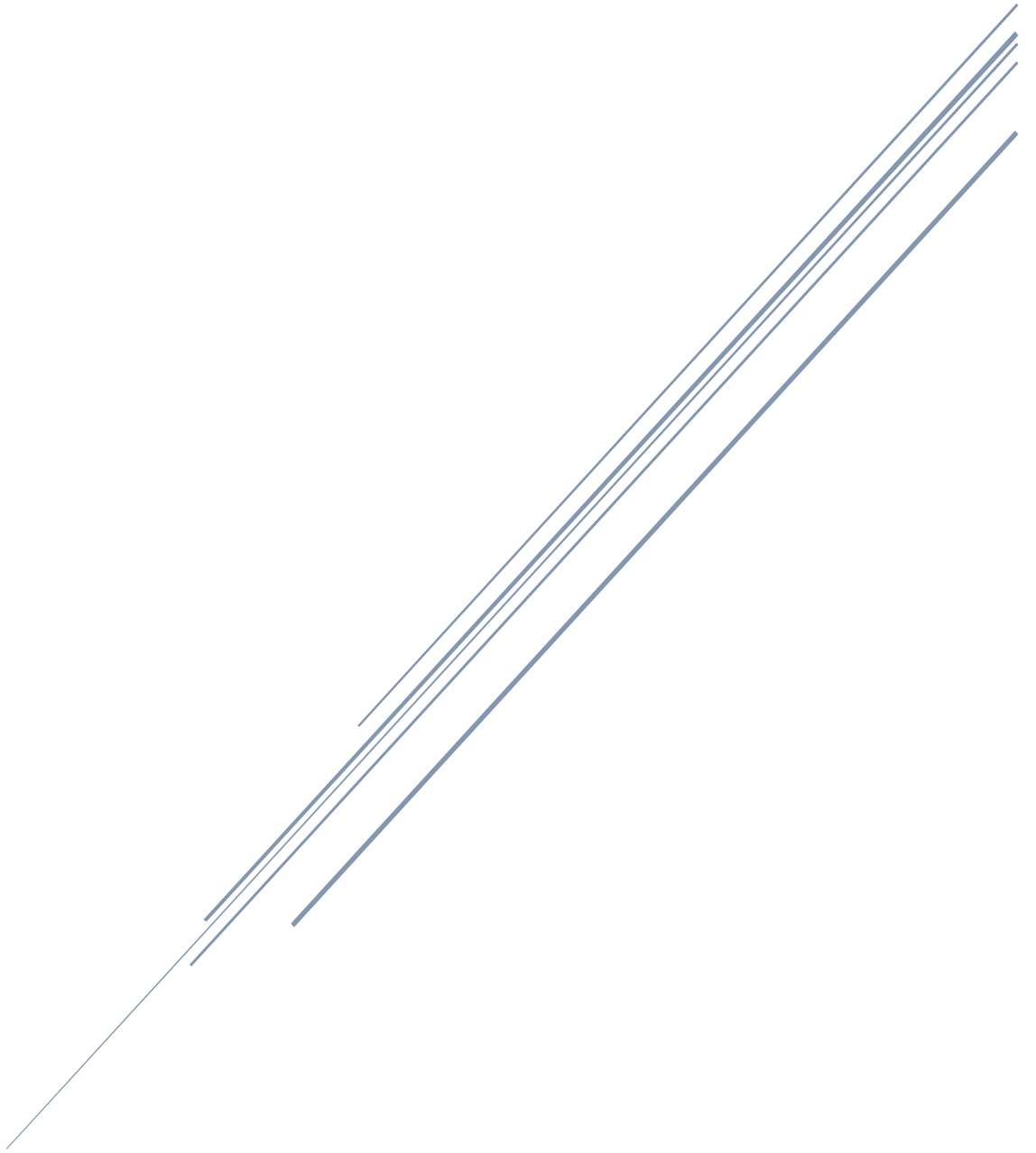


VESIPALLON SÄÄNNÖT

Epävirallinen versio 7.3.2024 lähetetty hyväksyttäväksi kilpailutyöryhmälle



Sisällys

VESIPALLON SÄÄNNÖT (World Aquatics – käänös 1.3.2024)	2
1. PELIKENTTÄ JA VÄLINEET	2
2. JOUKKUEET & PELAAJAT	2
3. EROTUOMARIT JA TOIMIHENKILÖT	3
4. PELIN KESTO.....	4
5. AIKALISÄT	4
6. PELIN ALOITTAMINEN JA JATKAMINEN	5
7. MAALIN TEKEMINEN	5
8. TAVALLISET VIRHEET	6
10. RANGAISTUKSET RIKKOMUKSISTA.....	10
11. VAPAAHEITOT	11
12. MAALIHEITOT	11
13. KULMAHEITOT	12
14. EROTUOMARIPALLOT	12
15. RANGAISTUSHEITOT	13
17. TAPATURMAT, VAMMAT JA SAIRAUDET	14
18. VESIPALLOILUN TILAT.....	15
19. LIITTEET	18
LIITE 1 - KAAVIOT	20
LIITE 2 - KAAVIOT	21
LIITE 3 - MÄÄRITELMÄT	22
LIITE 4 - PELIKENTTÄ JA LAITTEET	28
LIITE 5 - TOIMITSIJAT	31
LIITE 6 – RANGAISTUSHEITTOKILPAILU (PSO).....	42
LIITE 7 - VAR-PÖYTÄKIRJA	46
LIITE 8 - IKÄRYHMIEN TURNAUKSET	50
LISÄYS 9 - TURNAUKSEN RAKENNE.....	51

VESIPALLON SÄÄNNÖT (World Aquatics – käännös 1.3.2024)

1. PELIKENTTÄ JA VÄLINEET

1.1 Pelikentän, maalien, pallon ja muiden varusteiden on oltava liitteen 4 mukaiset.

1.2 Miesten otteluissa maaliviivojen välinen etäisyys ei saa olla alle 20 metriä eikä yli 30 metriä. Naisten otteluissa maaliviivojen välinen etäisyys on vähintään 20 metriä ja enintään 25 metriä. Pelikentän leveyden on oltava vähintään 10 metriä ja enintään 20 metriä.

1.3 Pelikentän sivuttaisella ulkosivulla, sillä puolella, jossa joukkueiden vaihtopenkit ovat, on oltava lentävän vaihdon alue. Tämän alueen leveyden on oltava 0,5m - 1m. Kummallakin joukkueella vaihtopelaajille varattu alue on oman joukkueen vaihtopenkin edessä olevan maaliviivan ja pelikentän keskikohdan välissä.

2. JOUKKUEET & PELAAJAT

Joukkueen kokoonpano

2.1 Jokaisessa joukkueessa saa olla enintään kolmetoista pelaajaa: yksitoista kenttäpelaajaa ja kaksi maalivahtia. Joukkue aloittaa ottelun enintään seitsemällä pelaajalla, joista yhden on oltava maalivahti, jolla on oltava maalivahdin lakki. Viittä varapelaajaa voidaan käyttää vaihtopelaajina ja yksi pelaaja on varamaalivahti, jota voidaan käyttää ainoastaan maalivahtina. Joukkueella, joka pelaa alle seitsemällä pelaajalla, ei tarvitse olla maalivahtia. Jos joukkueella ei ole varamaalivahdin lisäksi muita vaihtopelaajia, joko maalivahti tai mahdollinen varamaalivahti voi pelata kenttäpelaajana.

2.2 Kaikkien pelaajien, jotka eivät ole kyseisenä ajankohtana pelissä, sekä valmentajien ja joukkueen toimihenkilöiden, päävalmentajaa lukuun ottamatta, on istuttava joukkueen penkillä, eivätkä he saa siirtyä pois penkiltä pelin alettua, paitsi vaihtojen yhteydessä ja erien välissä tai aikalisien aikana. Hyökkäävän joukkueen päävalmentaja voi milloin tahansa siirtyä 6 metrin viivalle saakka. Joukkueiden on vaihdettava päätyjä ja penkkejä vain puoliajalla. Molempien joukkueiden penkkien on sijaittava toimitsijapöytää vastapäätä olevalla puolella.

2.3 Kapteenien on oltava joukkueensa pelaavia jäseniä, ja he ovat yhdessä päävalmentajan kanssa vastuussa joukkueen hyvästä käytöksestä ja kurinalaisuudesta.

2.4 Pelaajien on käytettävä läpinäkymättömiä pukuja tai pukuja, joissa on erillinen alusasu, ja ennen peliin osallistumista heidän on poistettava kaikki loukkaantumista mahdollisesti aiheuttavat esineet.

2.5 Pelaajilla ei saa olla rasvaa, öljyä tai mitään muuta ainetta kehossaan, joka voisi antaa etua. Jos erotuomari toteaa ennen pelin alkua, että tällaista ainetta on käytetty, hänen on määrättävä se välittömästi poistettavaksi. Pelin alkua ei saa lykätä aineen poistamisen ajaksi. Jos rikkomus havaitaan pelin alkamisen jälkeen, rikkomuksen tehnyt pelaaja on suljettava pois loppupelin ajaksi, ja vaihtopelaajan on sallittava tulla pelikentälle välittömästi joukkueen vaihtoalueelta.

Pelaajien vaihtaminen

2.6 Pelaaja tai maalivahti voidaan vaihtaa milloin tahansa pelin aikana poistumalla pelikentältä joukkueen vaihtoalueelle. Vaihtopelaaja voi tulla pelikentälle vaihtoalueen kautta heti, kun poistuva pelaaja on noussut näkyvästi veden pintaan vaihtoalueella ja koskettanut vaihtopelaajan kättä veden yläpuolella. Vaihtaminen lentävän vaihdon alueelta on sallittua myös silloin, kun vaihtopelaaja tulee alueelle pidennetyin maaliviivan (extended goal line) takaa, molemmat pelaajat, poistuva pelaaja ja vaihtopelaaja, ovat vedessä, pelikentän ulkopuolella ja koskettavat toisiaan kädestä vedenpinnan yläpuolella. Vaihtopelaajan on oltava valmiina korvaamaan pelaaja viivyttämättä. Jos vaihtopelaaja ei ole valmis, peliä jatketaan ilman vaihtopelaajaa, ja vaihtopelaaja voi tulla pelikentälle joukkueen vaihtoalueelta milloin tahansa sen jälkeen, kun vaihtopelaaja on koskettanut poistuvan pelaajan kättä veden yläpuolella.

2.7 Jos maalivahti vaihdetaan tämän säännön mukaisesti, vaihto pitää tehdä varamaalivahtiin. Tämän säännön mukaista vaihtoa ei saa tehdä erotuomarin määräämän rangaistusheiton ja määrätyn heiton suorittamisen välillä tai VAR-tarkistuksen aikana. Jos maalivahti tai mahdollinen varamaalivahti ei ole oikeutettu tai kykenevä osallistumaan peliin, seitsemän pelaajan kokoonpanossa pelaavan joukkueen on pelattava vaihtoehtoisella maalivahdilla, jonka on käytettävä maalivahdin lakkia. Maalivahti, joka on korvattu vaihtomaalivahdilla, ei saa pelata muualla kuin maalivahtina.

2.8 Vaihtoa ei saa tehdä tuomarin antaman rangaistusheiton ja heiton suorittamisen välisenä aikana tai VAR-tarkistuksen aikana, paitsi verta vuotavan pelaajan vaihtamiseksi.

2.9 Vaihtopelaaja voi tulla pelikentälle mistä tahansa paikasta: (a) erien välissä; (b) maalin jälkeen; (c) aikalisän aikana; (d) vertavuotavan tai loukkaantuneen pelaajan tilalle.

2.10 Jos pelaaja omasta aloitteestaan poistuu pelikentän ulkopuolelle muuhun kuin vaihtoon muualta kuin pelikentän poistumisalueelta tai määrätyltä vaihtoalueelta, kyseistä pelaajaa ei rangaista pelikentältä poistumisesta, ja kyseinen pelaaja tai hänen vaihtopelaajansa voi (palata) pelikentälle poistumisalueelta erotuomarin luvalla. Pelaaja voi palata kentälle myös maalin jälkeen, aikalisän jälkeen tai seuraavan erän alkaessa.

3. EROTUOMARIT JA TOIMIHENKILÖT

3.1 World Aquatics -tapahtumissa toimitsijoina on kaksi erotuomaria, kaksi avustavaa erotuomaria, ajanottajat ja sihteerit sekä videoavustaja. Kaikilla yllä mainituilla on liitteessä 5 määritellyt valtuudet ja velvollisuudet ja he noudattavat tarvittaessa liitteessä 7 määriteltyjä menettelyjä.

3.2 Sääntöjen noudattamisen valvomiseksi erotuomareilla on oltava ehdoton määräysvalta pelissä ja heidän on valvottava pelaajia, joukkueita, toimitsijoita ja katsojia. Määräysvalta on voimassa siitä hetkestä alkaen, kun he saapuvat ottelupaikalle, siihen asti, kun he poistuvat ottelupaikalta.

3.3 Erotuomareilla on valtuudet:

(i) tuomita tai olla tuomitsematta tavallista virhettä, paha virhettä tai rangaistusheittoa samalla rohkaisten aktiiviseen peliin ja huomioiden hyökkäävän joukkueen etu. Erotuomari voi tuomita rikkeen tai olla tuomitsematta rikkeen, jos rikkeen tuomitseminen hyödyttäisi hyökkäävää joukkuetta;

(ii) määrätä poistettavaksi altaalta tai pelipaikalta kaikki pelaajat, vaihtopelaajat, katsojat tai toimihenkilöt, joiden käytös estää erotuomareita hoitamasta tehtäviään asianmukaisesti ja puolueettomasti;

(iii) keskeyttää peli milloin tahansa, jos pelaajien tai katsojien käyttäytyminen tai muut olosuhteet estävät pelin asianmukaisen päättämisen.

4. PELIN KESTO

4.1 Pelin kesto on neljä erää, joista jokainen kestää kahdeksan minuuttia. Aika alkaa kunkin erän alussa, kun pelaaja koskettaa palloa. Kaikissa vihellyksistä aika on pysäytettävä, kunnes pallo palautetaan peliin siten, että pallo lähtee asianmukaisen heiton suorittaneen pelaajan kädestä, tai kunnes pelaaja koskettaa palloa tuomaripallon jälkeen.

4.2 Ensimmäisen ja toisen erän sekä kolmannen ja neljännen erän välillä on oltava kahden minuutin tauko ja toisen ja kolmannen erän välillä kolmen minuutin tauko. Joukkueiden, pelaajat, valmentajat ja joukkueen toimihenkilöt mukaan luettuina, on vaihdettava puolta ennen kolmannen erän alkua.

4.3 Jokaisessa World Aquatics Water Polo -ottelussa on oltava täyden ajan jälkeen voittaja. Jos peli on 4. erän jälkeen tasan, voittaja ratkaistaan rangaistusheitoilla liitteen 6 mukaisesti.

4.4 Jos peli (tai osa pelistä) on uusittava, maalit, henkilökohtaiset virheet ja aikalisät, jotka tapahtuivat uusittavan peliajan aikana, poistetaan ottelun pöytäkirjasta, mutta väkivaltaisuuDET, huonosta käytöksestä ja punaisesta kortista johtuvat poissulkemiset jäävät ottelun pöytäkirjaan.

5. AIKALISÄT

5.1 Kumpikin joukkue voi pyytää kaksi aikalisää ottelua kohden. Aikalisän kesto on yksi minuutti. Aikalisä voidaan pyytää milloin tahansa, myös maalin jälkeen, mutta ei rangaistusheiton tuomitsemisen jälkeen tai VAR-tarkistuksen aikana. Joukkue saa aikalisän, kun palloa hallussaan pitävän joukkueen valmentaja huutaa "aikalisä" ja antaa sihteerille tai erotuomarille käsillään T- kirjaimen muotoisen merkin. Joukkueella on pallo hallussaan, kun yksi joukkueen pelaajista pitää palloa hallussaan tai ui sen kanssa. Jos aikalisää pyydetään, sihteerin tai erotuomarin on välittömästi keskeytettävä peli vihellyksellä ja pelaajien on välittömästi palattava omalle kenttäpuoliskolleen. Aikalisäpyyntö voidaan tehdä myös millä tahansa pelissä käytettäväksi hyväksytyllä laitteella.

5.2 Peli aloitetaan uudelleen erotuomarin vihellyksestä siten, että palloa hallussaan pitävä joukkue laittaa pallon peliin kentän keskiviivan kohdalta tai sen takaa, paitsi jos aikalisää pyydetään ennen kulmaheittoa, peli jatkuu aikalisän jälkeen kulmaheitolla.

5.3 Jos palloa hallussaan pitävän joukkueen valmentaja pyytää ylimääräistä aikalisää, johon joukkueella ei ole oikeutta, peli on pysäytettävä, ja aloitettava uudelleen siten, että vastajoukkueen pelaaja laittaa pallon peliin kentän keskiviivan kohdalta.

5.4 Jos sen joukkueen valmentaja, jolla ei ole palloa hallussaan, pyytää aikalisää, peli pysäytetään ja vastajoukkueelle annetaan rangaistusheitto. Pyydettyään tämän laittoman aikalisän valmentaja menettää oikeuden pyytää laillista aikalisää, jos joukkueella on vielä sellainen.

5.5 Aikalisän jälkeisen aloituksen yhteydessä pelaajat voivat ottaa minkä tahansa paikan pelikentällä, jollei kulmaheittoa koskevista säännöistä muuta johdu.

6. PELIN ALOITTAMINEN JA JATKAMINEN

6.1 Virallisessa ottelussa ensimmäisenä mainittu joukkue käyttää valkoisia lakkeja tai maansa väriä kuvaavia lakkeja ja aloittaa pelin toimitsijapöydän vasemmalta puolelta. Toinen joukkue käyttää sinisiä lakkeja tai vastakkaisen värisiä lakkeja ja aloittaa pelin toimitsijapöydän oikealta puolelta.

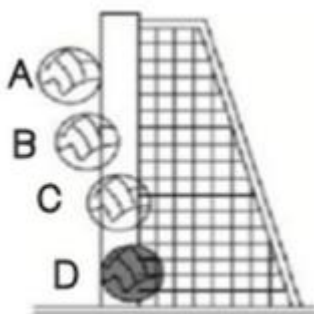
6.2 Kunkin erän alussa pelaajien on asetettava omalle maalilinjalleen noin metrin päähän toisistaan ja vähintään metrin päähän maalitolpista. Maalitolppien väliin saa jäädä enintään kaksi pelaajaa. Mikään pelaajan vartalon osa ei saa olla maaliviivan kentän puolella vedenpinnan korkeudella.

6.3 Kun erotuomarit ovat vakuuttuneita siitä, että joukkueet ovat valmiina, erotuomari puhalttaa pilliin aloituksen merkiksi ja vapauttaa tai heittää pallon peliin kentän keskiviivalla.

6.4 Kun maali on tehty, pelaajien on otettava paikkansa missä tahansa omalla pelikentän puolikkaallaan. Mikään pelaajan vartalon osa ei saa olla vedenpinnan korkeudella kentän keskiviivan vastustajan puolella. Erotuomari aloittaa pelin uudelleen puhaltamalla pilliin. Varsinainen peli käynnistyy uudelleen, kun pallo lähtee sen joukkueen pelaajan kädestä, joka ei ole tehnyt maalia. Jos peliä ei käynnistetä uudelleen tämän säännön mukaisesti, se on aloitettava uudelleen.

7. MAALIN TEKEMINEN

7.1 Maali syntyy, kun pallo on kokonaisuudessaan ylittänyt maaliviivan, maalitolppien välissä ja poikkipalkin alapuolella. Maaliviiva on kuvitteellinen laserviiva, joka kulkee etupuolella yhdestä maalitolpasta toiseen tolppaan. Maali on tehty, kun pallo on täysin ylittänyt maaliviivan kuten kohdassa D, ja maalin voi tehdä mistä tahansa pelikentällä millä tahansa kehon osalla, paitsi nyrkillä.



7.2 Maali voidaan tehdä:

a) pelin alkaessa tai sen uudelleen käynnistyttyä, kun vähintään kaksi pelaajaa (kummasta tahansa joukkueesta, lukuun ottamatta puolustavaa maalivahtia) on tarkoituksellisesti pelannut palloa tai koskenut siihen;

- b) rangaistusheitosta;
- c) jos pelaaja heittää pallon vapaahetosta omaan maaliinsa;
- d) välittömästi maali- tai kulmaheitosta tai 6 metrin ulkopuolella suoritetusta vapaahetosta;
- e) pelaaja, joka laittaa pallon näkyvästi peliin aloittaessaan pelin tai käynnistäessään sen uudelleen 6 metrin ulkopuolella:
 - i. aloitusuinnin tai erän alkamisen jälkeen;
 - ii. aikalisän tai maalin jälkeen;
 - iii. loukkaantumisen jälkeen;
 - iv. lakin vaihdon jälkeen;
 - v. sen jälkeen, kun erotuomari on pyytänyt palloa tai tuomaripalloa;
 - vi. kun pallo on poistunut pelikentältä;
 - vii. ottamalla vapaahettoa, joka on myönnetty 6 metrin ulkopuolella;
 - viii. minkä tahansa muun viiveen jälkeen.

7.3 Maali on tehty, jos 20 tai 30 sekunnin hyökkäysajan päättyessä tai erän lopussa pallo on lennossa tai liikkuu kohti maalia ja menee maaliin, mukaan lukien sen jälkeen, kun se on kimmonnut vedestä, osunut maalitolppaan, poikkipalkkiin, maalivahtiin tai toiseen pelaajaan, paitsi jos toinen hyökkäävä pelaaja on tahallisesti pelannut palloa tai koskettanut sitä.

8. TAVALLISET VIRHEET

8.1 Seuraavat rikkeet (VI.8.2-VI.8.15) ovat tavallisia virheitä, joista rangaistaan myöntämällä vapaahettoa vastajoukkueelle, ellei säännöissä toisin määrätä.

8.2 Eteneminen maaliviivan yli erän alussa ennen kuin erotuomari on viheltänyt pelin alkaneeksi. Vapaahettoa suoritetaan pallon sijaintipaikalta tai, jos palloa ei ole päästetty pelikentälle, kentän keskilinjalta.

8.3 Antaa vauhtia pelaajalle erän aloituksessa tai milloin tahansa pelin aikana.

8.4 Pitää kiinni tai ottaa vauhtia maalipylväistä tai maalirakenteista, pitää kiinni tai ottaa vauhtia kentän laidalta tai päädyistä pelin ollessa käynnissä tai erän aloituksessa

8.5 Seistä pohjassa ja osallistua aktiivisesti peliin, kävellä pohjassa pelin aikana tai hypätä pohjasta pelataksaan palloa tai tavoitellakseen palloa vastustajalta. Tämä sääntö ei koske maalivahtia maalivahdin kuuden metrin alueella.

8.6 Painaa tai pitää koko palloa veden alla vastustajan tavoitellessa palloa.

8.7 Pallon lyöminen nyrkillä, paitsi jos maalivahti lyö palloa 6 metrin alueella.

8.8 Pallon pelaaminen tai koskettaminen kahdella kädellä samanaikaisesti. Tämä sääntö ei koske maalivahtia 6 metrin alueella.

8.9 Työntää tai ottaa vauhtia vastustajasta, joka ei käsittele palloa.

8.10 Olla vastustajan maalialueella, paitsi pallon linjan takana. Rikkomuksena ei pidetä sitä, että pelaaja on kahden metrin linjan sisäpuolella, mutta maalialueen ulkopuolella. Kuka tahansa pelaaja, joka on pallon linjan takana, voi mennä maalialueelle vastaanottamaan palloa. Maalialueen sisällä olevan pelaajan, joka ei heitä maalia kohti vaan syöttää pallon taaksepäin, on poistuttava välittömästi maalialueelta, jotta häntä ei rangaista tämän säännön nojalla.

