



WORLD
AQUATICS



knzb

Spelregels Waterpolo m.i.v. de waterpolocompetitie 2025-2026

Versiebeheer

Versie 1.3	Juni 2026	Capnummering voor iedereen gelijk gemaakt.
Versie 1.2	Augustus 2025	4.2 Officials weggehaald 5.2 Aangepast: behalve als de time-out wordt aangevraagd vóór het nemen van een strafworp. Die strafworp blijft gehandhaafd. 7.2 e) Toegevoegd: Door een speler die de bal zichtbaar in het spel brengt binnen de 6 meter en vervolgens buiten de 6 meter zwemt. Vervallen 17.5: Behalve in de omstandigheden van 17.2 (bloedende wond), mag de speler niet verder deelnemen aan het spel als er een wisselspeler in het veld is gekomen.
Versie 1.1	Juli 2025	Naar aanleiding van definitieve versie World Aquatics
Versie 1.0	Juni 2025	

Deze uitgave van de Spelregels Waterpolo is een vertaling van de spelregels uitgegeven door World Aquatics. Afwijkingen en aanvullingen op de spelregels die voor Nederland gelden zijn tussen haakjes en cursief vermeld en hebben voorrang op wat er in de oorspronkelijke spelregel staat.

INHOUDSOPGAVE

1. SPEELVELD & UITRUSTING	3
2. TEAMS & SPELERS.....	3
3. SCHEIDSRECHTERS EN TECHNISCHE OFFICIALS	4
4. DUUR VAN HET SPEL	5
5. TIME-OUTS	5
6. BEGIN EN HERBEGIN VAN DE WEDSTRIJD.....	6
7. WIJZE VAN SCOREN.....	6
8. GEWONE FOUTEN.....	7
9. UITSLUITINGSFOUTEN	8
10. STRAFWORPFOUTEN.....	10
11. VRIJE WORPEN	11
12. DOELWORPEN.....	12
13. HOEKWORPEN	12
14. NEUTRALE INWORPEN	12
15. STRAFWORPEN.....	13
16. PERSOONLIJKE FOUTEN, GELE EN RODE KAARTEN	13
17. ONGEVAL, LETSEL EN ZIEKTE	14
18. WATERPOLO UITRUSTING.....	15
19. BIJLAGEN	19
BIJLAGE 1 – AFBEELDINGEN	20
BIJLAGE 2 – AFBEELDINGEN	21
BIJLAGE 3 – DEFINITIES.....	22
BIJLAGE 4 – SPEELVELD & UITRUSTING.....	28
BIJLAGE 5 – OFFICIALS	31
BIJLAGE 6 – STRAFWORPENSERIE.....	39
BIJLAGE 7 – VAR PROTOCOL	42

1. SPEELVELD & UITRUSTING

- 1.1 Kenmerken van het speelveld, doelen, bal en andere uitrusting moeten in overeenstemming zijn met Bijlage 4.
- 1.2 De afstand tussen de doellijnen is 25 meter. De breedte van het speelveld is minimaal 10 meter en maximaal 20 meter.
- 1.3 Aan de buitenzijde van het speelveld, aan de kant waar de spelersbanken staan, moet een ruimte voor vliegende wissels beschikbaar zijn. De breedte van dit gebied is tussen 0,5 m - 1 m. Het aangewezen gebied voor vliegende wissels is voor ieder team tussen de doellijn voor de spelersbank en het midden van het speelveld.

2. TEAMS & SPELERS

Team samenstelling

2.1 Bij World Aquatics-evenementen, of enig evenement dat in aanmerking komt voor een World Aquatics-evenement, mag de startlijst van elk team maximaal veertien in aanmerking komende spelers bevatten. Deze startlijst moet maximaal twaalf veldspelers en maximaal twee doelverdedigers omvatten. Elk team moet minstens één doelman op zijn startlijst hebben. Zelfs als een team maar één doelman heeft, blijft het maximale aantal veldspelers twaalf. De doelman moet een rode cap dragen, aangezien de rode cap de speler het recht geeft op de privileges van een doelman.

(KNZB: Deze regel geldt voor Eredivisie, Reserve Eredivisie en Eerste Divisie. In de overige divisies/klassen geldt: Elk team mag uit maximaal veertien spelers bestaan: dertien veldspelers en één keeper. Zeven reserves mogen als wisselspeler worden gebruikt)

Een team moet de wedstrijd beginnen met zeven spelers, van wie er één een doelverdediger moet zijn. Na de start van de wedstrijd is een team niet verplicht om een doelverdediger in het water te hebben en mag het in plaats daarvan zeven veldspelers hebben.

Als een team op enig moment geen speelgerechtigde veldspelers heeft, mag de keeper of de vervangende keeper als veldspeler spelen. Andersom geldt ook, als een team op enig moment geen speelgerechtigde keepers heeft, mag een veldspeler als keeper spelen, mits hij of zij een rode cap draagt, met daarop het nummer dat hij/zij als speler gebruikte.

- 2.2 Alle spelers die niet aan het spel deelnemen zitten, samen met de coaches en officials, met uitzondering van de hoofdcoach, op de spelersbank. Ze mogen de spelersbank vanaf het begin van de wedstrijd niet verlaten, behalve bij wissels en tijdens de pauzes tussen perioden, of tijdens time-outs. De hoofdcoach van het team dat aanvalt mag op elk moment naar de 6-meterlijn lopen. Teams mogen alleen tijdens de pauze tussen de tweede en de derde periode van speelhelft en bank wisselen. De spelersbanken bevinden zich beide aan de zijde tegenover de jurytafel.
- 2.3 De aanvoerders zijn spelers van hun team en zijn, samen met de hoofdcoach, verantwoordelijk voor het goede gedrag en de discipline van het team.

(KNZB: Wanneer de aanvoerder voor de rest van de wedstrijd wordt uitgesloten moet zijn vervanger zich kenbaar maken aan de scheidsrechters.)
- 2.4 Spelers dragen ondoorzichtige zwemkleding of zwemkleding met aparte onderkleding en voordat ze aan een wedstrijd deelnemen, verwijderen ze alle voorwerpen die letsel kunnen veroorzaken.
- 2.5 Spelers mogen geen vet, olie of andere substantie op het lichaam hebben dat een voordeel op zou kunnen leveren. Als een scheidsrechter voor aanvang van de wedstrijd constateert dat een dergelijke stof is gebruikt, geeft de scheidsrechter opdracht om deze onmiddellijk te verwijderen. De start van de wedstrijd wordt niet uitgesteld om de substantie te verwijderen. Als de overtreding

wordt ontdekt nadat het spel is begonnen, wordt de speler die de overtreding begaat uitgesloten voor de rest van de wedstrijd en mag een wisselspeler onmiddellijk in het speelveld komen vanuit het terugkomvak van het team.

Wisselen

- 2.6** Op elk moment in de wedstrijd mag een speler of keeper worden gewisseld door het speelveld te verlaten via het terugkomvak van het team. De wisselspeler mag in het speelveld komen vanuit het terugkomvak zodra de speler die wisselt zichtbaar in het terugkomvak boven het wateroppervlak is gekomen.

Wisselen vanuit het 'vliegende wissel'-gebied is toegestaan wanneer de wisselspeler het gebied in komt van achter het verlengde deel van de doellijn. Beide spelers, de speler die het speelveld verlaat en de wisselspeler, liggen in het water, buiten het Een wisselspeler moet klaar zijn om een speler zonder vertraging te vervangen. Als de wisselspeler niet klaar is, gaat het spel verder zonder de wisselspeler en mag de wisselspeler op elk moment in het speelveld komen vanuit de aangewezen wisselzones van het team en, indien van toepassing,

Als een speler het speelveld verlaat via het terugkomvak of het flying substitution area zonder vervangen te worden door een vervanger, mag dezelfde speler opnieuw het speelveld betreden via hetzelfde het terugkomvak of het flying substitution area.

- 2.7** . Wanneer de keeper of reservekeeper (indien van toepassing), niet gerechtigd is of niet in staat is om deel te nemen, mag een team dat met zeven spelers speelt, met een andere keeper spelen. Die keeper moet de keepers cap dragen, met het nummer dat hij/zij als speler gebruikte. Een keeper die is vervangen door een reservekeeper mag niet in een andere positie spelen dan keeper.

(KNZB: Deze regel geldt voor Eredivisie, Reserve Eredivisie en Eerste Divisie. In de overige divisies/klassen mag de keeper worden gewisseld voor een veldspeler na toestemming van een scheidsrechter.)

- 2.8** Tussen het moment dat de scheidsrechter een strafworp toekent en het nemen van de strafworp of tijdens een VAR-beoordeling, mag er geen vervanging plaatsvinden (tijdens een time out wel), behalve bij een blessure of een bloedende wond.
- 2.9** Een wisselspeler mag vanaf elke plaats in het speelveld komen: (a) tijdens de pauzes tussen de speelperioden; (b) nadat een doelpunt is gescoord; (c) tijdens een time-out; (d) als vervanger voor een speler die een bloedende wond heeft of geblesseerd is.
- 2.10** Als een speler op eigen initiatief het speelveld verlaat op een andere plaats dan het terugkomvak of de aangewezen wisselzone en niet voor een wissel vanuit de aangewezen wisselzone aan de zijkant, wordt deze speler niet gestraft voor het verlaten van het speelveld. Deze speler of een wisselspeler mag alleen met toestemming van de scheidsrechter (opnieuw) vanuit het terugkomvak in het speelveld komen. De speler mag ook weer in het veld komen na een doelpunt, na een time-out of aan het begin van de volgende periode.

3. SCHEIDSRECHTERS EN TECHNISCHE OFFICIALS

- 3.1** Voor World Aquatics-evenementen bestaan de officials uit twee scheidsrechters, twee assistent-scheidsrechters, tijdopnemers en secretarissen en twee video-assistent-scheidsrechter, elk met de bevoegdheden en plichten gespecificeerd in Bijlage 5 en volgens de procedures gespecificeerd in Bijlage 7, indien van toepassing.

(KNZB: tenzij anders aangegeven bestaan de officials uit twee scheidsrechters, twee tijdopnemers en één secretaris)

3.2

- 3.3** Om de spelregels te kunnen handhaven, hebben de scheidsrechters de algehele leiding over de wedstrijd en hun gezag over spelers, teamofficials en toeschouwers is van kracht vanaf het moment dat ze binnenkomen totdat ze het zwembad of de locatie van de wedstrijd hebben verlaten.

- 3.4** De scheidsrechters hebben de bevoegdheid:
- (i) om een gewone fout, uitsluitingsfout of strafworfout al dan niet toe te kennen, waarbij zij rekening houden met acties van en voordeel voor het team dat aanvalt. Een scheidsrechter mag een fout toekennen of afzien van het toekennen van een fout, als het toekennen van de fout een voordeel zou zijn voor het team van de speler die de overtreding maakt;
 - (ii) om elke speler, wisselspeler, toeschouwer of official van wie het gedrag de scheidsrechters verhindert hun taken op een behoorlijke en onpartijdige manier uit te voeren, te gebieden het zwembad of de locatie te verlaten;
 - (iii) om het spel op elk moment te staken als het gedrag van de spelers of toeschouwers, of andere omstandigheden verhinderen dat de wedstrijd tot een goed einde kan worden gebracht.

4. DUUR VAN HET SPEL

- 4.1** De duur van de wedstrijd is vier perioden van elk acht minuten werkelijk spel. De tijd begint wanneer een speler, bij het begin van elke periode, de bal aanraakt. Bij elk fluitsignaal voor een spelonderbreking zal de tijd worden gestopt, totdat de bal weer in het spel wordt gebracht doordat de bal de hand verlaat van de speler die de toegewezen worp neemt of totdat de bal wordt aangeraakt door een speler na een neutrale inworp.

(KNZB: De speeltijden voor de Nederlandse competitie zijn vastgelegd in de algemene bepalingen waterpolo competitie. Deze worden gepubliceerd op de website)

4.1.1 De maximale aanvalstijd is 28 seconden

- 4.2** Er is een pauze van twee minuten tussen de eerste en tweede periode en tussen de derde en vierde periode en een pauze van vijf minuten tussen de tweede en derde periode. De teams, inclusief de spelers, coaches wisselen van speelhelft voordat de derde periode begint.

(KNZB: Voor wedstrijden waarbij de speelduur van een periode minder dan acht minuten is, is de pauze tussen de tweede en derde periode twee minuten).

- 4.3** Elke World Aquatics waterpolowedstrijd moet aan het einde een winnaar hebben. Er vindt een strafworpserie plaats om het resultaat te bepalen, zoals gespecificeerd in Bijlage 6.

- 4.4** Wanneer een wedstrijd (of een deel van een wedstrijd) moet worden overgespeeld, worden doelpunten, persoonlijke fouten en time-outs die zijn genoteerd in de tijd die moet worden overgespeeld, verwijderd van het wedstrijdformulier. Uitsluitingen voor gewelddadige acties, wangedrag en andere uitsluitingen met een rode kaart blijven gehandhaafd.

5. TIME-OUTS

- 5.1** Elk team mag twee time-outs per wedstrijd aanvragen. De duur van de time-out is één minuut. Een time-out kan op elk moment worden aangevraagd (ook na een doelpunt, maar niet tijdens een VAR-beoordeling), door de coach van het team dat in balbezit is door "time-out" te roepen en met zijn handen het T-gebaar te maken naar de secretaris of scheidsrechter. Een team heeft balbezit wanneer een van zijn spelers de bal vasthoudt of ermee zwemt. Als een time-out wordt aangevraagd, onderbreekt de secretaris of scheidsrechter het spel onmiddellijk met een fluitsignaal en keren de spelers onmiddellijk terug naar hun eigen speelhelft. Een time-out kan ook worden aangevraagd met behulp van elk apparaat dat is goedgekeurd voor gebruik tijdens de wedstrijd.
- 5.2** Het spel wordt hervat na het fluitsignaal van de scheidsrechter door het team dat in balbezit is met het in het spel brengen van de bal op of achter de middenlijn, behalve als de time-out wordt aangevraagd vóór het nemen van een strafworp. Die strafworp blijft gehandhaafd.
- 5.3** Als de coach van het team in balbezit één (of meer) time-out(s) meer aanvraagt dan waar het team recht op heeft, wordt de wedstrijd onderbroken en wordt de wedstrijd hervat door een speler van de tegenpartij die de bal in het spel brengt op de middenlijn.

5.4 Als de coach van het team dat niet in balbezit is een time-out aanvraagt, wordt de wedstrijd onderbroken en wordt een strafworp toegekend aan de tegenpartij. Na het aanvragen van deze illegale time-out verliest de coach het recht om een legale time-out aan te vragen als het team er nog een had.

5.5 Bij de hervatting na een time-out mogen de spelers elke positie in het speelveld innemen, rekening houdend met de spelregels met betrekking tot het nemen van hoekworp. Of met een strafworp als de time-out wordt aangevraagd tussen het moment dat een scheidsrechter een strafworp toekent en het uitvoeren van de strafworp.

6. BEGIN EN HERBEGIN VAN DE WEDSTRIJD

6.1 Het eerstgenoemde team dat in het officiële programma wordt vermeld, draagt witte caps of caps in de kleur van hun land en begint de wedstrijd aan de linkerkant van de jurytafel. Het andere team draagt blauwe caps of caps met een contrasterende kleur en begint de wedstrijd rechts van de jurytafel.

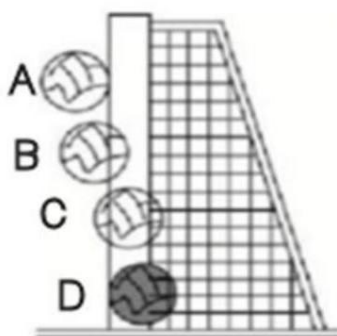
6.2 Aan het begin van elke periode stellen de spelers zich op, op hun respectievelijke doellijnen, ongeveer een meter uit elkaar en minstens een meter van de doelpalen. Tussen de doelpalen liggen niet meer dan twee spelers. Geen enkel lichaamsdeel van een speler mag zich op waterniveau over de doellijn bevinden.

6.3 Wanneer de scheidsrechters ervan overtuigd zijn dat de teams klaar zijn, zal één scheidsrechter fluiten om te starten en vervolgens de bal vrijlaten of in het spel brengen op de middenlijn.

6.4 Nadat een doelpunt is gescoord, nemen de spelers een willekeurige positie op hun eigen helft van het speelveld in. Geen enkel deel van het lichaam van een speler mag zich op waterniveau over de middenlijn bevinden. Een scheidsrechter hervat de wedstrijd met een fluitsignaal. Op het moment van de spelhervatting wordt het daadwerkelijke spel hervat wanneer de bal de hand verlaat van een speler van het team dat het doelpunt niet heeft gescoord. Een hervatting die niet in overeenstemming is met deze spelregel, moet worden overgenomen.

7. WIJZE VAN SCOREN

7.1 Er is een doelpunt gescoord wanneer de bal de doellijn, tussen de doelpalen en onder de dwarslat, volledig is gepasseerd. De doellijn is een denkbeeldige laserlijn die aan de voorzijde van de ene doelpaal naar de andere doelpaal loopt. Er is een doelpunt gescoord wanneer de bal de doellijn volledig is gepasseerd, zoals in positie D is weergegeven en mag van overal in het speelveld worden gescoord door elk deel van het lichaam, behalve met gebalde vuist.



