

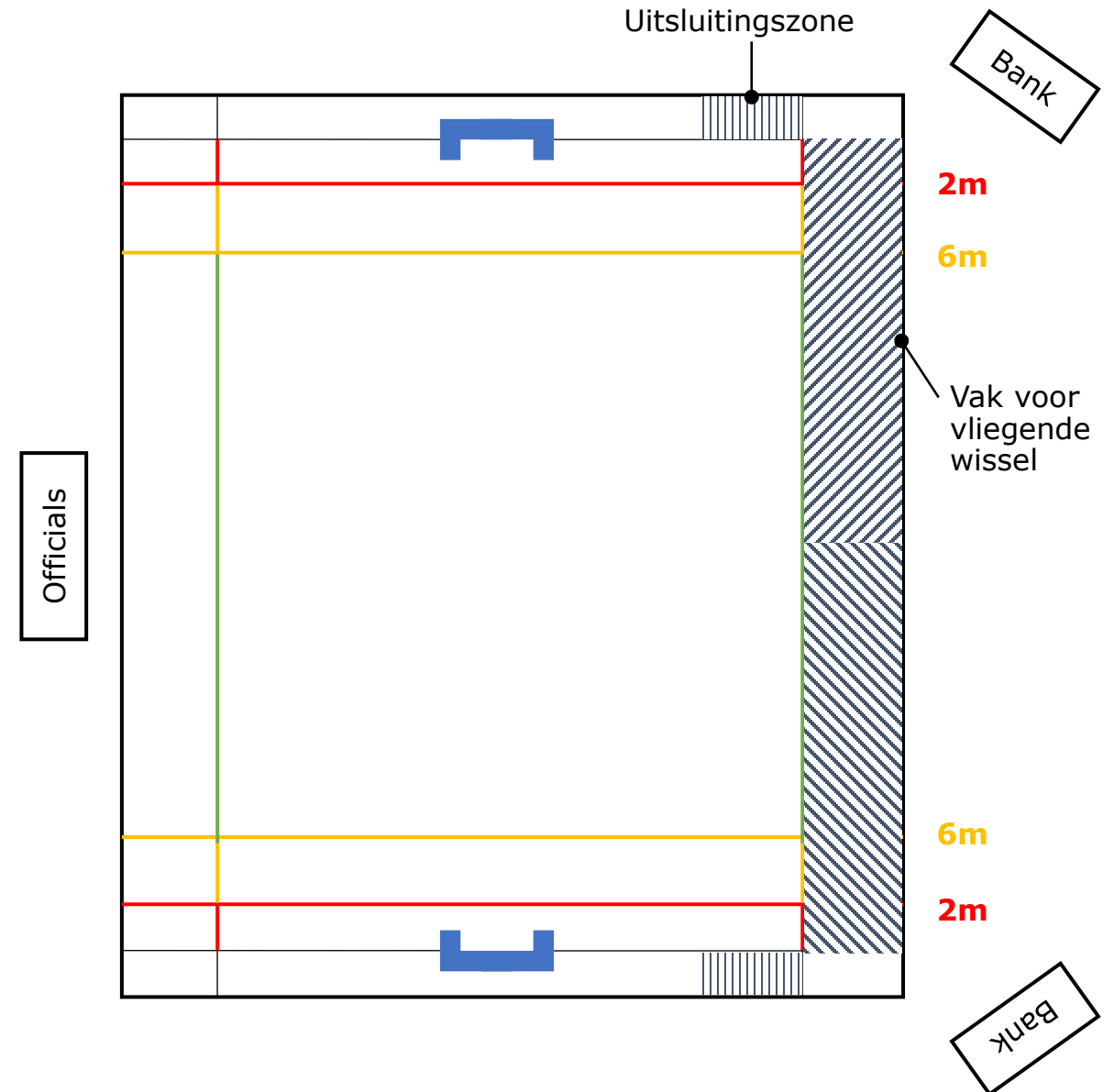
Active Company Antwerp Waterpolo

# Waterpoloregels (2021)



## De basis (1/2)

- Speelveld
  - Lengte: 20-30 meter
  - Breedte: 10-20 meter
  - Markeringen: 2-meterlijn (rood), 6-meterlijn (geel), 5 meterlijn (rode markering, strafworp)
  - Terugkomvak/uitsluitingszone: tussen doellijn en rand van het zwembad, aan de kant tegenover de jurytafel (voor uitsluitingen en vervangingen)
  - Vak voor vliegende vervangingen: tussen de zijlijn en de rand van het zwembad, op het eigen speelveld, aan de zijde van de spelersbank