8.11 Vapaaheiton, maaliheiton, kulmaheiton tai rangaistusheiton suorittaminen muulla kuin määrätyllä tavalla, paitsi VI 12.2 ja VI 13.4 kohdassa määrätyissä olosuhteissa.

8.12 Joukkue pitää palloa hallussaan heittämättä kohti vastustajan maalia yli: (i) 30 sekuntia varsinaisen hyökkäysajan aikana tai (ii) 20 sekuntia, kun kyseessä on pahan virheen, kulmaheiton tai hyökkävään joukkueen kentälle kimmonneen heiton, mukaan lukien rangaistusheiton, jälkeinen tilanne.

Peliaikaa kirjaavan ajanottajan on nollattava kello:

(a) kun pallo on lähtenyt maalia kohti heittävän pelaajan kädestä. Jos pallo kimpoaa takaisin peliin maalitolpasta, poikkipalkista, pelaajasta tai maalivahdista, hallinta-aika alkaa uudelleen vasta, kun pallo on jommankumman joukkueen hallussa. Kello palautetaan 20 sekuntiin, jos pallo tulee hyökkävään joukkueen haltuun. Kello palautetaan 30 sekuntiin, jos pallo tulee puolustavan joukkueen haltuun;

(b) kun pallo tulee puolustavan joukkueen haltuun, kello nollataan 30 sekuntiin.

(c) kun pallo laitetaan peliin sen jälkeen, kun puolustavalle pelaajalle on tuomittu paha virhe, kello palautetaan 20 sekuntiin, paitsi jos pallon hallussapitoaikaa on jäljellä yli 20 sekuntia, jolloin aikaa jatketaan eikä sitä nollata;

(d) kun pallo laitetaan peliin rangaistusheiton jälkeen ilman hallinnanvaihtoa tai kulmaheiton jälkeen, kello palautetaan 20 sekuntiin;

(e) kun pallo laitetaan peliin rangaistusheiton ja hallinnan vaihdon, maaliheiton tai tuomaripallon jälkeen, kello palautetaan 30 sekuntiin. Näkyvien kellojen on näytettävä aika laskevasti (eli jäljellä oleva hallussapitoaika).

8.13 Pelata aikaa.

8.14 Teeskennellä tai näytellä, että rikotaan.

8.15 Mennä veden alle saadakseen sijaintietua.

9. ULOSAJOVIRHEET

9.1 Ulosajovirhe on tehdä mikä tahansa seuraavista rikkeistä (VI 9.2 – VI 9.18) ja siitä on tuomittava (paitsi mitä muuta säännöissä mainitaan) vapaaheitto vastustajajoukkueelle ja ulosajo virheen tehneelle pelaajalle.

9.2 Ulosajetun pelaajan, mukaan lukien loppupelin ajaksi pelistä poistetun pelaajan, on poistuttava välittömästi pelikentältä, ei kuitenkaan vedestä, ja siirryttävä peliä häiritsemättä omalle ulosajon

sisääntuloalueelle (nousten näkyvästi veden pinnalle ja tarvittaessa koskettaen vaihtopelaajan kättä veden yläpuolella).

9.3 Ulosajetun pelaajan tai hänen vaihtopelaajansa on sallittava palata pelikentälle pelaajan omaa maaliviivaa lähimpänä olevalta sisääntuloalueelta aikaisintaan sen jälkeen, kun:

- a. 20 sekuntia varsinaisesta pelistä on kulunut, jolloin sihteerin on nostettava asianmukainen lippu;
- b. maali on tehty; pelistä ulosajettu pelaaja tai vaihtopelaaja voi palata pelikentälle mistä tahansa paikasta.
- c. pelistä ulosajetun pelaajan joukkue on ottanut pallon takaisin haltuunsa varsinaisen pelin aikana, jolloin puolustavan erotuomarin on annettava käsimerkki peliin palaamisesta;
- d. pelistä ulosajetun pelaajan joukkue saa vapaaheiton, maaliheiton tai rangaistusheiton. Ulosajettu pelaaja tai hänen korvaajansa ei saa:
 - i. hypätä tai ponnistaa altaan sivulta tai seinältä tai pelikentältä;
 - ii. vaikuttaa maalin linjaukseen;
 - iii. astua pelistä ulosajetun pelaajan tilalle, kunnes pelaaja on saapunut pelaajan omaa maaliviivaa lähinnä olevalle pelistä ulosajetun pelaajan sisääntuloalueelle, paitsi erien välillä, maalin jälkeen tai aikalisän aikana. Näitä määräyksiä sovelletaan myös vaihtopelaajan tuloon, kun ulosajettu pelaaja on saanut kolme henkilökohtaista virhettä tai hänet on muutoin poistettu pelistä sääntöjen mukaisesti.

9.4 Pelaaja poistuu vedestä, tai istuu tai seisoo portaissa, tai altaan sivuilla pelin ollessa käynnissä, paitsi onnettomuus-, tapaturma- tai sairastapauksissa, tai tuomarin luvalla. Ulosajetun pelaajan, joka poistuu vedestä (muutoin kuin vaihtopelaajan tulon jälkeen), katsotaan syyllistyneen VI.9.13 kohdan (Väärinkäytökset) mukaiseen rikkomukseen.

9.5 Vapaaheiton, maaliheiton tai kulmaheiton suorittamisen häiritseminen, mukaan lukien: (a) pallon tahallinen poisheittäminen tai sen vapauttamatta jättäminen pelin normaalin kulun estämiseksi; (b) yritys pelata palloa ennen kuin se on lähtenyt heittäjän kädestä.

9.6 Syötön tai heiton estäminen kahdella kädellä 6 metrin alueen ulkopuolella.

9.7 Roiskiminen tahallaan vastustajaa päin.

9.8 Haitata tai muulla tavalla estää vapaa liikkuminen vastustajalta, joka ei käsittele palloa, sisältäen uimisen vastustajan olkapäille, selkään tai jalkojen päälle. "Käsitlemistä" on pallon nostaminen, kantaminen tai koskeminen, mutta siihen ei kuulu uiminen pallon kanssa.

9.9 Pidätellä, upottaa tai vetää vastustajaa, jolla ei ole palloa hallussaan.

9.10 Käyttää kahta kättä pallottoman vastustajan kiinni pitämiseen, missä tahansa kentän alueella.

9.11 Taktinen virhe. Puolustavan joukkueen pelaajan missä tahansa pelikentällä tekemä rike palloa hallussaan pitävää joukkueen pelaajaa kohtaan, jonka tarkoituksena on pysäyttää hyökkäyksen kulku. Tällaista virhettä kutsutaan taktiseksi virheeksi.

9.12 Tehdä suhteettomia liikkeitä, mukaan lukien potkiminen ja lyöminen.

9.13 Syyllistyä väärinkäytökseen, mukaan lukien sopimaton kielenkäyttö, aggressiivinen peli, kieltäytyminen tottelemasta erotuomaria tai toimitsijaa tai osoittamasta epäkunnioitusta häntä kohtaan tai sääntöjen hengen vastainen käytös, joka saattaa pelin huonoon valoon.

9.13.1 Jos tämä tapahtuu pelin aikana, rikkonut pelaaja suljetaan pois loppupelistä, ja hänet vaihdetaan aikaisintaan VI.9.3 kohdassa tarkoitetun tapahtuman jälkeen, ja hänen on poistuttava kilpailualueelta.

9.13.2 Jos välikohtaus tapahtuu erien välissä, aikalisän aikana tai maalin jälkeen, pelaaja poistetaan pelistä loppuajaksi, ja vaihtopelaaja saa tulla takaisin peliin välittömästi ennen ottelun jatkamista, ja peli jatkuu normaaliin tapaan.

9.13.3 Kun yksi tai useampi joukkueen pelaaja jatkaa toistuvia virheitä, jotka eivät ole aggressiivista peliä tai huonoa käytöstä, tai protestoi erotuomarin tai toimitsijoiden päätöksiä ilman sopimatonta kielenkäyttöä, erotuomari voi näyttää keltaisen kortin rikkomuksen tehneelle joukkueelle. Jos teko jatkuu, erotuomari näyttää saman joukkueen rikkoneelle pelaajalle punaisen kortin, jolla hänet poistetaan pelistä loppuottelun ajaksi VI.9.13 kohdan (huono käytös) mukaisesti.

9.14 Väkivaltaisen teon tekeminen, mukaan lukien vastustajan tai toimitsijan potkaiseminen, lyöminen tai se, että yritetään potkaista tai lyödä ilkeästi vastustajaa tai toimitsijaa joko varsinaisen pelin aikana, keskeytysten tai aikalisien aikana, maalin tekemisen jälkeen tai pelierien välissä. Jos rikkomuksen tehnyt pelaaja on maalivahti, maalivahti voidaan vaihtaa toiseen pelaajaan VI.2.6 kohdan mukaisesti.

9.14.1 Jos näin tapahtuu pelin aikana, rikkonut pelaaja poistetaan pelistä loppuajaksi ja hänen on poistuttava kilpailualueelta, ja vastustajajoukkueelle tuomitaan rangaistusheitto. Rikkonut pelaaja voidaan vaihtaa, kun neljä minuuttia varsinaista peliaikaa on kulunut.

9.14.2 Jos välikohtaus tapahtuu keskeytyksen, aikalisän, maalin jälkeen tai erien välissä, pelaaja poistetaan pelistä loppuajaksi ja hänen on poistuttava kilpailualueelta. Rangaistusheittoa ei myönnetä. Rikkonut pelaaja voidaan vaihtaa, kun neljä minuuttia varsinaista peliaikaa on kulunut. Peli jatkuu normaalisti.

9.14.3 Jos erotuomarit poistavat samanaikaisesti väkivaltaisista teoista vastakkaisten joukkueiden pelaajat pelin aikana, molemmat pelaajat suljetaan pois pelistä loppuajaksi ja heidät vaihdetaan, kun neljä minuuttia varsinaista peliä on pelattu. Joukkue, jolla on ollut pallo hallussaan, heittää ensin rangaistusheiton, jonka jälkeen toinen joukkue heittää rangaistusheiton. Toisen rangaistusheiton jälkeen se joukkue, jolla oli pallo hallussaan, aloittaa pelin uudelleen vapaahetillä keskilinjalta tai sen takaa.

9.15 Jos vastakkaisten joukkueiden pelaajat ulosajetaan samanaikaisesti pois pelistä pelin aikana, molemmat pelaajat ulosajetaan 20 sekunnin ajaksi aikaisintaan VI.9.3 kohdassa tarkoitettuun tapahtumaan tai seuraavaan pallonhallinnan vaihtumiseen asti. Pallonhallintakelloa ei nollata. Peli aloitetaan uudelleen vapaahetillä sille joukkueelle, jolla oli pallo hallussaan. Jos kumpikaan joukkue ei pitänyt palloa hallussaan, kun samanaikaiset ulosajot määrättiin, pallonhallintakello nollataan 30 sekuntiin ja peli aloitetaan uudelleen erotuomaripallolla. Molemmat tämän säännön nojalla ulosajetut pelaajat saavat palata peliin aikaisintaan VI.9.3 kohdassa tarkoitetussa tilanteessa tai seuraavassa pallonhallinnan vaihdossa.

9.16 Ulosajetun pelaajan palaaminen takaisin tai vaihtopelaajan tulo pelikentälle virheellisesti, mukaan lukien VI.2.6,

VI.2.7 ja VI.9.3 kohdan noudattamatta jättäminen. Tällöin pelaaja saa vain yhden henkilökohtaisen virheen, joka sihteerin tulee merkitä ulosajovirheeksi.

9.16.1 Jos rikkomukseen syyllistyy joukkueen pelaaja, jolla ei ole pallo hallussaan, rikkomuksen tehnyt pelaaja saa ulosajorangaistuksen ja vastajoukkueelle tuomitaan myös rangaistusheitto.

9.16.2 Jos tämän rikkomuksen tekee palloa hallussaan pitävän joukkueen pelaaja, rikkomuksen tehnyt pelaaja saa ulosajorangaistuksen ja vastajoukkueelle on myönnettävä vapaaheitto.

9.17 Rangaistusheiton suorittamisen häiritseminen. Rikkonut pelaaja on poistettava loppupelin ajaksi ja hänet voi korvata vaihtopelaajalla aikaisintaan VI.9.3 kohdassa tarkoitetun tapahtuman jälkeen, ja rangaistusheitto on säilytettävä tai suoritettava uudelleen tarpeen mukaan. Erotuomarit voivat käyttää VAR-järjestelmää määrittääkseen, onko rangaistusheittoa häiritetty. Rikkomus voi tapahtua ennen rangaistusheiton suorittamista tai erotuomarin vihellyksen jälkeen.

9.18 Puolustava maalivahti ei ole ottanut oikeaa asentoa maaliviivalla rangaistusheittoa suorittaessaan, vaikka erotuomari on kerran käskenyt häntä tekemään niin. Toinen puolustava pelaaja voi ottaa maalivahdin paikan, mutta ilman maalivahdin oikeuksia tai rajoituksia.

10. RANGAISTUKSET RIKKOMUKSISTA

10.1 Seuraavista rikkeistä (VI.10.2-VI.10.11) tuomitaan rangaistusheitto vastajoukkueelle. Erotuomari voi viivyttää vihellystä ja odottaa, että hyökkäävä pelaaja tekee maalin samassa tilanteessa. Jos pelaaja ei tee maalia, erotuomarin on määrättävä rangaistusheitto. Erotuomari voi nostaa käden ylös osoittaen mahdollista rangaistusta.

10.2 Maalivahdin tai puolustavan pelaajan syyllistyminen virheeseen 6 metrin alueella, jos seurauksena olisi todennäköisesti ollut maali, mukaan lukien kohdat VI.10.3 VI.10.7.

10.3 Ulosajetun pelaajan toimesta tapahtuva tahallinen pelin häiritseminen, mukaan lukien maalin linjaukseen vaikuttaminen. Jos ulosajettu pelaaja ei aloita poistumista pelikentältä lähes välittömästi, erotuomari voi katsoa tämän olevan tämän säännön mukaista tahallista häirintää.

10.4 Maalivahti tai joku muu puolustajapelaaja painaa maalin alas tai muulla tavalla siirtää maalia.

10.5 6 metrin alueella puolustajapelaaja yrittää torjua heiton tai syötön kahdella kädellä.

10.6 6 metrin alueella puolustavan pelaajan pelatessa palloa nyrkillä.

10.7 Maalivahdin tai puolustavan pelaajan painaessa 6 metrin alueella palloa veden alle, kun häntä taklataan.

10.8 Pelaaja tai vaihtopelaaja, joka ei ole sillä hetkellä sääntöjen mukaan oikeutettu osallistumaan peliin, tulee kentälle. Virheen tehnyt pelaaja on myös ulosajettava pelin loppuajaksi ja hänet voidaan korvata vaihtopelaajalla. Vaihtopelaaja voi tulla kentälle, kun jokin VI 9.3. tapahtumista on toteutunut.

10.9 Sen joukkueen valmentaja tai joukkueen toimihenkilö, jolla ei ole palloa hallussaan, pyytää aikalisää. Tästä rikkeestä ei kirjata henkilökohtaista virhettä.

10.10 Valmentaja, joukkueen toimihenkilö tai pelaaja ryhtyy mihinkään toimenpiteeseen, jonka tarkoituksena on estää todennäköinen maalinteko tai viivyttää peliä, mukaan lukien:

a) puolustava pelaaja heittää pallon tarkoituksellisesti kauemmas ennen kuin hyökkäävä joukkue voi suorittaa vapaajeiton.

b) puolustava pelaaja työntää pallon 6 metrin linjan ulkopuolella suoritettua vapaajeiton jälkeen tarkoituksellisesti 6 metrin linjan sisäpuolelle välttääkseen suoran vapaajeiton. Valmentaja tai joukkueen toimihenkilö ei saa kirjata henkilökohtaista virhettä tästä rikkeestä.

10.11 Puolustavan pelaajan estäessä hyökkäävää pelaajaa takaapäin 6 metrin alueella, kun hyökkäävä pelaaja on maaliin päin ja tekee heittoliikkeen, paitsi jos puolustava pelaaja koskee vain palloa. Jos puolustavan pelaajan tässä säännössä kuvattu rike estää hyökkäävää pelaajaa tekemästä maalia, on tuomittava rangaistus. Erotuomarin on lykättävä rangaistuksen määräämistä siihen asti, kunnes heitto tai heittoyritys on suoritettu loppuun, ja tuomittava rangaistus, paitsi jos hyökkäävä pelaaja tekee maalin.

10.12 Jos joukkueelle tuomitaan rangaistusheitto pelin viimeisellä minuutilla, valmentaja voi päättää pitää pallon hallussaan ja saada vapaajeiton. Pallon hallussapitoaikaa kirjaava ajanottaja nolaa kellon 30 sekuntiin, ja peli aloitetaan uudelleen kuten aikalisän jälkeen. Valmentajan vastuulla on antaa viipymättä selkeä merkki, jos joukkue haluaa pitää pallon hallussaan tämän säännön mukaisesti.

11. VAPAAHEITOT

11.1 Vapaaheitto suoritetaan pallon kohdalta, ellei pallo puolustavan pelaajan tekemän virheen jälkeen ole maalialueen sisäpuolella. Tällöin vapaaheitto on suoritettava pallon sijaintia vastapäätä olevalta kahden metrin viivalta. Jos pallo on maalialueen ulkopuolella sillä hetkellä, kun rike tuomitaan, vapaaheitto suoritetaan pallon sijaintipaikalta.

11.2 Pelaajan, jolle on myönnetty vapaaheitto, on saatettava pallo peliin ilman aiheutonta viivytystä, myös syöttämällä tai heittämällä, jos säännöt sen sallivat. On tavallinen virhe, jos pelaaja, joka on selvästi parhaassa mahdollisessa asemassa vapaaheittoon, ei tee sitä. Puolustavan pelaajan, joka on syyllistynyt virheeseen, on siirryttävä vähintään yhden metrin päähän vapaaheittoa suorittavasta pelaajasta ennen kuin hän nostaa kätensä estääkseen syötön tai heiton; pelaaja, joka ei tee näin, suljetaan pois VI.9.5 kohdan mukaisen "häirinnän" vuoksi.

11.3 Vapaaheitto on suoritettava ilman aiheutonta viivytystä palloa lähimpänä olevan pelaajan toimesta siten, että pelaajat voivat havaita pallon lähtevän näkyvästi heittoa suorittavan pelaajan kädestä. Pelaajan on myös sallittua kuljettaa tai pyöritellä palloa ennen sen syöttämistä toiselle pelaajalle tai heittää, jos se on sallittua. Pallon on pelissä välittömästi, kun se lähtee vapaaheittoa suorittavan pelaajan kädestä.

11.4 Vapaaheitto tuomitaan sitä joukkuetta vastaan, joka on viimeksi koskenut palloon, joka on poistunut pelikentältä (mukaan lukien pelikentän laidalta palautunut pallo). Paitsi jos puolustava kenttäpelaaja torjuu heiton pelikentän laidan yli, jolloin puolustava joukkue saa vapaajeiton.

12. MAALIHEITOT

12.1 Maaliheitto tuomitaan, kun pallo on kokonaan ylittänyt maaliviivan, lukuun ottamatta maalitolppien välistä ja poikkipalkin alapuolelta, ja kun siihen on viimeksi koskenut joku muu pelaaja kuin puolustavan joukkueen maalivahti.

12.2 Joukkueen pelaajan on suoritettava maaliheitto VI.11.3 kohdan mukaisesti ilman aiheetonta viivytystä mistä tahansa kahden metrin alueelta tai siitä, missä pallo on, jos se on kahden metrin ulkopuolella. Maaliheitto, jota ei ole suoritettu tämän säännön mukaisesti, on suoritettava uudelleen.

13. KULMAHEITOT

13.1 Kulmaheitto tuomitaan, kun koko pallo on kulkenut kokonaan maaliviivan yli ohi maalin, ja kun puolustavan joukkueen maalivahti on viimeksi koskenut palloon, tai kun puolustava pelaaja laittaa pallon tahallisesti maaliviivan yli.

13.2 Hyökkäävän joukkueen pelaajan on suoritettava kulmaheitto VI.11.3 kohdan mukaisesti ilman aiheetonta viivytystä 2 metrin etäisyydeltä maaliviivasta siltä puolelta, jota lähempää pallo ylitti maaliviivan. Lähimmän pelaajan ei tarvitse suorittaa heittoa.

13.3 Kulmaheittoa suoritettaessa yksikään hyökkäävän joukkueen pelaaja ei saa olla maalialueella.

13.4 Kulmaheitto, joka on suoritettu väärästä paikasta tai ennen kuin hyökkäävän joukkueen pelaajat ovat poistuneet maalialueelta, on suoritettava uudelleen.

14. EROTUOMARIPALLOT

14.1 Erotuomaripallo tuomitaan, kun:

(a) erotuomari on erän alussa sitä mieltä, että pallo on pudonnut tilanteeseen, josta toinen joukkue selvästi hyötyy;

(b) yksi tai useampi vastakkaisten joukkueiden pelaaja tekee tavanomaisen rikkeen samalla hetkellä, jolloin erotuomareiden on mahdotonta erottaa, kuka pelaaja teki rikkeen ensin;

(c) molemmat erotuomarit puhaltavat pilliinsä samaan aikaan antaakseen vastajoukkueille tavanomaisia virheitä;

(d) kumpikaan joukkue ei pidä palloa hallussaan ja yksi tai useampi vastajoukkueen pelaaja syyllistyy samaan aikaan ulosajon aiheuttavaan rikkomukseen. Erotuomaripallo suoritetaan sen jälkeen, kun rikkoneet pelaajat on ajettu ulos;

(e) pallo osuu kentän yläpuolella olevaan esteeseen tai jää siihen.

14.2 Erotuomaripallossa erotuomarin on heitettävä pallo pelikentälle suunnilleen samaan sivuttaisasentoon, jossa tapahtuma tapahtui, siten, että molempien joukkueiden pelaajilla on yhtäläiset mahdollisuudet tavoittaa pallo. Maalialueella suoritettava erotuomaripallo on suoritettava 2 metrin linjalla.

14.3 Jos erotuomari on erotuomaripallon yhteydessä sitä mieltä, että pallo on pudonnut sellaiseen asemaan, että se on selvästi jommankumman joukkueen eduksi, erotuomarin on vaadittava pallo takaisin ja suoritettava erotuomaripallo uudelleen.

15. RANGAISTUSHEITOT

15.1 Rangaistusheiton saa suorittaa kuka tahansa sen joukkueen pelaaja, jolle rangaistusheitto on määrätty, mistä tahansa kohdasta vastustajan 5 metrin linjalla.

15.2 Kaikkien muiden pelaajien on poistuttava 6 metrin alueelta ja oltavavähintään kolmen metrin päässä heittoa suorittavasta pelaajasta. Puolustavan joukkueen pelaajilla on oikeus valita ensimmäisenä paikkansa heittäjän molemmilta puolilta. Puolustavan maalivahdin on asetettava maalitolppien väliin siten, että mikään osa maalivahdin vartalosta ei ylitä maaliviivaa vedenpinnan korkeudella. Erotuomarit voivat antaa pelaajille tai maalivahdille yhden varoituksen oikean asennon ottamiseksi. Jos kyseinen henkilö ei tee niin, pelaaja tai maalivahti ajetaan ulos ja hänen on palattava kentälle VI.9.3 kohdan mukaisesti.