7.2 Er kan alternatief op 7.1 op de volgende manieren een doelpunt worden gescoord:

- (a) bij het begin of elk herbegin van de wedstrijd, nadat ten minste twee spelers (van één van beide teams, maar met uitzondering van de keeper die verdedigt) de bal bewust hebben gespeeld of aangeraakt;
- (b) uit een strafworp;
- (c) als een speler de bal uit een vrije worp in zijn eigen doel gooit;

- (d) Door een directe schot van een doelworp of een hoekworp of een vrije worp genomen door een speler buiten de 6 meter; behalve na het hervatten na een doelpunt, een time-out, een neutrale worp, nadat de scheidsrechter om de bal vraagt vanwege een blessure, vervanging van een cap of om welke andere reden dan ook of wanneer de bal de zijkant van het speelveld verlaat;
- (e)
- a. Door een speler die de bal zichtbaar in het spel brengt binnen de 6 meter en vervolgens buiten de 6 meter zwemt.
 - b. door een speler die de bal zichtbaar in het spel brengt vanuit een hoekworp of een vrije bal buiten de 6 meter:
 - c. Na een doelworp na het opzwellen of het begin van een periode;
 - na een time-out of een doelpunt;
 - na een blessure;
 - na vervanging van een cap;
 - nadat de scheidsrechter de bal heeft opgevraagd of een neutrale inworp heeft toegekend;
 - wanneer de bal via de zijkant het speelveld heeft verlaten;
 - wanneer een vrije worp wordt genomen die is toegekend buiten het 6 metergebied;
 - na elke andere vertraging.

7.3 Er is een doelpunt gescoord als, na het verstrijken van 18 of 28 seconden balbezit of aan het einde van een periode, de bal zich in vlucht bevindt of in de richting van het doel beweegt en in het doel gaat. Dit geldt ook nadat de bal via het water is getaterd of de doelpaal, de dwarslat, de keeper of een andere speler heeft geraakt, behalve wanneer de bal opzettelijk is gespeeld of aangeraakt door een andere aanvaller.

8. GEWONE FOUTEN

- 8.1** Het maken van een van de volgende overtredingen (8.2 tot 8.15) is een gewone fout en wordt bestraft met het toekennen van een vrije worp aan de tegenpartij, tenzij anders bepaald in de spelregels.
- 8.2** Voorbij de doellijn gaan (te vroeg uitzwemmen) aan het begin van een periode, voordat de scheidsrechter het startsignaal heeft gegeven. De vrije worp wordt genomen vanaf de plaats waar de bal is of, als de bal niet in het speelveld is gebracht, vanaf de middenlijn.
- 8.3** Een speler helpen aan het begin van een periode of op enig ander moment tijdens de wedstrijd.
- 8.4** Vasthouden van of afzetten van de doelpalen of hun bevestigingen, vasthouden van of afzetten van de zijkanten of uiteinden van het zwembad tijdens werkelijk spel of aan het begin van een periode.
- 8.5** Actief deelnemen aan het spel terwijl men op de bodem van het zwembad staat, lopen wanneer het spel bezig is of van de bodem van het zwembad springen om de bal te spelen of een tegenstander aan te vallen. Deze regel is niet van toepassing op de keeper binnen zijn eigen 6 metergebied.
- 8.6** Het volledig onder water duwen of onder water houden van de bal wanneer men wordt aangevallen, of de bal opzettelijk verbergen voor de tegenstander.
- 8.7** Met gebalde vuist de bal stampen. Deze regel is niet van toepassing op de keeper binnen zijn eigen 6 metergebied.
- 8.8** De bal met twee handen tegelijk spelen of aanraken, Deze regel is niet van toepassing op de keeper binnen zijn eigen 6 metergebied.
- 8.9** Duwen of afzetten van een tegenstander die de bal niet vasthoudt.
- 8.10** In het doelgebied van de tegenstander liggen, behalve achter de lijn van de bal. Het is geen overtreding als een speler binnen de 2 meter lijn maar buiten het doelgebied ligt. Elke speler die

achter de lijn van de bal ligt, mag het doelgebied in gaan om de bal te ontvangen. Elke speler in het doelgebied die niet schiet maar de bal achteruit gooit, moet het doelgebied onmiddellijk verlaten om te voorkomen dat hij volgens deze regel wordt bestraft.

- 8.11** Een vrije worp, doelworp, hoekworp of strafworp nemen op een andere manier dan voorgeschreven, behalve onder de omstandigheden voorzien in 12.2 en 13.4.
- 8.12** In balbezit blijven zonder op het doel van de tegenstander te schieten gedurende meer dan: (i) 28 seconden werkelijk spel, of (ii) 18seconden werkelijk spel in het geval van een uitsluiting, hoekworp of rebound van het team dat aanvalt na een schot of strafworp.

De tijdwaarnemer die de tijdsduur van het balbezit bijhoudt, moet de schotklok terugzetten:

- (a) nadat de bal de hand van de speler heeft verlaten die op doel schiet. Als de bal in het spel terugkomt vanaf de doelpaal, dwarslat, een speler of de keeper, begint de tijdsduur van het balbezit niet voordat de bal in het bezit is van een van de teams. De schotklok wordt teruggezet op 18 seconden als de bal in het bezit komt van het team dat aanvalt. De schotklok wordt teruggezet op 28 seconden als de bal in het bezit komt van het team dat verdedigt;
- (b) wanneer de bal in het bezit komt van het team dat verdedigt, wordt de schotklok teruggezet op 28 seconden.
- (c) wanneer de bal in het spel wordt gebracht na het toekennen van een uitsluitingsfout aan een verdediger, zal de schotklok worden teruggezet op 18 seconden, tenzij er meer dan 18 seconden balbezit over zijn. In dat geval zal de tijd doorlopen en niet worden teruggezet;
- (d) wanneer de bal in het spel wordt gebracht na het nemen van een strafworp zonder balwisseling of hoekworp, wordt de schotklok teruggezet op 18seconden;
- (e) wanneer de bal in het spel wordt gebracht na het toekennen van een strafworp met een verandering van balbezit, een doelworp of een neutrale inworp, wordt de schotklok teruggezet op 28 seconden. Zichtbare klokken geven de tijd op aflopende wijze aan (dat wil zeggen, de resterende tijd van het balbezit).

8.13 Bij het vrijwillig opgeven van het balbezit.

8.14 Simuleren dat er door de tegenstander een overtreding wordt gemaakt.

8.15 Onder water gaan om een positievoordeel te behalen.

9. UITSLUITINGSFOUTEN

9.1 Het maken van een van de volgende overtredingen (9.4 t/m 9.18) is een uitsluitingsfout en wordt bestraft (tenzij anders bepaald in de regels) met het toekennen van een vrije worp aan de tegenpartij en uitsluiting van de speler die de overtreding maakte.

9.2 Een speler die is uitgesloten, inclusief een speler die is uitgesloten voor de rest van de wedstrijd, moet onmiddellijk het speelveld verlaten en zonder het water te verlaten naar het terugkomvak het dichtst bij zijn eigen doellijn gaan, zonder het spel te hinderen

9.3 De speler die is uitgesloten of een wisselspeler mag in het speelveld komen vanuit het terugkomvak het dichtst bij zijn eigen doellijn, na het eerste van de volgende voorvallen:

- (a) 18 seconden werkelijk spel zijn verstreken, op welk moment de secretaris de vlag die van toepassing is opsteekt, of met behulp van enig apparaat dat is toegestaan voor gebruik in het spel, signaleert dat de 18 seconden daadwerkelijke speeltijd zijn verstreken;
- (b) er is een doelpunt gescoord; een speler die is uitgesloten of een wissel mag vanaf elke plek in het speelveld komen.
- (c) het team van de speler die is uitgesloten komt weer in balbezit tijdens het werkelijke spel, op welk moment de verdedigende scheidsrechter het terugkomteken aangeeft met een handgebaar;
- (d) het team van de speler die is uitgesloten krijgt een vrije worp, een doelworp of een strafworp toegekend.

De speler die is uitgesloten of een wisselspeler mag niet:

- (i) springen of afzetten van de zijkant of de wand van het zwembad of van de zijkant van het speelveld;
- (ii) de opstelling van het doel beïnvloeden;
- (iii) in het speelveld komen voor een speler die is uitgesloten voordat die speler het terugkomvak het dichtst bij zijn eigen doellijn heeft bereikt, behalve tussen de perioden, na een doelpunt of tijdens een time-out.

Deze bepalingen zijn ook van toepassing op het in het speelveld komen van een wisselspeler wanneer de speler die is uitgesloten drie persoonlijke fouten heeft gekregen of anderszins is uitgesloten voor de rest van de wedstrijd in overeenstemming met de spelregels.

- 9.4** Een speler die het water verlaat of op de trappen of de zijkant van het zwembad zit of staat, behalve in het geval van een ongeval, blessure, ziekte of met toestemming van een scheidsrechter is schuldig aan een overtreding volgens 9.13 (wangedrag).
- 9.5** Het hinderen van het nemen van een vrije worp, doelworp of hoekworp, waaronder: (a) het opzettelijk weggooien of niet loslaten van de bal om de normale voortgang van de wedstrijd te verhinderen; (b) elke poging om de bal te spelen voordat deze de hand van de nemer heeft verlaten.
- 9.6** Een poging doen om buiten het 6 metergebied een pass of schot met twee handen te blokkeren.
- 9.7** Opzettelijk water spatten in het gezicht van een tegenstander.
- 9.8** Het belemmeren of op een andere manier verhinderen van de bewegingsvrijheid van een tegenstander die de bal niet vasthoudt, inclusief het zwemmen op de schouders, rug of benen van de tegenstander of het onder water gaan waardoor het voor de tegenstander onmogelijk wordt om zijn positie te behouden. "Vasthouden" is het optillen, dragen of aanraken van de bal, maar is niet het dribbelen met de bal.
- 9.9** Een tegenstander, die de bal niet vasthoudt, vasthouden, onderduwen of terugtrekken.
- 9.10** Twee handen gebruiken om een tegenstander vast te houden die de bal niet vasthoudt. Dit geldt overal in het speelveld.
- 9.11** Tactische fout. Het maken van een overtreding door een verdediger op een speler van het team in balbezit, met de bedoeling de voortgang van de aanval te stoppen. Dit geldt overal in het speelveld. Deze fout wordt een tactische fout genoemd.
- 9.12** Dreigende bewegingen maken, waaronder schoppen en slaan.
- 9.13** Schuldig zijn aan wangedrag, waaronder het gebruik van onacceptabele taal, agressief spel, het weigeren gehoorzaam te zijn of het tonen van gebrek aan respect voor een scheidsrechter of official. Of gedrag dat indruist tegen de geest van de wedstrijd en de wedstrijd in diskrediet brengt.
- 9.13.1** Mocht dit gebeuren tijdens de wedstrijd, dan wordt de speler die de overtreding maakt uitgesloten van de rest van de wedstrijd, met vervanging na het eerste voorval bedoeld in 9.3, en moet hij het zwembad of de locatie van de wedstrijd verlaten.
- 9.13.2** Wanneer het incident zich voordoet tijdens de pauze tussen perioden, tijdens een time-out of na een doelpunt, dan wordt de speler uitgesloten voor de rest van de wedstrijd en mag een wisselspeler onmiddellijk voor de hervatting van de wedstrijd in het veld komen. De wedstrijd wordt op de normale manier hervat.
- 9.13.3** Wanneer een of meer spelers van een team herhaaldelijk overtredingen maken anders dan agressief spel of wangedrag, of protesteren tegen beslissingen van scheidsrechters of officials zonder onacceptabele taal te gebruiken, mag de scheidsrechter een gele kaart tonen aan het team dat de overtreding maakt. Als de actie doorgaat, toont de scheidsrechter de speler van hetzelfde team, die de overtreding maakt, een rode kaart en wordt deze speler uitgesloten voor de rest van de wedstrijd volgens 9.13

(wangedrag).

- 9.14** Een gewelddadige handeling begaan, waaronder trappen, slaan of een poging tot trappen of slaan met kwade bedoelingen, tegen een tegenstander of official, tijdens het daadwerkelijke spel, tijdens spelonderbrekingen, time-outs, nadat een doelpunt is gescoord of tijdens pauzes tussen spelperioden. Als de speler die de overtreding maakt de keeper is, mag een reservekeeper worden gewisseld voor een andere speler in overeenstemming met 2.6.
- 9.14.1** Mocht dit gebeuren tijdens de wedstrijd, dan wordt de speler die de overtreding maakt uitgesloten voor de rest van de wedstrijd en moet hij het zwembad of de locatie van de wedstrijd verlaten en wordt er een strafworp toegekend aan de tegenpartij. De speler die de overtreding heeft gemaakt mag worden gewisseld als er vier minuten werkelijk spel zijn verstreken.
- 9.14.2** Wanneer het incident zich voordoet tijdens een onderbreking, time-out, na een doelpunt of in de pauze tussen spelperioden, wordt de speler uitgesloten voor de rest van de wedstrijd en moet hij het zwembad of de locatie van de wedstrijd verlaten. Er wordt geen strafworp toegekend. De speler die de overtreding heeft gemaakt mag worden gewisseld als er vier minuten werkelijk spel zijn verstreken. De wedstrijd wordt op de normale manier hervat.
- 9.14.3** Als de scheidsrechters tijdens het spel gelijktijdig fluiten voor gewelddadige acties tegen spelers van beide teams, worden beide spelers uitgesloten voor de rest van de wedstrijd met vervanging na vier minuten werkelijk spel. Het team dat balbezit had, zal eerst een strafworp nemen, gevolgd door het andere team. Na de tweede strafworp hervat het team dat balbezit had de wedstrijd met een vrije worp op of achter de middenlijn.
- 9.15** In het geval spelers van beide teams tegelijk worden uitgesloten tijdens het spel, worden beide spelers uitgesloten voor 18 seconden tot zich één van de voorvallen bedoeld in 9.3 zich voordoet, of bij de volgende wisseling van balbezit. De schotklok wordt niet teruggezet. De wedstrijd wordt hervat met een vrije worp voor het team dat in balbezit was. Als geen van beide teams balbezit had toen de spelers tegelijk werden uitgesloten, wordt de schotklok teruggezet op 28 seconden en wordt de wedstrijd hervat met een neutrale inworp. Beide spelers die op grond van deze spelregel zijn uitgesloten, mogen weer in het speelveld komen als één van de voorvallen bedoeld in 9.3 zich voordoet, of bij de volgende wisseling van balbezit.
- 9.16** Het verstoren van het nemen van een strafworp. De speler die de overtreding maakt wordt uitgesloten van de rest van de wedstrijd met vervanging nadat één van de voorvallen bedoeld in 9.3 zich voordoet. De strafworp wordt gehandhaafd of overgenomen als dat van toepassing is. De scheidsrechters mogen het VAR-systeem gebruiken om vast te stellen of er sprake is geweest van het verstoren van de strafworp. Deze overtreding kan plaatsvinden vóór het nemen van de worp of na het fluitsignaal van de scheidsrechter.
- 9.17** Het niet innemen van de juiste positie op de doellijn door de keeper die verdedigt, bij het nemen van een strafworp nadat de scheidsrechter hier eenmaal de opdracht toe heeft gegeven. Een andere verdediger mag de positie van de keeper innemen, maar zonder de voorrechten of beperkingen van de keeper.
- 9.18** Als de doelman zich naar voren beweegt voordat de scheidsrechter fluit en de speler het schot neemt en er geen doelpunt wordt gescoord, wordt de doelman uitgesloten volgens 9.17 en moet de penalty opnieuw worden genomen.

10. STRAFWORPFOUTEN

10.1 Het maken van een van de volgende overtredingen (10.2 tot 10.12) is een strafworfout en wordt bestraft met het toekennen van een strafworp aan de tegenpartij. De scheidsrechter kan het fluiten uitstellen en wachten om te zien of de aanvaller in dezelfde actie een doelpunt scoort. Als de speler niet scoort, moet de scheidsrechter de strafworfout bestraffen. De scheidsrechter mag een arm opsteken om een mogelijke straf aan te geven.

10.2 Een keeper of verdediger die een overtreding maakt binnen het 6 metergebied waarbij er

waarschijnlijk een doelpunt zou worden gescoord, inclusief 10.4 tot 10.7.

- 10.3** Een speler die is uitgesloten en die opzettelijk het spel hindert, inclusief het verplaatsen van het doel. Als de speler die is uitgesloten niet vrijwel onmiddellijk het speelveld verlaat, kan de scheidsrechter dit beschouwen als opzettelijke inmenging volgens deze spelregel.
- 10.4** Een keeper of verdediger die het doel omgooit, neerhaalt of anderszins verplaatst.
- 10.5** Een verdediger die binnen het 6 metergebied probeert een pass of schot met twee handen te blokkeren.
- 10.6** Een verdediger die binnen het 6 metergebied de bal met gebalde vuist speelt.
- 10.7** Een keeper of verdediger die binnen het 6 metergebied de bal onder water duwt wanneer hij wordt aangevallen.
- 10.8** Een speler of wisselspeler die in het speelveld komt en die volgens de spelregels op dat moment niet gerechtigd is om aan de wedstrijd deel te nemen. De strafworp zal worden genomen nadat de overtredende speler van het speelveld is verwijderd, eventueel door een directe vervanging, indien nodig..
- 10.9** Het aanvragen van een time-out door de coach of een teamofficial van het team dat niet in balbezit is. Voor deze overtreding wordt geen persoonlijke fout genoteerd.
- 10.10** Elke actie van de coach, een teamofficial of een speler, met de bedoeling een waarschijnlijk doelpunt te voorkomen of de wedstrijd te vertragen, waaronder:
 - a) een verdediger die de bal opzettelijk weggooit voordat het team dat aanvalt een vrije worp kan nemen
 - b) een verdediger die, na een vrije worp buiten de 6 meterlijn, de bal opzettelijk binnen de 6 meterlijn duwt om een direct schot te voorkomen.