## De basis (2/2)

- Ploegen
  - Maximaal 13 spelers in totaal
  - Elk team start met 7 spelers: 6 veldspelers en 1 doelman
- Speelduur
  - 4 periodes van 8 minuten werkelijk spel
  - 2 minuten rust tussen de 1e-2e en 3e-4e periode
  - 3 minuten rust tussen de 2e-3e periode

# Het begin van het spel / Herbegin na een doelpunt

- Begin van het spel
  - Witte caps links van de jurytafel, blauwe caps rechts van de jurytafel
  - Alle spelers stellen zich op op hun doellijn (maximaal 2 spelers in doel)
  - Opzwemmen na het fluitsignaal van de scheidsrechter
- Herbegin na een doelpunt
  - Alle spelers op hun eigen doelhelpt
  - Herbeginnen na het fluitsignaal van de scheidsrechter

# Time-out

- Elke ploeg mag 2 time-outs per wedstrijd vragen
- Een time-out kan op elk moment worden aangevraagd door de coach van de ploeg die in balbezit is, door het maken van een T-gebaar met zijn handen naar de scheidsrechter
- De duur van een time-out is 1 minuut
- Op een fluitsignaal van de scheidsrechter wordt het spel hervat met het nemen van een vrije worp op de middenlijn of daarachter

# Doelworp of hoekworp (corner)

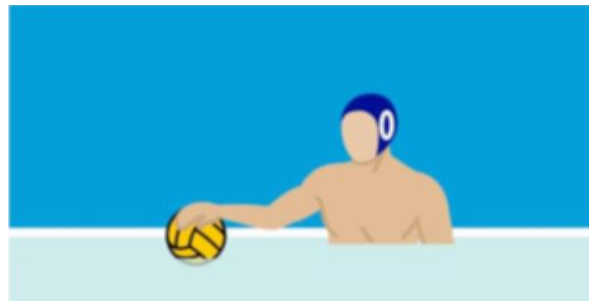
- Hoekworp
  - Als de bal naast/over doel gaat en laatst werd aangeraakt door de doelman
  - Als een verdediger de bal opzettelijk over de achterlijn plaatst
  - Een hoekworp wordt genomen door een speler van de aanvallende ploeg, op het 2-meterteken aan de kant waar de bal over de doellijn is gegaan
- Doelworp
  - Als de bal naast/over doel gaat en laatst werd aangeraakt door een aanvaller
  - Als de bal naast/over doel gaat en laatst werd aangeraakt door een verdediger (maar niet de doelman)
  - Als de bal in doel gaat, het doel of de doelman raakt, rechtstreeks na
    - Een vrije worp, toegekend binnen de **6-meterlijn**
    - Een vrije worp, toegekend buiten de **6-meterlijn** en niet volgens de regels genomen
  - Een doelworp wordt genomen door een speler (meestal de doelman) binnen de 2 meter

## Vrije worp

- Een vrije worp wordt toegekend
  - Na een gewone fout
  - Na een uitsluitingsfout
- Een vrije worp wordt genomen **op de plaats waar de bal zich bevindt** (behalve als de fout is begaan in het 2-metergebied en de bal is in het 2-metergebied, dan moet de vrije worp op de 2-meterlijn worden genomen)
- Een vrije worp moet “onmiddellijk” genomen worden; de bal is in het spel zodra hij de hand verlaat van diegene die de vrije worp neemt
- De speler die een vrije worp neemt kan
  - Passen (altijd)
  - Schieten (als de fout is begaan buiten de **6-meterlijn** en de bal buiten de **6-meterlijn** is); het schot moet **niet direct** zijn (**dus dreigen, zwemmen met de bal etc. voor het schieten, mogen**)
- De verdediger moet afstand nemen van de speler die de vrije worp geeft

