het speelveld, totdat de strafworp is genomen. In dit geval is wisselen niet toegestaan voordat de strafworp is genomen. Als de 4e persoonlijke fout een strafworp is, wordt slechts 1 strafworp toegekend aan het andere team. Als de strafworp resulteert in een doelpunt, krijgt het team dat de strafworp heeft genomen opnieuw balbezit. De wedstrijd wordt hervat op dezelfde manier als de hervatting na een time-out (1.9.3). Als de strafworp geen doelpunt oplevert, wordt de wedstrijd voortgezet.

1.20 STRAFWORPEN

1.20.1 Een strafworp kan worden genomen door elke speler van het team aan wie de worp is toegekend. De strafworp wordt genomen vanaf de vijf (5) meterlijn. Een strafworp mag ook worden genomen vanaf de helft van het speelveld. Als er wordt gescoord krijgt het team dat de strafworp neemt, twee punten.

1.20.2 De keeper die verdedigt moet tussen de doelpalen liggen, waarbij geen enkel deel van het lichaam zich op waterniveau over de doellijn bevindt.

1.20.3 Alle spelers, behalve de speler die de strafworfout heeft gemaakt, moeten het vijf (5) meter gebied verlaten en op minimaal drie (3) meter liggen van de speler die de strafworp neemt. Een

speler die een strafworfout heeft gemaakt, gaat naar de aanraakhoek van zijn team binnen het speelveld totdat de strafworp is genomen.

- 19.20.4** De scheidsrechter laat, nadat hij heeft gezien dat alle spelers in de juiste positie liggen, de strafworp op de volgende manier nemen: de opgeheven arm betekent klaar om te schieten en door de arm van een verticale naar een horizontale positie te brengen en tegelijk te fluiten. Het tegelijk laten zakken van de arm met het fluitsignaal maakt het mogelijk om onder alle omstandigheden de strafworp volgens de regels te nemen.
- 19.20.5** De speler die de strafworp neemt, heeft balbezit en gooit deze onmiddellijk met een ononderbroken beweging rechtstreeks naar het doel. De speler mag de worp nemen door de bal uit het water op te tillen, of met de bal in de opgeheven hand. De bal mag naar achteren bewogen worden als voorbereiding op een voorwaartse worp, op voorwaarde dat de beweging niet wordt onderbroken voordat de bal de hand van de nemer verlaat.
- 19.20.6** Als de bal terugkaatst van de doelpaal, dwarslat of keeper, blijft hij in het spel en is het niet nodig dat een andere speler de bal speelt of aanraakt voordat er een doelpunt kan worden gescoord.
- 19.20.7** Als precies op het moment dat de scheidsrechter een strafworp toekent, de tijdwaarnemer fluit voor het einde van een periode, moeten alle spelers behalve de speler die de strafworp neemt en de keeper die verdedigt het water verlaten, voordat de strafworp wordt genomen. In deze situatie is de bal onmiddellijk dood als hij terugkaatst in het speelveld.

1.21 ONGEVAL EN LETSEL

- 1.21.1** Een speler mag tijdens het spelen alleen het water verlaten in geval van een ongeval of blessure of met toestemming van de scheidsrechter. Een speler die het water rechtmatig heeft verlaten, mag terugkeren vanuit het terugkomvak het dichtst bij zijn eigen doellijn bij een geschikte onderbreking en met toestemming van de scheidsrechter.
- 1.21.2** Als een speler een bloedende wond heeft, gebied de scheidsrechter de speler onmiddellijk het water uit te gaan met het onmiddellijk inkomen van een wisselspeler. Nadat het bloeden is gestopt, mag de speler als wisselspeler aan de wedstrijd deelnemen.
- 1.21.3** Als er zich een ongeval of letsel voordoet, anders dan een bloedende wond, mag de scheidsrechter, naar zijn goeddunken, de wedstrijd maximaal drie minuten onderbreken. In dat geval instrueert de scheidsrechter de tijdopnemer wanneer de periode van de onderbreking begint. Behalve in de omstandigheden van 1.21.2 (bloedende wond), mag de speler niet verder deelnemen aan het spel als er een wisselspeler in het veld is gekomen.

1.22 PERSOONLIJKE FOUTEN

- 1.22.1** Er wordt een persoonlijke fout genoteerd bij elke speler, die een uitsluitingsfout of een strafworfout maakt. De scheidsrechter geeft het capnummer van de speler die de overtreding maakt door aan de secretaris.
- 1.22.2** Bij een vijfde (5e) persoonlijke fout wordt een speler uitgesloten voor de rest van de wedstrijd, met vervanging nadat hij de aanraakhoek buiten het speelveld heeft bereikt en de hand van de wisselspeler heeft aangeraakt.
- 1.22.3** Wanneer een team vier (4) persoonlijke fouten maakt in een willekeurige periode van een wedstrijd wordt er een strafworp toegekend. De opgetelde teamfouten worden geannuleerd en er wordt opnieuw met tellen begonnen (zoals bepaald in 1.19.10).

1.23 GELE EN RODE KAARTEN

- 19.23.1** De scheidsrechter moet, indien nodig, gele en rode kaarten gebruiken om de teamofficials en wisselers op de spelersbank en de spelers in het water onder controle te houden. Het gebruik van gele en rode kaarten is van toepassing op alle World Aquatics Waterpolo Competities en wordt als volgt toegepast;
- Het tonen van een gele kaart door de scheidsrechter is een officiële waarschuwing aan de hoofdcoach van het team.
 - Het daaropvolgend tonen van een rode kaart door de scheidsrechter is het signaal dat de hoofdcoach en/of andere teamofficial(s) en/of speler(s) op de bank het gebied waar wordt gespeeld onmiddellijk moeten verlaten. Als de acties van de hoofdcoach dit vereisen, kan de scheidsrechter een rode kaart tonen, zonder een gele kaart te hebben getoond.
 - Wanneer de hoofdcoach wordt uitgesloten van de wedstrijd, mag een andere teamofficial

deze positie innemen, echter zonder de rechten van de hoofdcoach. De teamofficial mag niet gaan staan en weglopen van de spelersbank, maar kan volgens de regels om een time-out vragen. Tijdens een time-out of na een doelpunt, voor de hervatting van de wedstrijd mag de teamofficial zich vrij langs de rand van het zwembad naar de middenlijn bewegen om het team te instrueren.

- Wanneer tijdens de wedstrijd een speler in het water zich aan wangedrag schuldig maakt, toont de scheidsrechter de speler een rode kaart, vergezeld van de gepaste sanctie.
- Een scheidsrechter kan een gele kaart tonen als, naar de mening van de scheidsrechter, een speler volhardt in onsportief spel of zich bezighoudt met simuleren (volgens waterpolo spelregel 8.14). De scheidsrechter toont een gele kaart aan het team dat de overtreding maakt en wijst naar de speler die de overtreding maakt. Als de actie zich herhaalt, toont de scheidsrechter de speler een rode kaart die zichtbaar is voor zowel het team als de jurytafel, aangezien dit als wangedrag wordt beschouwd (volgens waterpolo spelregel 9.13).
- Teamleden die zich schuldig maken aan wangedrag worden gestraft volgens waterpolo spelregel 9.13 en moeten het gebied waar gespeeld onmiddellijk verlaten.