Er wordt geen persoonlijke fout genoteerd voor deze overtreding als deze overtreding door de coach of een teamofficial wordt gemaakt.

- 10.11** Een verdediger die een aanvaller van achteren hindert binnen het 6 metergebied wanneer de aanvaller zijn gezicht naar het doel heeft en een schietactie uitvoert, tenzij de verdediger alleen contact maakt met de bal. Als de overtreding van de verdediger die in deze spelregel wordt beschreven, de aanvaller verhindert te scoren, moet er ook voor een strafworp worden gefloten. De scheidsrechter stelt het fluiten voor een strafworp uit totdat het schot of de poging tot een schot is voltooid en moet een strafworp toekennen, tenzij de aanvaller scoort.
- 10.12** Voor een uitgesloten speler om onterecht weer het speelveld te betreden of voor een vervanger om het speelveld onterecht te betreden, inclusief het niet volgen van Deel Zes, Artikelen 2.6, 2.7, 9.3, 9.13.1, 9.14.1, 9.14.2, 9.14.3 en 9.15. Deze speler krijgt slechts één persoonlijke fout, die door de secretaris moet worden gemarkeerd als een persoonlijke fout. Als dit gebeurt na een terugkomen na een uitsluiting en de uitsluitingsperiode nog niet is verstreken, moet de overtreder het speelveld verlaten voordat de strafworp wordt genomen. De speler of een vervanger mag terugkomen na het verstrijken van de uitsluitingsperiode of wanneer het team van de uitgesloten speler weer balbezit heeft of een vrije worp, een doelworp of een strafworp krijgt, behalve in de omstandigheden vermeld in Deel Zes, Artikel 9.14, waarin het geval is dat de speler of een vervanger alleen mag (her)toetreden na het verstrijken van de uitsluitingsperiode.

11. VRIJE WORPEN

- 11.1** Een vrije worp wordt genomen op de plaats waar de bal is, tenzij de bal na een overtreding van een verdediger binnen het doelgebied is. Dan wordt de vrije worp genomen op de 2 meter lijn tegenover de plaats waar de bal is. Als de bal buiten het doelgebied is op het moment dat de fout wordt toegekend, wordt de vrije worp genomen vanaf de plaats waar de bal is.
- 11.2** Een speler die een vrije worp heeft gekregen, moet de bal zonder onnodige vertraging in het spel brengen, daarbij inbegrepen door te plaatsen of door te schieten, als dat is toegestaan door de

spelregels. Het is een gewone fout als een speler die duidelijk in de positie is om een vrije worp te nemen, dit niet doet. Een verdediger die een overtreding heeft begaan, moet minimaal 1 meter verwijderd zijn van de speler die de vrije worp neemt, voordat hij een arm mag opsteken om een pass of schot te blokkeren; een speler die dit niet doet, wordt uitgesloten wegens "hinderen" onder 9.5.

- 11.3** De vrije worp moet zonder onnodige vertraging worden genomen door de speler die het dichtst bij de bal is, op een manier die de spelers in staat stelt waar te nemen dat de bal zichtbaar de hand verlaat van de speler die de worp neemt. De speler mag de bal ook meevoeren of dribbelen met de bal voordat hij de bal naar een andere speler plaatst, of schiet, als dit is toegestaan. De bal is onmiddellijk in het spel wanneer hij de hand verlaat van de speler die de vrije worp neemt. Echter, wanneer er een tegenaanval is, hoeft een speler het voordeel niet op te geven om naar de bal te gaan en de vrije worp uit te voeren. De op één na dichtstbijzijnde speler bij de bal kan de worp nemen zolang er geen onredelijke vertraging is.
- 11.4** Er wordt ook een vrije worp toegekend tegen het team dat de bal het laatst heeft aangeraakt voordat deze buiten het speelveld ging (inclusief de bal die terugkaatst van de zijde van het speelveld), behalve in het geval van een veldspeler die verdedigt en een schot blokkeert waarna de bal over de rand van het speelveld gaat. In dat geval wordt een vrije worp gegeven aan het team dat verdedigt.

12. DOELWORPEN

- 12.1** Er wordt een doelworp toegekend wanneer de bal de doellijn helemaal is gepasseerd, behalve tussen de doelpalen en onder de dwarslat, en het laatst is aangeraakt door een andere speler dan de keeper van het team dat verdedigt.
- 12.2** De doelworp moet volgens 11.3 zonder onnodig oponthoud worden genomen door een speler van het team, vanaf een willekeurige plaats in het 2 metergebied, of van de plaats waar de bal is, als deze buiten het 2 metergebied is. Een doelworp die niet volgens deze spelregel wordt genomen, wordt overgenomen.

13. HOEKWORPEN

- 13.1** Er wordt een hoekworp toegekend wanneer de bal, de doellijn helemaal is gepasseerd, behalve tussen de doelpalen en onder de dwarslat, en het laatst is aangeraakt door de keeper van het team dat verdedigt of wanneer een verdediger de bal opzettelijk over de doellijn gooit.
- 13.2** De hoekworp moet volgens 11.3 zonder onnodig oponthoud worden genomen door een speler van het team dat aanvalt vanaf de 2 meter markering aan de kant waar de bal over de doellijn is gegaan. De worp hoeft niet te worden genomen door de dichtstbijzijnde speler.
- 13.3** Bij het nemen van een hoekworp mogen er geen spelers van het team dat aanvalt binnen het doelgebied liggen.
- 13.4** Een hoekworp vanaf de verkeerde plaats genomen of voordat de spelers van het team dat aanvalt het doelgebied hebben verlaten, wordt overgenomen.

14. NEUTRALE INWORPEN

- 14.1** Een neutrale inworp wordt toegekend wanneer:
- (a) aan het begin van een periode een scheidsrechter van mening is dat de bal zodanig terecht is gekomen dat dit duidelijk in het voordeel is van één van de teams;
 - (b) één of meer spelers van beide teams op hetzelfde moment een gewone fout maken waardoor het voor de scheidsrechters onmogelijk is om te onderscheiden welke speler als eerste de overtreding maakte;
 - (c) beide scheidsrechters op hetzelfde moment fluiten om een gewone fout toe te kennen voor verschillende teams;
 - (d) geen van beide teams balbezit heeft en een of meer spelers van de beide teams op hetzelfde moment een uitsluitingsfout maken. De neutrale inworp wordt genomen nadat de spelers die de

overtreding maakten, zijn uitgesloten;
(e) de bal een hindernis boven het water raakt of daarop vast komt te zitten.

- 14.2** Bij een neutrale inworp gooit een scheidsrechter de bal in het speelveld op ongeveer dezelfde positie als waar het voorval plaatsvond, op een zodanige manier dat de spelers van beide teams een gelijke kans hebben om de bal te bemachtigen. Een neutrale inworp binnen het doelgebied wordt genomen op de 2-meterlijn.
- 14.3** Als de scheidsrechter bij een neutrale inworp van mening is dat de bal in het voordeel van één team terecht is gekomen, vraagt descheidsrechter de bal op en neemt de worp over.

15. STRAFWORPEN

- 15.1** Een strafworp wordt genomen door een speler van het team aan wie de worp is toegekend vanaf een punt op de 5 meterlijn van de tegenstander.
- 15.2** Alle spelers moeten het 6 metergebied verlaten en liggen minstens drie meter van de speler die de strafworp neemt. Op de 6 meterlijn, aan elke kant van de speler die de strafworp neemt, heeft één speler van het team dat verdedigt het eerste recht om positie in te nemen. De keeper die verdedigt neemt plaats tussen de doelpalen, waarbij geen enkel deel van het lichaam van de keeper zich op waterniveau over de doellijn bevindt. De scheidsrechters kunnen één keer een waarschuwing geven aan de spelers of de keeper om de juiste positie in te nemen. Als die persoon dit niet doet, wordt de speler of keeper uitgesloten en moet hij opnieuw in het veld komen in overeenstemming met 9.3.
- 15.3** Wanneer de scheidsrechter die de strafworp laat nemen ervan overtuigd is dat de spelers op hun juiste posities liggen, geeft de scheidsrechter een teken om de worp te nemen, door een fluitsignaal en tegelijk zijn arm van een verticale naar een horizontale positie te laten zakken.
- 15.4** 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 onderbroken wordt voordat de bal de hand van de nemer verlaat.
- 15.5** 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.
- 15.6** 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 worp neemt en de keeper die verdedigt, het speelveld verlaten en zich begeven naar de flying substitution area voordat de strafworp wordt genomen. In deze situatie is de bal onmiddellijk dood als hij terugkaatst in het spel vanaf de doelpaal, de dwarslat of de keeper.
- 15.7** Als in het laatste minuut van de wedstrijd een strafworp aan een team wordt toegekend, kan de coach ervoor kiezen om het balbezit te behouden en een vrije worp te krijgen. De tijdwaarnemer die de balbezit tijd registreert, zal de klok resetten naar 28 seconden, en het spel wordt hervat zoals na een time-out dus na een fluitsignaal van de scheidsrechter. Het is de verantwoordelijkheid van de coach om zonder vertraging een duidelijk signaal te geven als het team het balbezit wil behouden in overeenstemming met deze regel.

16. PERSOONLIJKE FOUTEN, GELE EN RODE KAARTEN

- 16.1** Er wordt een persoonlijke fout genoteerd bij elke speler die een uitsluitingsfout of strafworfout maakt. De scheidsrechter geeft het cap nummer van de speler die de overtreding maakt door aan de secretaris.
- 16.2** Bij een derde persoonlijke fout wordt een speler uitgesloten voor de rest van de wedstrijd, met vervanging zodra een van de voorvallen bedoeld in 9.3 zich voordoet. Als de derde persoonlijke fout een strafworfout is, komt de wisselspeler onmiddellijk in het speelveld.

16.3 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:

- 16.3.1 Het tonen van een gele kaart door de scheidsrechter is een officiële waarschuwing aan de hoofdcoach van het team.
- 16.3.2 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 zwembad 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.
- 16.3.3 Wanneer de hoofdcoach wordt uitgesloten van de wedstrijd, mag een andere teamofficial de hoofdcoach vervangen, 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.
- 16.3.4 Wanneer tijdens de wedstrijd een teamlid in het water zich aan wangedrag schuldig maakt, toont de scheidsrechter een rode kaart aan de speler, vergezeld van de gepaste sanctie.
- 16.3.5 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 (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 (9.13).
- 16.3.6 Teamleden die zich schuldig maken aan wangedrag worden gestraft volgens 9.13 en moeten het zwembad of de locatie van de wedstrijd onmiddellijk verlaten.
- 16.3.7 Voor elke overtreding die ertoe leidt dat een speler of teamofficial wordt uitgesloten voor de rest van een wedstrijd, beoordeelt de leiding van het toernooi alle omstandigheden van de overtreding, in het bijzonder de ernst ervan. Binnen 24 uur na het einde van de wedstrijd beslist de leiding of de speler of teamofficial wordt uitgesloten van extra wedstrijden in het toernooi, met kennisgeving aan de speler, teamofficial en team. De leiding van het toernooi verwijst de zaak ook door naar de Aquatics Integrity Unit als zij van mening is dat consequenties buiten het toernooi overwogen moeten worden. Voor alle duidelijkheid: de leiding heeft het recht om de officiële video van elke wedstrijd van het toernooi te bekijken om te beslissen of de speler of coach wordt uitgesloten van andere wedstrijden in het toernooi, ongeacht of de overtreding al dan niet is bestraft door de scheidsrechter tijdens de wedstrijd.

Als een teamofficial is geschorst voor een specifieke wedstrijd zal het team het aantal teamofficials op de bank dienovereenkomstig verminderen, op voorwaarde dat er minstens één (1) teamofficial op de bank zit.

Als een speler is geschorst voor een specifieke wedstrijd kan het team 14 spelers hebben voor de volgende wedstrijd(en), op voorwaarde dat zij geregistreerd staan op de teamlijst van dit specifieke World Aquatics event en op dat moment geen schorsing hebben.

(KNZB: in de Nederlandse competitie vervult de competitieleider van de betreffende competitie de rol van 'leiding van het toernooi.'

Bij toernooien die door verenigingen in Nederland worden georganiseerd vervult de hoofdscheidsrechter de rol van 'leiding van het toernooi'

De aanklager van de KNZB vervult de rol van de Aquatics Integrity Unit)

17. ONGEVAL, LETSEL EN ZIEKTE

17.1 Een speler mag tijdens het spel alleen het water verlaten of op de trappen of de rand van het zwembad zitten of staan in geval van een ongeval, blessure, ziekte of met toestemming van een scheidsrechter. Een speler die legitiem het water heeft verlaten, mag, bij een onderbreking van het spel en met toestemming van een scheidsrechter terugkeren vanuit het terugkomvak van

het team.

- 17.2** 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 en de wedstrijd zal zonder onderbreking worden voortgezet. Wanneer het bloeden is gestopt, mag de speler als wisselspeler aan de wedstrijd deelnemen.
- 17.3** Als zich een ongeluk, blessure of ziekte voordoet, anders dan een bloedende wond, mag een scheidsrechter, het spel kortdurend stilleggen en de geblesseerde speler onmiddellijk laten vervangen .
- 17.4** Als het spel wordt onderbroken door een ongeval, blessure, ziekte, bloedende wond of andere onvoorziene reden, brengt het team dat in balbezit was op het moment van de onderbreking de bal bij de spelhervatting in het spel op de plaats waar de bal was voor de onderbreking.
- 17.5** Als de scheidsrechter, VAR-assistent-scheidsrechter of gedelegeerde vermoedt dat er mogelijk een gewelddadige actie heeft plaatsgevonden, mogen de scheidsrechters de VAR beoordelen volgens het VAR-protocol (Bijlage 7).

17.6 Medische en veiligheid specifieke eisen voor waterpolo

Waterpolo is een contactsport. De impact van traumatisch letsel is de hoogste van de World Aquatics Sport. Daarom zal een Medisch Team klaar staan om enkele specifieke problemen aan te pakken.

17.6.1 Traumatisch letsel

Contactblessures bij waterpolo komen vaak voor. Daarom zal de hoofdarts of locatiearts moeten beschikken over de juiste medische kit om traumatische verwondingen te behandelen wat hechtmateriaal en/of huidlijm zou moeten bevatten, omdat een speler met een bloedende wond niet in het water terug mag keren (17.2).

Daarnaast moeten er tijdens de wedstrijden ijspakketten beschikbaar zijn.

Badmeesters en het medisch team moeten worden getraind in traumaherkenning.

17.6.2 Tandheelkundig programma

Hoewel een tandheelkundig programma niet verplicht is bij World Aquatics Events, zou de beschikbaarheid van dergelijke medische diensten bij belangrijke wedstrijden door het lokale organisatiecomité moeten worden overwogen.

Het doel van een tandheelkundig programma is:

- het bieden van een behandeling die nodig is voor een sporter met letsel om weer te gaan spelen zodra dit veilig is, of
- het behandelen en stabiliseren van het letsel voorafgaand aan verwijzing

Als er geen tandarts op de locatie aanwezig is, moet er een tandarts worden aangewezen die kan worden opgeroepen voor noodgevallen tijdens het Event.

17.6.3 Reddend Zwemmen en Badmeesters

Badmeesters moeten gedurende het event dagelijks het reddend zwemmen oefenen. Bij waterpolo is het belangrijk om te onthouden dat het speelveld wordt gevormd door lijnen die de toegang tot de speler tijdens de redding kunnen blokkeren. Met dit punt moet rekening worden gehouden tijdens het oefenen en het 'uithaalpunt' moet worden vastgesteld.

18. WATERPOLO UITRUSTING

18.1 Algemene eisen

18.1.1 Voor afmetingen en uitrusting van het speelveld: zie Bijlage 1

18.1.2 Het speelveld is 25.m x 20.00m .

Het ankerpunt aan de rand van het speelveld wordt 30 cm achter de voorkant van de doellijn geplaatst.

De breedte van het speelveld is minimaal 10 meter en maximaal 20 meter.

Uitzonderingen op deze regel zijn toegestaan na toestemming van de federatie die de wedstrijd organiseert.

18.1.3 De diepte van het water is minimaal 1,80 meter.

18.1.4 De watertemperatuur ligt tussen 26° plus 1° en 26° min 1° (25°C-27°C).

18.1.5 De lichtintensiteit is minimaal 600 lux.

18.1.6 Een minimale hoogte van het plafond is niet vereist.

18.1.7 Lijnen

Elke lijn heeft een minimale diameter van 0,06 meter en een maximale diameter van 0,12 meter.

Lijnen moeten aan elke muur worden vastgemaakt aan verankeringsbeugels die in de muren zijn verzonken. Als het anker op het zwembaddek wordt geplaatst, moet er een verlengstuk dat stevig en niet-elastisch is, worden gebruikt. De lijn die wordt gebruikt moet in het water blijven. Het anker, inclusief verlengstuk, mag niet meer dan 10 mm in het zwembad steken. Het anker mag de lengte van de lijn niet meer dan ± 10 mm aan elk uiteinde van de lijn inkorten. De ankers moeten worden geïnstalleerd om weerstand te bieden tegen 20 kN. De lijn moet uitgerust zijn met een trekveer die plotselinge hoge puntbelastingen opvangt en met een draad die bestand is tegen een trekkracht van 12 kN.