# Strafworp

- Een strafworp wordt toegekend na een strafworfout
- Een strafworp wordt genomen door een willekeurige speler van de ploeg aan wie de strafworp is toegekend, vanop de 5-meterlijn
- Alle spelers verlaten het vijf metergebied en bevinden zich op tenminste twee meter afstand van de speler die de strafworp neemt; aan iedere kant van de speler die de strafworp neemt, zal het eerst een speler van de verdedigende ploeg de gelegenheid krijgen positie te kiezen
- De speler die de strafworp gaat nemen moet in balbezit zijn en gooit ogenblikkelijk in een ononderbroken beweging rechtstreeks naar het doel. De speler kan het nemen van de worp beginnen met het uit het water tillen van de bal of door de bal in de geheven hand te houden – figuur 1 & 2



Figuur 1



Figuur 2



## Neutrale inworp (“tussen twee”)

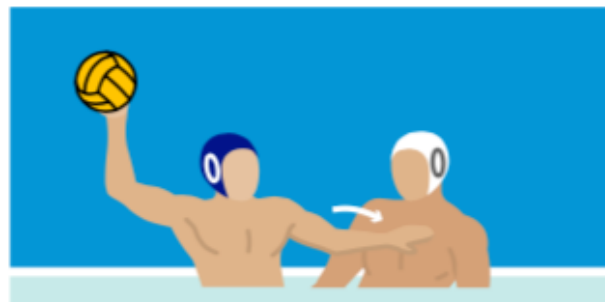
- Een neutrale inworp wordt toegekend
  - Als bij het begin van de speelperiode de bal verkeerd in het spel is gekomen (d.i. 1 van de 2 ploegen is duidelijk bevoordeeld)
  - Als één of meer spelers van beide ploegen tegelijkertijd een gewone fout begaan, waarbij het voor de scheidsrechters onmogelijk is te onderscheiden wie de eerste overtreding maakte
  - Als beide scheidsrechters op hetzelfde moment een fluitsignaal geven voor gewone fouten van verschillende ploegen
  - Wanneer geen van beide ploegen balbezit heeft en één of meer spelers van beide ploegen op hetzelfde moment een uitsluitingsfout begaan. Een neutrale inworp zal worden gegeven zodra de bestrafte spelers zijn uitgesloten
  - Als de bal een hindernis boven het water raakt of daarop blijft liggen
- Bij een neutrale inworp, werpt een scheidsrechter de bal in het speelveld nagenoeg ter hoogte van de plaats waar het voorval zich voordeed en op een zodanige wijze dat de spelers van beide ploegen een gelijke kans hebben de bal te bemachtigen

## Gewone fout (1/2)

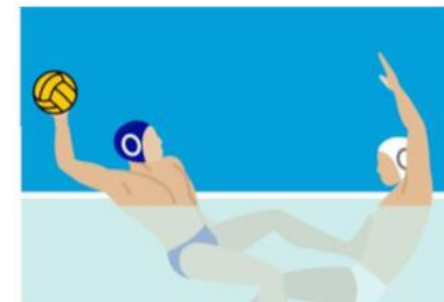
- Te vroeg uitzwemmen bij het begin van een spelperiode
- Het zich vasthouden of afzetten aan de doelpalen; het zich vasthouden of afzetten aan de rand van het zwembad tijdens het spel (noot: in principe ook tijdens de start van een periode, maar wordt in België toegelaten in kleine zwembaden)
- Het staan op of springen van de bodem van het bad (met uitzondering van de doelferdediger binnen zijn 6-metergebied)
- Het volledig onder water houden of duwen van de bal als men aangevallen wordt – figuur 3
- Het stompen van de bal met de vuist (met uitzondering van de doelferdediger binnen zijn 6-metergebied)
- Het wegduwen van of afzetten van een tegenstander die de bal niet vasthoudt – figuur 4 & 5



