



Polski Związek Pływacki

# PIŁKA WODNA

**PRZEPISY GRY**  
2026

Tłumaczenie i opracowanie:  
Łukasz Król



## Spis treści

PRZEDMOWA.....	2
1. POSTANOWIENIA OGÓLNE.....	4
2. DRUŻYNY I ZAWODNICY .....	4
3. OFICJELE TECHNICZNI .....	8
4. CZAS TRWANIA I WYNIK MECZU .....	17
5. TIMEOUT .....	18
6. ROZPOCZĘCIE I WZNOWIENIE GRY .....	20
7. SPOSÓB ZDOBYWANIA BRAMEK.....	22
8. FAULE ZWYKŁE.....	25
9. POSIADANIE PIŁKI PRZEZ DRUŻYNĘ I CZAS AKCJI .....	26
10. FAULE WYKLUCZAJĄCE .....	28
11. FAULE POWODUJĄCE RZUT KARNY.....	34
12. RZUTY WOLNE.....	36
13. RZUTY OD BRAMKI.....	38
14. RZUTY ROŻNE.....	39
15. RZUTY NEUTRALNE.....	40
16. RZUTY KARNE .....	41
17. PRZEWINIENIA OSOBISTE .....	43
18. ŻÓŁTE I CZERWONE KARTKI .....	44
19. WYPADKI, URAZY, CHOROBY ORAZ WYMOGI DOTYCZĄCE BEZPIECZEŃSTWA.....	47
20. POLE GRY.....	49
21. OBIEKTY I SPRZĘT .....	51
22. ZAŁĄCZNIKI .....	57
ZAŁĄCZNIK 1 – DIAGRAM OBIEKTU DO PIŁKI WODNEJ .....	58
ZAŁĄCZNIK 2 – SYGNAŁY UŻYWANE PRZEZ OFICJELI TECHNICZNYCH.....	59
ZAŁĄCZNIK 3 – SERIA RZUTÓW KARNYCH.....	64
ZAŁĄCZNIK 10 – TERMINY ZDEFINIOWANE W CZĘŚCI SZÓSTEJ (PIŁKA WODNA).....	70



# PRZEDMOWA

Niniejszy dokument stanowi tłumaczenie przepisów piłki wodnej opublikowanych przez World Aquatics w lutym 2026 roku.

World Aquatics wprowadziło w 2026 roku nową, ujednoliczoną strukturę przepisów obejmującą wszystkie sporty wodne pozostające w jurysdykcji tej organizacji. Przepisy zostały zebrane w jeden spójny dokument zatytułowany Competition Regulations, który składa się z następujących części:

- Część Pierwsza – Przepisy wspólne dla wszystkich sportów wodnych
- Część Druga – Przepisy pływania
- Część Trzecia – Przepisy pływania na wodach otwartych
- Część Czwarta – Przepisy skoków do wody
- Część Piąta – Przepisy skoków z dużej wysokości (High Diving)
- Część Szósta – Przepisy piłki wodnej
- Część Siódma – Przepisy pływania artystycznego
- Część Ósma – Przepisy kategorii Masters
- Część Dziewiąta – Definicje pojęć oraz zasady interpretacji przepisów

Niniejsze opracowanie obejmuje wyłącznie Część Szóstą – Przepisy piłki wodnej.

Tłumaczenie zostało przygotowane z myślą o stosowaniu przepisów w realiach polskiej piłki wodnej. W związku z tym:

- w niektórych miejscach wprowadzono dostosowania terminologiczne do praktyki stosowanej w Polsce,
- część punktów oraz załączników zawartych w oryginalnym dokumencie World Aquatics została celowo pominięta, ponieważ nie mają one zastosowania w krajowym systemie rozgrywek,
- w wybranych miejscach dodano komentarze redakcyjne, mające na celu ułatwienie interpretacji przepisów w praktyce sędziowskiej i organizacyjnej.

Należy podkreślić, że nadrzędnym dokumentem regulującym organizację i przebieg zawodów piłki wodnej w Polsce jest Regulamin Zawodów Piłki Wodnej, zatwierdzony przez Zarząd Polskiego Związku Pływackiego.

W związku z powyższym niniejsze tłumaczenie przepisów World Aquatics należy czytać łącznie z Regulaminem Zawodów Piłki Wodnej, a oba dokumenty powinny być interpretowane równolegle.

W przypadku wystąpienia rozbieżności pomiędzy przepisami World Aquatics a Regulaminem Zawodów Piłki Wodnej, w odniesieniu do zawodów organizowanych przez

Polski Związek Pływacki, nadrzędne zastosowanie ma Regulamin Zawodów Piłki Wodnej.

Dokument ten jest stosowany w zawodach organizowanych przez Polski Związek Pływacki przy wsparciu Komitetu Technicznego Piłki Wodnej.



Niniejsze tłumaczenie ma charakter pomocniczy i interpretacyjny, natomiast w przypadku wątpliwości dotyczących brzmienia przepisów, wiążącym źródłem pozostaje oryginalny tekst przepisów World Aquatics w języku angielskim.

### **Klauzula prawno-redakcyjna**

Oryginalny tekst przepisów stanowi własność World Aquatics i został opublikowany w ramach dokumentu Competition Regulations w lutym 2026 roku.

Niniejszy dokument stanowi tłumaczenie oraz opracowanie redakcyjne przygotowane na potrzeby środowiska piłki wodnej w Polsce.

© 2026 Łukasz Król – tłumaczenie i opracowanie. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Rozpowszechnianie, kopiowanie lub publikowanie niniejszego tłumaczenia w całości lub w części wymaga zgody autora, z wyjątkiem wykorzystania w działalności sędziowskiej związanej z rozgrywkami piłki wodnej.



# 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1.1 Niniejsze Przepisy mają zastosowanie do zawodów piłki wodnej podczas Igrzysk Olimpijskich, podczas zawodów World Aquatics oraz podczas wszelkich innych zawodów rozgrywanych zgodnie z przepisami World Aquatics (w szczególności niniejszymi Przepisami Rozgrywek).

1.2 Terminy zdefiniowane w niniejszej Części Szóstej (oznaczone wielką literą na początku) mają znaczenie nadane im w Części Dziewiątej oraz w Załączniku 10 do niniejszej Części Szóstej.

## 2. DRUŻYNY I ZAWODNICZY

2.1 Każdy Mecz jest rozgrywany pomiędzy dwiema (2) Drużynami.

2.2 Lista startowa Drużyny:

2.2.1 Każda Drużyna musi przed rozpoczęciem każdego Meczu złożyć Listę startową, zgodnie z terminem określonym przez World Aquatics i/lub KTPW.

2.2.2 Z zastrzeżeniem postanowień Załącznika 7 do niniejszej Części Szóstej, Lista startowa każdej Drużyny musi obejmować co najmniej siedmiu (7) i nie więcej niż czternastu (14) Zawodników uprawnionych do udziału w danym Meczu. Lista startowa musi obejmować:

2.2.2.1 maksymalnie dwunastu (12) Zawodników wyznaczonych jako Zawodnicy z pola;

2.2.2.2 co najmniej jednego (1) i nie więcej niż dwóch (2) Zawodników wyznaczonych jako Bramkarz(e). Dla uniknięcia wątpliwości – nawet jeśli Drużyna posiada na Liście startowej tylko jednego (1) wyznaczonego Bramkarza, maksymalna liczba Zawodników z pola pozostaje na poziomie dwunastu (12);

2.2.2.3 jednego (1) Zawodnika wyznaczonego jako Kapitan. Kapitan, wraz z Głównym Trenerem Drużyny, odpowiada za promowanie właściwego zachowania i dyscypliny Drużyny.

2.2.3 Lista startowa Drużyny może również obejmować:

2.2.3.1 maksymalnie trzech (3) Oficjeli Drużyny, przy czym – jeśli zostaną wskazani – musi zostać wyznaczony Główny Trener;

2.2.3.2 maksymalnie dwóch (2) członków personelu medycznego.

### 2.3 Skład Drużyny podczas gry:

2.3.1 Każda Drużyna musi rozpocząć Mecz z siedmioma (7) Zawodnikami w Polu Gry, z których jeden (1) musi być Bramkarzem.

2.3.2 W każdym momencie gry każda Drużyna może mieć maksymalnie jednego (1) Bramkarza w Polu Gry.

2.3.3 Po rozpoczęciu Meczu Drużyna nie ma obowiązku posiadania Bramkarza w Polu Gry i może zdecydować się na grę wyłącznie Zawodnikami z pola.