15.3 Kun heiton suorittamista valvova erotuomari on vakuuttunut siitä, että pelaajat ovat oikeilla paikoillaan, hänen on annettava merkki heiton suorittamisesta vihellyksellä ja laskemalla samanaikaisesti käsivarsi pystyasennosta vaaka-asentoon.

15.4 Rangaistusheiton suorittavan pelaajan on pidettävä pallo hallussaan ja heitettävä se välittömästi keskeytymättömällä liikkeellä suoraan maalia kohti. Pelaaja voi suorittaa heiton nostamalla pallon vedestä tai pitämällä palloa nostetussa kädessä, ja pallo voidaan viedä taaksepäin maalin suunnasta valmisteltaessa eteenpäin suuntautuvaa heittoa edellyttäen, että liikkeen jatkuvuus ei katkea ennen kuin pallo lähtee heittäjän kädestä.

15.5 Jos pallo kimpoaa maalitolpasta, poikkipalkista tai maalivahdista, se pysyy pelissä, eikä toisen pelaajan tarvitse pelata tai koskettaa palloa ennen kuin maali voidaan tehdä.

15.6 Jos ajanottaja viheltää erän päättymisen täsmälleen samaan aikaan, kun erotuomari antaa rangaistusheiton, kaikkien pelaajien paitsi heiton suorittavan pelaajan ja puolustavan maalivahdin on poistuttava vedestä ennen rangaistusheiton suorittamista. Tässä tilanteessa palloa ei enää voi pelata, jos se kimpoaa peliin maalitolpasta, poikkipalkista tai maalivahdista.

16. HENKILÖKOHTAISET VIRHEET, KELTAISET JA PUNAISET KORTIT

16.1 Henkilökohtainen virhe kirjataan sellaiselle pelaajalle, joka syyllistyy ulosajovirheeseen tai aiheuttaa rangaistusheiton. Erotuomarin on ilmoitettava sihteerille rikkomuksen tehneen pelaajan lakinumero.

16.2 Kolmannen henkilökohtaisen virheen saatuaan pelaaja on suljettava pois pelistä siten, että hänet vaihdetaan vaihtopelaajaksi aikaisintaan VI.9.3 kohdassa tarkoitettun tapahtuman jälkeen. Jos kolmas henkilökohtainen virhe on rangaistusvirhe, vaihtopelaajan on tultava välittömästi kentälle.

16.3 Erotuomarin on tarvittaessa käytettävä keltaisia ja punaisia kortteja valvoakseen joukkueen toimihenkilöitä ja vaihtopelaajia joukkueen penkillä sekä vedessä olevia pelaajia. Keltaisten ja punaisten korttien käyttö koskee kaikkia World Aquaticsin vesipallo-otteluita, ja niitä käytetään seuraavasti:

16.3.1 Erotuomarin antama keltainen kortti on virallinen varoitus joukkueen päävalmentajalle.

16.3.2 Kun erotuomari antaa punaisen kortin, päävalmentajan ja/tai joukkueen muiden toimihenkilöiden ja/tai vaihtopenkillä olevien pelaajien on poistuttava välittömästi allasalueelta. Jos päävalmentajan toiminta sitä vaatii, erotuomari voi antaa punaisen kortin ilman keltaista korttia.

16.3.3 Kun päävalmentaja suljetaan pois pelistä, toinen joukkueen toimihenkilö voi korvata päävalmentajan, mutta hänellä ei ole päävalmentajan oikeuksia. Joukkueen toimihenkilö ei saa seistä eikä siirtyä pois joukkueen vaihtopenkiltä, mutta hän voi pyytää aikalisää sääntöjen mukaisesti. Aikalisän aikana tai maalin jälkeen, ennen ottelun jatkamista, joukkueen toimihenkilö voi liikkua vapaasti altaan reunaa pitkin puolimatkan viivalle ohjeistaakseen joukkuetta.

16.3.4 Kun ottelun aikana joukkueen vedessä oleva jäsen syyllistyy väärinkäytökseen, erotuomarin on näytettävä pelaajalle punainen kortti ja asianmukainen rangaistus.

16.3.5 Erotuomari voi antaa keltaisen kortin, jos pelaaja hänen mielestään jatkaa epäurheilijamaista pelaamista tai teeskentelee virhettä (VI.8.4). Erotuomarin on näytettävä keltaista korttia rikkoneelle joukkueelle ja osoitettava rikkonutta pelaajaa. Jos toiminta jatkuu, erotuomari näyttää pelaajalle punaista korttia, joka näkyy sekä joukkueelle että toimitsijapöydälle, sillä tämä katsotaan tuomittavaksi käytökseksi (VI.9.13).

16.3.6 Joukkueen jäseniä, jotka syyllistyvät väärinkäytökseen, rangaistaan kohdan VI.9.13 mukaisesti, ja heidän on poistuttava välittömästi allasalueelta.

16.3.7 Jos rikkomus saattaa johtaa pelaajan tai joukkueen toimihenkilön sulkemiseen pois ottelun loppuajaksi, turnauksen johtoryhmän on arvioitava kaikki rikkomukseen liittyvät olosuhteet, erityisesti sen vakavuus, ja päätettävä, suljetaanko pelaaja tai joukkueen toimihenkilö pois turnauksen muista peleistä 24 tunnin kuluessa ottelun päättymisestä, ja ilmoitettava asiasta pelaajalle, joukkueen toimihenkilölle ja joukkueelle. Johtoryhmän on myös siirrettävä asia Aquatics Integrity Unit -yksikön käsiteltäväksi, jos se katsoo, että turnauksen jälkeisiä seuraamuksia olisi harkittava. Selkeyden vuoksi johtokunnalla on oikeus tarkastella minkä tahansa turnauksen ottelun virallista videokuvaa päättääkseen, onko pelaaja tai valmentaja suljettava pois turnauksen muista otteluista riippumatta siitä, oliko tuomari määrännyt rikkeestä rangaistuksen ottelun aikana vai ei.

Jos joukkueen toimitsija on pelikiellossa tietyssä ottelussa, joukkueen on vähennettävä penkillä olevien toimihenkilöiden määrää vastaavasti edellyttäen, että penkillä on vähintään yksi (1) joukkueen toimihenkilö.

Jos pelaaja on pelikiellossa tietyssä ottelussa, joukkue voi käyttää 13 pelaajaa seuraavassa ottelussa (seuraavissa otteluissa) edellyttäen, että he ovat rekisteröityneet kyseisen World Aquatics -tapahtuman joukkueluetteloon eikä heillä ole pelikieltoa kyseisellä hetkellä.

17. TAPATURMAT, VAMMAT JA SAIRAUDET

17.1 Pelaaja saa poistua vedestä tai istua tai seistä portailla tai altaan reunalla pelin aikana vain onnettomuuden, loukkaantumisen tai sairauden sattuessa tai erotuomarin luvalla. Pelaaja, joka on poistunut vedestä laillisesti, voi palata takaisin joukkueen sisääntuloalueelta asianmukaisen keskeytyksen yhteydessä erotuomarin luvalla.

17.2 Jos pelaaja vuotaa verta, erotuomarin on välittömästi määrättävä pelaaja pois vedestä, ja hänen on saatava välittömästi vaihtopelaaja, ja peliä on jatkettava keskeytyksettä. Kun verenvuoto on tyrehtynyt, pelaaja saa jatkaa vaihtopelaajana.

17.3 Jos sattuu onnettomuus, loukkaantuminen tai sairaus, lukuun ottamatta verenvuotoa, erotuomari voi harkintansa mukaan keskeyttää pelin enintään kolmeksi minuutiksi, jolloin erotuomarin on annettava ajanottajalle ohjeet siitä, milloin keskeytysaika alkaa.

17.4 Jos peli keskeytyy onnettomuuden, loukkaantumisen, sairauden, verenvuodon tai muun ennalta arvaamattoman syyn vuoksi, sen joukkueen, jolla oli pallo hallussaan keskeytyshetkellä, on laitettava pallo peliin keskeytyspaikalta, kun peliä jatketaan.

17.5 Lukuun ottamatta VI.17.2 kohdassa (verenvuoto) tarkoitettuja tilanteita, pelaaja ei saa enää osallistua peliin, jos vaihtopelaaja on tullut peliin.

17.6 Jos erotuomari tai VAR-avustava erotuomari tai valtuutettu epäilee, että väkivaltainen toiminta on saattanut tapahtua, erotuomarit voivat tarkistaa VAR:n VAR-protokollan mukaisesti. (Liite 7).

17.7 Vesipallon lääketieteelliset ja turvallisuusvaatimukset

Vesipallo on kontaktilaji. Traumaattisten vammojen esiintyvyys on maailman vesiurheilulajeista korkein. Siksi lääketieteellisen ryhmän on oltava valmis käsittelemään joitakin erityiskysymyksiä.

17.7.1 Traumaattinen vamma

Vesipallossa on paljon kontaktivammoja. Siksi johtavalla lääkäriä (CMO) tai tapahtumapaikan lääkäriä (VMO) tulisi olla asianmukainen lääkintäpakkaus traumavammojen hoitamiseksi, johon tulisi sisältyä ompelumateriaalia ja/tai iholiimaa, sillä vuotavaa urheilijaa ei päästetä takaisin veteen (VI.17.2).

Lisäksi otteluiden aikana olisi oltava saatavilla jääpusseja.

Hengenpelastajien ja FoP:n lääkintäryhmän olisi saatava koulutusta traumavammojen tunnistamiseksi ja syvästä vedestä pelastamiseen.

17.7.2 Hammashoito-ohjelma

Vaikka hammashoito-ohjelma ei ole pakollinen World Aquatics - tapahtumissa, LOC:n olisi harkittava tällaisen lääketieteellisen palvelun saatavuutta suurissa kilpailuissa.

Hammashoito-ohjelman tavoitteena on:

- antaa tarvittavaa hoitoa, jotta kasvojen ja suun alueen vamman saanut urheilija voi palata pelaamaan niin pian kuin se on turvallista, tai
- hoitaa ja vakauttaa vamma ennen pelaajan lähettämistä hoitoon.

Jos hammaslääkäreitä ei ole, on nimettävä hammaslääkäri, joka päivystää tapahtuman aikana.

17.7.3 Vesipelastus ja hengenpelastajat

Hengenpelastajien olisi harjoitettava vesipelastusta päivittäin tapahtuman aikana. Vesipallossa on tärkeää muistaa, että pelikenttä on jaettu kaistaköysillä, jotka voivat estää pääsyn pelaajan luokse vesipelastuksen aikana. Tämä seikka on otettava huomioon harjoituksissa ja pelastuspistettä on säädettävä.

18. VESIPALLOILUN TILAT

18.1 Yleiset vaatimukset

18.1.1 Vesipallokentän mitat ja varusteet, kuten pelikenttäkaaviossa on esitetty. Katso vesipallokaavio 1

18.1.2 Pelikentän koko on 30.60m x 20.00m miehillä ja 25.60m x 20.00m naisilla.

Maaliviivojen välisen etäisyyden on oltava vähintään 20,00 metriä ja enintään 30,00 metriä miesten otteluissa. Maaliviivojen välinen etäisyys on vähintään 20,00 metriä ja enintään 25,00 metriä naisten otteluissa.

Pelikentän reunalla oleva kiinnityspiste on sijoitettava 30 cm maalilinjan taakse.

Pelikentän leveyden on oltava vähintään 10 metriä ja enintään 20,00 metriä. Tästä säännöstä voidaan poiketa ottelua valvovan liiton harkinnan mukaan.

18.1.3 Veden syvyyden on oltava jatkuvasti vähintään 1,80 metriä.

18.1.4 Veden lämpötilan on oltava 26^o +/- 1 celsiusastetta (25^oC-27^oC).

18.1.5 Valon voimakkuuden on oltava vähintään 600 luksia.

18.1.6 Vähimmäiskattokorkeutta ei vaadita.

18.1.7 Kaistaköydet

Kunkin kaistaköyden halkaisija on vähintään 0,06 metriä ja enintään 0,12 metriä.

Kaistaköysi on kiinnitettävä jokaisen seinän kohdalla seiniin upotettuihin kiinnityskorvakkeisiin. Jos ankkuri on sijoitettu altaan kannelle, paikallaan on oltava kiinteä ja joustamaton pidennyskappale. Asennetun kaistaköyden on pysyttävä altaan vedessä. Ankkuri, pidennyskappale mukaan luettuna, ei saa ulottua yli 10 mm:n syvyyteen altaaseen. Ankkuri ei saa vaikuttaa kaistaköyden pituuteen enempää kuin ± 10 mm köyden kummassakin päässä. Ankkurit on asennettava kestävästi

20kN. Kaistaköysi on varustettava vetojousella, joka vaimentaa äkilliset suuret pistekuormat, ja vaijerilla, joka kestää 12 kN:n vetovoiman.

18.1.8 Lentävän vaihdon alue

Lentäviä vaihtoja varten on oltava alue pelikentän sivuttaisella ulkosivulla, sillä puolella, jossa joukkueen penkit sijaitsevat. Tämän alueen leveyden on oltava vähintään 0,50 metriä.

Kummankin joukkueen vaihtopelaajien lentäville vaihdoille varattu alue on joukkueen vaihtopenkin edessä olevan maaliviivan ja pelikentän keskikohdan välissä.

18.2 Vesipallon olympialaisiin ja maailmanmestaruuskilpailuihin tarkoitetut tilat.

18.2.1 Yleiset vaatimukset

Vesipallokentän mitat ja varusteet, jotka on esitetty yksityiskohtaisesti pelikenttäkaaviossa olympialaisiin ja maailmanmestaruuskilpailuihin.

Katso vesipallokaavio, lisäys 2.

18.2.2 Pelikenttä

- Pelikentän koko on 30.60m x 20.00m miehillä ja 25.60m x 20.00m naisilla.
- Maaliviivojen välinen etäisyys on 30,00 metriä miesten otteluissa ja 25,00 metriä naisten otteluissa.
- Pelikentän reunalla oleva kiinnityspiste on sijoitettava 30 cm maalilinjan taakse. Pelikentän leveys on 20,00 metriä.
- Poikkeukset II.16.3.2.2.2 kohdan vaatimuksista eivät ole sallittuja.

18.2.3 Veden syvyyden on oltava jatkuvasti vähintään 2,00 metriä.

18.2.4 Veden lämpötilan on oltava 26^o +/- 1 celsiusastetta (25^oC-27^oC).

18.2.5 Valon voimakkuuden on oltava vähintään 1500 luksia.

18.2.6 Uimahalleissa pelikentän vähimmäiskorkeuden on oltava vähintään 7,00 metriä.

18.2.7 Kaistaköydet

Kunkin kaistaköyden halkaisija on 0,10 metriä.

Kaistaköysi on kiinnitettävä jokaisen seinän kohdalla seiniin upotettuihin kiinnityskorvakkeisiin. Jos ankkuri on sijoitettu altaan kannelle, paikallaan on oltava kiinteä ja joustamaton pidennyskappale. Asennetun kaistaköyden on pysyttävä altaan vedessä. Ankkuri, pidennyskappale mukaan luettuna, ei saa ulottua yli 10 mm:n syvyyteen altaaseen. Ankkuri ei saa vaikuttaa kaistaköyden pituuteen enempää kuin ± 10 mm köyden kummassakin päässä.

Ankkurit on asennettava kestäämään 20 kN. Kaistaköysi on varustettava vetojousella, joka vaimentaa äkilliset suuret pistekuormat, ja vaijerilla, joka kestää 12 kN:n vetovoiman.

18.2.8 Lentävän vaihdon alue

Uimahalleissa pelikentän vähimmäiskorkeuden on oltava vähintään 7,00 metriä.

18.2.9 Veden suolapitoisuus

Lentäviä vaihtoja varten on oltava alue pelikentän sivuttaisella ulkosivulla, sillä puolella, jossa joukkueen vaihtopenkit sijaitsevat. Tämän alueen leveyden on oltava vähintään 0,50 metriä.

Kummankin joukkueen vaihtopelaajien lentäville vaihdoille varattu alue on joukkueen vaihtopenkin edessä olevan maaliviivan ja pelikentän keskikohdan välissä.

18.3 Vesipallotilojen varusteet

18.3.1 Merkinnät

Pelikentän molemmilla puolilla on oltava erottuvat merkit maaliviivojen, 2,0 metrin ja 6,0 metrin etäisyydellä kyseisestä viivasta olevien viivojen ja kentän keskiviivalla. Näiden merkintöjen on oltava selvästi näkyvissä koko pelin ajan.

Valkoinen merkki mitataan ankkuripisteestä 0,3 metrin etäisyydeltä maaliviivan reunan etureunan suuntaisesti. Tämän on oltava yhdenmukainen kentän molemmissa päissä.

Kahden metrin punainen merkki mitataan maaliviivan etupäästä pelikentälle. Tämän on oltava yhdenmukainen pelikentän molemmissa päissä.

Keltaisen merkin on sitten ulotuttava 4 metrin päähän 2 metrin merkistä pelikentälle. Punainen merkki sijoitetaan 5 metrin päähän maaliviivan etupäästä. Tämän on oltava yhtenäinen pelikentän molemmissa päissä.

Pelikentän keskiosa on vihreä, ja sen on oltava 18 metriä miesten ottelussa ja 13 metriä naisten ottelussa. Vihreän alueen keskelle asetetaan valkoinen merkki, joka osoittaa kentän keskipisteen.

Ulosajovyöhykkeet on sijoitettava kahteen kulmaan altaan vastakkaiselle puolelle kuin virallinen pöytä. Alueiden on oltava 2 metriä pitkiä ja maaliviivan suuntainen.

18.3.2 Erotuomarin korokkeet

Pelikentän molemmilla puolilla on oltava 1 metrin levyiset ja 70 cm vedenpinnan yläpuolella olevat korokkeet. Näiden korokkeiden avulla erotuomarit pääsevät vapaasti kulkemaan pelikentän päästä päähän. Maalilinjoilla on myös oltava riittävästi tilaa maalituomareille.

Alustat on värikoodattava pelikentän kaaviossa esitetyn eritelmän mukaisesti. Katso vesipallokaavio, lisäys 2

18.3.3 Maalit

Maalipylväiden ja poikkitangon on oltava puuta, metallia tai synteettistä (muovia), suorakaiteen muotoisia, 80,0 millimetrin levyisiä, maalilinjan kanssa suorakulmaisia ja valkoiseksi maalattuja.

Maalipylväiden on oltava kiinteitä, jäykkiä ja kohtisuorassa pelialueen molemmissa päissä, yhtä kaukana sivuilta ja vähintään 0,3 metrin etäisyydellä pelikentän päistä tai esteistä. Maalivahdin seisoma- tai lepopaikka muualla kuin altaan pohjassa ei ole sallittu.

Maalipylväiden sisäsivujen on oltava 3,0 metrin etäisyydellä toisistaan. Poikkipalkin alapinnan on oltava 0,9 metriä vedenpinnan yläpuolella.

18.3.4 Sisääntuloalue

Suorakulmaisen, pelaajien sisääntuloalueen on oltava kooltaan seuraava: 2,0 metriä kertaa 1,08 metriä.

18.3.5 Verkot

Maaliverkot on kiinnitettävä maaleihin siten, että ne sulkevat koko maalialueen ja kiinnitettävä tukevasti maalipylväisiin ja poikkipalkkiin siten, että maaliviivan taakse jää vähintään 0,3 metrin vapaa tila kaikkialla maalialueella.

18.3.6 Toimitsijapöytä

Pelin toimitsijat sijoitetaan pöydän ääreen erotuomareiden taakse.

19. LIITTEET

19.1 Seuraavat liitteet on sisällytetty näihin sääntöihin ja ovat osa niitä:

LIITTEET 1 JA 2 Kaaviot

LIITTEET 3 Määritelmät

LIITE 4 Pelikenttä ja laitteet

LIITE 5 Virkailijat

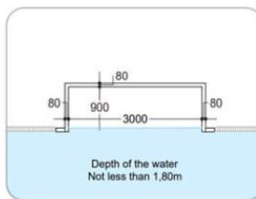
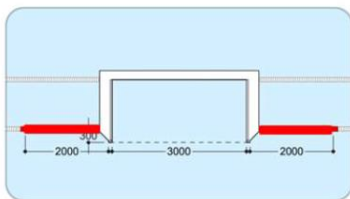
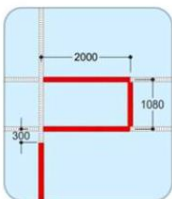
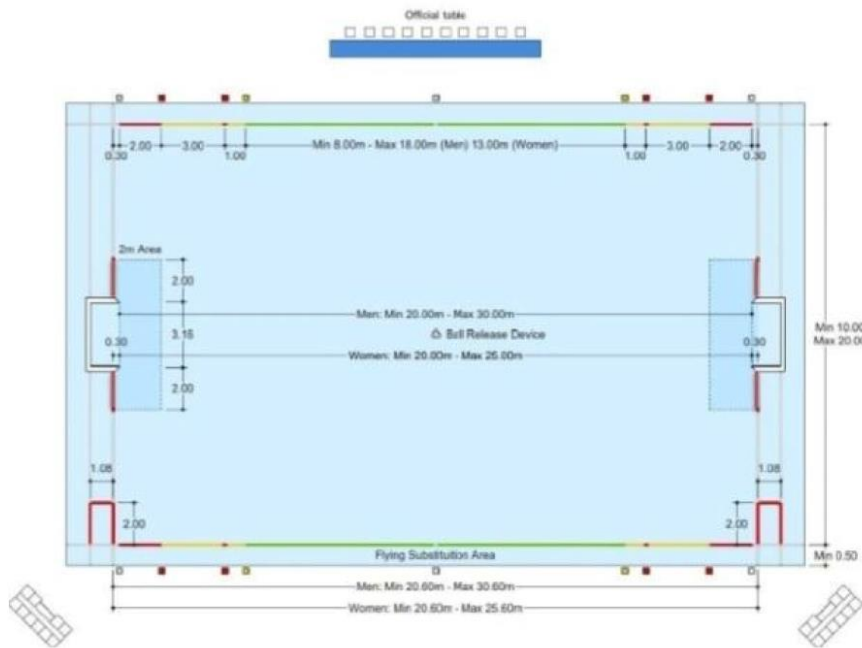
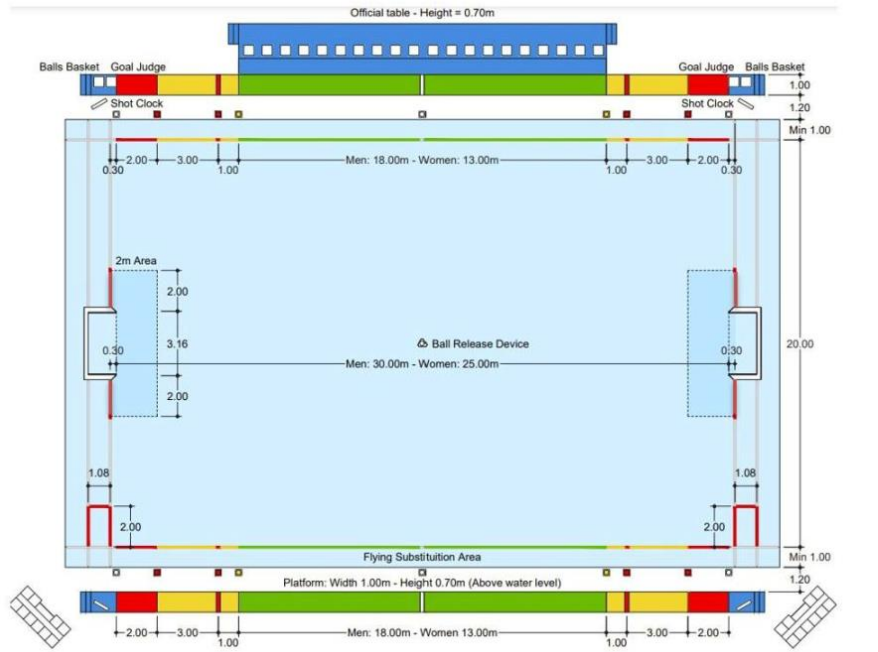
LIITE 6 Rangaistusheittokilpailu