18.1.8 Vliegende wisselzone

Buiten het speelveld, aan de kant waar de spelersbanken staan, moet een ruimte voor vliegende wissels beschikbaar zijn. De breedte van dit gebied is minimaal 0,50 meter.

(KNZB: Als er niet genoeg ruimte is langs de zijlijn om een vliegende wisselzone aan de zijkant van het speelveld te maken, wordt 0,5 meter van het speelveld afgetrokken om een wisselzone te maken, mist de breedte van het speelveld niet kleiner wordt dan 15 meter. (Let op: omdat de doelen in het midden van het speelveld moeten liggen, moet ook aan de andere zijde 0,5 meter van het speelveld worden afgetrokken). Als de breedte van het speelveld door het maken van een wisselzone kleiner wordt dan 15 meter, wordt er zonder wisselzone gespeeld.)

Het aangewezen gebied voor vliegende wissels van elk team is tussen de doellijn voor de spelersbank en het midden van het speelveld.

18.2 Waterpolo uitrusting voor Olympische Spelen en Wereldkampioenschappen (KNZB: 18.2.1 t/m 18.2.7 is niet van toepassing in de Nederlandse competitie)

18.2.1 Algemene vereisten

Voor afmetingen en uitrusting van het speelveld bij Olympische Spelen en Wereldkampioenschappen, zie Bijlage 2

18.2.2

18.2.3 De diepte van het water is minimaal 2,00 meter.

18.2.4 De watertemperatuur ligt tussen 26° plus 1° en 26 ° min 1° (25°C-27°C).

18.2.5 De lichtintensiteit is minimaal 1500 lux.

18.2.6 In overdekte zwembaden is hoogte boven het speelveld minimaal 7,00 meter.

18.2.7 Lijnen

Elk lijn heeft een diameter van 0,10 meter.

Lijnen moeten aan elke muur worden vastgemaakt aan verankeringsbeugels die in de muren zijn verzonken. Als het anker op het zwembaddek wordt geplaatst, moet er een verlengstuk dat stevig en niet-elastisch is, worden gebruikt. De lijn die wordt gebruikt moet in het water blijven. Het anker, inclusief verlengstuk, mag niet meer dan 10 mm in het zwembad steken. Het anker mag de lengte van de lijn niet meer dan ± 10 mm aan elk uiteinde van de lijn inkorten. De ankers moeten worden geïnstalleerd om weerstand te bieden tegen 20 kN. De lijn moet uitgerust zijn met een trekveer die plotselinge hoge puntbelastingen opvangt en met een draad die bestand is tegen een trekkracht van 12 kN.

Vliegende wisselzone

Buiten het speelveld, aan de kant waar de spelersbanken staan, moet een ruimte voor vliegende wissels beschikbaar zijn. De breedte van dit gebied is minimaal 0,50 meter.

Het aangewezen gebied voor vliegende wissels voor elk team is tussen de doellijn voor de spelersbank en het midden van het speelveld.

18.3 Materialen

18.3.1 Markeringen

Aan beide zijden van het speelveld moeten duidelijke markeringen worden aangebracht om de doellijnen aan te geven, om de 2,0 meterlijn en de 6,0 meterlijn aan te geven en om de middenlijn aan te geven. Deze markeringen zijn tijdens het spel duidelijk zichtbaar.

De witte markering wordt gemeten vanaf het ankerpunt en staat op 0,3 meter, gelijk met de voorkant van de rand van de doellijn. Dit moet gelijk zijn aan beide uiteinden van het veld.

De rode markering op de 2 meterlijn wordt gemeten vanaf de voorkant van de doellijn in de richting van het speelveld. Dit moet gelijk zijn aan beide uiteinden van het speelveld.

De gele markering staat op 4 meter vanaf de markering op de 2 meterlijn. Er wordt een rode markering geplaatst op 5 meter van de voorkant van de doellijn. Dit moet gelijk zijn aan beide uiteinden van het speelveld.

Het middengedeelte van het speelveld is groen gemarkeerd en is 12,8 meter lang. Er wordt een witte markering in het midden van het groene gebied geplaatst om het midden van het veld aan te geven.

De terugkomvakken worden geplaatst in de twee hoeken tegenover de jurytafel. Ze zijn 2 meter lang en bevinden zich achter de doellijn.

18.3.2 Scheidsrechter platforms

Aan beide zijden van het speelveld worden platforms geplaatst van 1 meter breed en 70 cm hoog boven het waterniveau. Deze platforms stellen de scheidsrechters in staat om zich vrij langs het speelveld te bewegen. Er moet ook voldoende ruimte worden gemaakt bij de doellijnen voor de assistent-scheidsrechters. De platforms hebben kleuren om te voldoen aan de specificatie zoals weergegeven in het diagram van het speelveld. Zie Bijlage 2.

18.3.3. Doelen

De doelpalen en dwarslat zijn van hout, metaal of kunststof (plastic) met rechthoekige doorsneden van 80,0 millimeter, vierkant met de doellijn en wit geverfd.

De doelpalen zijn vast, stevig en loodrecht aan elk uiteinde van het speelveld op gelijke afstand van de zijkanten en minstens 0,3 meter voor de uiteinden van het speelveld of voor enig ander obstakel. Elke andere sta- of rustplaats voor de keeper dan de bodem van het zwembad, is niet toegestaan.

De binnenzijden van de doelpalen moeten 3,0 meter uit elkaar staan.

De onderzijde van de dwarslat bevindt zich 0,9 meter boven het wateroppervlak.

18.3.4 Terugkomvak

Het rechthoekige terugkomvak van de spelers heeft de volgende afmetingen: 2,0 meter bij 1,08 meter.

18.3.5 Netten

Aan de doelpalen en de dwarslat moeten loshangende netten stevig worden vastgemaakt, De netten moeten de hele doelruimte omsluiten en zodanig aan de doelbevestigingen worden bevestigd dat er overal in het doel minimaal 0,30 meter vrije ruimte achter de doellijn is.

18.3.6 Jurytafel

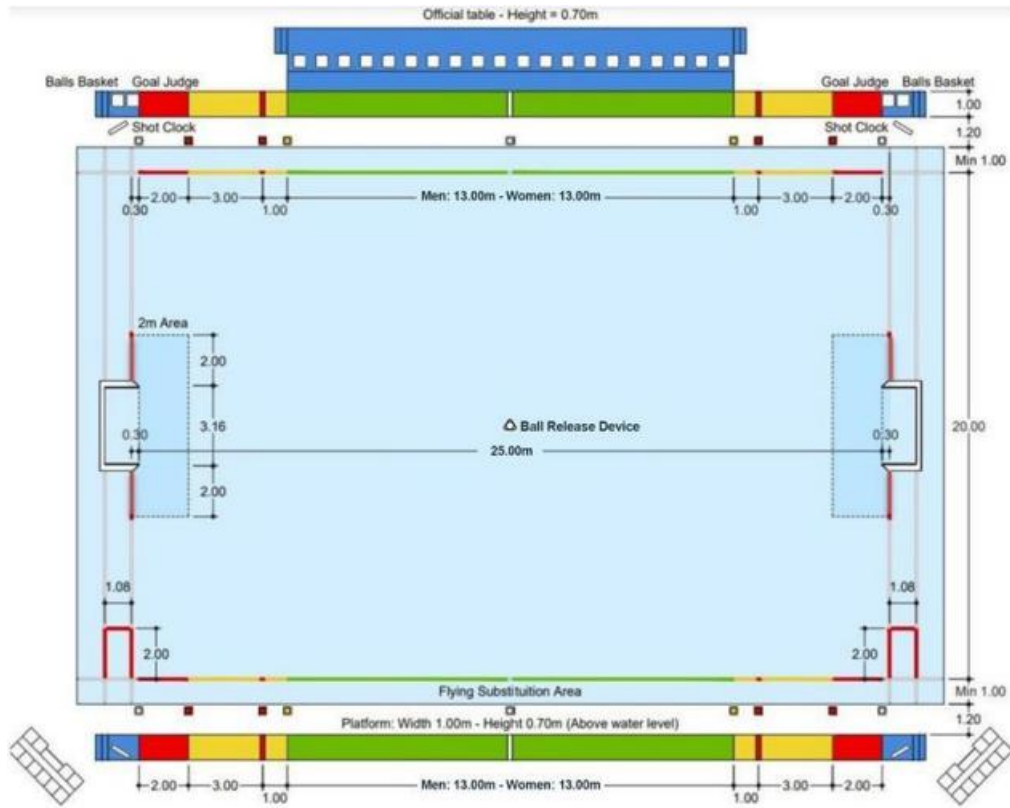
Het wedstrijdsecretariaat zit aan een tafel achter de scheidsrechter.

19. BIJLAGEN

19.1 De volgende bijlagen maken deel uit van dit Reglement:

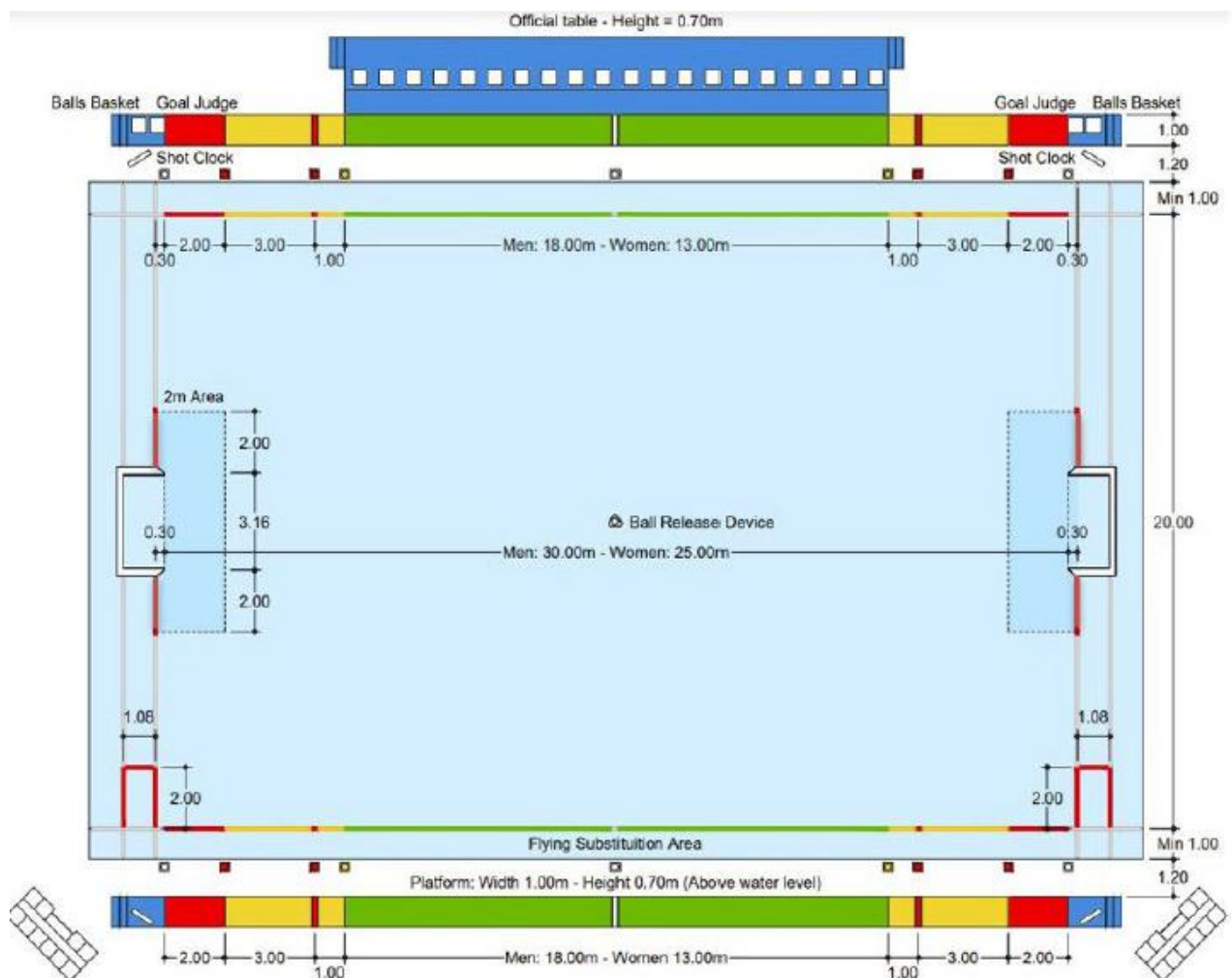
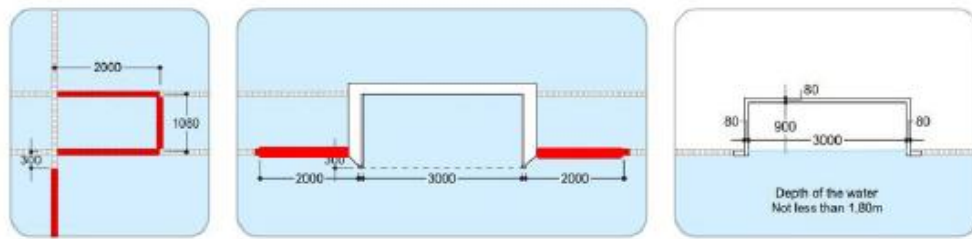
BIJLAGE 1 en 2	Afbeeldingen
BIJLAGE 3	Definities
BIJLAGE 4	Speelveld en uitrusting
BIJLAGE 5	Officials
BIJLAGE 6	Strafworpenserie
BIJLAGE 7	VAR-protocol
BIJLAGE 8	Toernooien voor leeftijdsgroepen
BIJLAGE 9	Toernooistructuur

BIJLAGE 1 – AFBEELDINGEN



BIJLAGE 2 – AFBEELDINGEN

(KNZB: Bijlage 2 is niet van toepassing in de Nederlandse competitie)



BIJLAGE 3 – DEFINITIES

1. SPEELVELD & UITRUSTING

- 1.1. **Speelveld:** het deel van het water dat officieel is gemarkeerd als de plaats waar de waterpolowedstrijd wordt gespeeld, zoals beschreven in Bijlage 4.
- 1.2. **Jurytafel:** de aangewezen locatie waar officials en bevoegde personen hun taken uitvoeren tijdens een wedstrijd.
- 1.3. **Vliegende wissel:** de mogelijkheid voor een team om spelers te wisselen tijdens het spel vanuit het vliegende wisselgebied.
- 1.4. **Vliegende wisselgebied:** het in de spelregels aangewezen gebied aan de kant van het speelveld waar vliegende wissels mogen plaatsvinden.
- 1.5. **Doelpunt:** het resultaat van de bal die de doellijn volledig passeert, voorbij de voorkant van de doelpalen en onder de dwarslat.
- 1.6. **Doellijn:** het einde van het speelveld, gevormd door de voorkant van de doelpaal (7.1).
- 1.7. **Doelgebied:** het rechthoekige vak dat zich 2 meter uitstrekt vanaf de buitenzijden van de doelpalen tot aan de 2 meter lijn tegenover de doellijn. In dit gebied mogen aanvallers niet liggen zonder balbezit, tenzij ze achter de lijn van de bal blijven.
- 1.8. **5 meter lijn:** de lijn van waar de strafworp wordt genomen.
- 1.9. **6 meter gebied:** het gebied binnen 6 meter van de doellijn waar sommige overtredingen overeenkomstig de strafworpregels een strafworfout worden.
- 1.10. **Middenlijn:** de lijn in het midden die de lengte van het speelveld in twee gelijke helften verdeelt.
- 1.11. **Doel:** de constructie waar de bal volledig in moet komen om te scoren (Bijlage 4.2).

2. TEAMS EN VERVANGERS

- 2.1. **Team:** team van waterpolospelers zoals beschreven in Hoofdstuk 1 t/m 18.
- 2.2. **Speler:** een individueel lid van een waterpoloteam.
- 2.3. **Keeper:** een individueel lid van een team, met cap 1 of 13, wiens belangrijkste taak het is om te voorkomen dat de bal in het doel gaat.
- 2.4. **Wisselspeler:** een speler die in het veld komt om een speler die in het speelveld was of om een uitgesloten speler te vervangen.
- 2.5. **Reserve:** een teamlid dat op dat moment niet speelt.
- 2.6. **Aangewezen wisselgebied:** is "**Gebied voor vliegende wissels**"
- 2.7. **Terugkomvak:** locatie van waaruit een speler of wisselspeler terugkeert in het speelveld na een uitsluiting.
- 2.8. **Voordeel:** de mogelijkheid voor een aanvaller en/of het team dat aanvalt om de bal te blijven spelen om zo een kans te creëren om te scoren. Scheidsrechters moeten zodanig optreden dat het team dat aanvalt zijn voordeel kan behouden.
- 2.9. **Rode kaart:** teken van de scheidsrechter om een uitsluiting voor de rest van de wedstrijd aan te geven aan een speler, coach of een teamofficial.
- 2.10. **Gele kaart:** waarschuwing van de scheidsrechter aan de coach voor ongepast gedrag of

onvoldoende discipline op de bank, of voor herhaaldelijk simuleren en aanhoudend onsportief spel van een team.