2.3.4 Zawodnik wskazany jako Bramkarz na Liście startowej Drużyny:

2.3.4.1 z zastrzeżeniem Artykułu 2.3.4.2 niniejszej Części Szóstej, może grać w tym Meczu wyłącznie jako Bramkarz, w tym również po zastąpieniu Bramkarza przez Zmiennika;

2.3.4.2 może grać jako Zawodnik z pola wyłącznie wtedy, gdy w danym momencie Meczu jego Drużyna ma mniej niż sześciu (6) uprawnionych i dostępnych Zawodników z pola (w tym Zmienników).

2.3.5 Jeżeli w trakcie Meczu Drużyna nie ma już żadnych uprawnionych lub dostępnych Bramkarzy, Zawodnik z pola z jej Listy startowej może grać jako Bramkarz, z zastrzeżeniem przepisów dotyczących Bramkarzy zawartych w niniejszej Części Szóstej.

2.3.6 Jeżeli w trakcie Meczu Drużyna nie ma siedmiu (7) dostępnych Zawodników, na przykład z powodu kontuzji lub wykluczenia, Drużyna musi kontynuować Mecz dostępnymi Zawodnikami. Minimalna liczba Zawodników Drużyny w trakcie Meczu wynosi dwóch (2). Jeżeli w trakcie Meczu Drużyna ma mniej niż dwóch (2) dostępnych Zawodników, Drużyna ta przegrywa Mecz walkowerem, Mecz zostaje zakończony, a konsekwencje określa KTPW.

2.3.7 Jeżeli Zawodnik zmienia rolę z Zawodnika z pola na Bramkarza lub odwrotnie, przed wejściem do Pola Gry musi dokonać wymaganej zmiany czepek.

2.3.8 Zmiennicy oraz każdy Zawodnik, który nie znajduje się w Polu Gry, muszą przebywać:

2.3.8.1 na początku każdego Okresu gry: na ławce Drużyny, z tym że Zawodnik wykluczony może przebywać w Strefie powrotu po Wykluczeniu na początku Okresu gry, jeżeli jego okres wykluczenia nadal trwa;

2.3.8.2 w trakcie gry:

2.3.8.2.1 siedząc na ławce Drużyny przez cały Mecz, chyba że przemieszczają się w celu wejścia do lub zejścia z Pola Gry, wejścia do Strefy powrotu po Wykluczeniu lub do Strefy lotnych zmian, o ile jest to dozwolone zgodnie z niniejszą Częścią Szóstą; z tym że

2.3.8.2.2 w przerwach pomiędzy Okresami gry oraz podczas timeoutów Zmiennicy i/lub Zawodnicy na ławce Drużyny mogą stać i przemieszczać się wzdłuż boku basenu pomiędzy ławką Drużyny a Linią Środkową.

## 2.4 Oficjele Drużyny

2.4.1 Zgodnie z Artykułem 2.2.3 niniejszej Części Szóstej, Drużyna może mieć maksymalnie trzech (3) Oficjeli Drużyny (nie ma jednak obowiązku posiadania żadnego). Jeżeli Drużyna ma jakichkolwiek Oficjeli Drużyny, jeden (1) z nich musi być wyznaczony jako Główny Trener.

2.4.2 Główny Trener może pozostawać siedząc na ławce Drużyny albo może stać lub



przemieszczać się wzdłuż boku basenu przed Ławką Drużyny, lecz nie dalej niż do defensywnej Linii Bramkowej swojej Drużyny, z wyjątkiem gdy:

2.4.2.1 podczas Posiadania piłki przez jego Drużynę Główny Trener może stać lub przemieszczać się wzdłuż boku basenu przed Ławką Drużyny, lecz nie dalej niż do defensywnej Linii 6 metrów swojej Drużyny; oraz

2.4.2.2 w przerwach pomiędzy Okresami gry albo przed wznowieniem gry po przyznaniu Bramki, lub podczas timeoutów, Główny Trener może stać i przemieszczać się wzdłuż boku basenu pomiędzy Ławką Drużyny a Linią Środkową.

2.4.3 Oficjele Drużyny inni niż Główny Trener muszą siedzieć na Ławce Drużyny, z tym że w przerwach pomiędzy Okresami gry oraz podczas timeoutu mogą stać i przemieszczać się wzdłuż boku basenu pomiędzy Ławką Drużyny a Linią Środkową.

2.4.4 Personel medyczny Drużyny musi siedzieć na Ławce Drużyny, z wyjątkiem sytuacji, gdy konieczne jest udzielenie pomocy Zawodnikowi lub zaspokojenie innych potrzeb medycznych.

## **2.5 Procedura zmian**

2.5.1 Z zastrzeżeniem niniejszego Artykułu 2.5 oraz zgodnie z postanowieniami zawartymi w innych miejscach niniejszej Części Szóstej, Drużyna może w dowolnym momencie gry zastąpić Zawodnika (zarówno Zawodnika z pola, jak i Bramkarza) znajdującego się w Polu Gry poprzez zmianę, korzystając z:

2.5.1.1 Strefy powrotu po Wykluczeniu; albo

2.5.1.2 Strefy lotnych zmian.

2.5.2 Z zastrzeżeniem Artykułu 2.5.8 niniejszej Części Szóstej, Zawodnicy znajdujący się w Polu Gry mogą być zmieniani w dowolnym momencie gry poprzez Strefę powrotu po Wykluczeniu, w następujący sposób:

2.5.2.1 Zawodnik opuszczający Pole Gry musi wptynać do Strefy powrotu po Wykluczeniu położonej najbliżej Bramki, której broni; następnie może pozostać w tej strefie albo może przejść na Ławkę Drużyny.

2.5.2.2 Zmiennik może następnie wejść do Pola Gry ze Strefy powrotu po Wykluczeniu dopiero po tym, jak Zawodnik opuszczający Pole Gry w sposób widoczny wynurzy się na powierzchnię wody w obrębie Strefy powrotu po Wykluczeniu.

2.5.3 Z zastrzeżeniem Artykułu 2.5.8 niniejszej Części Szóstej, Zawodnicy znajdujący się w Polu Gry mogą być zmieniani w dowolnym momencie gry poprzez Strefę lotnych zmian, w następujący sposób:

2.5.3.1 Zawodnik opuszczający Pole Gry musi wptynać do Strefy lotnych zmian swojej Drużyny.

2.5.3.2 Zmiennik musi:

2.5.3.2.1 wejść do Strefy lotnych zmian swojej Drużyny zza Linii Bramkowej;

2.5.3.2.2 wejść do Pola Gry ze Strefy lotnych zmian dopiero po tym, jak obaj Zawodnicy dotkną się dłońmi ponad powierzchnią wody.



2.5.4 Zawodnicy opuszczający Pole Gry oraz Zmiennicy wchodzący w ich miejsce muszą być gotowi do opuszczenia i wejścia do Pola Gry bez powodowania nieuzasadnionej zwłoki w Meczu (w tym również wtedy, gdy zmiany są dokonywane przed wznowieniem gry po jakimkolwiek Zatrzymaniu).

2.5.5 Jeżeli Zawodnik uczestniczący w zmianie nie jest gotowy lub nie opuszcza / nie wchodzi do Pola Gry bez nieuzasadnionej zwłoki, Sędzia może – według własnego uznania – kontynuować lub wznowić Mecz bez wejścia Zmiennika do Pola Gry. W każdym czasie późniejszym Zmiennik może wejść do Pola Gry z właściwego obszaru, zgodnie z procedurami określonymi w niniejszym Artykule 2.5.

2.5.6 Zastępowanie Zawodników wykluczonych:

2.5.6.1 Jeżeli zgodnie z niniejszą Częścią Szóstą Zawodnik wykluczony może zostać natychmiast zastąpiony w Polu Gry przez innego Zawodnika, Zawodnik zastępujący może wejść do Pola Gry z dowolnego miejsca przed wznowieniem gry.

2.5.6.2 Jeżeli Zawodnik został wykluczony i nie może zostać natychmiast zastąpiony przez Zmiennika, Zmiennik zastępujący go może (gdy jest to dozwolone zgodnie z niniejszą Częścią Szóstą) wejść do Pola Gry ze Strefy powrotu po Wykluczeniu zgodnie z procedurą zmian poprzez Strefę powrotu po Wykluczeniu określoną w Artykule 2.5.2 niniejszej Części Szóstej.

2.5.7 Z wyjątkiem sytuacji podczas timeoutu, zmiany nie mogą być dokonywane pomiędzy momentem przyznania przez Sędziego Rzutu karnego a wykonaniem tego Rzutu karnego.