LIITE 7 VAR-pöytäkirja

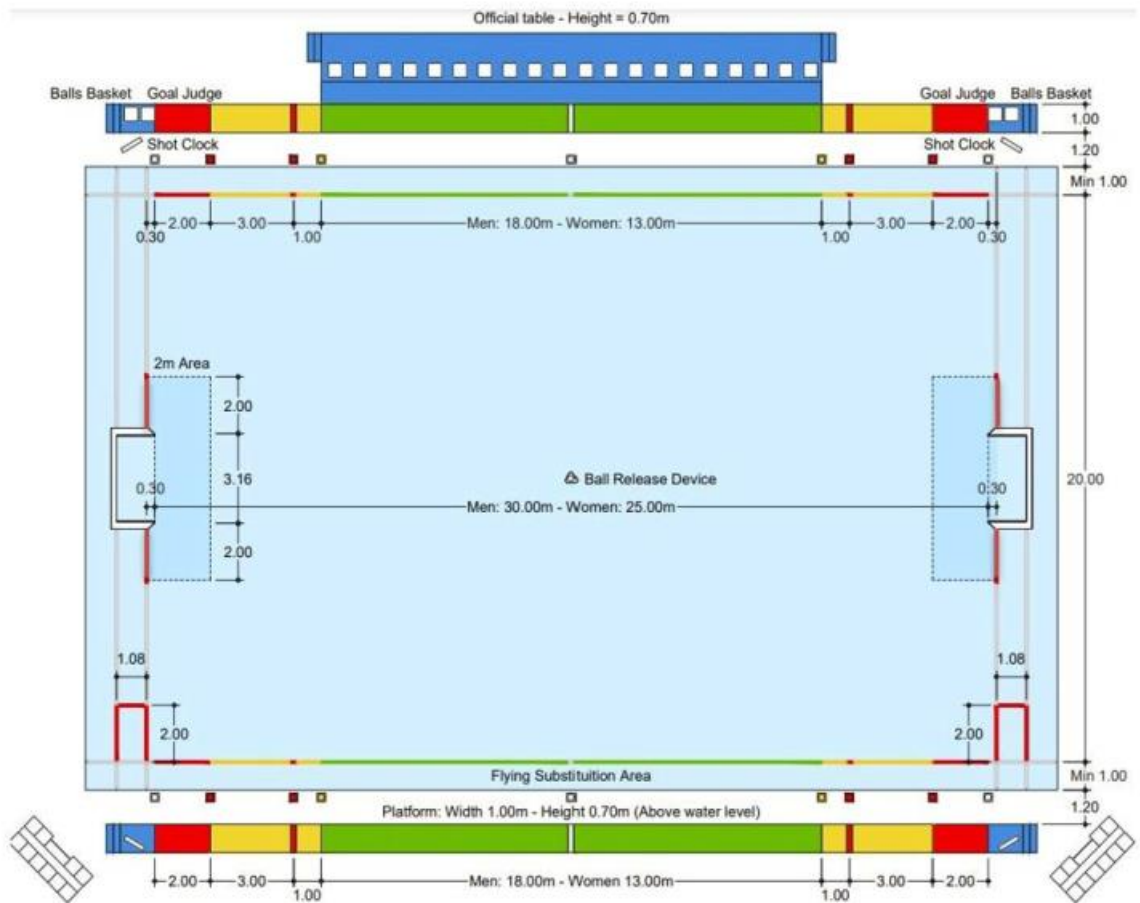
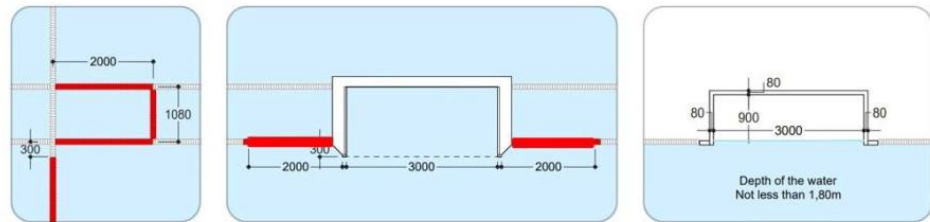
LIITE 8 Ikäryhmien turnaukset

LIITE 9 Turnausten rakenne

LIITE 1- KAAVIOT



LIITE 2- KAAVIOT



LIITE 3- MÄÄRITELMÄT

1. PELIKENTTÄ JA LAITTEET

- 1.1. Pelikenttä: Vesialueen osa, joka on virallisesti merkitty vesipallo-ottelun pelipaikaksi lisäyksessä 4 kuvatulla tavalla.
- 1.2. Toimitsijapöytä: Nimetty paikka, jossa muut tarvittavat toimitsijat ja valtuutetut henkilöt hoitavat tehtäviään pelin aikana.
- 1.3. Lentävä vaihto: Joukkueen mahdollisuus vaihtaa pelaajia pelin aikana lentävän vaihdonalueelta.
- 1.4. Lentävän vaihdon alue: Säännöissä määritelty alue pelikentän sivussa, jossa lentävät vaihdot voivat tapahtua.
- 1.5. Maali: Tilanne, jossa pallo ylittää maaliviivan kokonaan maalitolppien etulinjan ohi ja poikkipalkin alapuolelle.
- 1.6. Maaliviiva: pelikentän pää, jonka muodostaa maalitolpan etupuoli (VI 7.1).
- 1.7. Maalialue: Suorakulmainen laatikko, joka ulottuu 2 metrin päähän maalipylväiden sivusuojasta maaliviivaa vastapäätä olevalle kahden metrin viivalle. Hyökkäävät pelaajat eivät saa mennä tälle alueelle ilman palloa, elleivät he ole pallolinjan takana.
- 1.8. 5 metrin linja: Linja, josta rangaistusheitto on suoritettava.
- 1.9. 6 metrin alue: on alue 6 metrin etäisyydellä maaliviivasta, jossa joistakin rangaistussääntöjen mukaisista rikkeistä tulee rangaistusvirhe.
- 1.10. Keskiviiva: Viiva, joka jakaa pelikentän keskikohdassaan kahteen yhtä suureen puolikkaaseen.
- 1.11. Maali: Rakenne, johon pallon on mentävä kokonaan sisään, jotta maali syntyisi. (Liite 4.2)
- ### 2. JOUKKUEET JA VAIHTOPELAAJAT
- 2.1. Joukkue: VI osassa kuvattu vesipalloilijoiden joukkue.
- 2.2. Pelaaja: vesipallojoukkueen yksittäinen jäsen.
- 2.3. Maalivahti: Joukkueen yksittäinen jäsen, jolla on vesipallolakki 1 tai 13 ja jonka päätehtävänä on estää pallon pääsy maaliin.
- 2.4. Vaihtopelaaja: Pelaaja, joka tulee kentälle korvaamaan jo pelikentällä olevan pelaajan tai pelistä ulosajetun tai poistetun pelaajan.
- 2.5. Varapelaaja: Joukkueen jäsen, joka ei pelaa sillä hetkellä.
- 2.6. Nimetty sivuttaisvaihtojen alue on "Lentävän vaihdon alue".
- 2.7. Sisääntuloalue: Paikka, josta pelaaja tai vaihtopelaaja palaa pelikentälle ulosajovirheen jälkeen.

2.8. Etu: Hyökkäävän pelaajan ja/tai hyökkäävän joukkueen mahdollisuus jatkaa pallon pelaamista saadakseen mahdollisuuden maalintekoon. Tuomareiden on toimittava siten, että hyökkäävä joukkue voi säilyttää etulyöntiasemansa.

2.9. Punainen kortti: Erotuomarin antama merkki, jolla pelaaja, valmentaja tai joukkueen toimihenkilö suljetaan pois ottelun loppuajasta.

2.10. Keltainen kortti: Erotuomarin valmentajalle antama varoitusmerkki epäasiallisesta käytöksestä tai riittämättömästä penkkikurista tai joukkueen toistuvasta teeskentelystä ja jatkuvasta rikkeestä.

2.11. Rikkonut pelaaja: Pelaaja, joka syyllistyy sääntöjen mukaiseen virheeseen.

3. EROTUOMARIT JA TEKNISET TOIMIHENKILÖT

3.1. Video-avustava erotuomari - VAR: Videotekniikka ja avustava erotuomari, jota erotuomari voi käyttää lopullisen päätöksen tekemiseen tilanteen tarkistamisen jälkeen lisäyksessä 7 - VAR-protokolla kuvatuissa tilanteissa.

3.2. Erotuomari: Pelin johtamisesta vastaava toimitsija, jonka tehtävät on määritelty säännöissä.

3.3. Mahdollisuus pelata palloa: Kun palloa hallussaan pitävä pelaaja pystyy jatkamaan pelaamista laittamalla pallon liikkeelle.

3.4. Keskushyökkääjä: Keskikenttäpelaaja: Hyökkäävä pelaaja, jonka ensisijainen pelipaikka on lähellä vastustajan kahden metrin linjaa ja yleensä maalitolppien välissä.

3.5. Keskuspuolustaja: Puolustaja, jonka ensisijainen tehtävä on puolustaa hyökkäävää keskushyökkääjää. (Katso Keskushyökkääjä)

3.6. Maalituomari tai avustava erotuomari: Maaliviivan kohdalla istuva toimitsija, jonka tehtävänä on avustaa erotuomaria sen määrittämisessä, onko pallo mennyt maaliin tai ylittänyt maaliviivan, mukaan lukien se, kuka on viimeksi koskenut palloon, sekä heittää uusi pallo erotuomarin ohjeiden mukaisesti.

3.7. Käynnistä tai käynnistä uudelleen: Pelin aloittaminen erän alussa, maalin jälkeen tai sen jälkeen, kun erotuomari on pyytänyt palloa ja keskeyttänyt pelin.

4. PELIN KESTO

4.1. Varsinainen peli: Joukkueet pelaavat neljä erää, joista kukin koostuu kahdeksasta minuutista varsinaista peliaikaa; yhteensä 32 minuuttia. Varsinainen peliaika alkaa kunkin erän alussa, kun pelaaja koskettaa palloa, pysähtyy tuomarin tai hyökkäyskellon osoittamaan keskeytykseen ja jatkuu jokaisen keskeytyksen jälkeen, kun pelaaja laittaa pallon peliin sääntöjen mukaisesti, heittää tai syöttää pallon.

4.2. Rangaistusheitokilpailu: Menetelmä, jolla määritetään ottelun lopullinen tulos, jos pisteet ovat tasan täyteen peliaikaan mennessä. Menetelmää säännellään lisäyksessä 6.

4.3. Hyökkäävä erotuomari: Erotuomari, joka kiinnittää ensisijaisen huomion maalin edessä olevaan hyökkäystilanteeseen erotuomarin oikealla puolella.

4.4. Puolustava erotuomari: Erotuomari, joka valvoo hyökkäystilannetta erotuomarin vasemmalla puolella. Tämä erotuomari ei yleensä ole lähempänä hyökkäyksen kohteena olevaa maalia kuin se hyökkäävän joukkueen pelaaja, joka on kauimpana maalista.

5. AIKALISÄT

5.1. Aikalisä: Yhden minuutin mittainen pelin keskeytys, joka on hyökkäävän joukkueen käytettävissä milloin tahansa, paitsi rangaistusheiton antamisen yhteydessä tai VAR- tarkistuksen aikana. Kummallakin joukkueella on oikeus kahteen aikalisään ottelua kohden.

5.2. Laiton aikalisä: Pyydetty aikalisä, johon joukkueella ei ole oikeutta.

5.3. Hallussapito: Pallon hallussapito tarkoittaa sitä, että jommankumman joukkueen pelaaja pitää palloa hallussaan tai ui sen kanssa.

6. PISTEYTYSMENETELMÄ

6.1. Pallon näkyvä laittaminen peliin: tarkoittaa, että pallon on lähdeävä palloa pitävän pelaajan kädestä. Pallon heittäminen pelaajan vasemmasta kädestä oikeaan käteen katsotaan pallon peliin laittamiseksi.

6.2. Hämäys: simuloida heittoa.

6.3. Aloitusinti: Kun pilli vihelletään pelin alkaessa, joukkueet uivat kohti altaan keskiosaa saadakseen pallon haltuunsa.

7. TAVANOMAISET VIRHEET

7.1. Varaslähtö: Pelin aloittaminen väärin, joko ennen erotuomarin merkkiä tai ottamalla vauhtia maalista tai vaikuttamalla maalin linjaukseen.

7.2. Virhe: Säännön rikkominen, joka johtaa pelikellon pysäyttämiseen ja vapaaheittoon. Virheitä on kahdenlaisia:

- Fyysiset virheet (pelaajan fyysinen kontakti, joka estää vastapuolen pelaajaa jatkamasta liikettä).
- Tekniset virheet (sääntöjen vastaiset, esim. väärä aloitus tai uudelleenkäynnistys, pallon lyöminen nyrkillä, kahdella kädellä jne.)

7.3. Pallo veden alla: Tavallinen virhe, joka tuomitaan pelaajalle, kun hän laittaa pallon veden alle vastustajan taklatessa häntä tai tarkoituksenaan piilottaa pallo vastustajalta.

7.4. Samanaikainen ulosajo: Kun kaksi vastakkaisten joukkueiden pelaajaa ajetaan ulos samanaikaisesti.

7.5. Reilun pelin henki: Urheilun määrittelevä ominaisuus. Reilun pelin hengessä pelaaminen tarkoittaa pelaamista voittaakseen ja samalla kunnioittaen joukkueetovereita, vastustajia ja itse peliä. Se määritellään ymmärtämällä säännöt ja pelaamalla reilusti ja rehellisesti.

7.6. Työntäminen: Käden, käden, jalan tai muun kehon osan käyttäminen vastustajan työntämiseen etulyöntiaseman saavuttamiseksi.

7.7. Potkiminen: Lyönti, isku tai voimakas työntö jalalla vastustajan vartaloon tai kasvoihin. Tämä on henkilökohtainen virhe.

7.8. Teeskentely: Teeskennellä, että vastapuolen pelaaja rikkoo.

7.9. Ajaminen: Hyökkäysliike, jonka tekee pelaaja, joka on vastakkain vastustajaan nähden ja joka yrittää aggressiivisesti uida kyseisen pelaajan ohi etulyöntiasemaan lähemmäs maalia.

7.10. Ajaja: Pelaaja, joka ui kohti maalia, yleensä alkaen paikallaan olevasta paikasta vastustajaan nähden ja yrittäen aggressiivisesti uida vastustajan ohi etulyöntiasemaan lähemmäs maalia.

7.11. Taklaaminen: Pitää kiinni, upottaa, vetää tai estää palloa hallussaan pitävää pelaajaa.

7.12. Keskiviiva: Viiva, joka jakaa pelikentän pituuden kahteen yhtä suureen puolikkaaseen kentän keskikohdassa.

7.13. Hyökkäysvirhe: Hyökkäävän pelaajan tekemä virhe, jonka seurauksena puolustava joukkue saa vapaaheiton.

7.14. Pallon pitäminen hallussa: Pallon nostaminen, kantaminen tai koskettaminen, mutta ei kuitenkaan pallon tiputtaminen.

8. ULOSAJOVIRHEET

8.1. Virheellinen peliin tulo: Pelaajan tulo peliin pelin aikana sääntöjen vastaisesti.

8.2. Epäasianmukainen uudelleentulo: Vaihtopelaajan tulo peliin pelin aikana sääntöjen vastaisesti.

8.3. Ulosajovirhe: Rike, jossa pelaaja suljetaan pois pelistä säännöissä määrättyksi ajaksi.

8.4. Väärinkäytökset: Mikä tahansa epäasiallinen käytös, mukaan lukien epäkunnioittava käyttäytyminen erotuomaria tai vastustajaa kohtaan sekä erotuomarin ohjeiden noudattamatta jättäminen.

8.5. Väkivaltainen toiminta: Pelaajan toiminta, jonka tarkoituksena on vahingoittaa tai loukata toista pelaajaa tai toimihenkilöä riippumatta siitä, onko kontaktia tapahtunut.

8.6. Aggressiivisuus: Käyttäytyminen, joka voi johtaa vastustajan loukkaantumiseen. Tällaisten virheiden tarkoituksena on tuhota ja pysäyttää kokonaan pelin tai pelaajan etu tai eteneminen tai provosoida vastustajaa. Kyseessä on vaarallinen toiminta, jossa ei ole selkeää aikomusta vahingoittaa vastustajan pelaajaa, mutta joka yleensä johtuu tunteista.

8.7. Jatkuva vilpillinen toiminta: Puolustavien pelaajien luvattomat rikkeet, jotka pysäyttävät hyökkäyksen. Näiden virheiden tarkoituksena ei ole vahingoittaa vastustajaa, vaan tuhota pelin kulku, etu ja nopeus sekä pelotella vastustajaa.

8.8. Estäminen: Estää liikkumista luvattomilla fyysisillä teoilla, kuten vastustajan pitämisellä tai estämisellä.

8.9. Kiinnipitäminen: Käsien, käsivarsien tai jalkojen käyttäminen vastustajasta kiinni pitämiseen tarkoituksenaan rajoittaa vastustajan liikkumista.

8.10. Upottaminen: Painaa vastustaja veden alle.

8.11. Vetäminen: Vetää vastustajan pelaajaa.

8.12. Vapaaheiton, maalin tai rangaistusheiton häiritseminen: Häiritä näiden heittojen suorittamista.

8.13. Suhteettomat liikkeet: Kaikki liikkeet, joiden tarkoituksena on potkaista tai lyödä, vaikka pelaaja ei saisikaan kontaktia.

8.14. Lyödä: Tarkoittaa "lyödä".

8.15. Taktinen virhe: Puolustajan tekemä rike, jonka tarkoituksena on pysäyttää pelin kulku ja viedä etulyöntiasema, erityisesti vastahyökkäys.

8.16. Vastahyökkäys: Hyökkäävän joukkueen siirtyminen, jossa pallo siirretään nopeasti kentän toisesta päästä toiseen ja yritetään tehdä maali ennen kuin puolustusjoukkue pääsee asemiin.

9. RANGAISTUSHEITTOON JOHTAVAT VIRHEET

9.1. Rangaistusheittoon johtava virhe: Mikä tahansa 6 metrin sisällä tehty virhe ja todennäköisen maalin estäminen (VI.10.2). Lisäksi väkivaltaisesta toiminnasta (VI.9.14) ja pelin viivyttämisestä (VI.10.10) voidaan tuomita rangaistusheitto sekä VI. 10.9.

9.2. Todennäköinen maalitilanne: Tilanteet, joissa hyökkäävä pelaaja on maaliin päin, eikä hyökkäävän pelaajan ja maalivahdin välissä ole puolustavaa pelaajaa, ja joissa maali syntyisi todennäköisesti ilman virheen tekemistä. Todennäköisiä maalitilanteita on myös silloin, kun maali on tyhjä ja pallo on lähellä, sekä käsikirjassa kuvattuja esimerkkejä.

9.3. Huono syöttö: Syöttö, jota hyökkääjä ei voi saavuttaa riippumatta siitä, onko pelaaja saanut virheen vai ei. Huonosta syötöstä ei seuraa rangaistuksia puolustavalle pelaajalle.

9.4. Hyökkääjän etuasema: Hyökkäävä pelaaja, joka saa edullisen aseman eli aseman puolustavan pelaajan ja vastustajan maalin välissä.

9.5. Pelin viivästyttäminen: Hyökkäävien pelaajien tahallinen estäminen jatkamasta toimintaa tai mikä tahansa pelin hengen vastainen puuttuminen peliin, jonka tarkoituksena on estää todennäköinen maalinteko.

9.6. Laiton pelaaja: Pelaaja, jolla ei ole oikeutta osallistua peliin.

10. VAPAAHEITOT

10.1. Vapaaheitto: Menetelmä, jolla pallo saatetaan peliin tavanomaisen virheen, ulosajovirheen tai aikalisän, maalin, loukkaantumisen, mukaan lukien verenvuoto, lakin vaihdon, erotuomarin pyydettyä palloa, pallon poistuttua pelikentältä tai muun viivytyksen jälkeen.

10.2. Heiton tai syötön estäminen: Estää pallon lento kädellä, käsivarrella tai vartalolla.

10.3. Heitto: Yritys tehdä maali suuntaamalla pallo tarkoituksellisesti

kohti vastustajan maalia

11. MAALIHEITOT

11.1. Heitä: Mikä tahansa liike, jolla pallo vapautetaan käsin aikomuksena laittaa pallo peliin tai syöttää tai tehdä maali.

11.2. Vapaaheitto: Menetelmä, jolla pallo laitetaan peliin virheen tai keskeytyksen jälkeen.

11.3. Maaliheitto: Puolustavalle joukkueelle myönnettävä heitto, kuten VI kohdassa on kuvattu. 12.

11.4. Kuljettaa palloa: Uida pallon kanssa tai etene pallon kanssa uimalla. Palloa kuljettava pelaaja pitää palloa hallussaan, mutta ei pidä palloa kädessään.

11.5. Pallon syöttäminen: Pallon heittäminen yhdeltä pelaajalta joukkueoverille tai joukkueoverin hallitsemaalle alueelle. Pallon heittäminen kohti joukkueoveria (tai itseään) tarkoituksenaan pitää pallo hallussaan (toisin kuin tarkoituksena tehdä maali).

12. KULMAHEITOT

12.1. Kulmaheitto: Hyökkäävälle joukkueelle annettu heitto puolustajan 2 metrin linjalta VI kohdassa kuvatulla tavalla. 13.2.

12.2. Suora heitto: Pallo voidaan heittää suoraan maalia kohti:

- A) vapaahetion jälkeen, kun pelaaja, pallo ja virhe ovat 6 metrin viivan ulkopuolella,
- B) rangaistusheitosta,
- C) kulmaheitosta. (Kohdassa VI.7.2 kuvattu.)

13. EROTUOMARIPALLOT

13.1. Erotuomaripallo: Menetelmä, jolla pallo laitetaan peliin, kun kumpikaan joukkue ei pidä palloa hallussaan. Erotuomari aloittaa pelin uudelleen heittämällä pallon kahden vastapuolen pelaajan väliin altaaseen, jolloin kummallakin on yhtäläinen mahdollisuus saada pallo haltuunsa.

14. RANGAISTUSHEITOT

14.1. Rangaistusheitto: Vapaahetito maalia kohti 5 metrin linjalta, jota vain maalivahti puolustaa. Puolustavan maalivahdin on oltava maaliviivalla maalitolppien välissä, ja hän voi siirtyä eteenpäin sen jälkeen, kun erotuomari on antanut merkin heiton suorittamisesta. Puolustavat pelaajat saavat tulla 6 metrin alueelle vasta sen jälkeen, kun pallo on lähtenyt heittäjän pelaajan kädestä.

15. HENKILÖKOHTAISET VIRHEET

15.1. Henkilökohtainen virhe: Yksilöllinen virhe, joka kirjataan pelaajalle, kun erotuomari tuomitsee ulosajon tai rangaistusheittovirheen.

16. LISÄYS MUITA HAVAINTOJA JA SELVENNYKSIÄ:

16.1. Siirtyminen: Pelin vaihe, jossa joukkue vaihtaa hyökkäyksestä puolustukseen tai puolustuksesta hyökkäykseen.

16.2. Hyökkäävä pelaaja: Pelaaja, jonka joukkueella on pallo hallussaan; joukkue hallitsee palloa ja sillä on mahdollisuus tehdä maali.