2.11. Overtredende speler: een speler die volgens de regels een overtreding begaat.

3. SCHEIDSRECHTERS EN TECHNISCHE OFFICIALS

3.1. Video-assistent-scheidsrechter – VAR: videotecnologie- en assistent-scheidsrechter, die de scheidsrechter mag gebruiken om een definitieve beslissing te nemen na het beoordelen van een situatie beschreven in Bijlage 7 - VAR-protocol.

3.2. Scheidsrechter: een official die verantwoordelijk is voor het leiden van de wedstrijd met bevoegdheden die in de spelregels zijn vastgelegd.

3.3. Mogelijkheid om de bal te spelen: wanneer de speler in balbezit, in staat is door te gaan met spelen door met de bal een actie te maken.

3.4. Midvoor: een aanvaller wiens primaire positie dichtbij de 2 meter lijn van de tegenstander is en over het algemeen tussen de doelpalen.

3.5. Midachter: een verdediger wiens primaire verantwoordelijkheid het is om de midvoor te bewaken (zie midvoor).

3.6. Grensrechter of assistent-scheidsrechter: een official die op de doellijn zit en verantwoordelijk is voor het assisteren van de scheidsrechter bij het bepalen of de bal in het doel is gegaan, of de bal over de doellijn is gegaan, inclusief wie de bal het laatst heeft aangeraakt. En voor het gooien van een nieuwe bal volgens de instructies van scheidsrechters.

3.7. Begin of herbegin: het begin van de wedstrijd aan het begin van een periode, na een doelpunt of nadat de scheidsrechter om de bal heeft gevraagd en het spel heeft onderbroken.

4. DUUR VAN HET SPEL

4.1. Werkelijk spel: teams spelen vier perioden, waarbij elke periode bestaat uit acht minuten werkelijke speeltijd; in totaal 32 minuten. Het daadwerkelijke spel begint aan het begin van elke periode, wanneer een speler de bal aanraakt, stopt bij elke onderbreking aangegeven door de scheidsrechter of de schotklok en gaat na elke onderbreking verder wanneer de speler de bal in het spel brengt overeenkomstig de spelregels, schiet of de bal plaatst/gooit.

4.2. Strafworpenserie: methode om een definitief resultaat van een wedstrijd te bepalen als de stand aan het einde van de speeltijd gelijk is. De methode is beschreven in Bijlage 6.

4.3. Aanvallende scheidsrechter: de scheidsrechter die primair de aanvallende situatie voor het doel rechts van de scheidsrechter beoordeelt.

4.4. Verdedigende scheidsrechter: de scheidsrechter die de aanvallende situatie aan de linkerkant van de scheidsrechter beoordeelt. Deze scheidsrechter bevindt zich in het algemeen niet dicht bij het aangevallen doel dan de speler van het team dat aanvalt die het verst van het doel verwijderd is.

5. TIME-OUTS

5.1. Time-out: een speelonderbreking van één minuut die op elk moment kan worden aangevraagd door het team dat aanvalt, behalve bij het toekennen van een strafworp of tijdens een VAR-beoordeling. Elk team heeft recht op twee time-outs per wedstrijd.

5.2. Illegale time-out: een aangevraagde time-out waarop het team geen recht heeft.

5.3. Balbezit: balbezit is wanneer een speler van een van de teams de bal vasthoudt of ermee zwemt.

6. MAKEN VAN EEN DOELPUNT

- 6.1 De bal zichtbaar in het spel brengen:** betekent dat de bal de hand van de speler met de bal moet verlaten. Het gooien van de bal van de linker- naar de rechterhand wordt beschouwd als het in het spel brengen van de bal.
- 6.2 Dreigen:** een schot simuleren.
- 6.3 Opzwellen:** aan het begin van een periode wordt de bal in het midden van het speelveld gegooid en zodra het fluitsignaal klinkt om het begin van de wedstrijd aan te geven, sprinten de teams naar het midden van het zwembad om balbezit te krijgen.

7. GEWONE FOUTEN

- 7.1. Valse start:** de wedstrijd onjuist beginnen, hetzij vóór het teken van de scheidsrechter, hetzij door af te zetten van het doel of door het veranderen van de opstelling van het doel.
- 7.2. Overtreding:** een overtreding van een regel die resulteert in het stopzetten van de wedstrijdklok en het toekennen van een vrije worp. Er zijn twee soorten overtredingen:
- Fysieke fouten (fysiek contact van een speler waardoor een tegenstander niet verder kan bewegen)
 - Technische fouten (tegen de regels, bijvoorbeeld valse start of herstart, de bal slaan met gebalde vuist, twee handen, enz.)
- 7.3. Bal onder:** gewone fout tegen een speler die de bal onder water duwt wanneer hij wordt aangevallen door een tegenstander of met de bedoeling een bal voor een tegenstander te verbergen.
- 7.4. Gelijktijdige uitsluiting:** wanneer twee spelers van beide teams tegelijk worden uitgesloten.
- 7.5. Geest van de wedstrijd:** bepalend kenmerk van de sport. Spelen in de geest van de wedstrijd betekent spelen om te winnen met respect voor teamgenoten, tegenstanders en het spel zelf. Het wordt bepaald door de regels te begrijpen en integer en eerlijk te spelen.
- 7.6. Afzetten:** hand, arm, voet of een ander lichaamsdeel gebruiken om af te zetten van een tegenstander om voordeel te behalen.
- 7.7. Schoppen:** een trap, schop of krachtige stoot met de voet naar het lichaam of het gezicht van een tegenstander, wat een persoonlijke fout is.
- 7.8. Simuleren:** doen alsof er een fout tegen je wordt gemaakt.
- 7.9. Inzwemmen:** een aanvallende beweging van een speler die tegenover een tegenstander ligt en die aanvallend langs die speler probeert te zwemmen naar een betere positie dicht bij het doel.
- 7.10. Inzwemmer:** een speler die naar het doel beweegt, meestal beginnend vanuit een stilstaande positie, met het gezicht naar een tegenstander, die probeert aanvallend langs de tegenstander te zwemmen naar een betere positie dicht bij het doel.
- 7.11. Tackle:** vasthouden, onderduwen, terugtrekken of hinderen van een speler die de bal vasthoudt.
- 7.12. Middenlijn:** de lijn in het midden die de lengte van het speelveld in twee gelijke helften verdeelt
- 7.13. Aanvallende fout:** een fout begaan door een aanvaller die resulteert in een vrije worp voor het team dat verdedigt.
- 7.14. De bal houden:** de bal optillen, dragen of aanraken, maar niet dribbelen met de bal.

8. UITSLUITINGSFOUTEN

- 8.1. **Verkeerd inkomen:** niet volgens de regels in het spel komen van een speler.
- 8.2. **Verkeerd terugkomen:** niet volgens de regels in het spel komen van een wisselspeler.
- 8.3. **Uitsluitingsfout:** een fout waarbij een speler wordt uitgesloten van deelname aan de wedstrijd voor een periode zoals beschreven in de spelregels.
- 8.4. **Wangedrag:** elk ongepast gedrag, inclusief respectloos handelen tegenover een scheidsrechter of tegenstander, evenals het negeren van een instructie van de scheidsrechter.
- 8.5. **Gewelddadige actie:** een actie van een speler die bedoeld is om een andere speler of official te verwonden, ongeacht of er contact wordt gemaakt.
- 8.6. **Agressief gemeen spel:** gedrag dat kan leiden tot blessures van tegenstanders. De bedoeling van dit soort overtredingen is om het voordeel of de voortgang van het spel of een speler volledig te stoppen, of om de tegenstander te provoceren. Het is gevaarlijk spel, zonder de duidelijke bedoeling om de tegenstander te verwonden, maar wordt meestal veroorzaakt door emoties.
- 8.7. **Aanhoudend gemeen spel:** ongeoorloofde fouten van verdedigers, die de aanval stoppen. De bedoeling van deze overtredingen is niet om een tegenstander te verwonden, maar om de voortgang van het spel, het voordeel en de snelheid te stoppen, en om de tegenstander te intimideren.
- 8.8. **Hinderen:** de beweging belemmeren met ongeoorloofde fysieke handelingen, zoals vasthouden of het blokkeren van een tegenstander.
- 8.9. **Een tegenstander vasthouden:** handen, armen of benen gebruiken om een tegenstander vast te houden met de bedoeling de beweging te beperken.
- 8.10. **Onderduwen:** een tegenstander onder water duwen.
- 8.11. **Terugtrekken:** een tegenstander terugtrekken.
- 8.12. **Hinderen bij een vrije worp, doelworp of strafworp:** verstoren of hinderen met het nemen van één van deze worpen.
- 8.13. **Onbeheerste bewegingen:** elke beweging met de bedoeling om te schoppen of te trappen, zelfs als de speler geen contact maakt.
- 8.14. **Slaan:** betekent "slaan om te raken".
- 9.15 **Tactische fout:** elke fout van een verdediger met als doel de voortgang van het spel te stoppen en een voordeel weg te nemen, vooral in de tegenaanval.
- 9.16 **Tegenaanval:** de overgang door het team dat aanvalt en de bal snel van het ene einde van het speelveld naar het andere einde van het speelveld brengt, in een poging te scoren voordat het team dat verdedigt een verdedigende positie kan innemen.

9. STRAFWORPFOUTEN

- 9.1. **Strafworpfout:** elke overtreding begaan binnen het 6 metergebied die een waarschijnlijk doelpunt voorkomt (10.2). Bovendien kunnen gewelddadige acties (9.14) en het vertragen van het spel (10.10) resulteren in een strafworp evenals 10.9.
- 9.2. **Situaties van een waarschijnlijk doelpunt:** situaties waarin de aanvaller met zijn gezicht naar het doel ligt en er geen verdediger tussen de aanvaller en de keeper ligt, en waarbij zonder een overtreding hoogstwaarschijnlijk een doelpunt zou worden gescoord. Er zijn ook waarschijnlijke doelpuntsituaties waarbij het doel leeg is en de bal dichtbij.
- 9.3. **Slechte pass:** een pass die de aanvaller niet bereikt, ongeacht of er een fout tegen de speler wordt

gemaakt of niet. Er zijn geen sancties tegen de verdediger in het geval van een slechte pass.

- 9.4. Voordelige positie ten opzichte van een verdediger:** een aanvaller die een voordelige positie inneemt, dat wil zeggen een positie tussen een verdediger en het doel van de tegenstander.
- 9.5. Het spel vertragen:** opzettelijk voorkomen dat spelers die aanvallen doorgaan met een actie of handelen tegen de geest van de wedstrijd met de bedoeling om een waarschijnlijk doelpunt te voorkomen.
- 9.6. Niet gerechtigde speler:** een speler die niet gerechtigd is deel te nemen aan het spel.

10. VRIJE WORPEN

- 10.1. Vrije worp:** een methode om de bal in het spel te brengen na een gewone fout, een uitsluitingsfout of een spelhervatting na een time-out, een doelpunt, een blessure (inclusief een bloedende wond), het vervangen van een cap, de scheidsrechter die om de bal vraagt, het verlaten van de bal aan de zijkant van het speelveld of enige andere vertraging.
- 10.2. Een schot of pass blokkeren:** de vlucht van de bal stoppen met hand, arm of lichaam.
- 10.3. Schot:** een poging om te scoren door de bal bewust naar het doel van de tegenstander te gooien.

11. DOELWORPEN

- 11.1. Worp:** elke handbeweging waarbij de bal wordt losgelaten, met de bedoeling de bal in het spel te brengen of te gooien of te scoren.
- 11.2. Vrije worp:** de methode om de bal in het spel te brengen na een overtreding of onderbreking.
- 11.3. Doelworp:** worp toegekend aan het team dat verdedigt zoals beschreven in Hoofdstuk 12.
- 11.4. Dribbelen met de bal:** met de bal zwemmen of de bal vooruithelpen door te zwemmen. Een speler die de bal dribbelt, is in balbezit maar heeft de bal niet vast.
- 11.5. De bal plaatsen:** de bal gooien van een speler naar een teamgenoot of naar het gebied dat door een teamgenoot wordt beheerst. De bal naar een teamgenoot (of naar zichzelf) gooien met de bedoeling de bal onder controle te houden (in tegenstelling tot de bedoeling om een doelpunt te maken).

12. HOEKWORPEN

- 12.1. Hoekworp:** worp toegekend aan het team dat aanvalt op de 2m lijn van het team dat verdedigt zoals beschreven in 13.2.
- 12.2. Direct schot:** de bal mag direct op het doel worden geschoten:
- A) na een vrije worp wanneer de speler, de bal en de fout zich buiten de 6 meterlijn bevinden,
 - B) uit een strafworp,
 - C) uit een hoekworp (beschreven in 7.2)

13. NEUTRALE INWORPEN

- 13.1. Neutrale inworp:** methode om de bal in het spel te brengen wanneer geen van beide teams balbezit heeft. De scheidsrechter hervat de wedstrijd door de bal tussen twee tegenstanders in het water te gooien, waarbij elk een gelijke kans krijgt om de bal te veroveren.

14. STRAFWORPEN

- 14.1. Strafworp:** een vrij schot vanaf de 5 meterlijn op het doel dat alleen verdedigd wordt door de keeper. De keeper die verdedigt zal plaatsnemen op de doellijn tussen de doelpalen en mag naar voren bewegen nadat de scheidsrechter het teken heeft gegeven dat het schot moet worden

genomen. Verdedigers mogen het 6 metergebied pas ingaan nadat de bal de hand van de speler die schiet heeft verlaten.

15. PERSOONLIJKE FOUTEN

15.1. Persoonlijke fout: individuele fout voor een speler, wanneer de scheidsrechter een uitsluiting of een strafworfout toekent.

16. ADDENDUM MET ENKELE ANDERE OPMERKINGEN EN VERDUIDELIJKINGEN:

16.1. Overgang: De fase van het spel waarin een team verandert van aanval naar verdediging of van verdediging naar aanval.

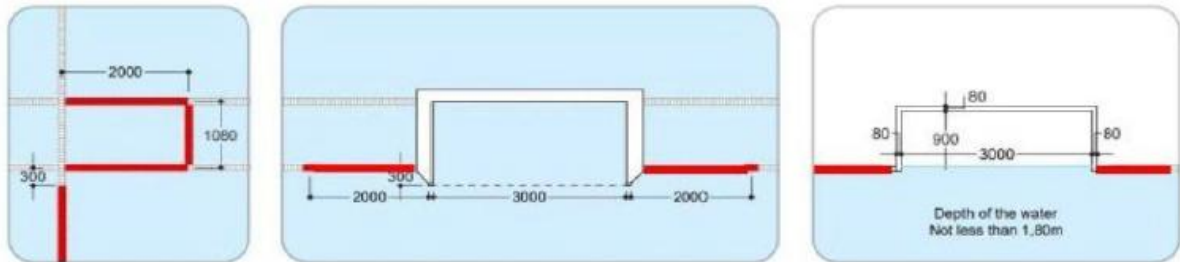
16.2. Aanvaller: speler wiens team balbezit heeft; het team heeft de bal in bezit en heeft de mogelijkheid om te scoren.

16.3. Verdediger: speler wiens team de bal niet onder controle heeft en niet in bezit heeft; een speler die het doel van het team probeert te verdedigen.