2.5.8 Zawodnicy opuszczający i wchodzący do Pola Gry w ramach zmiany mogą to zrobić z dowolnego miejsca w każdym z następujących momentów:

2.5.8.1 w przerwach pomiędzy Okresami gry;

2.5.8.2 bezpośrednio po przyznaniu Bramki;

2.5.8.3 podczas timeoutu;

2.5.8.4 w dowolnym momencie – w celu zastąpienia Zawodnika, który opuścił Pole Gry z powodu krwawienia lub urazu zgodnie z Artykułem 19 niniejszej Części Szóstej.

2.5.9 Zawodnicy mogą opuścić Pole Gry bez uprzedniego wykluczenia i bez natychmiastowego zastąpienia ich przez Zmiennika. W takim przypadku:

2.5.9.1 Zawodnik może opuścić Pole Gry z dowolnego miejsca (w tym m.in. ze Strefy powrotu po Wykluczeniu lub ze Strefy lotnych zmian);

2.5.9.2 ten Zawodnik albo Zmiennik zastępujący go może ponownie wejść do Pola Gry:

2.5.9.2.1 w dowolnym momencie ze Strefy powrotu po Wykluczeniu – za zgodą Sędziego; albo

2.5.9.2.2 z dowolnego miejsca podczas timeoutu, w przerwach pomiędzy Okresami gry albo bezpośrednio po przyznaniu Bramki (bez konieczności uzyskania zgody Sędziego).

## 3. OFICJELE TECHNICZNI

3.1 Mecze piłki wodnej rozgrywane zgodnie z niniejszymi Przepisami Rozgrywek, za wyjątkiem sytuacji opisanych w Regulaminie Rozgrywek, muszą być prowadzone przez:

3.1.1 dwóch (2) Sędziów;

3.1.2 dwóch (2) Asystentów Sędziego;

3.1.3 dwóch (2) Chronometrażystów;

3.1.4 dwóch (2) Sekretarzy; oraz

3.1.5 Sędziego(ów) Wideo (VAR).

3.2 Na wszystkich zawodach każdy Mecz jest dodatkowo prowadzony przez Delegata, który nadzoruje i wspiera prawidłowe funkcjonowanie oraz zgodność z niniejszymi Przepisami Rozgrywek, w tym w szczególności:

3.2.1 prawidłowe i sprawne prowadzenie każdego Meczu i zawodów;

3.2.2 proces oraz decyzje podejmowane przez Oficjeli technicznych podczas Challenge Trenera oraz Przeglądów VAR; oraz

3.2.3 użycie sprzętu wykorzystywanego do prowadzenia Meczu, w tym Monitorów VAR.

3.3 Oficjele techniczni są w każdym przypadku wyznaczani przez KTPW lub jego wyznaczonego przedstawiciela.

3.4 KTPW może, oprócz Oficjeli technicznych wymaganych w Artykułach 3.1 i 3.2 niniejszej Części Szóstej, wyznaczyć jednego (1) lub więcej dodatkowych Oficjeli technicznych w celu wsparcia przeprowadzenia zawodów.

*(Uwaga redakcyjna: w oryginale ten przepis dotyczy zawodów World Aquatics, treść całego punktu 3 została dopasowana do przepisów organizacyjnych PZP.)*

### 3.5 Ogólne uprawnienia Sędziów:

3.5.1 Sędziowie ponoszą ogólną odpowiedzialność za prowadzenie Meczu i posiadają pełne uprawnienia do kierowania Zawodnikami, Oficjelami Drużyny, Oficjelami technicznymi, widzami oraz innymi osobami znajdującymi się na Obiekcie w celu egzekwowania niniejszych Przepisów Rozgrywek podczas Meczu lub zawodów.

3.5.2 Wszystkie decyzje Sędziego są wiążące i ostateczne, chyba że wyraźnie postanowiono inaczej.

3.5.3 Jeżeli niniejsze Przepisy Rozgrywek stanowią, że Sędziowie mogą lub powinni podjąć określone działanie lub decyzję, Sędzia posiada pełną swobodę co do tego, czy i w jaki sposób podjąć taką decyzję lub działanie w celu egzekwowania niniejszych Przepisów Rozgrywek. Jeżeli wymaga to oceny, stanowiska lub uznania Sędziego, Sędzia posiada pełne i wyłączone uprawnienie do dokonania takiej oceny.

3.5.4 Sędziowie nie dokonują domniemań co do faktów danej sytuacji w trakcie Meczu, lecz interpretują to, co obserwują, według najlepszej swojej wiedzy, z uwzględnieniem materiału dowodowego dostarczonego w ramach Przeglądu VAR oraz/lub informacji przekazanych przez innych Oficjeli technicznych, o ile jest to właściwe i przewidziane niniejszymi Przepisami Rozgrywek.

3.5.5 Zawodnicy, Oficjele Drużyny, Oficjele techniczni niebędący Sędziami oraz wszystkie inne osoby obecne na Meczu muszą przez cały czas trwania Meczu podporządkować się decyzjom i poleceniom Sędziów.

3.5.6 Jeżeli jest to konieczne lub właściwe dla zapewnienia zgodności z niniejszymi Przepisami Rozgrywek, Sędzia może zarządzić powtórzenie Meczu lub jego części, w tym w sytuacji, gdy Sędzia stwierdzi lub uzna (po Przeglądzie VAR lub w inny sposób), że jakakolwiek błędna decyzja lub zaniechanie zostało popełnione przez Oficjela technicznego.

3.5.6.1 Jeżeli został wyznaczony Delegat, Sędzia skonsultuje z nim kwestię powtórzenia Meczu lub jego części, jednak ostateczna decyzja należy do Sędziego.

3.5.6.2 Żaden Mecz ani jego część nie mogą zostać powtórzone w wyniku błędu lub innych okoliczności ujawnionych po zakończeniu Meczu.

3.5.6.3 Zgodnie z Artykułem 12.6 Części Pierwszej, decyzje w piłce wodnej nie podlegają odwołaniu, a zgodnie z Artykułem 1.5 Załącznika 4 do niniejszej Części Szóstej wynik ani rezultat Meczu nie zostaną unieważnione ani w inny sposób zmienione wskutek jakiegokolwiek decyzji (niezależnie od tego, czy była ona związana z Przeglądem VAR czy nie), która zostanie uznana za nieprawidłową (z wyjątkiem sytuacji rozstrzygniętych przez Sędziego w trakcie Meczu zgodnie z niniejszą Częścią Szóstą).

3.5.7 Zasadniczo, oprócz szczegółowych uprawnień i obowiązków określonych w niniejszych Przepisach Rozgrywek, Sędziowie mogą:

3.5.7.1 przyznać lub nie przyznać Faulu zwykłego, Przewinienia wykluczającego albo Faulu powodującego rzut karny;

3.5.7.2 powstrzymać się od przyznania Faulu zwykłego, Przewinienia wykluczającego albo Faulu powodującego rzut karny, jeżeli jego przyznanie pozbawiłoby Drużynę faulowaną Korzyści lub w inny sposób stanowiłoby korzyść dla Drużyny Zawodnika popełniającego przewinienie.

3.5.7.3 Nakazać usunięcie z Pola gry lub Strefy zawodów dowolnego Zawodnika, Oficjela Drużyny, widza, Oficjela technicznego lub innej osoby obecnej na meczu, której zachowanie uniemożliwia prawidłową kontynuację meczu lub uniemożliwia Sędziom albo innym Oficjelom technicznym wykonywanie ich obowiązków w sposób prawidłowy i bezstronny, albo jeżeli jest to w inny sposób konieczne do egzekwowania niniejszych Przepisów Zawodów.

3.5.7.4 Przerwać (wstrzymać) lub zakończyć mecz w dowolnym momencie, jeżeli zachowanie Zawodników, Oficjeli Drużyn, widzów lub innych osób, albo jakakolwiek inna okoliczność:

3.5.7.4.1 uniemożliwia prawidłową kontynuację meczu lub doprowadzenie meczu do prawidłowego zakończenia; albo

3.5.7.4.2 jeżeli jest to konieczne dla zapewnienia bezpieczeństwa osób obecnych na meczu (w tym Zawodników, Oficjeli Drużyn, Oficjeli technicznych i/lub widzów).

3.5.7.5 Zakończyć mecz, jeżeli Zawodnik lub Oficjel Drużyny odmawia opuszczenia Pola gry lub Strefy zawodów mimo wydania takiego polecenia.