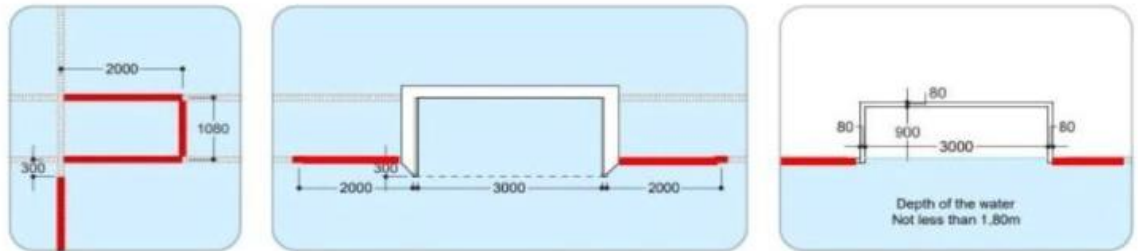
16.3. Puolustava pelaaja: Pelaaja, jonka joukkue ei hallitse palloa, eikä hänellä ole sitä hallussaan; pelaaja, joka yrittää puolustaa joukkueen maalia.

LIITE 4 - PELIKENTTÄ JA LAITTEET

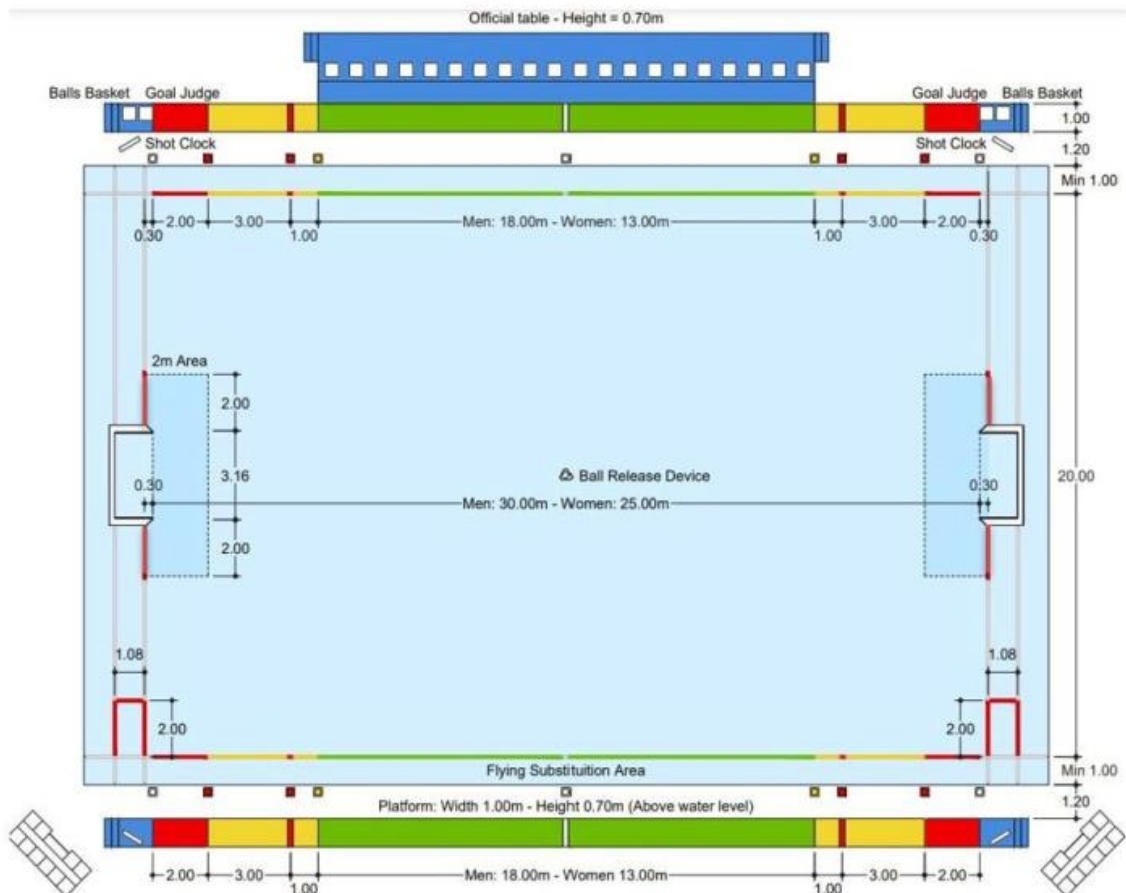
1 PELIKENTTÄ

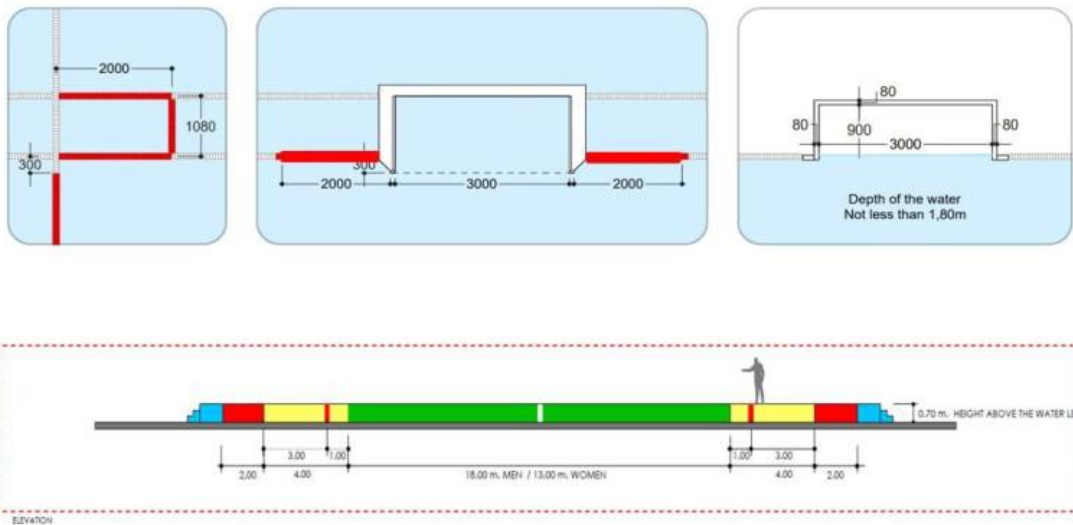
1.1 Järjestävän organisaation on vastattava pelikentän oikeista mitoista ja merkinnöistä sekä hankittava kaikki tarvittavat välineet ja varusteet.

1.2 Kahden erotuomarin tuomaroiman ottelun pelikentän sijoittelun ja merkintöjen on oltava tämän kaavion mukaiset:



Maalipylväiden 2 metrin pituiset rajalinjat on merkittävä punaisella maalialueiden erottamiseksi toisistaan (VI 8.10).





1.3 Jos ottelussa on yksi erotuomari, erotuomarin on toimittava samalla puolella kuin toimitsijapöytä, ja maalituomareiden on sijoitettava vastakkaisella puolella.

1.4 World Aquatics -tapahtumissa pelikentän mittojen, veden syvyyden ja lämpötilan sekä valon voimakkuuden on oltava vesipallon tiloja koskevien sääntöjen mukaiset. (VI 18)

1.5 Pelikentän molemmille puolille on sijoitettava erottuvat merkit, jotka ilmaisevat seuraavaa:

- (a) valkoiset merkit - maaliviiva ja puoliväliiviiva
- (b) punaiset merkit - 2 metrin päässä maaliviivoista
- (c) keltaiset merkit - 6 metrin päässä maaliviivoista

(d) 5 metrin päähän maaliviivasta on asetettava punainen merkki, joka osoittaa, mistä kohdasta rangaistusheitto on suoritettava.

Pelikentän sivut maaliviivasta kahden metrin viivalle merkitään punaisella, kahden metrin viivalta kuuden metrin viivalle keltaisella ja kuuden metrin viivalta puoliväliin vihreällä.

1.6 Punainen merkki on sijoitettava pelikentän kumpaankin päähän 2 metrin päähän pelikentän kulmasta vastakkaisella puolella.

virallisen taulukon mukaan, jolla osoitetaan sisääntuloalue

1.7 Erotuomareille on varattava riittävästi tilaa, jotta he voivat liikkua vapaasti pelikentän päästä päähän. Myös maalilinjoilla on oltava tilaa maalituomareille.

1.8 Toimitsijoilla on oltava erilliset valkoiset, siniset, punaiset ja keltaiset liput, joista jokainen on kooltaan 0,35 metriä x 0,20 metriä.

2. MAALIT

2.1 Kaksi maalipylvästä ja poikkipalkki, jotka ovat jäykkiä, suorakaiteen muotoisia, 0,075 metriä pelikenttän suuntaan ja valkoiseksi maalattuja, on sijoitettava maalilinjoille molempiin päihin, yhtä kauas sivuilta ja vähintään 0,30 metriä pelikentän päädyistä.

2.2 Maalipylväiden sisäpuolella on oltava 3 metrin etäisyys toisistaan. Kun veden syvyys on vähintään 1,50 metriä, poikkipalkin alapuolen on oltava 0,90 metrin päässä vedenpinnasta. Kun veden syvyys on alle 1,50 metriä, poikkipalkin alapinnan on oltava 2,40 metriä altaan pohjasta.

2.3 Verkot on kiinnitettävä tukevasti maalitolppiin ja poikkipalkkiin siten, että ne ympäröivät koko maalialueen, ja ne on kiinnitettävä maaleihin siten, että maaliviivan taakse jää vähintään 0,30 metrin vapaa tila kaikkialla maalialueella.

3. PALLO

3.1 Pallon on oltava pyöreä, ja siinä on oltava ilmakammio, jossa on itsesulkeutuva venttiili. Sen on oltava vedenpitävä, ilman ulkoista vannetta tai rasvaa tai vastaavaa päällystettä.

3.2 Pallon painon on oltava vähintään 400 grammaa ja enintään 450 grammaa.

3.3 Miesten pelaamissa peleissä pallon ympärysmitta on oltava vähintään 0,68 metriä ja enintään 0,71 metriä, ja sen paineen on oltava 7,5-8,5 paunaa neliötuumaa kohti.

3.4 Naisten pelaamissa peleissä pallon ympärysmitta on oltava vähintään 0,65 metriä ja enintään 0,67 metriä, ja sen paineen on oltava 6,5-7,5 paunaa neliötuumaa kohti.

4. LAKIT

4.1 Lakkien on oltava erotuomareiden hyväksymiä, muun kuin yksivärisen punaisen värisiä, mutta myös pallon väristä erottuvia. Erotuomarit voivat vaatia joukkuetta käyttämään valkoisia tai sinisiä lakkeja. Maalivahtien on käytettävä punaisia lakkeja, joissa on numerot ja/tai korvasuojat, jotka ovat samanväriset kuin heidän joukkueensa jäsenten lakit. Lakit on kiinnitettävä leuan alle. Jos pelaaja kadottaa lakkinsa pelin aikana, hänen on vaihdettava se seuraavalla sopivalla pelikatolla, kun pallo on hänen joukkueellaan. Lakkeja on pidettävä koko pelin ajan.

4.2 Lakit on varustettava muovailtavilla korvasuojilla, joiden on oltava samanväriset kuin joukkueen lakit.

4.3 Lakit on numeroitava molemmin puolin 0,10 metrin korkuisilla numeroilla. Maalivahdilla on oltava lakki nro 1 ja muissa lakeissa on oltava numerot 2-13. Vaihtomaalivahdilla on oltava punainen lakki, jonka numero on 13. Pelaaja ei saa vaihtaa lakkinumeroa pelin aikana muutoin kuin erotuomarin luvalla ja ilmoittamalla siitä toimitsijapöydälle.

4.4 Kansainvälisissä peleissä lakkien etupuolella on oltava kansainvälinen kolmikirjaiminen maakoodi, ja niissä voi olla kansallinen lippu. Maakoodin on oltava 0,04 metriä korkea.

5. PELIAIKAA OSOITTAVAT NÄYTÖT

5.1 Kaikkien näkyvillä olevien kellojen on näytettävä laskevaa peliaikaa

LIITE 5- TOIMITSIJAT

1. WORLD AQUATICS -TAPAHTUMIEN TOIMITSIJAT

1.1 World Aquatics -tapahtumissa toimitsijat koostuvat kahdesta erotuomarista, kahdesta avustavasta erotuomarista, ajanottajista ja sihteereistä sekä videoavustajasta, joilla kaikilla on seuraavat valtuudet ja tehtävät. Nämä toimitsijat on mahdollisuuksien mukaan nimettävä myös muihin tapahtumiin, paitsi että ottelussa, jonka tuomitsee kaksi erotuomaria ja jossa ei ole avustavaa erotuomaria, erotuomarit hoitavat avustaville erotuomareille osoitetut tehtävät (mutta eivät anna määrättyjä merkkejä).

Pelien tärkeydestä riippuen pelejä voivat valvoa neljästä yhdeksän toimitsijan ryhmät seuraavasti:

(a) Erotuomarit ja avustavat erotuomarit: Kaksi erotuomaria ja kaksi avustavaa erotuomaria; tai kaksi erotuomaria ilman avustavaa erotuomaria; tai yksi erotuomari ja kaksi avustavaa erotuomaria.

(b) Ajanottajat ja sihteerit: Yksi ajanottaja ja yksi sihteeri: Ajanottajan on kirjattava kunkin joukkueen yhtämittaisen pallonhallinnan aikaa VI.8.14 kohdan mukaisesti. Sihteerin on kirjattava tarkat varsinaisen pelin tapahtumien ajankohdat, aikalisät ja erien välit, ylläpidettävä pelin pöytäkirjaa VI.10.1 kohdan mukaisesti ja kirjattava myös sääntöjen mukaisesti määrätty ulosajettujen tai pelistä poistettujen pelaajien virheiden ajankohdat.

Kaksi ajanottajaa ja yksi sihteeri: Ajanottaja nro 1 kirjaa ylös varsinaisen pelin tarkat tapahtumat, aikalisät ja erien välit. Ajanottaja nro 2 kirjaa kunkin joukkueen yhtämittaisen pallonhallinnan aikaa VI.8.14 kohdan mukaisesti. Sihteerin on pidettävä kirjaa pelistä ja suoritettava kaikki muut vesipallosääntöjen mukaiset tehtävät.

Kaksi ajanottajaa ja kaksi sihteeriä: Ajanottaja nro 1 kirjaa tarkat varsinaisen pelin tapahtumat, aikalisät ja erien välit. Ajanottaja nro 2 kirjaa kunkin joukkueen yhtämittaisen pallonhallinnan aikaa VI.8.14 kohdan mukaisesti. Sihteeri nro 1 pitää kirjaa pelistä. Sihteeri nro 2 huolehtii tehtävistä, jotka liittyvät pelistä ulosajettujen pelaajien sääntöjenvastaiseen paluuseen ja vaihtopelaajien sääntöjenvastaiseen paluuseen, pelaajien ulosajoihin ja pelaajien kolmanteen henkilökohtaiseen virheeseen.

(c) Videoavustava erotuomari: avustaa kahta erotuomaria sääntöjen edellyttämällä tavalla.

2. TUOMARIT

2.1 Ottelun erotuomareiden äänentoistolaitteiden käyttö. Ottelun aikana molemmilla erotuomareilla on oltava äänilaitteisto keskinäistä kommunikointia varten. Myös delegaatilla ja VAR-avustajalla on sellainen, mutta vain virallisen pöydän tietojen vastaanottamiseksi ja selkeyden varmistamiseksi.

2.2 Kaikki erotuomareiden päätökset pelitapahtumia koskevissa kysymyksissä ovat lopullisia, ja heidän sääntötulkintojaan on noudatettava koko pelin ajan. Erotuomarit eivät saa olettaa mitään missään tilanteessa pelin aikana, vaan heidän on tulkittava havaintojaan parhaan kykynsä mukaan.

2.3 Erotuomarit viheltävät pelin aloittamisen ja jatkamisen sekä maalien, hyökkäysten, kulmaheittojen (riippumatta siitä, onko avustava erotuomari antanut merkin), erotuomaripallojen ja sääntörikkomusten julistamisen. Erotuomari voi muuttaa päätöstä edellyttäen, että se tehdään ennen kuin pallo palautetaan takaisin peliin.

2.4 Erotuomareilla on valtuudet määrätä kuka tahansa pelaaja pois vedestä asianmukaisen säännön mukaisesti ja keskeyttää peli, jos pelaaja kieltäytyy poistumasta vedestä käskystä.

3. AVUSTAVAT EROTUOMARIT

3.1 Avustavat erotuomarit sijoitetaan samalle puolelle kuin toimitsijapöytä, kukin maaliviivalla pelikentän päässä.

3.2 Avustavien erotuomareiden tehtävät ovat seuraavat:

- a) antaa merkin nostamalla yhden käden pystysuoraan, kun pelaajat ovat oikein maaliviivoillaan erän alussa;
- b) merkiksi nostamalla molemmat käsivarret pystysuoraan, jos aloitus tai pelin uudelleen aloittaminen on virheellinen;
- c) antaa merkin osoittamalla käsivarrella hyökkäyssuuntaan maaliheiton merkiksi;
- d) antaa merkin osoittamalla kädellä hyökkäyssuuntaan kulmaheiton merkiksi;
- e) antaa merkin nostamalla ja ristimällä molemmat kädet maalin merkiksi;
- f) antaa merkin nostamalla molemmat kädet pystysuoraan, jos pelistä ulosajettu pelaaja tulee sääntöjenvastaisesti takaisin kentälle tai vaihtopelaaja tulee sääntöjenvastaisesti kentälle.

3.3 Jokaisella avustavalla erotuomarilla on oltava pallovarasto, ja kun alkuperäinen pallo on mennyt pelikentän ulkopuolelle, avustavan erotuomarin on välittömästi heitettävä uusi pallo maalivahdille (maaliheitto), hyökkäävän joukkueen lähimmälle pelaajalle (kulmaheitto) tai erotuomarin muulla tavoin määräämällä tavalla.

4. AJANOTTAJAT

4.1 Ajanottajien tehtävänä on:

- a) kirjata tarkat varsinaisen pelin erät, aikalisät ja erien välit ;
- b) kirjata kummankin joukkueen katkeamatonta pallon hallussapitoaika;
- c) kirjata sääntöjen mukaisesti ulosajettujen pelaajien poistumisajat sekä näiden pelaajien tai heidän korvaajiensa takaisintuloajat;
- d) kuuluttaa äänekkäästi pelin viimeisen minuutin alkamisen;
- e) antaa vihellyksellä merkin aikalisän 45 sekunnin kohdalla ja aikalisän päättyttyä.

4.2 Ajanottajan on annettava pilliin viheltämällä (tai muulla tavalla, kunhan se on erottuva, akustisesti tehokas ja helposti ymmärrettävä) merkki kunkin erän päättymisestä erotuomareista riippumatta, ja merkki tulee voimaan välittömästi, paitsi jos:

- a) jos erotuomari antaa samanaikaisesti rangaistusheiton, jolloin rangaistusheitto suoritetaan sääntöjen mukaisesti;
- b) jos pallo on lennossa ja ylittää maaliviivan, jolloin mahdollinen maali on sallittu.

5. SIHTEERIT

5.1 Sihteerien tehtävänä on:

(a) pitää kirjaa ottelusta, mukaan lukien pelaajat, pisteet, aikalaiset, ulosajovirheet, rangaistusheittoon johtavat virheet ja henkilökohtaiset virheet, jotka on tuomittu kutakin pelaajaa vastaan;

(b) valvoo pelaajien pelistä ulosajoajat ja antaa merkki ulosajorangaistuksen päättymisestä nostamalla asianmukainen lippu tai muulla hyväksytyllä merkinantomenetelmällä; erotuomarin on kuitenkin annettava merkki ulosajetun pelaajan tai vaihtopelaajan paluusta, kun kyseisen pelaajan joukkue on ottanut pallon takaisin haltuunsa. 4 minuutin jälkeen sihteerin on annettava merkki väkivaltaisen toiminnan vuoksi pelistä poistetun pelaajan vaihtopelaajan paluusta otteluun nostamalla keltainen lippu ja asianmukainen värillinen lippu tai muulla hyväksytyllä merkinantomenetelmällä;

(c) antaa merkin punaisella lipulla ja pilliin tai muulla hyväksytyllä merkinantomenetelmällä, jos pelistä ulosajettu pelaaja tulee sääntöjenvastaisesti takaisin kentälle tai vaihtopelaaja tulee sääntöjenvastaisesti kentälle (myös avustavan erotuomarin annettua merkin, joka osoittaa sääntöjenvastaista paluuta tai sisääntuloa), ja tämän merkin on keskeytettävä peli välittömästi;

(d) antaa viipymättä merkin kolmannelta henkilökohtaisesta virheestä ketä tahansa pelaajaa vastaan seuraavasti:

(i) punaisella lipulla tai muulla hyväksytyllä merkinantomenetelmällä, jos kolmas henkilökohtainen virhe on ulosajovirhe;

(ii) punaisella lipulla ja pillillä tai muulla hyväksytyllä merkinantomenetelmällä, jos kolmas henkilökohtainen virhe on rangaistusheittoon johtava virhe.

6. VIDEOAVUSTAVA EROTUOMARI

6.1 Videoavustavan erotuomarin tehtävät ovat seuraavat:

(a) varoittaa ja avustaa ottelun erotuomaria (erotuomareita) epäselvissä "maali/ei maalia"-tilanteissa tai väkivaltaisissa tilanteissa toimittamalla videomateriaalia sopivalla hetkellä.

(b) tarvittaessa muissa tilanteissa avustaa erotuomareita videomateriaalin avulla;

(c) näyttää ottelun erotuomarille (erotuomareille) pyydettyä muiden tapahtumien uusinnat.

7. KAHDEN EROTUOMARIN KÄYTTÖÄ KOSKEVAT OHJEET

7.1 Erotuomarit valvovat peliä ehdottomasti, ja heillä on yhtäläiset valtuudet tuomita virheitä ja rangaistuksia. Erotuomareiden mielipide-eroja ei saa käyttää protestin tai muutoksenhaun perusteena.

7.2 Erotuomarit nimittävällä komitealla tai organisaatiolla on valtuudet määrätä, miltä puolelta allasta kukin erotuomari toimii. Erotuomareiden on vaihdettava altaan puolta ennen sellaisen erän alkua, jossa joukkueet eivät vaihda puolta.

7.3 Pelin ja kunkin erän alussa erotuomarit asettuvat kuuden (6) metrin linjalle. Aloituserkin antaa tuomari, joka on samalla puolella kuin toimitsijapöytä.

7.4 Maalin jälkeen aloitusviejellyksen antaa se erotuomari, joka valvoi hyökkäystilannetta maalin syntyhetkellä. Ennen jatkamista erotuomareiden on varmistettava, että kaikki vaihdot on tehty.

7.5 Kullakin erotuomarilla on valtuudet tuomita virheitä missä tahansa pelikentän osassa, mutta jokaisen erotuomarin on kiinnitettävä ensisijainen huomio hyökkäystilanteeseen, jossa hyökätään erotuomarin oikealla puolella olevaan maaliin. Sen erotuomarin, joka ei valvo hyökkäystilannetta

(puolustava erotuomari), on yleensä pysyteltävä vähintään yhtä lähellä hyökkäyksen kohteena olevaa maalia kuin hyökkäävän joukkueen pelaaja, joka on kauimpana maalista.

7.6 Vapaaheittoa, maaliheittoa tai kulmaheittoa myönnettäessä päätöksen tekevä erotuomari puhaltaa pilliin ja molempien erotuomareiden on osoitettava hyökkäyssuunta, jotta eri puolilla allasta olevat pelaajat näkevät nopeasti, kummalle joukkueelle heitto on myönnetty. Erotuomareiden on käytettävä seuraavassa C.8 kohdassa esitettyjä merkkejä osoittaakseen rangaistavien virheiden luonteen.