Figuur 3



Figuur 4



Figuur 5

## Gewone fout (2/2)

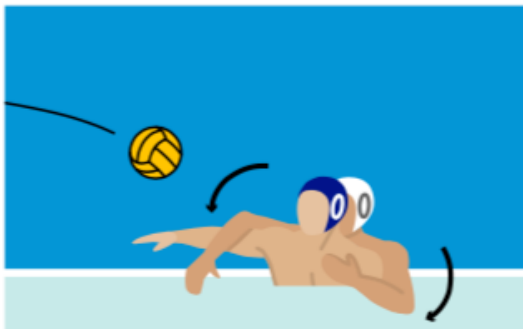
- Het zich ophouden in het twee metergebied van de tegenpartij, tenzij achter de ballijn (het is geen overtreding indien de speler de bal in het twee metergebied brengt en dan plaatst naar een andere speler die zich achter de ballijn bevindt en die onmiddellijk op doel schiet, voordat de eerste speler in staat is het twee metergebied te verlaten)
- Het nemen van een strafworp anders dan op de voorgeschreven manier
- Het onnodig tijd verspillen bij het nemen van een vrije worp, doelworp of hoekworp
- Wanneer de bal aan de zijkant het speelveld verlaat (behalve in het geval dat de verdedigende veldspeler het schot blokt waardoor de bal het speelveld verlaat over de zijlijn: in dat geval zal een vrije worp worden gegeven aan de verdedigende ploeg – zelfde principe als bij hoekworp)
- Het door een ploeg in bezit houden van de bal gedurende meer dan
  - 30 seconden werkelijk spel
  - **20 seconden** in geval van een uitsluiting, een hoekworp of een rebound voor de aanvallende partij nadat er op doel is geschoten, inclusief na een strafworp
- Het verspillen van tijd
- Het simuleren van een door de tegenpartij gemaakte overtreding (“schwalbe”)
- *[Het hinderen van een speler die de bal niet houdt – niet in beweging]*

## Uitsluitingsfout (1/3)

- Het door een speler verlaten van het water, of zitten of staan op de treden of de rand van het zwembad gedurende het spel, uitgezonderd in het geval van ongeval, letsel, ziekte of met toestemming van de scheidsrechter
- Het (ver)hinderen van de uitvoering van een vrije worp, doelworp of hoekworp, daarbij inbegrepen
  - Het opzettelijk wegwerpen van de bal of het niet loslaten van de bal waardoor de normale voortgang van de wedstrijd wordt verhinderd
  - Elke poging om de bal te spelen, voordat deze de hand van de nemer heeft verlaten
  - Het nemen van onvoldoende afstand bij het blokkeren
- Een poging doen om buiten het 6-metergebied een schot of worp met twee handen/armen te blokken
- Het opzettelijk water spatten in het gezicht van een tegenstander
- Het hinderen of op een andere manier de bewegingsvrijheid van een tegenstander die de bal niet houdt belemmeren, daarbij inbegrepen het zwemmen op de schouders, rug of benen van een tegenstander. "Houden" betekent het opnemen, vasthouden of aanraken van de bal, maar het opzwemmen (dribbelen) met de bal wordt niet als houden beschouwd.

## Uitsluitingsfout (2/3)

- Het vasthouden, onderduwen of het naar zich toetrekken van een tegenstander, terwijl deze de bal niet houdt – figuur 6, 7 & 8
- Het op een willekeurige plaats in het veld met twee handen vasthouden van een tegenstander, wanneer deze de bal niet vasthoudt
- Bij het wisselen van balbezit, het door een verdediger maken van een overtreding op een willekeurige speler van het team in balbezit overal op de helft van de aanvallende ploeg (tegenaanval onderbreken)
- Het opzettelijk trappen of slaan van een tegenstander of dreigende bewegingen maken welke deze bedoeling verraden
- Het zich aan wangedrag schuldig maken, daarbij inbegrepen het gebruik van onacceptabele taal, agressief of aanhoudend foutief spel, het weigeren gehoor te geven aan of tonen van gebrek aan eerbied voor de scheidsrechter of official



Figuur 6



Figuur 7



Figuur 8

## Uitsluitingsfout (3/3)

- Het zich schuldig maken aan grof optreden (inbegrepen gewelddadig spel, opzettelijk trappen of slaan met de bedoeling letsel toe te brengen dan wel een poging daartoe) jegens een tegenstander of official
- Het op onjuiste wijze in het speelveld terugkomen door een uitgesloten speler of het op onjuiste wijze in het speelveld terugkomen door een vervanger, bijvoorbeeld
  - Zonder een teken te hebben gekregen van de secretaris of een scheidsrechter;
  - Vanaf elke andere plaats dan zijn eigen terugkomvak, behalve waar de spelregels onmiddellijke vervanging toestaan
  - Door te springen of zich af te zetten van de kant of wand van het bad of van het speelveld
  - Door het veld betreden van een vliegende wissel zonder de juiste procedure te volgen
- Het storen bij het nemen van een strafworp
- Het door de verdedigende doelverdediger weigeren de juiste plaats op de doellijn in te nemen bij het nemen van een strafworp