3.5.8 Jeżeli mecz zostanie zakończony (abandoned), wynik meczu zostanie rozstrzygnięty przez KTPW lub podmiot przez niego wyznaczony

### **3.6 Podejmowanie decyzji przez dwóch Sędziów**

3.6.1 Sędziowie wspólnie sprawują pełną i wyłączną kontrolę nad Meczem.

3.6.2 Każdy z Sędziów, działając samodzielnie lub wspólnie, posiada pełne, równe i nadrzędne uprawnienia do prowadzenia Meczu, w tym do orzekania Fauli, nakładania sankcji oraz podejmowania decyzji w celu egzekwowania niniejszych Przepisów Rozgrywek.

3.6.3 Każde odniesienie w niniejszej Części Szóstej do decyzji, działania, uznania lub innego uprawnienia „Sędziego” lub „Sędziów”, jak również do Artykułu mającego zastosowanie do Sędziego lub Sędziów, może dotyczyć jednego Sędziego albo Sędziów działających wspólnie (chyba że z kontekstu wynika inaczej).

3.6.4 Każdy Sędzia obserwuje i prowadzi Mecz jako całość. Każdy Sędzia może wydać każde orzeczenie lub podjąć decyzję dotyczącą gry lub okoliczności w dowolnej części Pola Gry lub Obszaru Zawodów (niezależnie od tego, czy w momencie podejmowania decyzji jest Sędzią znajdującym się bliżej danej sytuacji).

3.6.5 Sędziowie mogą konsultować się i omawiać decyzje między sobą lub z innym Oficjalem technicznym, jeżeli uznają to za konieczne lub właściwe (w tym na przykład, gdy drugi Sędzia lub inny Oficjal techniczny mógł mieć inny lub lepszy ogląd sytuacji). Dla uniknięcia wątpliwości – Sędzia nie ma obowiązku (chyba że niniejsze Przepisy Rozgrywek stanowią inaczej) konsultowania się z jakąkolwiek osobą przed podjęciem decyzji na podstawie niniejszych Przepisów Rozgrywek.

3.6.6 Sędzia może zmienić decyzję, orzeczenie lub nałożoną sankcję:

3.6.6.1 jeżeli zmiana nastąpi przed ponownym wprowadzeniem piłki do gry lub przed wznowieniem gry (jeżeli była ona zatrzymana); albo

3.6.6.2 zgodnie z niniejszymi Przepisami Rozgrywek (w tym w przypadku Przeglądu VAR).

3.6.7 Jeżeli Sędziowie wydadzą sprzeczne decyzje, inne niż w okolicznościach określonych w Artykule 3.8.6 niniejszej Części Szóstej, Sędziowie przeprowadzą konsultację i wydadzą wspólną decyzję, konsultując się z innymi Oficjalami technicznymi, jeżeli uznają to za konieczne lub właściwe.

3.6.8 Różnice zdań lub rozbieżności decyzyjne pomiędzy Sędziami na jakimkolwiek etapie Meczu lub w odniesieniu do jakiegokolwiek decyzji nie stanowią podstawy do protestu ani odwołania.

### **3.7 Ustawienie Sędziów**

3.7.1 Na początku Meczu oraz na początku każdego Okresu gry, Sędziowie zajmują pozycję:

3.7.1.1 po jednym (1) z każdej strony basenu;

3.7.1.2 na Linii 6 metrów znajdującej się po prawej stronie względem kierunku, w którym zwrócenie są w stronę Pola Gry (chyba że urządzenie do uwolnienia piłki nie jest dostępne i Sędzia jest zobowiązany rozpocząć Mecz poprzez wypuszczenie piłki zgodnie z Artykułem 6.5.2

niniejszej Części Szóstej — w takim przypadku Sędzia wypuszcza piłkę, a następnie zajmuje swoją pozycję);

3.7.1.3 Sędzia wymieniony jako pierwszy w oficjalnym programie lub harmonogramie zawodów rozpoczyna Mecz po tej samej stronie basenu co Stół Oficjeli.

### **3.7.2 Podczas Meczu:**

3.7.2.1 W trakcie gry Sędziowie pozostają po tej samej stronie basenu, po której rozpoczęli dany Okres gry, jednak mogą swobodnie poruszać się bez ograniczeń wzdłuż tej strony basenu, zajmując pozycję, którą uznają za najlepszą dla właściwej obserwacji i prowadzenia Meczu.

3.7.2.2 Na początku każdego Okresu gry, w którym Drużyny nie zmieniły stron (tj. na początku drugiego i czwartego Okresu gry), Sędziowie zamieniają się pozycjami (stronami basenu oraz Liniami 6 metrów).

3.7.2.3 Podczas każdego Zatrzymania gry oraz w przerwach pomiędzy Okresami gry, Sędziowie mogą swobodnie przemieszczać się w dowolne miejsce Obiektu.

### **3.8 Obowiązki Sędziów podczas Meczu**

3.8.1 Zgodnie z Artykułem 3.5 niniejszej Części Szóstej, Sędziowie posiadają pełne uprawnienia oraz ponoszą pełną odpowiedzialność za kierowanie i prowadzenie Meczu. Obowiązki Sędziów zostały określone w całej niniejszej Części Szóstej i obejmują, między innymi, obowiązki wskazane w niniejszym Artykule 3.8.

3.8.2 W celu rozpoczęcia Meczu Sędzia znajdujący się po tej samej stronie co Stół Sędziowski daje sygnał gwizdkiem.

3.8.3 Następnie Sędziowie używają gwizdka w celu:

3.8.3.1 rozpoczęcia i wznowienia gry (w tym na początku Okresu gry), jeżeli Sędzia uzna to za konieczne;

3.8.3.2 wznowienia gry po zdobyciu Bramki;

3.8.3.3 przyznania Bramki, Rzutu od bramki, Rzutu różnego lub Rzutu neutralnego;

3.8.3.4 zasygnalizowania naruszeń niniejszej Części Szóstej, w tym przyznania Faulu;

3.8.3.5 zasygnalizowania przyznania timeoutu zgodnie z Artykułem 5 niniejszej Części Szóstej;

3.8.3.6 zasygnalizowania każdego innego Zatrzymania gry; oraz/lub

3.8.3.7 w innych przypadkach wymaganych niniejszą Częścią Szóstą.

3.8.4 Z zastrzeżeniem obowiązku Zawodników do bycia przygotowanymi do zmian bez opóźniania Meczu zgodnie z Artykułem 2.5.4 niniejszej Części Szóstej, w przypadku Zatrzymania gry Sędziowie umożliwią zakończenie zmian przed wznowieniem gry.

3.8.5 Przy przyznaniu Rzutu wolnego, Rzutu od bramki, Rzutu różnego lub Rzutu karnego, Sędzia dokonujący przyznania zagwizdże i wykona odpowiedni sygnał (zgodnie z Załącznikiem 2). Obaj Sędziowie wskażą kierunek ataku Drużyny, której przyznano rzut — jeżeli ma to zastosowanie.

3.8.6 Jeżeli Sędziowie równocześnie przyznają Faule dla przeciwnych Drużyn, Sędziowie przeprowadzą konsultację w celu wydania wspólnej decyzji zgodnie z Artykułem 3.6.7 niniejszej Części Szóstej. Jeżeli nie zostanie osiągnięta wspólna decyzja:

3.8.6.1 W przypadku jednoczesnego przyznania Fauli zwykłych dla przeciwnych Drużyn — przyznaje się Rzut neutralny, wykonywany przez Sędziego.

3.8.6.2 W przypadku jednoczesnego przyznania Faulu zwykłego oraz Przewinienia wykluczającego lub Faulu powodującego rzut karny dla przeciwnych Drużyn — przyznaje się Przewinienie wykluczające lub Faul powodujący rzut karny.

3.8.6.3 W przypadku jednoczesnego przyznania Przewinienia wykluczającego oraz Faulu powodującego rzut karny dla przeciwnych Drużyn — przyznaje się Faul powodujący rzut karny.

3.8.6.4 W przypadku jednoczesnego przyznania dla przeciwnych Drużyn decyzji o Rzucie od bramki i Rzucie różnym — przyznaje się Rzut różny.

3.8.6.5 W przypadku jednoczesnego przyznania Przewinień wykluczających dla przeciwnych Drużyn:

3.8.6.5.1 Każde Przewinienie wykluczające zostaje zastosowane.

3.8.6.5.2 Sędziowie poinformują Sekretarzy, którzy Zawodnicy mają zostać wykluczeni, oraz dopilnują, aby Zawodnicy ci opuścili Pole Gry. W razie potrzeby Sędziowie polecą usunięcie piłki z wody na czas wykonywania tych czynności.