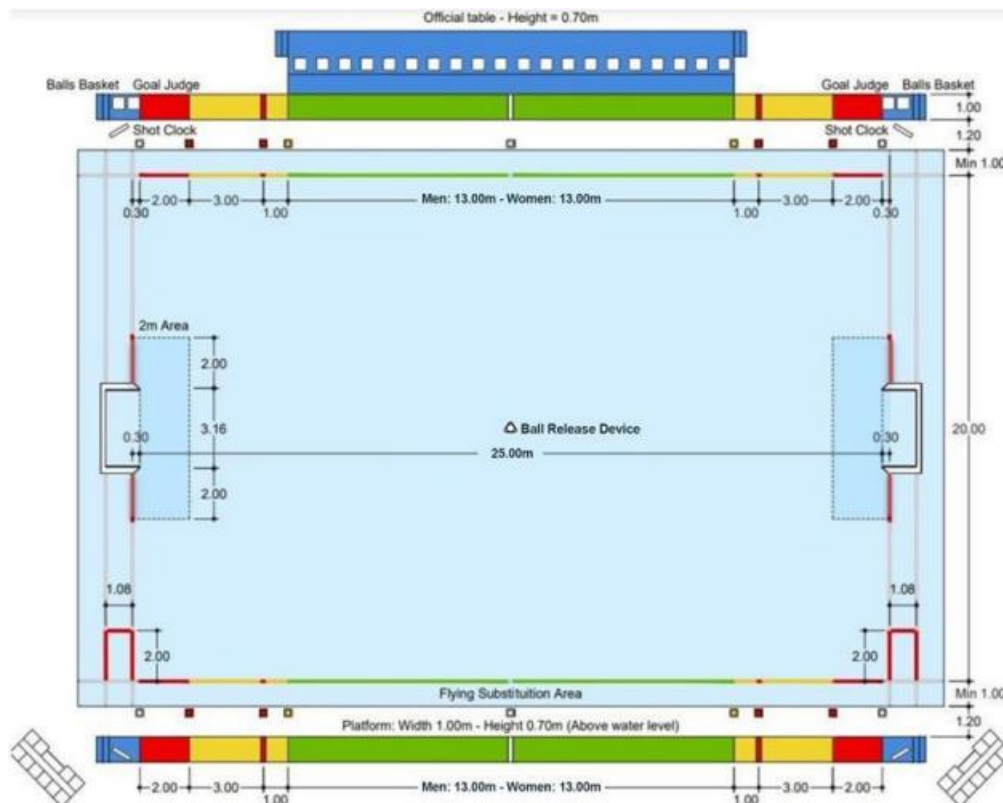
BIJLAGE 4 – SPEELVELD & UITRUSTING

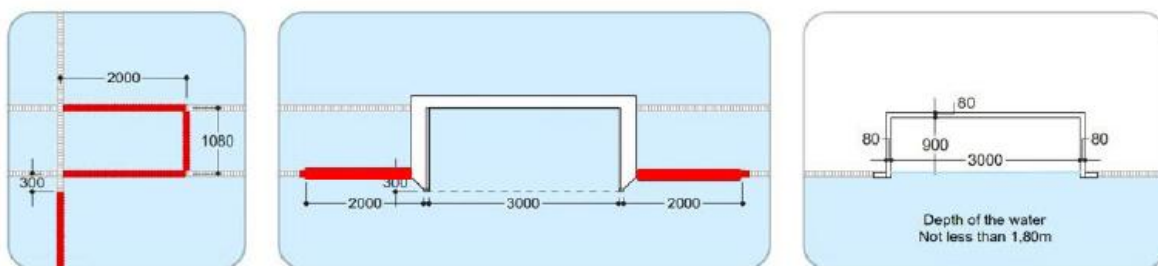
1 SPEELVELD

- 1.1 De organiserende instantie (*KNZB: ontvangende vereniging*) is verantwoordelijk voor de juiste afmetingen en markeringen van het speelveld en zorgt voor al het vereiste wedstrijd materiaal.
- 1.2 De uitrusting en markeringen van het speelveld voor een wedstrijd onder leiding van twee scheidsrechters moet in overeenstemming zijn met onderstaand schema:



Grenslijnen vanaf de doelpalen, met een lengte van 2 meter, zijn rood gemarkeerd om de doelgebieden te onderscheiden (8.10)





- 1.3** Bij een wedstrijd onder leiding van één scheidsrechter, fungeert de scheidsrechter aan dezelfde kant als de jurytafel, en de assistent-scheidsrechters aan de andere kant.
- 1.4** Voor evenementen van World Aquatics zijn de afmetingen van het speelveld, de waterdiepte en -temperatuur en de lichtintensiteit uiteengezet in Hoofdstuk 18.
- 1.5** Aan beide zijden van het speelveld worden duidelijk te onderscheiden markeringen aangebracht om het volgende aan te duiden:
- witte markeringen - doellijn en middenlijn
 - rode markeringen - 2 meter van de doellijnen
 - gele markeringen - 6 meter van de doellijnen
 - een rode markering wordt op 5 meter van de doellijnen geplaatst om het punt aan te geven van waar een strafworp wordt genomen

De beide zijden van het speelveld zijn vanaf de doellijn tot de 2-meterlijn rood gemarkeerd; van de 2 meter lijn tot de 6 meter lijn geel gemarkeerd en van de 6 meter lijn tot de middenlijn groen gemarkeerd.

- 1.6** Aan elk uiteinde van het speelveld, 2 meter van de hoek van het speelveld aan de kant tegenover de jurytafel, wordt een rode markering geplaatst om het terugkomvak aan te geven.
- 1.7** Er moet voldoende ruimte zijn om de scheidsrechters in staat te stellen vrij te bewegen van het ene naar het andere einde van het speelveld. Bij de doellijnen moet ook ruimte zijn voor de assistent-scheidsrechters.
- 1.8** De secretaris beschikt over aparte witte, blauwe, rode en gele vlaggen met de afmetingen 0,35 meter x 0,20 meter.

2. DOELEN

- 2.1** Twee doelpalen en een dwarslat, stevig en haaks op elkaar gemonteerd, aan de voorkant 0,075 meter breed en wit geverfd, worden op de doellijnen aan elk einde van het speelveld geplaatst, op gelijke afstand van de zijkanten van het speelveld en op minimaal 0,30 meter voor het einde van het speelveld.
- 2.2** De binnenzijden van de doelpalen moeten 3 meter uit elkaar staan. Bij een waterdiepte van 1,50 meter of meer bevindt de onderkant van de dwarslat zich op 0,90 meter van het

wateroppervlak. Als het water minder dan 1,50 meter diep is, bevindt de onderkant van de dwarslat zich op 2,40 meter van de bodem van het bad.

- 2.3** Aan de doelpalen en de dwarslat moeten loshangende netten stevig worden vastgemaakt. De netten moeten de hele doelruimte omsluiten en zodanig aan de doelbevestigingen worden bevestigd dat er overal in het doel minimaal 0,30 meter vrije ruimte achter de doellijn is.

3. BAL

- 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.

- 3.2** Het gewicht van de bal is minimaal 400 gram en maximaal 450 gram.

- 3.3** Voor herenwedstrijden is de omtrek van de bal minimaal 0,68 meter en maximaal 0,71 meter, en is de druk 7,5 tot 8,5 PSI.

- 3.4** Voor dameswedstrijden is de omtrek van de bal minimaal 0,65 meter en maximaal 0,67 meter, en is de druk 6,5 tot 7,5 PSI.

4. CAPS

- 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 scheidsrechters worden verplicht om witte of blauwe caps te dragen. De keepers dragen rode caps met nummers en/of oorbeschermers in dezelfde kleur als de caps van hun teamleden. Caps moeten onder de kin worden vastgemaakt. Als een speler de cap tijdens het spel verliest, moet de speler deze weer opzetten bij de eerstvolgende geschikte spelonderbreking wanneer het team van de speler in balbezit is. Caps moeten gedurende de hele wedstrijd worden gedragen.

- 4.2** Caps moeten veerkrachtige oorbeschermers hebben in dezelfde kleur als de caps van het team.

- 4.3** Caps zijn aan beide zijden genummerd met nummers van 0,10 meter hoog. De keeper draagt een rode cap met nr. 1 en de reservekeeper draagt een rode cap met nr. 13. De andere caps zijn genummerd van 2 tot en met 14 (zonder 13 dus). Het is niet toegestaan dat een speler tijdens de wedstrijd van cap nummer wisselt, behalve met toestemming van een scheidsrechter en na kennisgeving aan de secretaris.

- 4.4** Bij internationale wedstrijden hebben de caps op de voorkant de internationale drie-letterige landcode en mogen de caps de nationale vlag hebben. De landcode is 0,04 meter hoog.

5. ZICHTBARE KLOKKEN

- 5.1** Elke zichtbare klok geeft de tijd aflopend aan.

BIJLAGE 5 – OFFICIALS

1. OFFICIALS VOOR WORLD AQUATICS EVENEMENTEN

1.1 Bij World Aquatics-evenementen bestaan de officials uit twee scheidsrechters, twee assistent-scheidsrechters, tijdopnemers en secretarissen en een video-assistent-scheidsrechter, elk met de volgende bevoegdheden en taken. Deze officials zullen waar mogelijk ook worden ingezet bij andere evenementen, behalve dat bij een wedstrijd die wordt geleid door twee scheidsrechters en zonder assistent-scheidsrechters, de scheidsrechters de taken zullen overnemen die zijn toegewezen aan de assistent-scheidsrechters (maar zonder de specifieke signalen te geven).

Afhankelijk van de mate van belangrijkheid kunnen wedstrijden als volgt worden geleid door teams van vier tot negen officials:

- (a) Scheidsrechters en assistent-scheidsrechters: Twee scheidsrechters en twee assistent-scheidsrechters; of twee scheidsrechters en geen assistent-scheidsrechters; of één scheidsrechter en twee assistent-scheidsrechters.
- (b) Tijdopnemers en secretarissen: Met één tijdopnemer en één secretaris: De tijdopnemer neemt de tijd op van de perioden van ononderbroken balbezit van elk team in overeenstemming met 8.14. De secretaris neemt de tijd op van het werkelijke spel, de time-outs en de rusttijden tussen de perioden, houdt het wedstrijdverslag bij zoals beschreven in 10.1 en neemt ook de tijd op van de respectieve periode(n) van uitsluiting van spelers die uit het water zijn verwezen overeenkomstig de spelregels.

Met twee tijdopnemers en één secretaris: Tijdopnemer nr. 1 neemt de tijd op van het werkelijke spel, de time-outs en de rusttijden tussen de perioden. Tijdopnemer nr. 2 neemt de tijd op van de perioden van ononderbroken balbezit van elk team, in overeenstemming met 8.14. De secretaris houdt het wedstrijdverslag bij en voert alle andere taken uit zoals uiteengezet in de spelregels.

Met twee tijdopnemers en twee secretarissen: Tijdopnemer nr. 1 neemt de tijd op van het werkelijke spel, de time-outs en de rusttijden tussen de perioden. Tijdopnemer nr. 2 neemt de tijd op van de perioden van ononderbroken balbezit van elk team, in overeenstemming met 8.14. Secretaris nr. 1 houdt het wedstrijdverslag bij. Secretaris nr. 2 voert de taken uit die verband houden met het onjuist terugkomen van uitgesloten spelers, het onjuist inkomen van wisselers en het uitsluiten van spelers met een derde persoonlijke fout.

- (c) Video-assistent-scheidsrechter: assisteert de twee scheidsrechters overeenkomstig de spelregels.

2. SCHEIDSRECHTERS

2.1 Het gebruik van geluidsapparatuur door de scheidsrechters van de wedstrijd. Tijdens de wedstrijd hebben beide scheidsrechters een audio-headset voor onderlinge communicatie. De gedelegeerde en de video-assistent-scheidsrechter (VAR) beschikken er ook over, maar alleen om informatie te ontvangen voor de jurytafel en om situaties te verduidelijken.

2.2 Alle beslissingen van de scheidsrechters over feitelijke kwesties zijn bindend en hun uitleg van de spelregels zal tijdens de wedstrijd worden nageleefd. De scheidsrechters mogen tijdens de wedstrijd, in welke situatie dan ook, niet uitgaan van veronderstellingen, maar zij zullen naar hun beste vermogen interpreteren wat zij waarnemen.

2.3 De scheidsrechters fluiten om de wedstrijd te beginnen en te herbeginnen en om doelpunten, doelworpen, hoekworpen (al dan niet aangegeven door de assistent-scheidsrechter), neutrale inworpen en overtredingen van de spelregels aan te geven. Een scheidsrechter mag een beslissing wijzigen, op voorwaarde dat dit gebeurt voordat de bal weer in het spel wordt gebracht.

2.4 De scheidsrechters hebben de bevoegdheid om een speler uit het water te sturen in overeenstemming met de betreffende spelregel en om het spel te staken als een speler, daartoe opgedragen, weigert het water te verlaten.

3. ASSISTENT-SCHEIDSRECHTERS

3.1 De assistent-scheidsrechters bevinden zich aan dezelfde kant als de jurytafel, elk op de doellijn aan het einde van het speelveld.

3.2 De taken van de assistent-scheidsrechters zijn:

- (a) het heffen van één arm in verticale positie wanneer de spelers zich aan het begin van een periode correct hebben opgesteld op hun respectievelijke doellijnen;
- (b) het heffen van twee armen in verticale positie voor een onjuist begin of herbegin;
- (c) het wijzen met de arm in de richting van de aanval bij een doelworp;
- (d) het wijzen met de arm in de richting van de aanval bij een hoekworp;
- (e) het heffen en kruisen van beide armen bij een doelpunt;
- (f) het heffen van twee armen in verticale positie voor het verkeerd terugkomen van een uitgesloten speler of voor het verkeerd inkomen van een wisselspeler.

3.3 Elke assistent-scheidsrechter krijgt een voorraad ballen en wanneer de oorspronkelijke bal buiten het speelveld is gegaan, gooit de assistent-scheidsrechter onmiddellijk een nieuwe bal naar de keeper (voor een doelworp), naar de dichtstbijzijnde speler van het team dat aanvalt (voor een hoekworp), of zoals anders aangegeven door de scheidsrechter.

4. TIJDOPNEMERS

4.1 De taken van de tijdopnemers zijn:

- (a) het opnemen van de exacte perioden van werkelijk spel, time-outs en van de rusttijden tussen de perioden;
- (b) het opnemen van de perioden van ononderbroken balbezit van elk team;
- (c) het opnemen van de tijd van uitsluiting van spelers die uit het water zijn gestuurd in overeenstemming met de spelregels en het bepalen van het tijdstip waarop deze spelers of hun vervangers weer mogen terugkeren;
- (d) het hoorbaar aankondigen van het begin van de laatste minuut van de wedstrijd;
- (e) een fluitsignaal geven na 45 seconden en aan het einde van elke time-out.

4.2 Een tijdopnemer geeft onafhankelijk van de scheidsrechters het einde van elke periode met een fluitsignaal aan (of op een andere manier, mits het signaal te onderscheiden is, akoestisch duidelijk en goed waarneembaar), en het signaal wordt onmiddellijk van kracht, behalve:

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

5. SECRETARISSEN

5.1 De taken van de secretarissen zijn:

- (a) het wedstrijdverslag bijhouden inclusief de spelers, de score, time-outs, uitsluitingsfouten, strafworf fouten en persoonlijke fouten die aan elke speler worden toegekend;
- (b) het controleren van de perioden van uitsluiting van spelers en het aangeven van het einde van de periode van uitsluiting door het opsteken van de vereiste vlag of door een andere goedgekeurde wijze van aangeven; behalve als een scheidsrechter het terugkomen van een uitgesloten speler of een wisselspeler heeft toegestaan nadat het team van die speler weer in balbezit is gekomen. Na 4 minuten moet de secretaris het terugkomen van een vervanger voor een speler die is uitgesloten wegens gewelddadig spel aangeven door het opsteken van de gele vlag samen met de juiste kleur vlag of door een andere goedgekeurde wijze van aangeven;
- (c) het opsteken van de rode vlag en fluiten, of door middel van een andere goedgekeurde wijze van aangeven, voor elk onjuist terugkomen van een uitgesloten speler of onjuist inkomen van een vervanger (inclusief na een signaal van een assistent-scheidsrechter voor verkeerd terugkomen of inkomen). Het signaal stopt het spel onmiddellijk;
- (d) het onmiddellijk, als volgt; aangeven van het toekennen van een derde persoonlijke fout aan een speler:
 - met de rode vlag, of door een andere goedgekeurde wijze van aangeven als de derde persoonlijke fout een uitsluitingsfout is;
 - met de rode vlag en een fluitsignaal, of door een andere goedgekeurde wijze van aangeven, als de derde persoonlijke fout een strafworf fout is.

6. VIDEO-ASSISTENT SCHEIDSRECHTER

6.1 De taken van de video-assistent-scheidsrechter zijn:

- (a) de scheidsrechter(s) waarschuwen en assisteren bij twijfelachtige “doelpunt/ geen doelpunt”-situaties of, in het geval van geweldadige acties, door de videobeelden op het juiste moment te verstrekken.
- (b) indien nodig, assistentie te verlenen aan de scheidsrechters met videobeelden;
- (c) om de scheidsrechter(s) herhalingen van andere incidenten te laten zien, wanneer daarom wordt gevraagd.

7. INSTRUCTIES BIJ ‘LEIDING DOOR TWEE SCHEIDSRECHTERS’

- 7.1** De scheidsrechters hebben de algehele leiding over de wedstrijd en hebben gelijke bevoegdheden om fouten en strafworpen toe te kennen. Meningsverschillen tussen de scheidsrechters dienen niet als basis voor protest of beroep.
- 7.2** De commissie of organisatie die de scheidsrechters aanwijst, heeft de bevoegdheid om de kant van het zwembad aan te wijzen waar elke scheidsrechter fungeert. Scheidsrechters wisselen van kant van het zwembad voor aanvang van een periode waarin de teams niet van speelhelft wisselen.
- 7.3** Aan het begin van de wedstrijd en van elke periode stellen de scheidsrechters zich op, op de respectievelijke zes (6) meterlijn. Het startsein wordt gegeven door de scheidsrechter die aan de kant van de jurytafel fungeert.
- 7.4** Na een doelpunt wordt het signaal om te herbeginnen gegeven door de scheidsrechter die de aanvallende situatie beoordeelde toen het doelpunt werd gescoord. Voor het herbeginnen, zullen de scheidsrechters er zeker van zijn dat eventuele wissels zijn uitgevoerd.
- 7.5** Elke scheidsrechter heeft de bevoegdheid om overtredingen aan te geven in elk deel van het speelveld, maar elke scheidsrechter besteedt in de eerste plaats aandacht aan de aanvalssituatie voor het doel aan de rechterkant van de scheidsrechter. De scheidsrechter die de aanvallende situatie niet beoordeeld (de verdedigende scheidsrechter) staat in het algemeen niet dicht bij het doel dat wordt aangevallen dan de speler van het team dat aanvalt die het verst van het doel verwijderd is.
- 7.6** Bij het toekennen van een vrije worp, doelworp of hoekworp fluit de scheidsrechter die de beslissing neemt en beide scheidsrechters geven de richting van de aanval aan, zodat spelers in verschillende delen van het zwembad snel kunnen zien aan welk team de worp is toegekend. Scheidsrechters gebruiken de signalen beschreven in paragraaf 8 van deze bijlage om de aard van de overtredingen die ze bestraffen aan te geven.
- 7.7** Het signaal voor het nemen van een strafworp wordt gegeven door de aanvallende scheidsrechter, behalve dat een speler die de worp met de linkerhand wil nemen, de verdedigende scheidsrechter kan vragen om het signaal te geven.
- 7.8** Bij het gelijktijdig toekennen van gewone overtredingen maar voor verschillende teams, wordt een neutrale inworp door de aanvallende scheidsrechter toegekend.
- 7.9** Als beide scheidsrechters gelijktijdig fluiten, de ene voor een gewone fout en de andere voor een uitsluitingsfout of strafworfout, wordt de uitsluitingsfout of strafworfout toegekend.
- 7.10** Wanneer spelers van beide teams tijdens het spel tegelijk een uitsluitingsfout begaan, vragen de scheidsrechters de bal op en zorgen ze ervoor dat beide teams en de secretarissen weten wie zijn uitgesloten. De schotklok wordt niet teruggezet en de wedstrijd wordt hervat met een vrije worp voor het team dat balbezit had. Als geen van beide teams balbezit had toen tegelijk de uitsluitingen werden begaan, wordt de schotklok teruggezet op 30 seconden en wordt de wedstrijd hervat met een neutrale inworp.
- 7.11** In het geval van het tegelijk toekennen van strafworpen aan beide teams, wordt de eerste worp genomen door het team dat het laatst in balbezit was. Nadat de tweede strafworp is genomen, wordt de wedstrijd hervat door het team dat balbezit had met een vrije worp op of achter de middenlijn. De schotklok wordt teruggezet op 30 seconden.