# Wat te doen na een uitsluitingsfout

- De uitgesloten speler
  - Begeeft zich onmiddellijk naar het terugkomvak bij zijn eigen doellijn zonder het water te verlaten en zonder het spel te beïnvloeden
  - Bij het bereiken van het terugkomvak, moet de uitgesloten speler zichtbaar boven water komen voordat hij (of een vervanger) toestemming krijgt om weer in het speelveld te komen overeenkomstig de spelregels
  - Het is de uitgesloten speler of vervanger toegestaan om weer in het speelveld te komen vanuit het terugkomvak bij zijn eigen doellijn, zodra zich het eerste van de volgende voorvallen voordoet
    - Als er 20 seconden werkelijk spel verstreken is, op welk moment de secretaris de betreffende vlag opsteekt
    - Als er een doelpunt is gemaakt
    - Als de ploeg van de uitgesloten speler in balbezit komt, op welk moment de scheidsrechter die de verdedigende situatie beoordeelt met de hand het terugkomteken zal geven
- De aanvallende ploeg
  - Zet zijn aanval verder door het nemen van een vrije worp; hierbij wordt de shotklok teruggezet op 20 seconden, als op dat moment de resterende tijd minder dan 20 seconden bedraagt

## Strafworpfout (1/2)

- Het door een verdedigende speler begaan van een fout binnen het 6-metergebied waardoor vermoedelijk een doelpunt wordt voorkomen
  - Het naar beneden halen of verplaatsen van het doel
  - Het door een verdedigende speler pogen een schot of worp met twee handen/armen te blokkeren
  - Het door een verdedigende speler spelen van de bal met gebalde vuist
  - Het door een doelverdediger of een andere verdedigende speler onder water duwen van de bal als men wordt aangevallen
  - Andere fouten zoals vasthouden, terugtrekken, hinderen enz. die een vermoedelijk een doelpunt voorkomen
- Een verdedigende speler, die binnen het 6-metergebied een tegenstander trapt of slaat of een als grof optreden te kwalificeren handeling begaat
- Het door een uitgesloten speler opzettelijk bemoeien met het spel (incl. zich niet naar het terugkomvak begeven)
- Het door een speler of vervanger die op dat moment geen recht tot deelnemen heeft, in het speelveld komen



## Strafworpfout (2/2)

- Het door de coach of een willekeurige teamofficial van de ploeg die niet in balbezit is, aanvragen van een timeout
- Het door de coach, een willekeurige teamofficial of speler ondernemen van elke actie met de intentie om een mogelijk doelpunt te voorkomen of het spel te vertragen
- Het door een verdedigende speler, inclusief de doelverdediger, van achteren hinderen van een aanvallende speler binnen het 6 metergebied indien de aanvallende speler zijn gezicht naar het doel heeft en een doelpoging doet, tenzij de verdedigende speler slechts de bal raakt

## Belangrijkste tekens gebruikt door de scheidsrechters (1/2)



- De scheidsrechter beweegt zijn arm omlaag vanuit een verticale positie
  - Begin van een speelperiode
  - Herbegin na een doelpunt
  - Nemen van een strafworp



- De scheidsrechter wijst met 1 arm in de richting van de aanval en met de andere arm naar het punt waar de bal in het spel gebracht moet worden, bij een vrije worp, hoekworp of doelworp



- Teken om de uitsluiting van een speler aan te geven, door naar de speler te wijzen en vervolgens de arm te bewegen in de richting van de speelveldbegrenzing, onmiddellijk gevolgd door het aangeven van het capnummer van de uitgesloten speler



- Teken voor het gelijktijdig uitsluiten van twee spelers. De scheidsrechter zal met beide handen naar de twee spelers wijzen, en aangeven dat ze uitgesloten zijn en vervolgens de capnummers aangeven

## Belangrijkste tekens gebruikt door de scheidsrechters (2/2)



- Teken voor het toekennen van een strafworp. De scheidsrechter brengt zijn arm met vijf opgestoken vingers omhoog. Daarna geeft hij de jurytafel het capnummer door van de verdedigende speler tegen wie de strafworp is toegekend



- De scheidsrechter zal een doelpunt aangeven met een fluitsignaal gevolgd door het onmiddellijk wijzen naar het midden van het speelveld



- Teken om een overtreding van de 2 meterregel aan te geven. De scheidsrechter geeft het nummer twee aan, door de wijs en de middelvinger omhoog te steken met de arm verticaal gestrekt