3.8.6.5.3 Gra zostaje wznowiona Rzutem wolnym dla Drużyny, która była w Posiadaniu piłki przed przyznaniem Przewinień wykluczających, bez resetowania zegara czasu akcji.

3.8.6.5.4 Jeżeli w momencie przyznania jednoczesnych Przewinień wykluczających żadna Drużyna nie była w Posiadaniu piłki, gra zostaje wznowiona Rzutem neutralnym, a zegar czasu akcji zostaje uruchomiony ponownie.

3.8.6.6 W przypadku jednoczesnego przyznania Rzutów karnych dla przeciwnych Drużyn:

3.8.6.6.1 Każda Drużyna wykona jeden Rzut karny.

3.8.6.6.2 Pierwszy Rzut karny wykona Drużyna będąca w Posiadaniu piłki lub ostatnio będąca w Posiadaniu piłki przed przyznaniem decyzji.

3.8.6.6.3 Po wykonaniu drugiego Rzutu karnego gra zostaje wznowiona Rzutem wolnym na Linii środkowej lub za nią, przyznanym Drużynie, która wykonywała pierwszy Rzut karny, z resetem zegara czasu akcji do 28 sekund.

3.8.6.7 W przypadku innych jednoczesnych decyzji dotyczących Fauli lub rzutów dla przeciwnych Drużyn (tj. niewskazanych w niniejszym Artykule 3.8), Sędziowie określą właściwą decyzję.

3.8.7 Jeżeli Sędziowie równocześnie przyznają Faule tej samej Drużynie, Sędziowie przeprowadzą konsultację w celu wydania wspólnej decyzji zgodnie z Artykułem 3.6.7 niniejszej Części Szóstej. Jeżeli nie zostanie osiągnięta wspólna decyzja:

3.8.7.1 W przypadku jednoczesnego przyznania Fauli zwykłych tej samej Drużynie — Rzut wolny zostaje wykonany z miejsca, w którym znajdowała się piłka, w zwykły sposób.

3.8.7.2 W przypadku jednoczesnego przyznania Faulu zwykłego oraz Przewinienia wykluczającego lub Faulu powodującego rzut karny tej samej Drużynie — przyznaje się Przewinienie wykluczające lub Faul powodujący rzut karny.

3.8.7.3 W przypadku jednoczesnego przyznania Przewinienia wykluczającego oraz Faulu powodującego rzut karny tej samej Drużynie — przyznaje się Faul powodujący rzut karny.

3.8.7.4 W przypadku jednoczesnego przyznania Rzutu od bramki i Rzutu różnego tej samej Drużynie — przyznaje się Rzut różny.

### **3.8.8 Sprzęt komunikacji audio Sędziów i Oficjeli technicznych**

3.8.8.1 Podczas Meczu każdy Sędzia posiada zestaw słuchawkowy umożliwiający komunikację z drugim Sędzią, Stołem Sędziowskim oraz Sędzią Wideo (VAR), w zakresie wymaganym niniejszą Częścią Szóstą.

3.8.8.2 Delegat oraz Sędzia Wideo (VAR) posiadają zestaw słuchawkowy w celu:

3.8.8.2.1 otrzymywania informacji ze Stołu Sędziowskiego; oraz

3.8.8.2.2 wspierania Sędziów, gdy zostaną o to poproszeni lub zgodnie z niniejszą Częścią Szóstą.

### **3.9 Asystenci Sędziego**

3.9.1 Asystenci Sędziego zajmują pozycję na końcu Linii bocznej, wzdłuż każdej Linii Bramkowej, po tej samej stronie basenu co Stół Sędziowski.

3.9.2 Uprawnienia i obowiązki Asystentów Sędziego zostały określone w całej niniejszej Części Szóstej i obejmują (między innymi) sygnalizowanie:

3.9.2.1 na początku Okresu gry, gdy Zawodnicy są prawidłowo ustawieni na swoich Liniach Bramkowych — poprzez uniesienie jednej ręki pionowo w górę;

3.9.2.2 przyznania Bramki — poprzez uniesienie i skrzyżowanie obu rąk;

3.9.2.3 przyznania Rzutu od bramki — poprzez wskazanie ręką kierunku ataku Drużyny, której przyznano Rzut od bramki;

3.9.2.4 przyznania Rzutu różnego — poprzez wskazanie ręką kierunku ataku Drużyny, której przyznano Rzut różny;

3.9.2.5 Falstartu — poprzez uniesienie obu rąk pionowo w górę;

3.9.2.6 Nieprawidłowego wejścia Zawodnika wykluczonego lub Zmiennika — poprzez uniesienie obu rąk pionowo w górę.

3.9.3 Sygnał Asystenta Sędziego ma charakter doradczy i podlega decyzji Sędziego.

3.9.4 Niezależnie od obowiązków Asystentów Sędziego określonych w niniejszym Artykule 3.9, Sędziowie przez cały czas zachowują nadrzędne uprawnienia do prowadzenia Meczu i podejmowania decyzji. W przypadku sprzeczności pomiędzy decyzją Sędziego a sygnałem Asystenta Sędziego, decydująca jest decyzja Sędziego (z uwzględnieniem ewentualnej konsultacji, którą Sędzia uzna za konieczną lub właściwą).

3.9.5 Każdy Asystent Sędziego otrzymuje zapas piłek, które mogą być przechowywane w koszu lub innym pojemniku. Gdy piłka opuści Pole Gry, Asystent Sędziego niezwłocznie wrzuci nową piłkę do Pola Gry:

3.9.5.1 przy Rzucie od bramki — do Bramkarza Drużyny uprawnionej do wznowienia gry;

3.9.5.2 przy Rzucie różnym — do Zawodnika atakującego znajdującego się najbliżej Asystenta Sędziego;

3.9.5.3 w innych przypadkach — w sposób uznany za właściwy przez Asystenta Sędziego albo zgodnie z poleceniem Sędziego lub niniejszej Części Szóstej.

### **3.10 Sędziowie czasu**

3.10.1 Dwóch (2) Sędziów czasu znajduje się przy Stole Sędziowskim.

3.10.2 Sędziowie czasu rejestrują czas:

3.10.2.1 Czasu rzeczywistej gry;

3.10.2.2 timeoutów;

3.10.2.3 przerw pomiędzy Okresami gry;

3.10.2.4 ciągłego Posiadania piłki przez każdą Drużynę;

3.10.2.5 wykluczeń Zawodników oraz momenty powrotu wykluczonych Zawodników i/lub Zmienników ich zastępujących.

3.10.3 Jeden (1) Sędzia czasu rejestruje dokładny Czas rzeczywistej gry, timeouty oraz przerwy pomiędzy Okresami gry, natomiast drugi Sędzia czasu rejestruje okresy ciągłego Posiadania piłki przez każdą Drużynę.

3.10.4 Sędziowie czasu obsługują zegar czasu akcji zgodnie z niniejszą Częścią Szóstą, w tym ustawiają i resetują zegar czasu akcji po rozpoczęciu gry lub zmianie Drużyny w Posiadaniu piłki. Dla uniknięcia wątpliwości — Sędziowie zachowują nadrzędne uprawnienia i ogólną odpowiedzialność za prowadzenie Meczu, w tym za rozstrzyganie kwestii związanych z Posiadaniem piłki oraz wydawanie Sędziom czasu poleceń dotyczących czasu i/lub zegara czasu akcji, gdy jest to konieczne.

3.10.5 Sędziowie czasu ogłaszają dźwiękowo rozpoczęcie ostatniej minuty Meczu oraz sygnalizują gwizdkiem (lub, jeżeli to konieczne, innym wyraźnym sygnałem dźwiękowym):

3.10.5.1 upływ czterdziestu pięciu (45) sekund timeoutu;

3.10.5.2 zakończenie każdego timeoutu;

3.10.5.3 zakończenie każdego Okresu gry — które powoduje natychmiastowe zakończenie Okresu gry, z wyjątkiem:

3.10.5.3.1 sytuacji, gdy Sędzia przyzna Rzut karny równocześnie z końcem Okresu gry — wówczas Rzut karny zostaje wykonany przed zakończeniem Okresu gry; lub

3.10.5.3.2 gdy zastosowanie ma Artykuł 7.7 niniejszej Części Szóstej.

3.10.5.4 W każdym przypadku określonym w Artykułach 3.10.5.3.1 oraz 3.10.5.3.2 niniejszej Części Szóstej, Okres gry kończy się bezpośrednio po wykonaniu Rzutu karnego albo po przyznaniu Bramki — w zależności od sytuacji.