7.7 Hyökkäävä erotuomari antaa merkin rangaistusheiton suorittamisesta, paitsi että pelaaja, joka haluaa suorittaa heiton vasemmalla kädellä, voi pyytää puolustavaa erotuomaria antamaan merkin.



7.8 Kun tavallisista virheistä tuomitaan yhtäaikaisia tuomioita, mutta vastakkaisten joukkueiden osalta, hyökkäävä erotuomari aloittaa pelinerotuomaripallolla.





7.9 Kun molemmat erotuomarit antavat samanaikaisen tuomion, ja toinen tuomio on tavallisesta virheestä ja toinen ulosajoon tai rangaistusheittoon johtavasta virheestä, sovelletaan ulosajoon tai rangaistusheittoon johtavaa tuomiota.



7.10 Kun molempien joukkueiden pelaajat syyllistyvät samanaikaisesti ulosajoon johtavaan virheeseen pelin aikana, erotuomareiden on pyydettävä pallo pois vedestä ja varmistettava, että molemmat joukkueet ja toimitsijapöytä tietävät, kuka on ajettu ulos. Pallonhallintakelloa ei nollata, ja peli aloitetaan uudelleen vapaaheitolla sille joukkueelle, jolla oli pallo hallussaan. Jos kumpikaan joukkue ei pitänyt palloa hallussaan, kun samanaikaiset ulosajot toteutettiin, pallonhallintakello nollataan 30 sekuntiin ja peli aloitetaan uudelleen erotuomaripallolla.



7.11 Jos molemmille joukkueille annetaan samanaikaisesti rangaistusheittoja, ensimmäisen heiton suorittaa se joukkue, jonka hallussa pallo on viimeksi ollut. Kun toinen rangaistusheitto on suoritettu, peli aloitetaan uudelleen siten, että se joukkue, jolla oli pallo hallussaan, saa vapaaheiton kentän keskilinjalta tai sen takaa. Pallonhallintakello nollataan 30 sekuntiin.

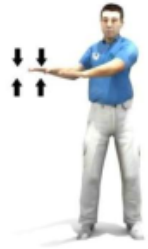




8. TUOMAREIDEN KÄYTTÄMÄT MERKIT





<p>A. Erotuomari laskee käsivarren pystyasennosta merkiksi (i) erän alkamisesta (ii) maalin jälkeisestä pelin aloittamisesta (iii) rangaistusheiton suorittamisesta.</p>	
<p>B. Osoittaa toisella kädellä hyökkäyssuuntaan ja tarvittaessa osoittaa toisella kädellä paikkaa, jossa pallo on laitettava peliin vapaaheiton, maaliheiton tai kulmaheiton suorittamiseksi</p>	





<p>C. Merkiksi erotuomaripallosta. Erotuomari osoittaa paikkaa, jossa erotuomaripallo on myönnetty, nostaa molemmat peukalot ylös ja pyytää palloa.</p>	
<p>D. Pelaajan ulosajon merkiksi. Erotuomari osoittaa pelaajaa ja siirtää sitten kättään nopeasti kohti pelikentän rajaa. Tämän jälkeen erotuomari osoittaa ulosajetun pelaajan lakin numeron niin, että se näkyy pelikentälle ja pöydälle.</p>	
<p>E. Osoittaa kahden pelaajan samanaikaisen ulosajon. Erotuomari osoittaa molemmilla käsillään kahta pelaajaa, antaa merkin heidän ulosajoistaan kuvion D mukaisesti ja antaa sitten välittömästi merkin pelaajien lakkien numeroista.</p>	
<p>F. Merkki pelaajan ulosajosta huonon käytöksen johdosta. Tuomari osoittaa ulosajon kuten kuvassa D (tai kuvassa E, jos tarpeellista). Sitten tuomari pyörittää käsiään toistensa ympäri siten, että se on nähtävissä sekä kentältä että toimitsijapöydästä. Lisäksi pelaajalle näytetään punainen kortti. Tämän jälkeen tuomari näyttää pelaajan lakin numeron toimitsijapöydälle.</p>	





<p>G. Merkki pelaajan ulosajosta pelin loppuajaksi. Hänet korvataan vaihtopelaajalla neljän (4) minuutin jälkeen. Tuomari näyttää ulosajon kuten kuvassa D (tai kuvassa E, jos tarpeellista). Sitten hän vie kätensä ristiin niin, että se on nähtävissä sekä kentältä että toimitsijapöydästä. Lisäksi pelaajalle näytetään punainen kortti. Sen jälkeen hän näyttää pelaajan lakin numeron toimitsijapöydälle.</p>	
<p>H. Merkki näytetään tuomitusta rangaistusheitosta. Tuomari nostaa käden ylös näyttäen viittä sormea. Sitten hän näyttää virheen tehneen pelaajan lakin numeron toimitsijapöydälle.</p>	

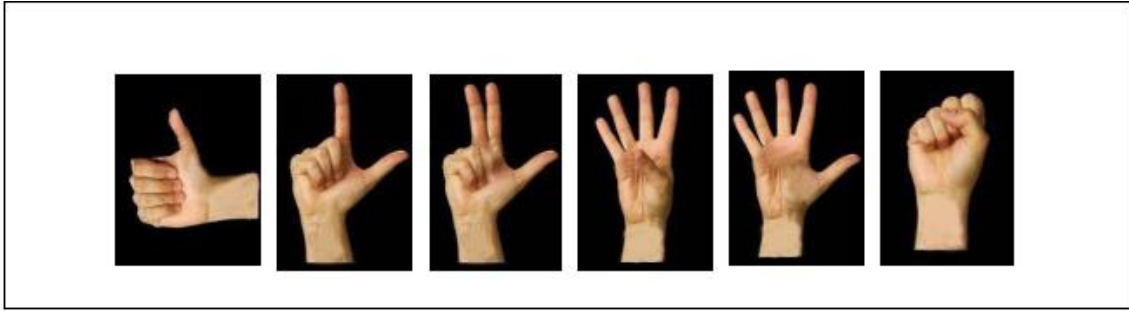
<p>I. Merkki näytetään tehdystä maalista. Tuomari viheltää ja näyttää sen jälkeen välittömästi kädellään kohti kentän keskustaa.</p>	
<p>J. Tuomarin näyttämä merkki, kun pelaajalle tuomitaan kiinni pitämisestä johtuva ulosajo. Tuomari ottaa toisella kädellään kiinni toisen käden ranteesta.</p>	

<p>K. Tuomarin näyttämä merkki, kun pelaaja painaa vastustajan veden alle, mikä johtaa pelaajan ulosajoon. Tuomari näyttää upotusliikettä molemmilla käsillään vaakatasosta alaspäin.</p>	
<p>L. Tuomarin näyttämä merkki, kun pelaajalle tuomitaan ulosajovirhe taaksepäin vetämisestä. Tuomari näyttää vetoliikettä molemmat kädet edessä pystyssä ja vetämällä käsiään itseään kohti.</p>	
<p>M. Tuomarin näyttämä merkki, kun pelaajalle tuomitaan ulosajovirhe potkimisesta. Tuomari tekee potkuliikkeen.</p>	
<p>N. Tuomarin näyttämä merkki, kun pelaajalle tuomitaan ulosajovirhe lyömisestä. Tuomari tekee nyrkissä olevalla kädellään lyöntiliikkeen vaakatasosta lähtien.</p>	
<p>O. Tuomarin näyttämä merkki, kun pelaajalle tuomitaan tavallinen virhe työntämisestä tai vauhdinottamisesta johtuvaan. Tuomari tekee kädellään työntöliikkeen vartalosta poispäin vaakatasosta lähtien.</p>	

<p>P. Tuomarin näyttämä merkki, kun pelaajalle tuomitaan ulosajovirheestä. Tuomari vie käden toisen käden yli vaakatasossa.</p>	
<p>Q. Tuomarin antama merkki, jolla ilmoitetaan tavallinen virhe pallon viemisestä veden alle. Erotuomari tekee kädellä alaspäin suuntautuvan liikkeen, joka alkaa vaaka-asennosta.</p>	
<p>R. Tuomarin näyttämä merkki, kun pelaajalle tuomitaan tavallinen virhe pohjasta pelaamisesta. Tuomari nostaa ja laskee toista jalkaa.</p>	
<p>S. Tuomarin näyttämä merkki, kun pelaajalle tuomitaan tavallinen virhe vapaa-, kulma- tai maaliheiton aiheuttomasta viivyttämisestä. Tuomari nostaa kättä kerran tai kaksi kämmenpuoli avattuna ylöspäin.</p>	

<p>T. Tuomarin näyttämä merkki, kun pelaaja tuomitaan kahden metrin virheestä. Tuomari tekee numeron kaksi etu- ja keskisormellaan ja nostaa kätensä suoraksi ylös.</p>	
<p>U. Tuomarin näyttämä merkki hyökkäysajan ylitykseen johtuvaan tavalliseen virheeseen. Tuomari pyörittää kättä kaksi tai kolme kertaa.</p>	
<p>V. Tuomarin näyttämä merkki, joka osoittaa, että suora heitto 6 metrin alueen ulkopuolelta on sallittu.</p>	
<p>W. Tuomarin näyttämä merkki, joka osoittaa pallon hallinnan vaihtumista</p>	

<p>X. Avustavan erotuomarin antama merkki erän alkamisesta.</p>	
<p>Y. Avustavan erotuomarin näyttämä merkki väärästä aloituksesta, uudelleen aloituksesta tai ulosajetun pelaajan tai vaihtopelaajan väärästä sisääntulosta.</p>	
<p>Z. Avustavan erotuomarin antama merkki maali- tai kulmaheitosta.</p>	
<p>AA. Avustavan erotuomarin antama merkki maalin syntymisestä.</p>	



Tuomarien käyttämät merkit pelaajien numeroista. Mahdollistaakseen tuomarien paremman viestityksen pelaajien ja toimitsijoiden kanssa merkit annetaan käyttämällä tarvittaessa molempia käsiä, kun numero on isompi kuin viisi. Toinen käsi näyttää viittä sormea ja toinen käsi puuttuvat numerot. Numero kymmenen näytetään nyrkillä. Jos numero on yli kymmenen, toinen käsi on nyrkissä ja puuttuvat numerot näytetään toisen käden sormilla.

LIITE 6 – RANGAISTUSHEITTOKILPAILU (PSO)

1. Mukana olevat toimitsijat

- 1.1 Delegaatit: etusijalla on tarkistaa, että heittäjät voivat osallistua PSO:han (ei pelaaja, jolla on kolme (3) henkilökohtaista virhettä tai joka on saanut punaisen kortin tai ei voi enää osallistua loukkaantumisen vuoksi) ja valvoa samaa heittojärjestystä (viisi

(5) heittäjää) ensimmäisen rangaistusheittokierroksen jälkeen.

- 1.2 Erotuomarit: ensisijainen tehtävä valvoa pelikenttää, vaihtopenkkejä, maalivahtien ja heittäjien sijaintia pelikentällä.

- 1.3 Videoavustava erotuomari: maali/ei-maalialueen aavustaja tarvittaessa.

2. Menettely

2.1 Jos ottelun lopputulos ratkaistaan rangaistusheittokilpailulla (VI 4.3 kohdan mukaisesti), on noudatettava seuraavia menettelytapoja ja protokollia.

2.2 Välittömästi neljännän erän päätyttyä pidetään 3 minuutin tauko.

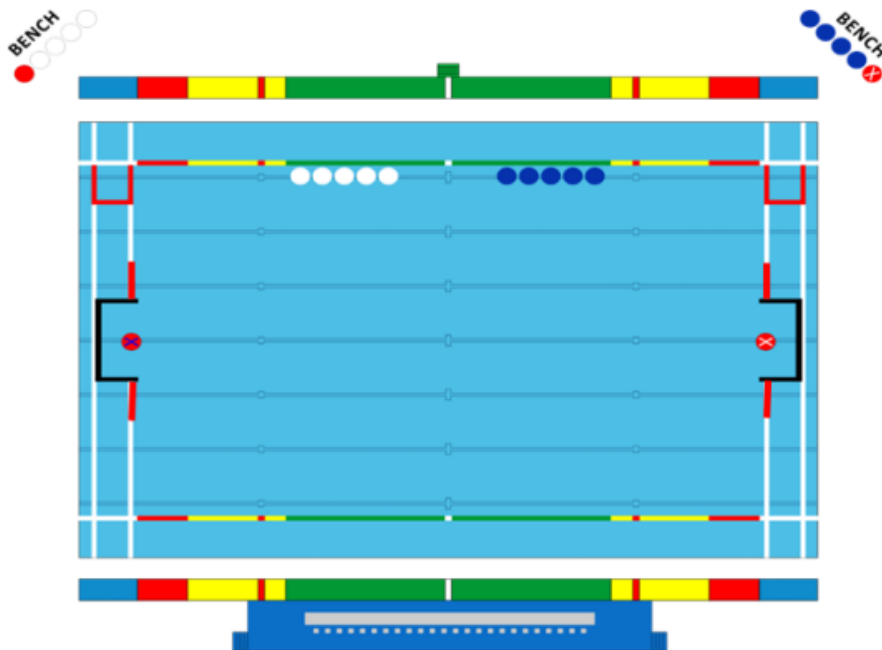
jonka aikana on suoritettava seuraavat toimet:

a. pelaajat poistuvat vedestä ja istuvat oman joukkueensa penkille, lukuun ottamatta viittä (5) heittäjää kummastakin joukkueesta, jotka pysyvät vedessä oman joukkueensa kenttäpuoliskolla, sekä maalivahteja.

b. maalivahtit vaihtavat päätyjä ja asettuvat maaliin vastakkaisen joukkueen kenttäpuoliskolla.

c. joukkueen vaihtopenkkien puolella viimeksi toiminut erotuomari kutsuu joukkueiden kapteenit koolle ja päättää kolikonheitolla, kumpi joukkue aloittaa rangaistusheitot.

d. Avustavat erotuomarit eivät ole mukana PSO:ssa.



2.3 Kolmen minuutin tauon päätyttyä PSO alkaa välittömästi. Jos joukkue ei ole valmis ajoissa, joukkueen valmentajaa on varoitettava antamalla keltainen kortti. Jos valmentajaa on jo varoitettu keltaisella kortilla, hänelle annetaan punainen kortti PSO:n viivytämisestä. Jos päävalmentaja on jo suljettu pois, kuka tahansa muu vaihtopenkin toimihenkilö voi saada punaisen kortin vain PSO:n viivytämisestä.

2.4 Kun heitetään vuorotellen kumpaankin maaliin, vain yksi erotuomari valvoo kutakin heittoa. Erotuomarit asettuvat 5 metrin linjoille kentän vastakkaisiin päihin siten, että oikeakätiset heittäjät voivat helposti havaita erotuomarin merkit. Erotuomari kävelee kentän toiseen päähän vain, jos vasenkätinen heittäjä on valmis suorittamaan seuraavan heiton.

2.5 PSO:ssa voidaan käyttää useita palloja. Palloa ei saa heittää kentän toisesta päästä toiseen. kummallakin pelikentän puoliskolla käytetään omaa pallosarjaansa.

2.6 Kunkin joukkueen heittäjät määritetään siinä järjestyksessä, jossa he heittävät ensimmäisen viiden (5) rangaistusheiton kierroksen. (Heittäjien luetteloa ei tarvitse kirjoittaa ennen PSO:n alkua.) Toimitsijapöytä kirjaa ylös heittävien pelaajien numerot ja tarkistaa yhdessä delegaatin kanssa, että heittäjät ovat oikeutettuja osallistumaan PSO:han (ei kolmea (3) henkilökohtaista virhettä, ei punaisella kortilla tai loukkaantumisen vuoksi suljettuja). Jos joukkueet ovat tasapisteissä ensimmäisen viiden (5) kierroksen jälkeen, samat pelaajat jatkavat samassa järjestyksessä kuin ensimmäisellä rangaistusheitto kierroksella.

2.7 Rangaistusheitot heitetään vuorotellen pelikentän kummassakin päässä, elleivät olosuhteet pelikentän toisessa päässä ole joukkueelle edulliset tai epäedulliset, jolloin kaikki heitot voidaan suorittaa samassa päässä.

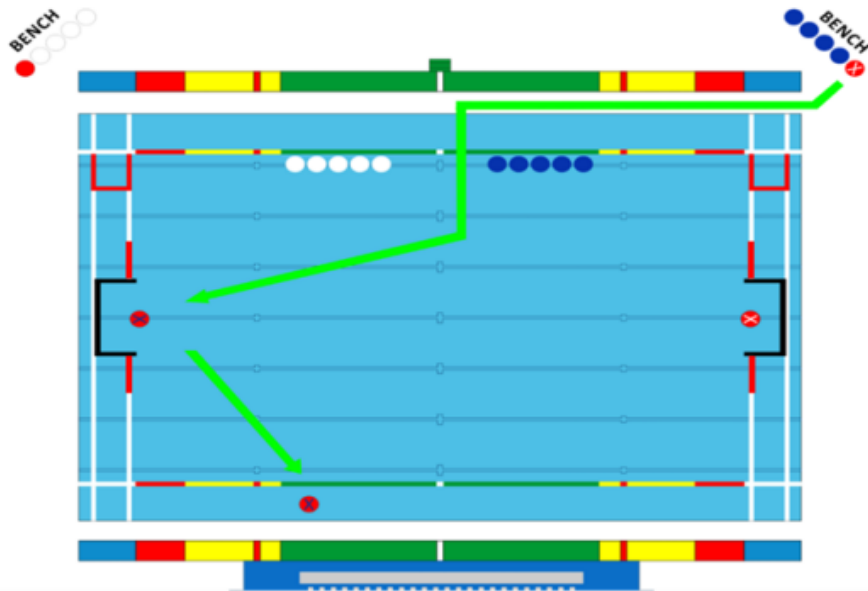
3. Maalivahdin vaihtaminen.

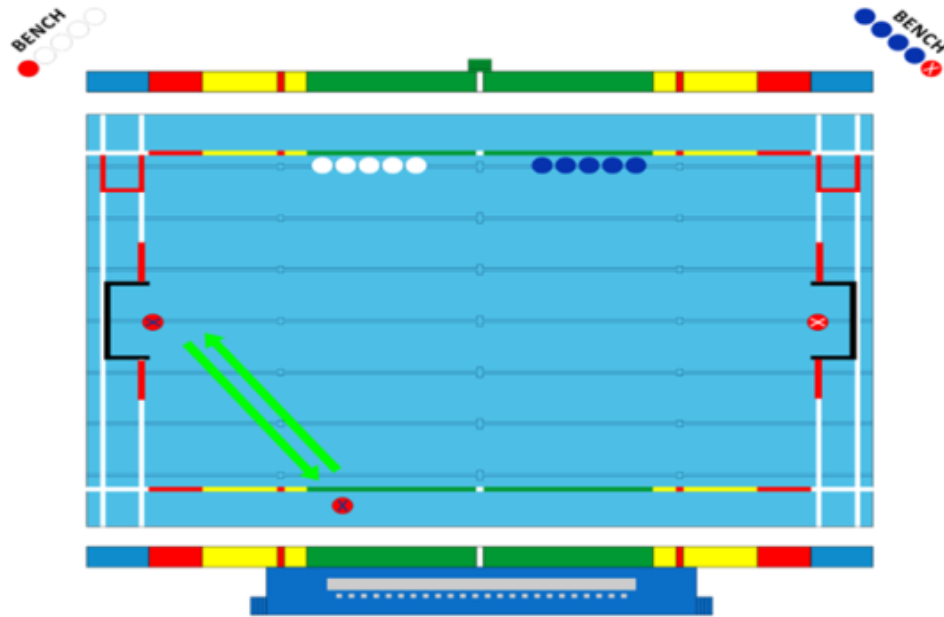
3.1 Maalivahdin vaihtaminen PSO:n aikana on sallittua seuraavan menettelyn mukaisesti (katso vihreät nuolet alla):

- a. Varamaalivahdin on käveltävä puoliväliin, uitava maalille ja otettava ensimmäisen maalivahdin paikka.
- b. Maalivahdin, joka vaihdetaan, on uitava tuomariston pöydän puolelle ja odotettava 6 metrin etäisyydellä ja pelikentän ulkopuolella (vaihdetaan uudelleen tai PSO:n loppuun asti).

4. Maalivahdin vaihtaminen uudelleen

4.1 Maalivahti on mahdollista vaihtaa uudelleen PSO:n aikana uimalla alla olevien vihreiden nuolten mukaisesti:





5. Maalivahtin ja pelaajien ulosajorangaistusheittokilpailun aikana

5.1 Jos maalivahti ajetaan ulosrangaistusheittokilpailun aikana, pelaaja viidestä vedessä olevasta pelaajasta voi korvata maalivahtin, mutta ilman maalivahtin oikeuksia; rangaistusheiton suorittamisen jälkeen pelaaja voidaan vaihtaa toiseen pelaajaan tai varamaalivahtiin.

5.2 Jos kenttäpelaaja ajetaan ulosrangaistusheittokilpailun aikana, hänen paikkansa poistetaan rangaistusheittokilpailuun osallistuvien viiden pelaajan järjestyksestä, ja korvaava pelaaja sijoitetaan järjestyksen viimeiselle sijalle.

6. Yhteenveto

PSO:n aikana:

1. Toimitsijapöytä ja delegaatti valvovat heittäjien oikeaa järjestystä ja laskevat pisteet.
2. Erotuomarit ohjaavat joukkueita.
3. Lämmittely ei ole sallittua PSO:n aikana.
4. Kaikkien pelaajien, jotka eivät ole mukana PSO:ssa, on istuttava vaihtopenkillä yhdessä joukkueen toimitsijoiden kanssa.
5. PSO:n aikana kukaan pelaajista ei saa roikkua köysissä.
6. Maalivahti voidaan vaihtaa uimalla PSO-protokollan mukaisesti .
7. Vaihdettu maalivahti pysyy vedessä, 6 metrin linjan ulkopuolella ja pelikentän ulkopuolella.
8. Jokainen seuraava maalivahtin vaihto tapahtuu samalla tavalla.

LIITE 7- VAR-PÖYTÄKIRJA

World Aquaticsin VAR-protokollan tarkoituksena on varmistaa kaikkien vesipallopelien eheys ja avoimuus sekä poistaa inhimillisen tekijän aiheuttamat virheet nykyaikaisen teknologian avulla.

1. PERIAATTEET

Lopullisen päätöksen tekevät aina erotuomarit. Erotuomari voi muuttaa alkuperäistä päätöstään VAR-tarkistuksesta saatujen tietojen perusteella.

Vain ottelun erotuomari voi pyytää tarkistusta. Videoavustava erotuomari ja delegaatti voivat ainoastaan kehottaa erotuomaria suorittamaan tarkistuksen.

Erotuomari keskeyttää ottelun sopivalla hetkellä mahdollisimman pian.

VAR-tarkistuksen aikana erotuomarin on pysyttävä näkyvillä koko prosessin ajan.

Tarkkuus on nopeutta tärkeämpää, joten päätöksen nopeaan tarkistamiseen ei ole aikapaineita.

Ottelua ei mitätöidä VAR-teknologian toimintahäiriön, VAR:n tekemän väärän päätöksen, tapahtuman tarkistamatta jättämisen tai tarkistamisen mahdottomuuden vuoksi.

1.1 Asianmukaisen tarkistushetken määritelmä

- Kumpikaan joukkue ei pidä palloa hallussaan
- Erätauko
- Kulmaheitto
- Palloa hallussaan pitävällä joukkueella ei ole selvää etua.
- Tarkistus olisi tehtävä viimeistään ensimmäisen hyökkäyksen jälkeen. epäilyttävän "GOAL / NO GOAL" -tilanteen jälkeen.