8. TEKENS TE GEBRUIKEN DOOR DE OFFICIALS

A. De scheidsrechter beweegt zijn arm omlaag vanuit een verticale positie om aan te geven:

- (1) het begin van een periode;
- (2) het herbegin na een doelpunt;
- (3) het nemen van een strafworp.



B. Teken bij een vrije worp, doelworp of hoekworp: met een arm in de richting van de aanval wijzen en, indien nodig, met de andere arm de plaats aanwijzen waar de bal in het spel moet worden gebracht



C. Teken bij een neutrale inworp. De scheidsrechter wijst naar de plaats waar de neutrale inworp is toegekend, steekt beide duimen omhoog en vraagt om de bal.



D. Teken bij een uitsluiting van een speler. De scheidsrechter wijst naar de speler en beweegt de arm snel naar de grens van het speelveld. De scheidsrechter geeft vervolgens het cap nummer van de speler die is uitgesloten aan, zodanig dat dit zichtbaar is in het speelveld en voor de jurytafel.



E. Teken bij het tegelijk uitsluiten van twee spelers. De scheidsrechter wijst met beide handen naar de twee spelers, geeft hun uitsluiting aan in overeenstemming met figuur D, en geeft dan onmiddellijk de cap nummers van de spelers aan.



F. Teken bij de uitsluiting van een speler wegens wangedrag. De scheidsrechter geeft de uitsluiting aan in overeenstemming met figuur D (of indien van toepassing figuur E) en draait zijn handen om elkaar heen, zodanig dat dit zichtbaar is in het speelveld en voor de jurytafel, in aanvulling op het tonen van de rode kaart aan de speler. De scheidsrechter geeft vervolgens het cap nummer van de speler die is uitgesloten aan de jurytafel door.



- G. Teken bij de uitsluiting van een speler met vervanging na vier (4) minuten. De scheidsrechter geeft de uitsluiting aan in overeenstemming met Figuur D (of Figuur E indien van toepassing) en kruist vervolgens zijn armen, zodanig dat dit zichtbaar is in het speelveld en voor de jurytafel, in aanvulling van het tonen van de rode kaart aan de speler. De scheidsrechter geeft vervolgens het cap nummer van de speler die is uitgesloten aan de jurytafel door.



- H. Teken bij het toekennen van een strafworp. De scheidsrechter steekt een arm met vijf opgestoken vingers in de lucht. De scheidsrechter geeft vervolgens het cap nummer van de speler die de overtreding maakte aan de jurytafel door.



- I. Teken dat er een doelpunt is gemaakt. De scheidsrechter fluit en wijst onmiddellijk naar het midden van het speelveld.



- J. Teken bij een uitsluiting voor het vasthouden van een tegenstander. De scheidsrechter maakt een gebaar waarbij hij de pols van de ene hand met de andere hand vasthoudt.



- K. Teken bij een uitsluiting voor het onderduwen van een tegenstander. De scheidsrechter maakt een neerwaartse beweging met beide handen vanuit een horizontale positie.



- L. Teken bij een uitsluiting voor het terugtrekken van een tegenstander. De scheidsrechter maakt een trekkende beweging waarbij hij beide handen verticaal gestrekt naar zijn lichaam toe beweegt.



- M. Teken bij een uitsluiting voor het trappen van een tegenstander. De scheidsrechter maakt met één voet een trappende beweging.



- N. Teken bij een uitsluiting voor het slaan van een tegenstander. De scheidsrechter maakt een slaande beweging met gesloten vuist vanuit een horizontale positie.



- O. Teken bij een gewone fout voor het wegduwen of afzetten van een tegenstander. De scheidsrechter maakt een afduwende beweging weg van het lichaam vanuit een horizontale positie.



- P. Teken bij een uitsluiting voor het hinderen van een tegenstander. De scheidsrechter maakt een gebaar waarbij de ene hand de andere horizontaal kruist.



- Q. Teken bij een gewone fout voor het volledig onder water duwen van de bal. De scheidsrechter maakt een neerwaartse beweging met een hand, beginnend vanuit een horizontale positie.



- R. Teken voor een gewone fout voor het staan op de bodem. De scheidsrechter beweegt een voet omhoog en omlaag.



- S. Teken bij een gewone fout voor het onnodig tijd verspillen bij het nemen van een vrije worp, doelworp of hoekworp. De scheidsrechter beweegt zijn hand een of twee keer op en neer, de handpalm naar boven gericht.



- T. Teken bij een gewone fout voor een overtreding van de 2 meter regel. De scheidsrechter geeft het nummer twee aan, door de wijs- en de middelvinger in de lucht te steken met de arm verticaal gestrekt.



- U. Teken bij een gewone fout voor het verstrijken van de periode van balbezit. De scheidsrechter maakt met een hand twee of drie keer een cirkelvormige beweging.



- V. Teken om aan te geven dat een direct schot van buiten het 6 metergebied is toegestaan.



- W. Teken bij verandering van balbezit.



- X. Teken door een assistent-scheidsrechter bij het begin van een spelperiode.



- Y. Teken door een assistent-scheidsrechter bij een onjuist begin, herbegin of het verkeerd terugkomen in het speelveld van een uitgesloten speler of het verkeerd inkomen van een wisselspeler.



Z. Teken door een assistent-scheidsrechter bij een doelworp of hoekworp



AA. Teken door een assistent-scheidsrechter bij een doelpunt.



1



2



3



4



5



10

Teken om het cap nummer van een speler aan te geven.

Om de scheidsrechter in staat te stellen beter te communiceren met de spelers en de secretaris, worden tekens met beide handen gemaakt wanneer het nummer hoger is dan vijf. De ene hand toont vijf vingers en de andere hand toont de extra vingers, die samen de som van het cap nummer vormen. Voor nummer tien wordt een gebalde vuist getoond. Als het nummer hoger is dan tien, toont één hand een gebalde vuist en de andere hand toont de extra vingers, die samen de som van het cap nummer vormen.

(KNZB: Het wordt als niet ontvankelijk beschouwd om een protest in te dienen tegen het onduidelijk of onjuist aangeven van de tekens en gebaren als opgenomen in deze bijlage.)

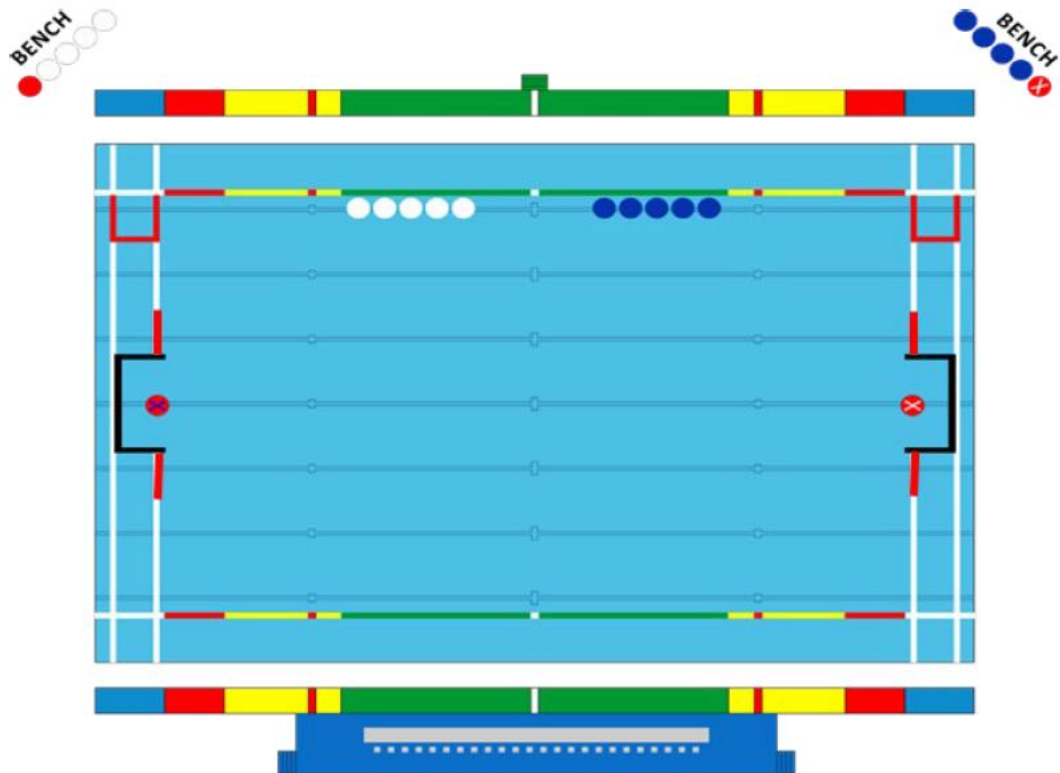
BIJLAGE 6 – STRAFWORPENSERIE

1. Betrokken Officials

- 1.1 Gedelegeerden: bewaken of de spelers die de strafworp nemen kunnen deelnemen aan de strafworpenserie (geen speler die drie (3) persoonlijke fouten of een rode kaart heeft gekregen of niet meer kan deelnemen wegens een blessure). En bewaken of dezelfde volgorde van de spelers die de strafworp nemen wordt aangehouden (vijf (5) spelers) na de eerste ronde van de strafworpen.
- 1.2 Scheidsrechters: prioriteit om controle te houden over het speelveld, de spelersbanken, de positie van de keepers en de spelers die de strafworp nemen in het speelveld.
- 1.3 Video-Assistent-Scheidsrechter: assistent bij doelpunt-geen doelpunt situatie indien nodig

2. Procedure

- 2.1 Als een strafworpenserie het resultaat van een wedstrijd moet bepalen (volgens 4.3), moeten de volgende procedure en protocollen worden gevolgd.
- 2.2 Onmiddellijk na het einde van de 4e periode, is er 3 minuten pauze, waarin de volgende acties worden uitgevoerd:
 - a. De spelers verlaten het water en gaan op hun respectievelijke spelersbanken zitten, behalve vijf (5) spelers van elk team die de strafworp nemen. Deze spelers blijven in het water op hun eigen helft van het speelveld, evenals de keepers.

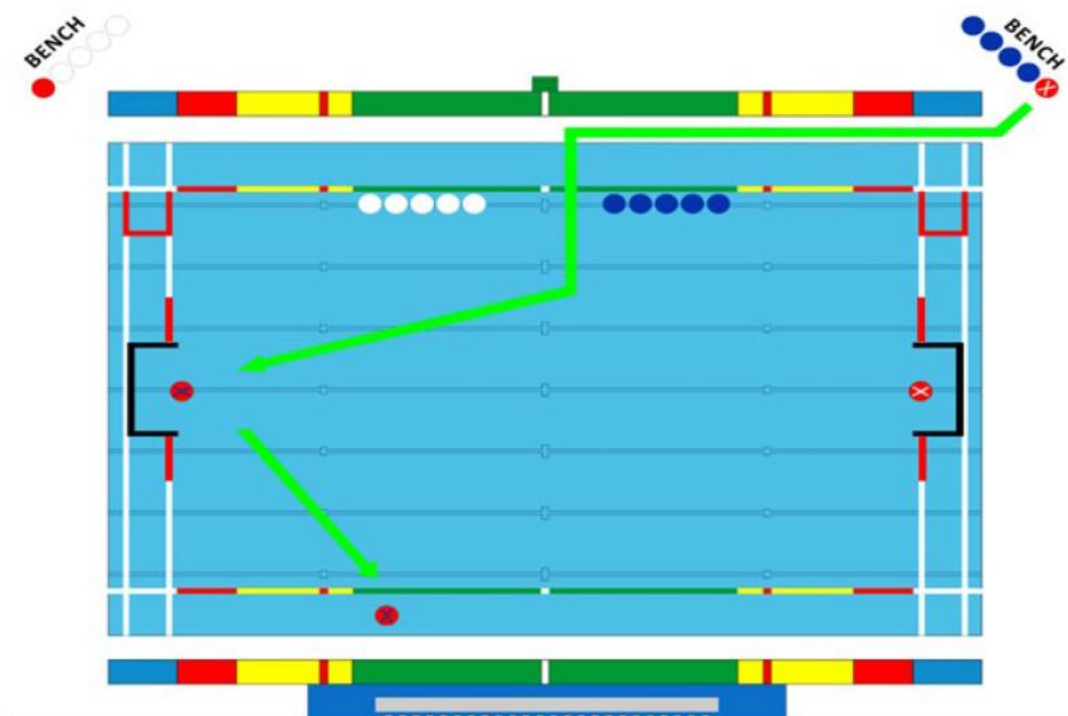


- b. De keepers wisselen van helft en stellen zich op in het doel op de helft van de tegenstander.
 - c. De scheidsrechter die het laatst aan de kant van spelersbanken fungeerde roept de aanvoerders bij zich en tost met een munt welk team de eerste strafworp zal nemen.
 - d. Assistent-scheidsrechters zijn niet betrokken bij een strafworpenserie.
- 2.3 De strafworpenserie begint onmiddellijk na afloop van de 3 minuten pauze. Wanneer een team niet op tijd klaar is, wordt de coach gewaarschuwd met een gele kaart. Wanneer de coach al een gele kaart heeft gehad, krijgt hij een rode kaart voor het vertragen van de strafworpenserie. Als de hoofdcoach al is uitgesloten, kan elke andere teamofficial alleen een rode kaart ontvangen voor het vertragen van de strafworpenserie.
- 2.4 Wanneer er afwisselend op elk doel wordt geschoten, beoordeelt slechts één scheidsrechter de strafworp. Scheidsrechters kiezen positie op de 5 meterlijn aan de beide kanten van het veld, zodat rechtshandige spelers makkelijk de signalen van de scheidsrechter kunnen zien. Een scheidsrechter loopt alleen naar het andere eind van het veld als een linkshandige speler gereedligt om de volgende strafworp te nemen.