### **3.11 Sekretarze**

3.11.1 Jeden (1) lub dwóch (2) Sekretarzy znajduje się przy Stole Sędziowskim.

3.11.2 Sekretarze:

3.11.2.1 prowadzą Protokół Meczu.

3.11.2.2 W przypadku zarządzenia timeoutu zgodnie z Artykułem 5 niniejszej Części Szóstej, sygnalizują timeout oraz Zatrzymanie gry gwizdkiem.

3.11.2.3 Zarządzają okresami wykluczenia Zawodników określonymi w niniejszej Części Szóstej, w tym poprzez:

3.11.2.3.1 W przypadku upływu okresu wykluczenia (w odróżnieniu od jego zakończenia np. w wyniku zmiany Posiadania piłki), sygnalizują zakończenie okresu wykluczenia Zawodnika poprzez podniesienie odpowiedniej chorągiewki lub inną zatwierdzoną metodę sygnalizacji;

3.11.2.3.2 Sygnalizują upływ czterech (4) minut Czasu rzeczywistej gry od momentu wykluczenia Zawodnika za Działanie brutalne zgodnie z Artykułem 10 niniejszej Części Szóstej, po czym wykluczony Zawodnik może zostać zastąpiony przez Zmiennika. Sekretarz sygnalizuje upływ czterech (4) minut poprzez podniesienie żółtej chorągiewki wraz z odpowiednią chorągiewką w kolorze czepka Drużyny (białą lub niebieską) lub inną zatwierdzoną metodą sygnalizacji.

3.11.2.4 Sygnalizują czerwoną chorągiewką lub inną zatwierdzoną metodą sygnalizacji:

3.11.2.4.1 każde Nieprawidłowe wejście Zawodnika wykluczonego lub Zmiennika (w tym, lecz nie wyłącznie, po sygnale Asystenta Sędziego wskazującym Nieprawidłowe wejście); sygnał ten powoduje natychmiastowe zatrzymanie gry;

3.11.2.4.2 przyznanie przez Sędziego trzeciego Przewinienia osobistego Zawodnikowi.

3.11.3 Jeden (1) Sekretarz prowadzi Protokół Meczu. Drugi wykonuje obowiązki związane z Nieprawidłowym wejściem Zawodników wykluczonych lub Zmienników, wykluczeniami Zawodników oraz trzecim Przewinieniem osobistym. Jeżeli mecz prowadzi tylko jeden sekretarz przejmuje on obowiązki drugiego sekretarza.

3.11.4 Dla uniknięcia wątpliwości — rola Sekretarzy polega na rejestrowaniu i/lub sygnalizowaniu zdarzeń w Meczu oraz decyzji podejmowanych przez Sędziów i/lub innych Oficjeli technicznych, a nie na podejmowaniu tych decyzji.

*(Uwaga redakcyjna: w oryginale ten przepis wymaga minimum 2 sekretarzy ale dostosowane ten przepis do polskich przepisów.)*

### **3.12 Sędziowie Wideo (VAR)**

3.12.1 Sędziowie Wideo znajdują się przy Monitorze VAR.

3.12.2 Sędziowie Wideo postępują zgodnie z procedurą określoną w Załączniku 4 (Protokół Przeglądu VAR), w tym między innymi:

3.12.2.1 informują Sędziów, jeżeli Przegląd VAR może pomóc Sędziemu, na przykład w przypadku możliwej Bramki lub Działania brutalnego (lub w innych przypadkach określonych w Załączniku 4);

3.12.2.2 przekazują Sędziemu materiał wideo, jeżeli Sędzia o to poprosi.

### **3.13 Zawody niebędące zawodami World Aquatics**

3.13.1 Mecze w zawodach, które nie są zawodami World Aquatics, powinny — o ile to możliwe — mieć liczbę i przydział Oficjeli technicznych określone w Artykule 3.1 niniejszej Części Szóstej.

3.13.2 Jeżeli liczba Oficjeli technicznych określona w Artykule 3.1 niniejszej Części Szóstej nie jest dostępna, Mecze muszą być prowadzone przez minimum trzech (3) Oficjeli technicznych, nie wliczając Sędziego Wideo (VAR).

3.13.3 Jeżeli pomiędzy zawodami lub Meczami w ramach jednych zawodów występują różnice w liczbie dostępnych Oficjeli technicznych, należy wziąć pod uwagę stopień ważności i/lub szczególne wymagania danych zawodów lub Meczów. Jeżeli Mecze mają równą rangę, należy zastosować równą liczbę Oficjeli technicznych, albo ewentualne różnice w ich liczbie powinny zostać ustalone losowo przez organizatorów zawodów.

*(Uwaga redakcyjna: w oryginale ten przepis wymaga minimum 4 Oficjeli technicznych ale dostosowane ten przepis do polskich przepisów.)*

3.14 Jeżeli w zawodach niebędących zawodami World Aquatics Mecz jest prowadzony przez od czterech (4) do ośmiu (8) Oficjeli technicznych:

3.14.1 musi być wyznaczonych co najmniej dwóch (2) Sędziów lub Asystentów Sędziego (łącznie), przy czym musi zostać spełniony jeden z następujących minimalnych wariantów:

3.14.1.1 dwóch (2) Sędziów i dwóch (2) Asystentów Sędziego;

3.14.1.2 jeden (1) Sędzia i dwóch (2) Asystentów Sędziego; lub

3.14.1.3 dwóch (2) Sędziów i zero (0) Asystentów Sędziego.

3.14.2 Jeżeli Mecz jest prowadzony przez dwóch (2) Sędziów i zero (0) Asystentów Sędziego, Sędziowie przejmują obowiązki Asystentów Sędziego (bez obowiązku ścisłego wykonywania sygnałów wymaganych od Asystentów Sędziego).

3.14.3 Jeżeli Mecz jest prowadzony przez jednego (1) Sędziego, Sędzia ten prowadzi Mecz po tej samej stronie basenu co Stół Sędziowski, a Asystenci Sędziego zajmują pozycję po przeciwnej stronie basenu.

3.14.4 Musi być wyznaczony co najmniej jeden (1) Sędzia czasu oraz jeden (1) Sekretarz:

3.14.4.1 jeżeli wyznaczono dwóch (2) Sędziów czasu i dwóch (2) Sekretarzy, ich obowiązki są podzielone zgodnie z Artykułami 3.10 i 3.11 niniejszej Części Szóstej;

3.14.4.2 jeżeli wyznaczono dwóch (2) Sędziów czasu i jednego (1) Sekretarza:

3.14.4.2.1 jeden (1) Sędzia czasu rejestruje dokładny Czas rzeczywistej gry, timeouty oraz przerwy pomiędzy Okresami gry, natomiast drugi Sędzia czasu rejestruje okresy ciągłego Posiadania piłki przez każdą Drużynę, zgodnie z Artykułem 8.12 niniejszej Części Szóstej;

3.14.4.2.2 Sekretarz prowadzi Protokół Meczu oraz wykonuje wszystkie inne obowiązki Sekretarza określone w Artykule 3.11 niniejszej Części Szóstej;

3.14.4.3 jeżeli wyznaczono jednego (1) Sędziego czasu i jednego (1) Sekretarza:

3.14.4.3.1 Sędzia czasu rejestruje okresy ciągłego Posiadania piłki przez każdą Drużynę, zgodnie z Artykułem 8.12 niniejszej Części Szóstej;

3.14.4.3.2 Sekretarz rejestruje dokładny Czas rzeczywistej gry, timeouy oraz przerwy pomiędzy Okresami gry, prowadzi Protokół Meczu zgodnie z Artykułem 20.5.5 Załącznika 4 do niniejszej Części Szóstej oraz rejestruje odpowiednie okresy wykluczeń Zawodników odesłanych z wody.

3.14.5 Jeżeli jest dostępny, Sędzia Wideo (VAR) wspiera Sędziego(ów) zgodnie z Artykułem 3.12 niniejszej Części Szóstej. Dla uniknięcia wątpliwości oraz zgodnie z Artykułem 3.13.2 niniejszej Części Szóstej, brak Sędziego Wideo (VAR) nie uniemożliwia przeprowadzenia Meczu w zawodach niebędących zawodami World Aquatics.