2. OTTELUN AIKANA TARKASTELEVAT TILANTEET

VAR:n käyttö on rajoitettu seuraaviin päätösluokkiin:

- Maali/ei maalia.
- Maali, joka on tehty hyökkäysajan päättyessä tai erän lopussa.
- Toimitsijapöydän virheet ja/tai sähköisen järjestelmän viat, mukaan lukien aikakatkaisupainikkeet.
- Kun erän lopussa on heitetty ja pelaaja on ollut ulosajettuna.
- Väkivaltatilanteen tarkastelu.
- Rangaistusheiton suorittamisen häirintä.

2.1 Maali/ei maalia -tilanne

Jos erotuomarilla tai VAR-toimitsijalla on epäilyksiä maalin tai ei-maalin tilanteesta, erotuomarin on tarkastettava tilannetta uudelleen arvioidakseen, onko pallo ylittänyt maaliviivan kokonaan.

E.2.1.1 Jos maali on tuomittu:

- Yksi ottelun erotuomareista antaa merkin, että maali on tarkistettava.
- Yksi tuomareista ottaa pallon vedestä.
- Yksi tuomari, joka on lähinnä VAR-monitoria, tarkastelee tilannetta ja tekee päätöksen maalin hyväksymisestä tai hylkäämisestä.

- Jos maali peruutetaan, entinen puolustava maalivahti aloittaa pelin uudelleen vapaahetkellä. Pelaajat saavat ottaa minkä tahansa paikan pelikentällä kuten aikalisän jälkeen.
- Jos maali hyväksytään, peli alkaa uudelleen VI.6.4 kohdan mukaisesti.

2.1.2 Jos maalia ei tuomittu:

Ottelun erotuomareiden on löydettävä sopiva hetki mahdollisimman nopeasti tilanteen jälkeen, jotta he voivat tarkastella sitä uudelleen. Sen pitäisi tapahtua pian sen jälkeen, kun ensimmäinen hyökkäys on päättynyt epäilyttävään "MAALI / EI MAALIA"-tilanteen jälkeen.

Tarkistuksen jälkeen, jos maali on myönnetty:

pelialku alkaa uudelleen kohdan VI.6.4 mukaisesti aika nollataan siihen hetkeen, jolloin maali tehtiin, kaikki ajankohdan jälkeisen ajan maalit ja henkilökohtaiset virheet mitätöidään, mutta kaikki keltaiset ja punaiset kortit, väkivaltaiset teot ja väärinkäytökset jäävät ottelupöytäkirjaan.

Tarkistuksen jälkeen, jos maalia ei myönnetä:

pelialku alkaa uudelleen sen joukkueen vapaahetkellä, joka viimeksi piti pallon hallussaan, aikaa ei nollata, ja pelaajat saavat ottaa minkä tahansa paikan pelikentällä kuten aikalisän jälkeen.

2.2 Maali, joka tehdään hyökkäysajan päättyessä tai erän lopussa.

Kun maali on tehty hyvin lähellä hyökkäysajan umpeutumista tai ajan umpeutumisen aikana erän lopussa, erotuomarin on tarkistettava, onko pallo lähtenyt hyökkääjän kädestä ennen ajan umpeutumista.

Videotarkistus tehdään vain välittömästi maaliin johtaneen heiton jälkeen.

Jos heiton tulos oli kulmaheitto tai pallo palasi kentälle, videotarkistusta ei suoriteta.

Jos tämä tilanne tapahtuu erän tai pelin lopussa, erää tai peliä ei lopeteta. Kun erotuomari on tehnyt VAR-tarkistuksen ja julkistanut päätöksen, erotuomarit lopettavat erän tai pelin.

2.3 Ulosajettu pelaaja erän lopussa

Kun pelaaja ajetaan ulos erän lopussa ja hyökkäävä joukkue heittää maalia kohti, VAR-laitteistoa on käytettävä arvioimaan, onko hallinta vaihtunut, jotta voidaan määrittää, aloitetaanko ottelun seuraava erä siten, että molemmat joukkueet ovat täysilukuiset vai onko pelaaja edelleen ulosajettuna.

Muita kuin 2.2 ja 2.3 kohdassa mainittuja tilanteita ei voida ottaa huomioon VAR-tarkistuksessa erän päättymisen jälkeen.

2.4 Tuomaripöydän toimitsijoiden tekniset virheet ja/tai elektronisten laitteiden toimintahäiriöt (pelikello, hyökkäysaikakello, muut lisälaitteet).

Tilanteissa, joissa toimitsijoiden tekniset virheet tai elektronisten laitteiden toimintahäiriöt ilmenevät, erotuomari voi käyttää VAR-laitteistoa tilanteen oikean ratkaisun määrittämiseksi.

Tilanteen selvittäminen ja ratkaiseminen on tehtävä ennen ottelun jatkamista.

2.5 Epäily väkivaltatapauksesta

Jos erotuomari tai VAR-tuomari tai hänen valtuuttamansa henkilö epäilee, että väkivaltainen toiminta on saattanut tapahtua, erotuomarit voivat käyttää VAR-laitteistoa tilanteen tarkistamiseen.

Jos peli keskeytetään sillä hetkellä, kun epäillään väkivaltaa:

- jos väkivaltainen toiminta on todettu, erotuomarit rankaisevat tapahtumasta sääntöjen mukaisesti ja peliä on jatkettava tapahtumahetkestä.
- Jos väkivaltaista toimintaa ei ole määritetty, peliä jatketaan sääntöjen mukaisesti.

Jos peli keskeytettiin ja väkivaltainen toiminta todettiin, kaikki maalit ja henkilökohtaiset virheet tapahtumahetken ja keskeytysajan välillä mitätöidään, mutta kaikki keltaiset ja punaiset kortit, väkivaltaiset teot ja väärinkäytökset jäävät ottelupöytäkirjaan.

2.6 Häirintä rangaistusheittoa suoritettaessa

Tilanteissa, joissa erotuomarit tai VAR-tuomari epäilevät häirintää rangaistusheiton suorittamisen aikana, erotuomarit voivat käyttää VAR- laitteistoa tilanteen tarkistamiseksi.

Päätöksen perusteella peli jatkuu tapahtumahetkestä alkaen sääntöjen mukaisesti.

3. TARKASTUSPROSESSI

Vaihe 1

- Erotuomari ilmoittaa VAR:lle, että päätös/tapahtuma on tarkistettava (tarkista).
- VAR-tuomari tai hänen valtuuttamansa henkilö suosittelee erotuomareille, että päätös/tapahtuma olisi tarkistettava (tarkista).

Vaihe 2

Erotuomarit päättävät tarvittaessa keskeyttää pelin videon tarkastelua varten sopivalla hetkellä (ks. 1.1).

Vaihe 3

Epäilyttävän tilanteen tarkistaminen VAR-monitorista.

Vaihe 4

Erotuomari ilmoittaa lopullisen päätöksensä menemällä pelikentän keskelle ja ilmoittamalla selvästi päätöksen ja sen, miten ottelua jatketaan.

Kuuluttajan on kuulutettava sekä pelin keskeyttäminen tilanteen tarkistamista varten että erotuomarin päätös tarkistamisen jälkeen. Viesti voidaan näyttää myös tulostaululla.

Vaihe 5

Pelin jatkaminen lopullisen päätöksen jälkeen.

4. PELAAJIEN ASEMA VAR-TARKISTUKSEN AIKANA

Pelaajien on pysyttävä omalla pelikenttäpuoliskollaan VAR-tarkistuksen aikana.

Videotarkistuksen aikana vaihtaminen ei ole sallittua miltään sisääntuloalueelta ennen kuin erotuomari ilmoittaa päätöksen videotarkistuksen jälkeen.

Erotuomarin, joka ei tarkastele VAR:ia, on valvottava molempien joukkueiden pelaajia, jotta he voivat ottaa oikeat paikat kentällä.

5. EI SYYTÄ VASTALAUSEESEEN

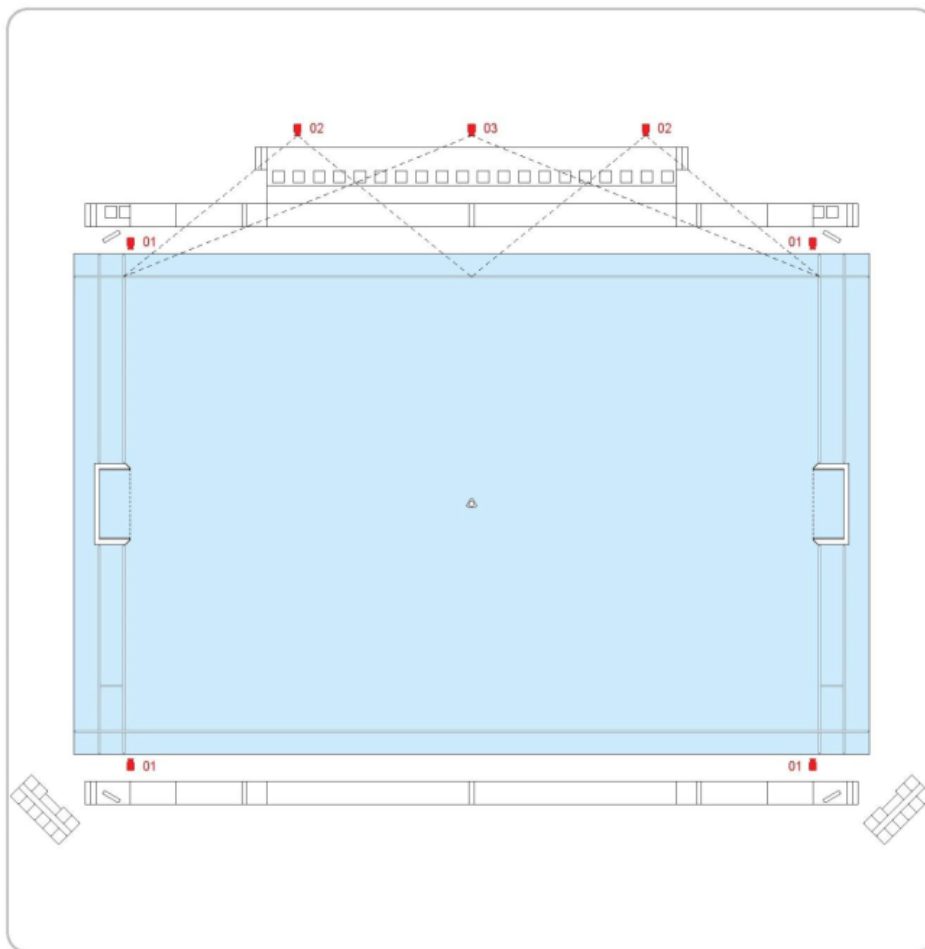
Ottelun tulosta ei saa mitätöidä VAR-teknologian toimintahäiriön, VAR:n tekemän väärän päätöksen, tapahtuman tarkistamatta jättämisen tai tarkistamisen mahdottomuuden vuoksi.

6. VIDEOTARKISTUSPYYNTÖ

Ottelun jälkeiset tarkistukset hyväksytään vain World Aquaticsin toimittamalla lomakkeella viimeistään 30 minuutin kuluttua ottelusta.

TWPC ei tutki tapahtumia, jos joukkue ei ole esittänyt virallista pyyntöä.

Ottelun jälkeen joukkue, joka oli mukana pelissä, voi pyytää videotarkistusta. Tämä pyyntö voidaan tehdä samoin edellytyksin kuin protestilomakkeen jättäminen ottelun jälkeen.



Cameras

1. Four cameras on the goal lines, two per goal. The location of the cameras should be at the edge of the pool or under referee's catwalk at about 1 m above the water level
2. Two cameras shall be fixed on the same side of the jury table. Each camera should film each a half of the field of play accordingly. The location of the cameras shall be that provide the best quality of video recording.
3. One camera is located at the side of the pool opposite to the benches. This camera shall film the entire field of play including both benches. This camera shall be capable to shoot at biggest possible angle (160 degrees is maximum today) with minimum resolution 2K pixels.

LIITE 8- IKÄRYHMIEN TURNAUKSET

1. Kaikki ikäluokkakilpailijat pysyvät edustuskelpoisena 1. tammikuuta ja seuraavan joulukuun 31. päivän välisenä aikana sen ikäisinä, joka heillä on kilpailuvuoden 31. joulukuuta kello 12.00 mennessä.

2. Tyttöjen ja poikien vesipallon ikäryhmät ovat seuraavat:

- 15- ja 16-vuotiaat ja sitä nuoremmat (16U)
- 17- ja 18-vuotiaat ja nuoremmat (18U)
- 19- ja 20-vuotiaat ja nuoremmat (20U)

LISÄYS 9- TURNAUKSEN RAKENNE

1. Vesipalloturnaukset olympialaisissa ja maailmalla Aquatics Championships
 - 1.1. Olympialaiset - Turnaus Miehet
 - 1.1.1 Arvonta

Olympiaturnauksen arvonta suoritetaan joko miesten olympiakarsintaturnauksen viimeisenä päivänä tai muulla tavoin määritellyllä tavalla, ja seuraavaa periaatetta sovelletaan: jos joukkue on jo karsintakelpoinen edellisen karsintakilpailun sijoituksen perusteella, joukkue sijoitetaan arvonnassa korkeimmalle riville kyseisen sijoituksen mukaisesti ja sen tilalle tuleva joukkue alemmalle riville.

Alkulohkossa kaikki karsintajoukkueet arvotaan pareittain kahteen ryhmään, joko A- tai B-ryhmään.

Ensimmäisellä rivillä edellisen maailmanmestaruuskilpailun ensimmäiseksi ja toiseksi sijoittuneet joukkueet arvotaan, toinen A:han ja toinen B:hen.

Toisella rivillä, edellisuoden Maailmanliigasta karsintoihin päässyt joukkue ja Manner-Eurooppaa edustava joukkue arvotaan, toinen A- ja toinen B-joukkueeseen.

Kolmannella rivillä Amerikan ja Oseanian mantereita edustavat joukkueet arvotaan, yksi A:han ja yksi B:hen.

Neljännellä rivillä, Afrikan ja Aasian mantereita edustavat joukkueet arvotaan, yksi A:han ja yksi B:hen.

Viidennellä rivillä arvotaan olympiakarsintaturnauksen -ensimmäiseksi ja toiseksi sijoittuneet joukkueet, toinen A:han ja toinen B:hen.

Kuudennella rivillä on olympiakarsintaturnauksen kolmanneksi sijoittunut joukkue ja isäntämaata edustava joukkue arvotaan, yksi A:han ja yksi B:hen.

Jos edellisissä mestaruuskilpailuissa ei ole joukkueita, jotka voidaan sijoittaa riville, Euroopan, Amerikan, Aasian, Afrikan tai Oseanian korkeimmalle sijoittuneet joukkueet arvotaan vuorotellen A- ja B-ryhmään.

Kun joukkueet on jaettu A- ja B-ryhmiin, ne arvotaan siten, että kumpikin ryhmä saa oman numeronsa yhdestä (1) kuuteen (6).

1.1.2 Pelien aikataulu Alkusarja:

Kilpailussa on kaksi (2) kuuden (6) joukkueen ryhmää, jotka muodostavat ryhmät A ja B.

Kukin ryhmä pelaa kierroksen. Kunkin ryhmän neljä (4) parhaiten sijoittunutta joukkuetta pääsee puolivälieriin. Kunkin ryhmän viidenneksi ja kuudenneksi sijoittuneet joukkueet karsiutuvat, eivätkä pelaa enää.

	Päivä 1	Päivä 2	Päivä 3	Päivä 4	Päivä 5
1.	A1-A6	7. B6 - B4	13. A4 - A5	19. B6 - B5	25. A5 - A1
2.	A3-A4	8. B5 - B3	14. A2 - A6	20. B1 - B4	26. A3 - A6
3.	A2-A5	9. B1 - B2	15. A3 - A1	21. B2 - B3	27. A4 - A2
4.	B1-B6	10. A6 - A4	16. B4 - B5	22. A6 - A5	28. B3 - B6
5.	B3-B4	11. A5 - A3	17. B2 - B6	23. A1 - A4	29. B4 - B2
6.	B2-B5	12. A1 - A2	18. B3 - B1	24. A2 - A3	30. B1 - B5

Neljännesvälieräkierros:

Ryhmien A ja B ensimmäiseksi, toiseksi, kolmanneksi ja neljänneksi sijoittuneet joukkueet muodostavat kahdeksan (8) joukkueen D-ryhmän. Ryhmä D pelaa modifioidussa yhden joukkueen pudotuspeli muodossa.

Alustavalla kierroksella pelatut ottelut voidaan toistaa puolivälierä-, välierä- tai loppukierroksella. Kaikki D-ryhmässä pelatut ottelut on pelattava siten, että lopullinen voittaja ratkeaa. Näin ollen voi olla tarpeen soveltaa rangaistusheittokilpailuja koskevia vesipallosääntöjä.

Paikat 11 - 12

Kussakin alkusarjan ryhmässä kuudenneksi sijoittuneet joukkueet luokitellaan sijoille 11-12 seuraavien kriteerien mukaisesti:

1. Voitto-tappio tilasto alkusarjassa.
2. Jos molemmilla joukkueilla on sama voitto-tappio tilasto, sijoitus määräytyy maalikeskiarvon perusteella. (tehdyt maalit jaettuna pelatuilla otteluilla) ottaen huomioon kaikkien kyseisessä ryhmässä pelattujen otteluiden tulokset.

Paikat 9 - 10

Kussakin ryhmässä viidenneksi sijoittuneet joukkueet luokitellaan sijoille 9.- 10 samojen periaatteiden mukaisesti kuin paikoissa 11-12.

Päivä 6

31. 1A - 4B

32. 2A - 3B

33. 3A - 2B

34. 4A - 1B

Puolivälieräkierros:

Päivä 7

35. L31 - L33

36. L32 - L34

37. W31 - W33

38. W32 - W34

Viimeinen kierros:

Päivä 8

39. L35 - L36 (voittaja 7., häviäjä 8.)

40. W35 - W36 (voittaja 5., häviäjä 6.)

41. L37 - L38 (voittaja 3., häviäjä 4.)

42. W37 - W 38 (voittaja 1., häviäjä 2.)

Pelit 31-42 on pelattava loppuun asti, joten voi olla, että on tarpeen soveltaa rangaistusheittokilpailuja koskevia vesipallosääntöjä.

Maailman vesiurheilukilpailujen järjestelytoimikunta voi muuttaa otteluiden järjestystä ja aikataulua isäntäliiton ja/tai television vaatimusten mukaisesti edellyttäen, että siitä ilmoitetaan vähintään kaksikymmentäneljä (24) tuntia etukäteen.

1.2 Olympialaiset - turnaus - naiset

1.2.1 Arvonta

Olympialaisten turnauksen arvonta suoritetaan joko naisten olympiakarsintaturnauksen viimeisenä päivänä tai muulla tavoin määritellyllä tavalla, ja seuraava periaate on voimassa: jos joukkue on jo karsintakilpailussa saavuttamansa sijoituksen perusteella karsintakilpailuun, joukkue sijoitetaan arvonnin ylimmälle riville kyseisen sijoituksen mukaisesti ja sen tilalle tuleva joukkue sijoitetaan alemmalle riville.

a) Ryhmäarvonta

Alkulohkossa kaikki karsintajoukkueet arvotaan pareittain kahteen ryhmään, joko A- tai B-ryhmään.

Ensimmäinen rivi, edellisen maailmanmestaruuskilpailun ensimmäiseksi sijoittunut joukkue ja edellisen vuoden maailmanliigan ensimmäinen joukkue arvotaan, yksi A:han ja yksi B:hen.

Toisella rivillä Euroopan ja Oseanian mantereita edustavat joukkueet arvotaan, yksi A-ryhmään ja yksi B-ryhmään.

Kolmannella rivillä arvotaan naisten olympiakarsintaturnauksen ensimmäiseksi ja toiseksi sijoittuneet joukkueet, toinen A:han ja toinen B:hen.

Neljäs rivi, Amerikan manteretta edustava joukkue ja Aasian manteretta edustava joukkue arvotaan, toinen A:han ja toinen B:hen.

Viidennellä rivillä Afrikan manteretta edustava joukkue ja isäntämaata edustava joukkue arvotaan, toinen A:han ja toinen B:hen.

b) Joukkueiden arvonta

Kun joukkueet on jaettu A- ja B-ryhmiin, ne arvotaan siten, että kussakin ryhmässä kukin joukkue saa erillisen numeron yhdestä (1) viiteen (5).

1.2.2 Pelien aikataulu Alkusarja

Kaksi (2) viiden (5) joukkueen ryhmää muodostavat A-ryhmän ja B-ryhmän ja pelaavat kummassakin ryhmässä yhden kierroksen.

Päivä 1	Päivä 2	Päivä 3	Päivä 4	Päivä 5
1. A5-A1	5. B1-B3	9. A5-A2	13. A2-A3	17. B3-B5
2. A2-A4	6. B4-B5	10. A3-A4	14. A4-A1	18. B1-B2
3. B5-B1	7. A4-A5	11. B3-B4	15. B2-B3	19. A3-A5
4. B2-B4	8. A1-A3	12. B5-B2	16. B4-B1	20. A1-A2

Neljännesvälieräkierros

Ryhmien A ja B ensimmäiseksi, toiseksi, kolmanneksi ja neljänneksi sijoittuneet joukkueet muodostavat kahdeksan (8) joukkueen D-ryhmän. Ryhmä D pelaa modifioidussa yhden joukkueen pudotuspelimuodossa.

Alkusarjassa pelatut ottelut voidaan toistaa puolivälierä-, välierä- tai loppukierroksella. Kaikki D-ryhmässä pelatut ottelut on pelattava siten, että lopullinen voittaja ratkeaa. Näin ollen voi olla tarpeen soveltaa rangaistusheittoilpailuja koskevia vesipallosääntöjä.

Paikat 9 - 10

Kussakin alkukierroksen ryhmässä viidenneksi sijoittuneet joukkueet luokitellaan sijoille 9-10 seuraavien kriteerien mukaisesti:

1. Voitto-tappio- tilasto alkusarjassa.
2. Jos molemmilla joukkueilla on sama voitto-tappio tilasto, sijoitus määräytyy maalikeskiarvon perusteella (tehdyt maalit jaettuna pelatuilla otteluilla) ottaen huomioon kaikkien kyseisessä ryhmässä pelattujen otteluiden tulokset.

Päivä 6

21. 1A - 4B
22. 2A - 3B
23. 3A - 2B
24. 4A - 1B

Puolivälieräkiekros

Päivä 7

25. L21 - L23
26. L22 - L24
27. W21 - W23
28. W22 - W24

Viimeinen kierros

Päivä 8

29. L25 - L26 (voittaja 7., häviäjä 8.)
30. W25 - W26 (voittaja 5., häviäjä 6.)
31. L27 - L28 (voittaja 3., häviäjä 4.)
32. W27 - W28 (voittaja 1., häviäjä 2.)

Pelit 21-32 on pelattava loppuun, joten voi olla tarpeen soveltaa rangaistusheittokilpailuja koskevia vesipallosääntöjä.

Maailman vesiurheilukilpailujen järjestelytoimikunta voi muuttaa otteluiden järjestystä ja aikataulua isäntäliiton ja/tai television vaatimusten mukaisesti edellyttäen, että siitä ilmoitetaan vähintään kaksikymmentäneljä (24) tuntia etukäteen.