- 2.5 Er kunnen meerdere ballen voor de strafworpenserie worden gebruikt. De bal wordt niet van het ene einde van het veld naar het andere einde gegooid. Elke kant gebruikt zijn eigen set met ballen.
- 2.6 Elk team bepaalt de volgorde van de spelers die de strafworp nemen. Dit is de volgorde waarin zij de eerste ronde van vijf (5) strafworpen nemen (Er hoeft geen geschreven lijst met spelers die de strafworp nemen worden gemaakt voor de start van de strafworpenserie). De secretaris zal de nummers van de spelers die een strafworp nemen, registreren, en samen met de gedelegeerde nagaan of de spelers die de strafworp nemen gerechtigd zijn deel te nemen aan de strafworpenserie (geen drie (3) persoonlijke fouten of uitgesloten met een rode kaart of als gevolg van een blessure). Wanneer de teams na de eerste ronde van vijf (5) strafworpen gelijk staan, zullen dezelfde spelers doorgaan in dezelfde volgorde zoals dat is vastgesteld na de eerste ronde van de strafworpen.
- 2.7 Strafworpen zullen afwisselend aan elk einde van het speelveld worden genomen, tenzij de omstandigheden aan één kant van het speelveld in het voordeel of in het nadeel van een team is: Dan worden alle strafworpen aan dezelfde kant genomen.
- 2.8 Als tijdens het nemen van de penalty's de verdedigende doelman niet de juiste positie inneemt op de doellijn, na eenmaal te zijn gewaarschuwd, wordt de doelman uitgesloten en mag vervangen worden door een van de spelers betrokken bij het nemen van de penalty's zonder de rechten van de doelman. Na het nemen van de penalty, mag de doelman of een vervanger opnieuw deelnemen behalve in de omstandigheden genoemd in Deel 6, artikel 16.2
- 2.9 Als tijdens het nemen van een penalty de doelman vooruit beweegt voordat de scheidsrechter heeft gefloten en de speler niet scoort, wordt de doelman uitgesloten en wordt de penalty opnieuw genomen door een speler betrokken bij de PSO volgens Deel 6, artikel 20.6.28. De doelman of vervanger mag, na het nemen van de penalty terugkeren,

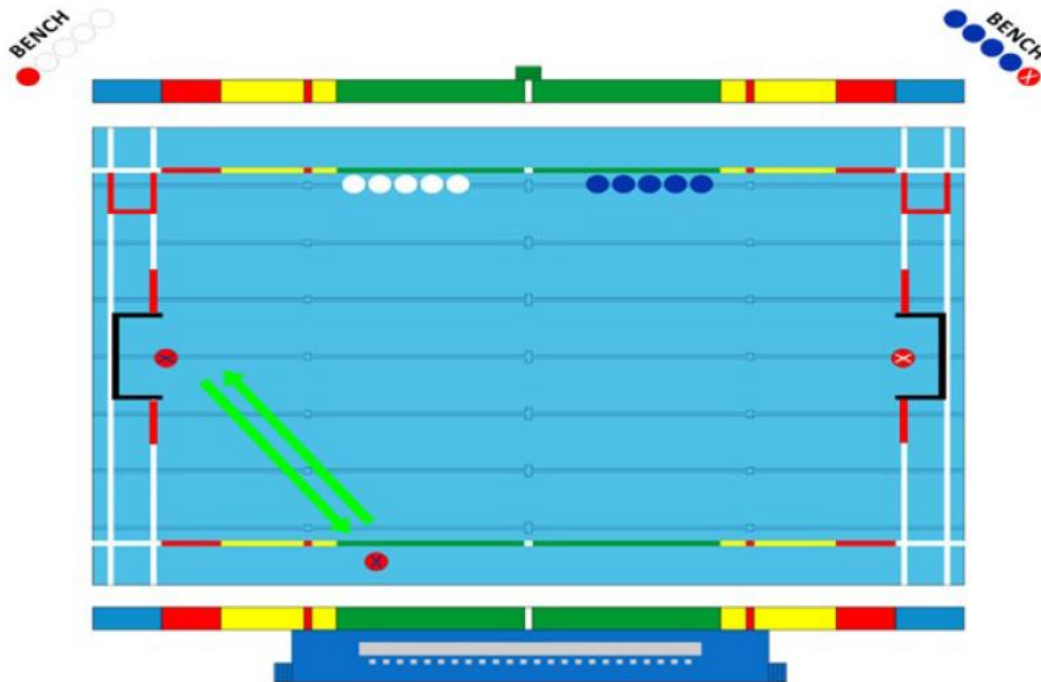
3. Vervanging van de keeper

- 3.1 Vervanging van de keeper gedurende de strafworpenserie is toegestaan volgens de volgende procedure (zie de groene pijlen hieronder):
1. De reservekeeper loopt naar de middenlijn en zwemt dan naar het doel om de positie van de eerste keeper over te nemen
 2. De keeper die is vervangen zwemt naar de kant van de jurytafel en wacht buiten de 6 meter en buiten het speelveld (om weer vervangen te worden of tot het eind van de strafworpenserie).



4. Opnieuw vervangen van de keeper

- 4.1 Het is mogelijk de keeper tijdens de strafworpenserie opnieuw te vervangen door volgens de groene pijlen hieronder, te zwemmen



5. Uitsluiting van de keeper en spelers tijdens de strafworpenserie.

- 5.1 Wanneer de keeper wordt uitgesloten tijdens de strafworpenserie mag een speler van de vijf spelers in het water de keeper vervangen, maar zonder de rechten van de keeper. Na het nemen van de strafworp mag de speler worden vervangen door een andere speler of door de reservekeeper.
- 5.2 Wanneer een veldspeler wordt uitgesloten tijdens de strafworpenserie wordt de positie van de speler verwijderd uit de volgorde van de vijf spelers die aan de strafworpenserie deelnemen en wordt er een vervanger in de laatste plaats van de volgorde geplaatst.

6. Samenvatting

Tijdens de strafworpenserie

- De secretaris en de gedelegeerde bewaken de juiste volgorde van de spelers die de strafworp nemen en de score
- De scheidsrechters hebben de leiding over de teams
- Er is tijdens de strafworpenserie geen warming-up toegestaan
- Alle spelers die niet deelnemen aan de strafworpenserie moeten op de spelersbank zitten, samen met de teamofficials
- Tijdens de strafworpenserie mag geen van de spelers aan de lijn hangen
- Een keeper kan vervangen door naar het doel te zwemmen, zoals aangegeven in het protocol van de strafworpenserie
- De keeper die is vervangen blijft in het water, buiten de 6 meterlijnen en buiten het speelveld
- Elke opeenvolgende vervanging van de keeper gebeurt op dezelfde manier

BIJLAGE 7 – VAR PROTOCOL

Het doel van het World Aquatics VAR protocol is om te voorzien in integriteit en transparantie bij alle waterpolowedstrijden en om het menselijk falen te elimineren met de assistentie van moderne technologie.

1. Principes

De uiteindelijke beslissing wordt altijd door de scheidsrechters genomen. De scheidsrechter kan zijn/haar oorspronkelijke beslissing wijzigen op basis van feiten van de VAR beoordeling

Alleen de scheidsrechter van de wedstrijd kan om een beoordeling vragen. De Video Assistent Scheidsrechter en de gedelegeerde kunnen de scheidsrechter er alleen op wijzen een beoordeling uit te voeren.

De scheidsrechter onderbreekt de wedstrijd zo snel mogelijk op een geschikt moment.

Gedurende een VAR beoordeling moet de scheidsrechter zichtbaar blijven.

Accuratesse is belangrijker dan snelheid. Er is daarom geen tijdsdruk om de beslissing snel te beoordelen.

Een wedstrijd is niet ongeldig vanwege een storing van de VAR technologie, vanwege verkeerde beslissingen als gevolg van een VAR beoordeling, vanwege beslissingen om een incident niet te beoordelen of vanwege het beoordelen van een niet beoordelingswaardige situatie

1.1 Definitie van een geschikt moment

- Geen van de teams heeft balbezit
- Intervaltijd
- Hoekworp
- Het team in balbezit heeft geen duidelijk voordeel
- De beoordeling moet op zijn laatst plaatsvinden na de eerste aanval die volgt op het twijfelachtige doelpunt - geen doelpunt situatie.

2. Situaties voor beoordelingen tijdens de wedstrijd

Het gebruik van de VAR is beperkt tot de volgende categorieën van beslissingen

- Doelpunt/ Geen doelpunt
- Doelpunt dat wordt gemaakt op het moment dat de schotklok afloopt of aan het einde van de periode
- Fouten van de jurytafel en/of storing van het elektronische systeem inclusief de time-out knoppen
- Wanneer er wordt geschoten aan het eind van de periode en er een speler is uitgesloten
- Beoordeling van een geweldadige actie
- Storen bij het nemen van een strafworp

2.1 Doelpunt – Geen doelpunt situatie

Wanneer de scheidsrechter of VAR-official twijfelt over een doelpunt of geen doelpunt, zal de scheidsrechter de situatie beoordelen om te bepalen of de bal de doellijn volledig is gepasseerd.

2.1.1 Wanneer er een doelpunt is toegekend:

- Eén van de scheidsrechters van de wedstrijd geeft aan dat het doelpunt beoordeeld moet worden.
- Eén van de scheidsrechters vraagt de bal op.
- De scheidsrechter die het dichtst bij de VAR-monitor staat, beoordeelt de situatie en neemt een beslissing of het doelpunt wordt toegekend of niet wordt toegekend.
- Wanneer het doelpunt wordt afgekeurd begint de voormalige keeper die verdedigde de wedstrijd met een vrije worp. De spelers mogen elke positie in het speelveld innemen, zoals na een time-out.

2.1.2 Wanneer er geen doelpunt is toegekend:

- De scheidsrechters van de wedstrijd moeten zo snel mogelijk na de situatie een geschikt moment vinden om deze te beoordelen. Dat moet gebeuren snel na het einde van de eerste aanval die volgt op de 'twijfelachtige doelpunt – geen doelpunt situatie'

- Wanneer na de beoordeling een doelpunt wordt toegekend, wordt de wedstrijd hervat volgens 6.4, wordt de tijd teruggezet naar het moment dat het doelpunt werd gemaakt, worden alle doelpunten en persoonlijke fouten verwijderd, maar gele en rode kaarten, gewelddadige acties en wangedrag blijven op het wedstrijdformulier staan.
- Wanneer na de beoordeling geen doelpunt wordt toegekend, wordt de wedstrijd hervat met een vrije worp door het team dat balbezit had, wordt de tijd niet teruggezet en mogen de spelers elke positie in het speelveld innemen, zoals na een time-out.

- 2.2 Doelpunt dat wordt gemaakt op het moment dat de schotklok afloopt of aan het einde van de periode. Wanneer er een doelpunt wordt gemaakt heel dicht bij het moment dat de schotklok afloopt of bij de afloop van de tijd aan het einde van een periode, beoordeelt de scheidsrechter of de bal de hand van de aanvaller had verlaten voordat de tijd was verstreken

De video beoordeling wordt alleen uitgevoerd als er een doelpunt wordt gemaakt uit dit schot. Als het resultaat van het schot een hoekworp of rebound is wordt er geen video beoordeling uitgevoerd.

Wanneer deze situatie zich voordoet aan het einde van een periode of aan het einde van de wedstrijd, is de periode of de wedstrijd niet afgelopen. Nadat de scheidsrechter een VAR beoordeling heeft uitgevoerd en zijn beslissing kenbaar heeft gemaakt, zullen de scheidsrechters de periode of de wedstrijd beëindigen.

- 2.3 Een uitgesloten speler aan het einde van een periode
Wanneer een speler aan het einde van de periode is uitgesloten en het team dat aanvalt schiet op doel bij het aflopen van de tijd, moet de VAR apparatuur worden gebruikt om te beoordelen of er wisseling van balbezit was, om te bepalen of de wedstrijd zal worden hervat met beide teams met een gelijk aantal spelers of met één speler nog steeds uitgesloten.

Er kunnen zich geen andere situaties voordoen die voor VAR beoordeling in aanmerking komen nadat de tijd is afgelopen, dan genoemd in 2.2 en 2.3 van deze bijlage.

- 2.4 Technische fouten van de officials aan de jurytafel en/of defect van de elektronische apparatuur
In situaties dat er technische fouten door de officials aan de jurytafel worden gemaakt of de elektronische apparatuur defect is, kan de scheidsrechter het VAR systeem gebruiken om de juiste oplossing voor de situatie te bepalen.

Bepalen en herstellen van de situatie zal gebeuren voordat de wedstrijd wordt hervat.

- 2.5 Verdenking van een geweldsincident
Wanneer de scheidsrechter, de VAR scheidsrechter of de gedelegeerde veronderstellen dat er een gewelddadige actie heeft plaatsgevonden, mogen de scheidsrechters de VAR gebruiken om de situatie te beoordelen.

Wanneer de wedstrijd is gestopt op het moment van het vermoeden van geweld:

- Als er een gewelddadige actie wordt vastgesteld bestraffen de scheidsrechters het incident volgens de regels en de wedstrijd wordt hervat vanaf het moment van het incident.
- Als er geen gewelddadige actie wordt vastgesteld gaat de wedstrijd door volgens de regels

Wanneer de wedstrijd op een geschikt moment is gestopt en de gewelddadige actie wordt vastgesteld, worden alle doelpunten en persoonlijke fouten tussen het tijdstip van het incident en het tijdstip van stoppen verwijderd, maar alle gele en rode kaarten, gewelddadige acties en wangedrag blijven op het wedstrijdformulier staan.

- 2.6 Storen bij het nemen van een strafworp
In situaties dat de scheidsrechters of de VAR scheidsrechter 'storen bij het nemen van een strafworp' vermoeden, kunnen de scheidsrechters de VAR apparatuur gebruiken om de situatie te beoordelen.

Afhankelijk van de beslissing wordt de wedstrijd voortgezet vanaf het juiste moment zoals beschreven in de regels.

3. Beoordelingsproces

Stap 1:

- A. De scheidsrechter informeert de VAR dat een beslissing/incident moet worden beoordeeld
- B. De VAR official of de gedelegeerde adviseert de scheidsrechters dat een beslissing/incident moet worden beoordeeld

Stap 2:

De scheidsrechters, besluiten om de wedstrijd te onderbreken op een passend moment, indien noodzakelijk, (zie 1.1 van deze bijlage) om de video te beoordelen

Stap 3:

Beoordeling van de twijfelachtige situatie op de VAR monitor.

Stap 4:

De scheidsrechter maakt de definitieve beslissing bekend door naar het midden van het speelveld te gaan en de beslissing duidelijk aan te geven en hoe de wedstrijd wordt hervat.

De speaker moet zowel het onderbreken van de wedstrijd voor het beoordelen van de situatie, als de beslissing van de scheidsrechter na de beoordeling aankondigen. Er moet ook een boodschap op het scorebord worden weergegeven.

Stap 5:

Hervatting van de wedstrijd na de definitieve beslissing.

4. Positie van de spelers tijdens een VAR beoordeling

Spelers moeten gedurende de VAR beoordeling op hun eigen speelhelft blijven.

Gedurende de videobeoordeling is het niet toegestaan te wisselen via één van de terugkomvakken voordat de scheidsrechter de beslissing na de videobeoordeling bekend maakt.

De scheidsrechter die de VAR niet beoordeeld houdt de spelers van beide teams in de gaten zodat ze de juiste posities in het veld in kunnen nemen.

5. Geen reden voor protest

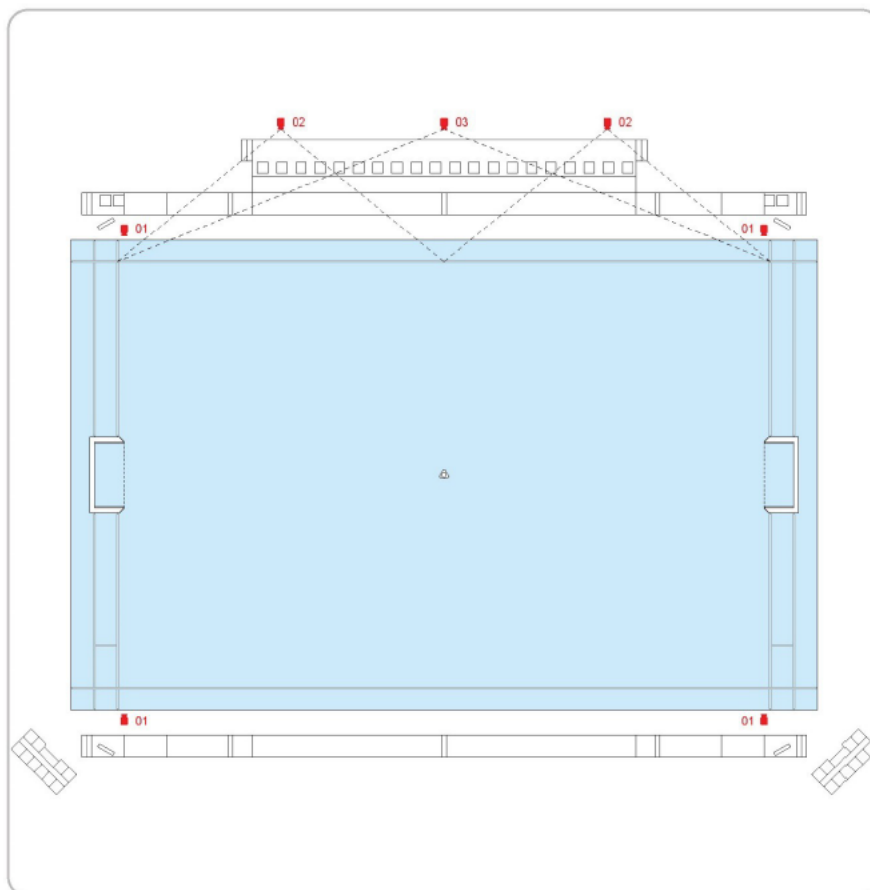
Het resultaat van een wedstrijd is niet ongeldig vanwege een storing van de VAR technologie, vanwege verkeerde beslissingen als gevolg van een VAR beoordeling, vanwege beslissingen om een incident niet te beoordelen of vanwege het beoordelen van een niet beoordelingswaardige situatie.

6. Verzoeken voor een video beoordeling

Beoordelingen na de wedstrijd worden alleen geaccepteerd d.m.v. een aanvraagformulier van World Aquatics binnen 30 minuten na de wedstrijd waarin het incident heeft plaatsgevonden.

De Technische Waterpolo Commissie beoordeelt geen enkel incident als er geen officieel verzoek van een team is.

Na de wedstrijd mag een team dat bij de wedstrijd was betrokken om een Video beoordeling verzoeken. Dit verzoek mag worden gedaan onder dezelfde condities als het invullen van een protestformulier na de wedstrijd.



Camera's

1. Vier camera's op de doellijnen, twee per doel. De locatie van de camera's is in de hoek van het zwembad of onder het platform van de scheidsrechter op ongeveer 1m boven het wateroppervlak.
2. Twee camera's worden aan dezelfde kant als de jurytafel geplaatst. Elke camera filmt zo een half deel van het speelveld. De camera zal staan op de plek waar de video opname de beste kwaliteit geeft.
3. Eén camera wordt geplaatst aan de kant van het zwembad tegenover de spelersbanken. Deze camera zal het hele speelveld filmen inclusief beide spelersbanken. Deze camera moet in staat zijn om de grootst mogelijke hoek (160 graden is het maximum op dit moment) te filmen met een minimum resolutie van 2K pixels.