## 4. CZAS TRWANIA I WYNIK MECZU

**4.1 Każdy Mecz składa się z czterech (4) Okresów gry, z których każdy trwa osiem (8) minut Czasu rzeczywistej gry.**

### 4.2 Czas rzeczywistej gry:

4.2.1 Rozpoczyna się na początku każdego Okresu gry w momencie, gdy Zawodnik po raz pierwszy dotknie piłki.

4.2.2 Kończy się na zakończenie każdego Okresu gry, zgodnie ze wskazaniem Sędziego.

4.2.3 W trakcie gry w każdym Okresie gry zatrzymuje się przy każdym Zatrzymaniu gry, na przykład w wyniku Faulu lub Przeglądu VAR.

4.2.4 Po zatrzymaniu pozostaje zatrzymany do momentu ponownego Wprowadzenia piłki do gry poprzez opuszczenie ręki Zawodnika wykonującego właściwy rzut albo do momentu dotknięcia piłki przez Zawodnika po Rzucie neutralnym.

### 4.3 Przerwy pomiędzy Okresami gry:

4.3.1 Dwie (2) minuty pomiędzy pierwszym i drugim Okresem gry oraz pomiędzy trzecim i czwartym Okresem gry.

4.3.2 Pięć (5) minut pomiędzy drugim i trzecim Okresem gry (tj. w połowie Meczu).

4.4 Każdy Mecz po jego zakończeniu ma zwycięzcę i przegranego:

4.4.1 Zwycięzcą Meczu piłki wodnej jest Drużyna, która zdobyła większą liczbę Bramkek po zakończeniu czwartego Okresu gry.

4.4.2 Jeżeli po zakończeniu czwartego Okresu gry obie Drużyny zdobyły taką samą liczbę Bramkek, zwycięzca Meczu zostaje wyłoniony w drodze Serii rzutów karnych, przeprowadzonej zgodnie z Załącznikiem 3 do niniejszej Części Szóstej.

4.5 Jeżeli Mecz lub jego część musi zostać powtórzona z jakiegokolwiek powodu, wszystkie Bramki, Przewinienia osobiste oraz timeouty, które miały miejsce w części Meczu podlegającej powtórzeniu, zostają usunięte z Protokołu Meczu wraz ze wszystkimi wynikającymi z nich konsekwencjami. Jednak wykluczenia za Działanie brutalne, Niewłaściwe zachowanie i/lub każda Czerwona kartka pozostają w Protokole Meczu, nawet jeżeli miały miejsce w części Meczu podlegającej powtórzeniu, a wszelkie konsekwencje dotyczące przyszłych Meczów wynikające z tych zdarzeń nadal obowiązują.

## 5. TIMEOUT

**5.1 Każda Drużyna może zażądać maksymalnie dwóch (2) timeoutów w każdym Meczu.**

5.2 Czas trwania timeoutu wynosi jedną (1) minutę.

**5.3 Timeout może zostać zażądany:**

5.3.1 podczas gry – przez Drużynę będącą w Posiadaniu piłki; lub

5.3.2 podczas każdego Zatrzymania gry – przez Drużynę, która będzie w Posiadaniu piłki przy wznowieniu gry po tym Zatrzymaniu (w tym na przykład po zdobyciu Bramki lub po przyznaniu Rzutu karnego).

**5.3.3 Timeout nie może zostać zażądany:**

5.3.3.1 podczas Przeglądu VAR (w tym w wyniku Coach's Challenge); lub

5.3.3.2 pomiędzy Okresami gry.

**5.4 Timeout musi zostać zażądany przez:**

5.4.1 Głównego Trenera Drużyny (lub innego Oficjela Drużyny działającego jako Główny Trener zgodnie z niniejszą Częścią Szóstą, albo dowolnego Oficjela Drużyny lub Zawodnika, jeżeli żaden Oficjel Drużyny nie pełni funkcji Głównego Trenera); lub

5.4.2 dowolnego Oficjela Drużyny lub Zawodnika przy użyciu urządzenia zatwierdzonego przez Komitet Zarządzający do zgłaszania timeoutu z ławki Drużyny; oraz

5.4.3 w każdym przypadku – poprzez wyraźne wypowiedzenie słowa „Timeout” oraz zasygnalizowanie tego Stółowi Sędziowskiemu lub Sędziemu, poprzez ułożenie rąk w kształt dużej litery „T” (jedna ręka poziomo na drugiej ręce ustawionej pionowo).

### **5.5 Jeżeli timeout został zażądany zgodnie z niniejszym Artykułem 5:**

5.5.1 Sekretarz lub Sędzia, który usłyszy lub zobaczy żądanie, natychmiast sygnalizuje timeout oraz natychmiastowe Zatrzymanie gry gwizdkiem. Mecz pozostaje zatrzymany przez cały czas trwania timeoutu.

5.5.2 Zawodnicy znajdujący się w Polu Gry muszą bez zwłoki ustawić się w tej połowie Pola Gry, której bronią w momencie zarządzenia timeoutu.

5.6 Zgodnie z Artykułem 3.10 niniejszej Części Szóstej, Sędziowie czasu sygnalizują gwizdkiem lub inną metodą dźwiękową:

5.6.1 upływ czterdziestu pięciu (45) sekund timeoutu – od tego momentu Zawodnicy obu Drużyn mogą przemieszczać się w dowolne miejsce Pola Gry;

5.6.2 zakończenie każdego timeoutu.

### **5.7 Po zakończeniu timeoutu gra zostaje wznowiona na sygnał gwizdka Sędziego w następujący sposób:**

5.7.1 Jeżeli timeout został zażądany podczas gry, Drużyna będąca w Posiadaniu piłki w momencie zgłoszenia timeoutu wznowi grę Rzutem wolnym wykonywanym na Linii środkowej lub za nią.

5.7.2 Z zastrzeżeniem Artykułu 5.7.3 niniejszej Części Szóstej, jeżeli timeout został zażądany podczas Zatrzymania gry, gra zostaje wznowiona Rzutem wolnym wykonywanym na Linii środkowej lub za nią przez Drużynę, która byłaby w Posiadaniu piłki po tym Zatrzymaniu.

5.7.3 Jeżeli timeout został zażądany pomiędzy przyznaniem Rzutu karnego a jego wykonaniem, gra zostaje wznowiona poprzez wykonanie Rzutu karnego przez Drużynę, której został on przyznany.

5.8 Timeouty mogą być zarządzane wyłącznie zgodnie z niniejszym Artykułem 5. Żądania timeoutu niespełniające wymogów niniejszego Artykułu 5 (lub w inny sposób naruszające niniejszą Część Szóstą) są nieważne i nie skutkują przyznaniem timeoutu. W związku z tym:

5.8.1 Jeżeli timeout zostanie zażądany podczas gry przez Drużynę, która nie jest w Posiadaniu piłki:

5.8.1.1 gra zostaje zatrzymana, a Rzut karny zostaje przyznany Drużynie przeciwnej (Drużynie będącej w Posiadaniu piłki); oraz

5.8.1.2 Drużyna, która złożyła nieważne żądanie, traci prawo do jednego (1) ze swoich (ważnych) timeoutów, jeżeli nadal posiadała jeden (1).

5.8.2 Jeżeli timeout zostanie zażądany przez Drużynę, która już wykorzystowała dwa (2) timeouty w danym Meczu lub w inny sposób nie posiada już prawa do timeoutu:

5.8.2.1 Jeżeli timeout zostanie zgłoszony podczas gry przez Drużynę będącą w Posiadaniu piłki, lecz bez pozostałych timeoutów, gra zostaje zatrzymana i wznowiona Rzutem wolnym wykonywanym przez Drużynę przeciwną na Linii środkowej lub za nią.

5.8.2.2 Jeżeli timeout zostanie zgłoszony podczas gry przez Drużynę, która nie jest w Posiadaniu piłki i nie posiada już prawa do timeoutu, gra zostaje zatrzymana, a Rzut karny zostaje przyznany Drużynie przeciwnej (Drużynie będącej w Posiadaniu piłki).

5.8.2.3 Jeżeli timeout zostanie zażądany podczas Zatrzymania gry przez Drużynę, która nie posiada już prawa do timeoutu, timeout nie zostanie przyznany.

## 6. ROZPOCZĘCIE I WZNOWIENIE GRY

6.1 Na początku każdego Okresu gry, w tym na początku Meczu, Zawodnicy znajdujący się w Polu Gry dla każdej Drużyny muszą:

6.1.1 ustawić się tak, aby co najmniej część ich głowy znajdowała się w linii z ich defensywną Linią Bramkową;

6.1.2 znajdować się w przybliżeniu w odległości jednego (1) metra od każdego innego Zawodnika;

6.1.3 znajdować się w odległości nie mniejszej niż jeden (1) metr od słupków bramkowych; oraz

6.1.4 w związku z powyższym, pomiędzy słupkami bramkowymi na początku Okresu gry może znajdować się maksymalnie dwóch (2) Zawodników.