1.3 Vesipallon maailmanmestaruuskilpailut - Miehet

1.3.1 Arvonta

Vesipallon MM-turnauksen arvonta suoritetaan kaksi (2) kuukautta ennen vesipallon MM-turnauksen alkua, ja sitä varten sovelletaan seuraavaa periaatetta: jos joukkue on jo karsintakilpailun perusteella karsintakelpoinen, se sijoitetaan arvonnassa korkeimmalle riville kyseisen sijoituksen mukaisesti ja sen tilalle tuleva joukkue alemmalle riville.

Alustavalla kierroksella kaikki karsintajoukkueet arvotaan neljään ryhmään.

(4) ryhmät: A, B, C tai D.

Ensimmäisellä rivillä edellisen MM-kilpailun tai olympialaisten ensimmäinen, toinen, kolmas ja neljäs joukkue arvotaan yhteen A- ryhmään, yhteen B-ryhmään, yhteen C-ryhmään ja yhteen D-ryhmään.

Toinen rivi, Maailmanliigasta (tai tarvittaessa MM-kisoista tai olympialaisista) karsintoihin oikeutetut joukkueet, ensimmäinen karsintoihin oikeutettu joukkue Amerikasta ja ensimmäinen karsintoihin oikeutettu joukkue Euroopasta arvotaan yksi joukkue A:han, yksi joukkue B:hen, yksi joukkue C:hen ja yksi joukkue D:hen.

Kolmas rivi, Amerikan toinen karsintajoukkue, Euroopan toinen ja kolmas karsintajoukkue ja Oseanian karsintajoukkue arvotaan yksi A:han, yksi B:hen, yksi C:hen ja yksi D:hen.

Neljäs rivi, Afrikan karsintajoukkue, Aasian ensimmäinen ja toinen joukkue sekä isäntämaa (jos isäntämaa on jo arvottu, arvotaan MM- tai olympialaisista seuraavaksi sijoittunut joukkue) arvotaan yksi joukkue A:han, yksi joukkue B:hen, yksi joukkue C:hen ja yksi joukkue D:hen.

Kun joukkueet on jaettu A-, B-, C- tai D-ryhmiin, ne arvotaan siten, että kukin joukkue kussakin ryhmässä saa erillisen numeron yhdestä (1) neljään (4).

1.3.2 Peliakataulu Alustava kierros (ensimmäinen):

Neljä (4) neljän (4) joukkueen ryhmää A-ryhmästä, B-ryhmästä, C-ryhmästä ja D-ryhmästä pelaavat kussakin ryhmässä yhden kierroksen.

Päivä 1	Päivä 2	Päivä 3	
1. A3 - A1		9. B4 - B3	17. C1 - C4
2. A2 - A4		10. B1 - B2	18. C2 - C3
3. B3 - B1		11. C4 - C3	19. D1 - D4
4. B2 - B4		12. C1 - C2	20. D2 - D3
5. C3 - C1		13. D4 - D3	21. A1 - A4
6. C2 - C4		14. D1 - D2	22. A2 - A3
7. D3 - D1		15. A4 - A3	23. B1 - B4
8. D2 - D4		16. A1 - A2	24. B2 - B3

Alustava kierros (toinen):

A-ryhmän, B-ryhmän, C-ryhmän ja D-ryhmän ensimmäiseksi sijoittuneet joukkueet pääsevät jatkokon.

A-ryhmän, B-ryhmän, C-ryhmän ja D-ryhmän toiseksi ja kolmanneksi sijoittuneet joukkueet pelaavat toisiaan vastaan ristiin. A-ryhmän, B-ryhmän, C-ryhmän ja D-ryhmän neljänneksi sijoittuneet joukkueet muodostavat uuden ryhmän, joka koostuu neljästä (4) joukkueesta. Ne pelaavat sijoista 13-16 ristikkäisessä ryhmässä:

Päivä 4

25.	4A - 4B
26.	4C - 4D
27.	2A - 3B
28.	3A - 2B
29.	2C - 3D
30.	3C - 2D

Neljännesvälieräkierros: Päivä 5

31. Hävinnyt peli 25 - Hävinnyt peli 26 (voittaja 15., häviäjä 16.)

- 32. Voittaja Peli 25 - Voittaja Peli 26 (Voittaja 13., Häviäjä 14.)
- 33. Hävinnyt peli 27 - Hävinnyt peli 29 34. Hävinnyt peli 28 - Hävinnyt peli 30
- 35. 1A - Voittaja Peli 29
- 36. 1B - Voittaja Peli 30
- 37. 1C - Voittaja Peli 27
- 38. 1D - Voittaja Peli 28

Puolivälieräkierron:

Päivä 6

- 39. Häviäjäpeli 33 - Häviäjäpeli (voittaja 11., häviäjä 12.)
- 40. Voittaja Peli 33 - Voittaja Peli 34 (Voittaja 9., Häviäjä 10.)
- 41. Hävinnyt peli 35 - Hävinnyt peli 36
- 42. Hävinnyt peli 37 - Hävinnyt peli 38
- 43. Voittaja peli 35 - Voittaja peli 36 44.

Voittaja Peli 37 - Voittaja Peli 38

Viimeinen kierros:

Päivä 7

- 45. Häviäjäpeli 41 – Häviäjäpeli (voittaja 7., häviäjä 8.)
- 46. Voittaja peli 41 - Voittaja peli 42 (voittaja 5., häviäjä 6.)
- 47. Häviäjäpeli 43 - Häviäjäpeli 44 (voittaja 3., häviäjä 4.)
- 48. Voittaja Peli 43 - Voittaja Peli 44 (Voittaja 1., Häviäjä 2.).

Pelit 25-48 on pelattava loppuun, joten voi olla tarpeen soveltaa rangaistusheittokilpailua koskevia vesipallosääntöjä.

World Aquaticsin järjestelytoimikunta voi muuttaa otteluiden järjestystä ja aikataulua isäntäliiton ja/tai television vaatimusten mukaisesti edellyttäen, että siitä ilmoitetaan vähintään kaksikymmentäneljä (24) tuntia etukäteen.

1.2 Vesipallon maailmanmestaruuskilpailut - naiset

1.2.1 Arvonta

Vesipallon MM-turnauksen arvonta suoritetaan kaksi (2) kuukautta ennen MM-turnauksen alkua, ja sitä varten sovelletaan seuraavaa periaatetta: jos joukkue on jo karsintakilpailun perusteella karsintakelpoinen, se sijoitetaan arvonnassa korkeimmalle riville sijoituksensa mukaisesti ja sen tilalle tuleva joukkue alemmalle riville.

Alkulohkossa kaikki karsintajoukkueet arvotaan neljään (4) ryhmään: A, B, C tai D.

Ensimmäisellä rivillä edellisen MM-kilpailun tai olympialaisten ensimmäinen, toinen, kolmas ja neljäs joukkue arvotaan yhteen A- ryhmään, yhteen B-ryhmään, yhteen C-ryhmään ja yhteen D-ryhmään.

Toinen linja, Maailmanliigasta (tai tarvittaessa MM-kisoista tai olympialaisista) karsintoihin oikeutetut joukkueet, ensimmäinen karsintoihin oikeutettu joukkue Amerikasta ja ensimmäinen karsintoihin oikeutettu joukkue Euroopasta arvotaan yksi joukkue A:han, yksi joukkue B:hen, yksi joukkue C:hen ja yksi joukkue D:hen.

Kolmas linja, toinen karsintajoukkue Amerikasta, toinen ja kolmas karsintajoukkue Euroopasta ja karsintajoukkue Oseaniasta arvotaan yksi A:han, yksi B:hen, yksi C:hen ja yksi D:hen.

Neljäs linja, Afrikan karsintajoukkue, Aasian ensimmäinen ja toinen joukkue sekä isäntämaa (jos isäntämaa on jo arvottu, niin seuraavaksi sijoittunut joukkue MM-kisoista tai olympialaisista) arvotaan yksi A:han, yksi B:hen, yksi C:hen ja yksi D:hen.

Kun joukkueet on jaettu A-, B-, C- tai D-ryhmiin, ne arvotaan siten, että kukin joukkue kussakin ryhmässä saa erillisen numeron yhdestä (1) neljään (4).

1.2.2 Pelien aikataulu

Lisäyksen 9 mukainen otteluohjelma 1.1.2 1.1.2

World Aquaticsin järjestelytoimikunta voi muuttaa otteluiden järjestystä ja aikataulua isäntäliiton ja/tai television vaatimusten mukaisesti edellyttäen, että siitä ilmoitetaan vähintään kaksikymmentäneljä (24) tuntia etukäteen.

1.3 Olympialaisten karsintaturnaus - miehet

1.3.1 Arvonta

Olympialaisten karsintaturnauksen arvonta suoritetaan kaksi (2) kuukautta tai muulla tavoin ennen olympiakarsintaturnauksen alkamista.

Alkulohkossa kaikki karsintajoukkueet arvotaan pareittain kahteen ryhmään, joko A- tai B-ryhmään.

Ensimmäinen rivi, kaksi parhaiten sijoittunutta joukkuetta edellisestä maailman mestaruuskilpailusta

Toinen rivi, kaksi seuraavaksi korkeimmalle sijoittunutta joukkuetta edellisistä maailmanmestaruuskilpailuista.

Kolmas rivi, kaksi seuraavaksi parhaiten sijoittunutta joukkuetta edellisistä MM-kilpailuista.

Neljäs rivi, kaksi seuraavaksi parhaiten sijoittunutta joukkuetta edellisistä maailmanmestaruuskilpailuista.

Viides rivi, MM-kilpailuista mahdollisesti jäljelle jääneet joukkueet tai korkeimmalle sijoittuneet joukkueet Euroopasta ja seuraavaksi korkeimmalle sijoittuneet joukkueet Amerikasta.

Kuudes rivi, jäljelle jäävät joukkueet, jos sellaisia on, ovat seuraavaksi korkeimmalle sijalle sijoittunut joukkue Amerikasta, Aasiasta tai Euroopasta ja seuraavaksi korkeimmalle sijalle sijoittunut joukkue Amerikasta, Aasiasta tai Euroopasta.

Jos edellisissä mestaruuskilpailuissa ei ole joukkueita, jotka voidaan sijoittaa linjalle, Euroopan, Amerikan, Aasian, Afrikan tai Oseanian korkeimmalle sijoittuneet joukkueet arvotaan vuorotellen A- ja B-ryhmään.

Kun joukkueet on jaettu A- ja B-ryhmiin, ne arvotaan siten, että kumpikin ryhmä saa erillisen numeron 1-6.

1.3.2 Pelien aikataulu

Lisäyksen 9 mukainen otteluohjelma 1.1.2 1.1.2

Maailman vesikilpailujen järjestelytoimikunta voi muuttaa otteluiden järjestystä ja aikataulua isäntäliiton ja/tai television vaatimusten mukaisesti edellyttäen, että siitä ilmoitetaan vähintään kaksikymmentäneljä (24) tuntia etukäteen.

1.4 Olympialaisten karsintaturnaus - naiset

1.4.1 Arvonta

Olympialaisten karsintaturnauksen arvonta suoritetaan kaksi (2) kuukautta tai muulla tavoin ennen olympiakarsintaturnauksen alkamista.

Alkulohkossa kaikki karsintajoukkueet arvotaan pareittain kahteen ryhmään, joko A- tai B-ryhmään.

Ensimmäinen rivi, kaksi parhaiten sijoittunutta joukkuetta edellisestä maailman mestaruuskilpailusta

Toinen rivi, kaksi seuraavaksi korkeimmalle sijoittunutta joukkuetta edellisistä maailmanmestaruuskilpailuista.

Kolmas rivi, kaksi seuraavaksi parhaiten sijoittunutta joukkuetta edellisistä MM-kilpailuista.

Neljäs rivi, kaksi seuraavaksi parhaiten sijoittunutta joukkuetta edellisistä maailmanmestaruuskilpailuista.

Viides rivi, MM-kilpailuista mahdollisesti jäljelle jääneet joukkueet ja korkeimmalle sijoittuneet joukkueet Euroopasta, Amerikasta, Aasiasta, Afrikasta tai Oseaniasta.

Kuudes rivi, jäljellä olevat joukkueet, jos sellaisia on, arvotaan vuorotellen A- ja B-ryhmien kesken.

Jos edellisissä mestaruuskilpailuissa ei ole joukkueita, jotka voidaan sijoittaa linjalle, Euroopan, Amerikan, Aasian, Afrikan tai Oseanian korkeimmalle sijoittuneet joukkueet arvotaan vuorotellen A- ja B-ryhmään.

Kun joukkueet on jaettu A- ja B-ryhmiin, ne arvotaan siten, että kumpikin ryhmä saa oman numeronsa 1-6.

1.4.2 Pelien aikataulu

Lisäyksen 9 mukainen otteluohjelma 1.1.2 1.1.2

World Aquaticsin järjestelytoimikunta voi muuttaa otteluiden järjestystä ja aikataulua isäntäliiton ja/tai television vaatimusten mukaisesti edellyttäen, että siitä ilmoitetaan vähintään kaksikymmentäneljä (24) tuntia etukäteen.

1.5 U20- ja U18-maailmanmestaruuskilpailut - miehet ja naiset

1.5.1 Arvonta

U20- ja U18-maailmanmestaruuskilpailujen arvonta suoritetaan kaksi

(2) kuukautta ennen MM-turnauksen alkua, ja seuraavaa periaatetta sovelletaan: jos joukkue on jo karsintakilpailun perusteella karsintakelpoinen, se sijoitetaan arvonnassa korkeimmalle riville sijoituksensa mukaisesti ja sen tilalle tuleva joukkue alemmalle riville.

Kahdenkymmenen (20) joukkueen arvonta

Edellisten MM-kilpailujen kahdeksan parasta joukkuetta rankingissa (sijoitus) menevät ryhmiin A ja B, ja alemmat 12 joukkuetta ryhmiin C,D,E, ja F.

1.5.2 Pelien aikataulu

Aikataulu kahdellekymmenelle (20) joukkueelle

Edellisten MM-kilpailujen rankingin 8 parasta joukkuetta (sijoitus) menevät ryhmiin A ja B, ja 12 alemmaa joukkuetta ryhmiin C, D, E ja F.

Kolmen ensimmäisen päivän numerot ovat sijoitus ryhmässä arvonnin jälkeen. A- ja B-ryhmissä on 4 joukkuetta ja C,D,E,F-ryhmissä 3 joukkuetta.

Ensimmäiset 3 päivää A- ja B-ryhmän joukkueet pelaavat 3 peliä (round robin), kun taas C,D,E,F-joukkueet pelaavat 2 peliä (round robin).

Päivän 4 jälkeiset tulokset ovat samalla joukkueiden sijoitukset ryhmissä.

Ryhmien C,D,E,F .2. joukkueet ja ryhmien C,D,E,F 3. joukkueet pelaavat kahdessa ryhmässä (G,H) sekajoukkueiden kierroksen 4-6 päivinä, ja sitten 7 ja 8 päivinä paikoista 13-20. 1G-1H (13-14 paikka) 2G- 2H (15-16), 3G-3H (17-18), 4G-4H (19-20).

Päivä 4, ensimmäiset joukkueet ryhmissä C,D,E,F pelaavat vastakkain (1D- 1C, 1E- 1F) ja häviäjät pelaavat ristiin 3d joukkueiden kanssa ryhmässä A ja B, kun taas voittajat pelaavat ristiin 4.joukkueita vastaan ryhmässä A ja B.

Päivänä 6 4 pelien voittajat pelaavat ristiin ensimmäisenä ja toisena ryhmissän A ja B olevien kanssa (puolivälierät), kun taas 4 häviäjät pelaavat 9-12 paikkoista päivinä 7 ja 8.

Päivät 7 ja 8 on semifinaalit ja finaalit (1- 4 paikkoja) ja myös sijoitusottelut sijoista 5-8 .

Joukkueet pelaavat vähintään 6 ottelua 8 päivän aikana, ja sijoilla 13-20 olevat joukkueet voivat pelata myös kahtena viimeisenä päivänä.

Alustava kierros

Neljä (4) kolmen (3) joukkueen ryhmää C-, D-, E- ja F-ryhmistä pelaavat kussakin ryhmässä yhden kierroksen. Edellisten MM-kilpailujen tulosten perusteella kahdeksan (8) parasta joukkuetta arvotaan kahteen (2) neljän (4) joukkueen ryhmään, A-ryhmään ja B-ryhmään.

PÄIVÄ 1	PÄIVÄ 2	SAY 3
1. C1-C3	9. D2-D3	17. E1-E2
2. D1-D3	10. E2-E3	18. F1-F2
3. E1-E3 11. F2-F3	19. C1-C2	
4. F1-F3 12. C2-C3	20. D1-D2	
5. A1-A3	13. B1-B2	21. A2-A3
6. B1-B3	14. A1-A2	22. B2-B3
7. A2-A4	15. B3-B4	23. A1-A4
8. B2-B4	16. A3-A4	24. B1-B4

Vapaapäivä 1: C2 D2 E2 F2 Vapaapäivä 2 : C1 D1 E1 F1 Vapaapäivä 3: C3 D3 E3 F3 F3
Cross Overs:

A-ryhmän ja B-ryhmän ensimmäiseksi sijoittuneet joukkueet saavat vapaavuoron.

PÄIVÄ 4 PÄIVÄ 5

25.2C-3D	31. 2E-2C
26.2E-3F	32. 3F-3D
27. 3C-2D	33. 3E-3C
28. 3E-2F	34. 2F-2D
29. 1D-1C	35. L29-3A
30. 1E-1F	36. L30-3B
	37. W29-4A
	38. W30-4B

Vapaapäivä 4: A+B

Vapaapäivä 5: 1A 2A 1B 2B 2B

Neljännesvälieräkierrros, välieräkierrros ja loppukierros

PÄIVÄ 6	Päivä 7. PÄIVÄ	PÄIVÄ 8
39. 2C-3F	47. 4G-4H (19-20)	55. 2G-2H (15-16)
40. 2E-3D	48. 3G-3H (17-18)	56. 1G-1H (13-14)
41.3C-2F	49. L35-L38	57.L49-L50 (11-12)
42. 3E-2D	50.L36-L37	58. W49-W50 (9-10)
43. 1A-W38	51. L43-L46	59. L51-L52 (7-8)
44. 1B-W37	52. L44-L45	60. W51-W52 (5-6)
45. 2A-W36	53. W43-W46	61. L53-L54 (3-4)
46. 2B-W35	54. W44-W45	62. W53-W54 (1-2)

World Aquaticsin järjestelytoimikunta voi muuttaa otteluiden järjestystä ja aikataulua isäntäliiton ja/tai television vaatimusten mukaisesti edellyttäen, että siitä ilmoitetaan vähintään kaksikymmentäneljä (24) tuntia etukäteen.

RYHMÄ A

RYHMÄ B

A1	B1	C1	D1	E1	F1
A2	B2	C2	D2	E2	F2
A3	B3	C3	D3	E3	F3
A4	B4				
1A	1B	1C	2C	3C	
2A	2B	1D	2D	3D	
3A	3B	1E	2E	3E	
4A	4B	1F	2F	3F	

PÄIVÄ 4,5,6

PÄIVÄ 7,8 PAIKOILLE 13-20

1. Kilpailujen arvonta

Vesiuheilun MM-kilpailujen hallintokomitealla on valtuudet, jos osallistuvia joukkueita on vain kolmetoista (13) tai neljätoista (14), tehdä seuraavat päätökset arpoa joukkueet kahteen (2) ryhmään sen sijaan, että joukkueet olisi arvottava kuudentoista (16) joukkueen kilpailussa säädetyllä tavalla eli (4) neljän (4) joukkueen ryhmiin.

2. Pelien järjestys

World Aquaticsin hallintokomitea voi muuttaa pelien järjestystä ja aikataulua isäntämaan vaatimusten mukaisesti. Liitto ja/tai televisio edellyttäen, että vähintään kaksikymmentäneljä (24) tunnin sisään on annettu ilmoitus.

3. Delegaattit

World Aquatics -kilpailujen johtokunta voi muiden toimitsijoiden lisäksi nimittää seuraavat henkilöt avustamaan kilpailujen järjestämisessä: World Aquatics TWPC:n delegaatti, World Aquatics TWPC:n arvioija(t) ja aikalisätoimitsijat.

4. Tie Breaking - säännöt Yleistä

Kaikki ottelut on pelattava World Aquaticsin voimassa olevan säännösten mukaisesti. Kilpailusäännöt. Tekniset muutokset ovat mahdollisia.

Jokaisessa pelissä on oltava voittaja. Jos peli päättyy varsinaisella peliajalla tasan, joukkueiden on pelattava rangaistusheittokilpailu sääntöjen mukaisesti.

Ottelut pisteytetään seuraavasti:

- a) voitto varsinaisella peliajalla = 3 pistettä
- b) voitto rangaistusheittokilpailun jälkeen = 2 pistettä
- c) tappio rangaistusheittokilpailun jälkeen = 1 piste
- d) tappio varsinaisella peliajalla = 0 pistettä

Joukkueiden sijoitukset saadaan laskemalla yhteen voitettujen pisteiden määrä.

4.1 Tie Breaking -säännöt, ryhmävaihe tai Round Robin -turnaukset

4.1.1 Jos kahdella (2) joukkueella on samat pisteet, jatkuuokitus tehdään seuraavasti:

Joukkue, joka voittaa keskinäisen ottelun (mukaan lukien mahdollinen rangaistusheittokilpailu), sijoitetaan ylemmäs.

Jos ryhmässä on useampi kuin yksi tasapeli, ratkaistaan ensin korkeimmalle sijoittunut tasapeli.

4.1.2 Jos kolmella (3) tai useammalla joukkueella on samat pisteet, jatkuuokitus tehdään seuraavasti:

Tasapisteissä olevien joukkueiden keskinäiset tulokset ratkaisevat, mikä joukkue sijoittuu korkeimmalle.

Jos tasapisteissä olevien joukkueiden määrä vähenee milloin tahansa menettelyn soveltamisen aikana kahteen (2), edellä mainittua menettelyä (1.2.1., kahden joukkueen välinen tasapeli) käytetään sen määrittämiseksi, kumpi kahdesta (2) jäljellä olevasta joukkueesta sijoittuu ylemmäs.

Vertailu on tehtävä:

- ensin tasapisteissä olevien joukkueiden keskinäisten otteluiden pisteiden perusteella.
- toiseksi maaliero (ilman rangaistusheittokilpailun maaleja) tasapisteissä olevien joukkueiden välillä,
- kolmanneksi tasapisteissä olevien joukkueiden keskinäisissä otteluissa tehtyihin maaleihin.

Jos joukkueet ovat edelleen tasapisteissä, otetaan huomioon korkeimmalle sijoittunutta joukkuetta (tai joukkueita, jos joukkueet ovat tasapisteissä, joukkuetta tai joukkueita, jotka eivät ole mukana tasapisteissä) vastaan pelatut ottelut.

Ensimmäinen vertailu perustuu maalieroon, ja jos ottelut ovat edelleen tasan, niin sitten tehtyjen maalien perusteella.

Jos joukkueet ovat edelleen tasapisteissä, seuraavaksi korkeimmalle sijoittunutta joukkuetta (tai joukkueita, jos ne ovat tasapisteissä) vastaan saadut tulokset käytetään peräkkäin, kunnes kaikki tulokset on otettu huomioon.

Jos joukkueet ovat edelleen tasapisteissä, eikä sijoitusta voida käytännössä määrittää, tasapisteissä olevien joukkueiden välinen lopullinen sijoitus ratkaistaan kolikonheitolla.

Jos ryhmässä on useampi kuin yksi tasapeli, ratkaistaan ensin korkeimmalle sijoittunut tasapeli.

Maalieroa tai tehtyjä maaleja laskettaessa ei oteta huomioon rangaistusheittokilpailussa tehtyjä maaleja.