6.2 Drużyna wymieniona jako pierwsza w oficjalnym programie lub harmonogramie zawodów dla danego Meczu rozpoczyna Mecz po stronie Pola Gry znajdującej się po prawej stronie Stołu Sędziowskiego, patrząc z Linii bocznej przeciwnej do Stołu Sędziowskiego. Drużyna przeciwna rozpoczyna po drugiej stronie Pola Gry.

6.3 Drużyny, w tym Zawodnicy i Oficjele Drużyny, zmieniają strony przed rozpoczęciem trzeciego Okresu gry.

6.4 Każda Drużyna przez cały czas trwania Meczu zajmuje ławkę Drużyny po tej samej stronie Pola Gry, którą w danym Okresie gry broni. Drużyny zmieniają ławki Drużyny przy zmianie stron.

6.5 Gdy Sędziowie są przekonani, że Drużyny są gotowe i prawidłowo ustawione, Sędzia daje sygnał gwizdkiem do rozpoczęcia Okresu gry, po czym:

6.5.1 jeżeli dostępne jest urządzenie do uwalniania piłki, zostaje ono użyte do uwolnienia piłki na Linii środkowej; lub

6.5.2 jeżeli urządzenie do uwalniania piłki nie jest dostępne, Sędzia uwalnia lub wrzuca piłkę do gry na Linii środkowej (starając się uwolnić piłkę możliwie najbliżej Linii środkowej).



6.6 Jeżeli po uwolnieniu piłki na początku Okresu gry Sędzia uzna, że piłka upadła w sposób dający wyraźną przewagę jednej z Drużyn, Sędzia przyzna Rzut neutralny z Linii środkowej, zgodnie z Artykułem 15 niniejszej Części Szóstej.

6.7 Po zdobyciu Bramki:

6.7.1 Zawodnicy zajmują pozycje w dowolnym miejscu swoich odpowiednich defensywnych połówek Pola Gry. Żadna część głowy Zawodnika nie może znajdować się poza Linia środkową.

6.7.2 Gdy wszyscy Zawodnicy są prawidłowo ustawieni, Sędzia daje sygnał gwizdkiem do wznowienia gry.

6.7.3 Bez zwłoki po sygnale gwizdka Sędziego gra zostaje wznowiona Rzutem wolnym wykonywanym na Linii środkowej lub za nią przez Drużynę, która straciła Bramkę. Gra zostaje wznowiona w momencie, gdy piłka opuści rękę Zawodnika wykonującego Rzut wolny.

6.8 Po timeoucie, z zastrzeżeniem przepisów niniejszej Części Szóstej dotyczących wykonywania Rzutów różnych, Rzutów karnych lub innych okoliczności określonych w niniejszej Części Szóstej:

6.8.1 Zawodnicy mogą zająć dowolne pozycje w Polu Gry.

6.8.2 Gra zostaje wznowiona Rzutem wolnym na sygnał gwizdka Sędziego, zgodnie z Artykułem 5.7 niniejszej Części Szóstej.

6.9 Rozpoczęcie lub wznowienie gry nieprzeprowadzone zgodnie z niniejszym Artykułem 6 może, według uznania Sędziów, zostać powtórzone.

## 7. SPOSÓB ZDOBYWANIA BRAMEK

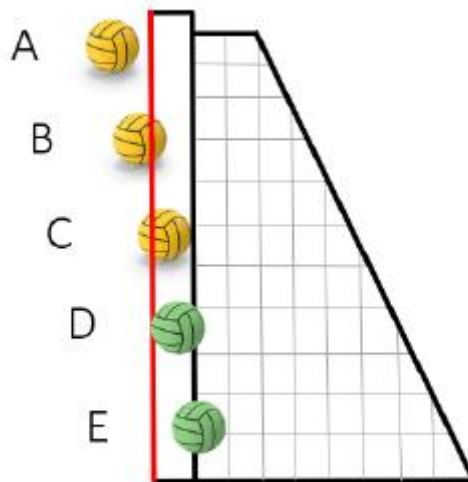
7.1 Bramkę uznaje się za zdobytą, gdy piłka wpadnie do Bramki, co oznacza, że:

7.1.1 piłka przekroczyła przednią krawędź słupków bramkowych (tj. Linie Bramkową) w taki sposób, że żadna część piłki nie jest widoczna przed Linie Bramkową;

7.1.2 pomiędzy słupkami bramkowymi; oraz

7.1.3 poniżej poprzeczki,

co zostało zobrazowane przez piłki oznaczone literami „D” i „E” na ilustracji bezpośrednio poniżej, przy czym przednia krawędź Linii Bramkowej została oznaczona kolorem czerwonym.



7.2 Jeżeli Bramka zostanie zdobytą, zostaje ona zaliczona Drużynie atakującej tę Bramkę, niezależnie od tego, który Zawodnik jako ostatni dotknął piłki lub w inny sposób spowodował zdobycie Bramki.

7.3 W związku z tym, o ile niniejszy Artykuł 7 lub inne postanowienia niniejszej Części Szóstej nie stanowią inaczej, Bramka może zostać zdobytą:

7.3.1 umyślnie lub nieumyślnie;

7.3.2 przez Zawodnika do Bramki przeciwnika lub do własnej Bramki Drużyny (tj. w tym drugim przypadku – tzw. „bramka samobójcza”), nawet na przykład przy wykonywaniu Rzutu wolnego;

7.3.3 z dowolnego miejsca w obrębie Pola Gry; oraz

7.3.4 dowolną częścią ciała Zawodnika, z zastrzeżeniem że Zawodnik atakujący nie może zdobyć Bramki zaciśniętą pięścią (dla uniknięcia wątpliwości – Zawodnik broniący może zdobyć Bramkę dla Drużyny przeciwnej (bramkę samobójczą) zaciśniętą pięścią).

7.4 Z wyjątkiem okoliczności określonych w Artykule 7.5 niniejszej Części Szóstej, Bramka może zostać zdobytą po ostatnim rozpoczęciu lub wznowieniu gry na początku Okresu gry lub po jakimkolwiek Zatrzymaniu gry wyłącznie wtedy, gdy co najmniej dwóch (2) Zawodników (z którejkolwiek Drużyny, w tym Zawodnik, który Wyraźnie Wprowadził piłkę do gry, oraz Zawodnik



zdobywający Bramkę, lecz z wyłączeniem broniącego Bramkarza) umyślnie zagra lub dotknie piłkę.

7.5 Bramka może zostać zdobyta bez konieczności umyślnego zagrania lub dotknięcia piłki przez dwóch (2) Zawodników w następujących okolicznościach:

7.5.1 Bramka może zostać zdobyta Bezpośrednim strzałem lub po Wyraźnym Wprowadzeniu piłki do gry, bez konieczności dotknięcia piłki przez innego Zawodnika, z:

7.5.1.1 Rzutu karnego;

7.5.1.2 Rzutu wolnego wykonanego bez zwłoki zza ofensywnej Linii 6 metrów; lub

7.5.1.3 Rzutu od bramki lub Rzutu różnego.

7.5.2 Bramka może zostać zdobyta przez Zawodnika, który Wyraźnie Wprowadza piłkę do gry, bez konieczności dotknięcia piłki przez innego Zawodnika, lecz nie Bezpośrednim strzałem:

7.5.2.1 z Rzutu różnego; lub

7.5.2.2 zza jego ofensywnej Linii 6 metrów:

7.5.2.2.1 z Rzutu od bramki;

7.5.2.2.2 z Rzutu neutralnego na początku Okresu gry;

7.5.2.2.3 z Rzutu wolnego;

7.5.2.2.4 po rozpoczęciu Meczu lub Okresu gry;

7.5.2.2.5 po timeoutcie;

7.5.2.2.6 po zdobyciu Bramki;

7.5.2.2.7 po Zatrzymaniu gry z powodu urazu lub wymiany czepek;

7.5.2.2.8 po opuszczeniu przez piłkę bocznej części Pola Gry; lub

7.5.2.2.9 po jakimkolwiek innym Zatrzymaniu gry.

7.5.3 Bramka może również zostać zdobyta przez Zawodnika, który Wyraźnie Wprowadza piłkę do gry wewnątrz swojej ofensywnej Linii 6 metrów, a następnie przepływa za swoją ofensywną Linię 6 metrów (bez konieczności dotknięcia piłki przez innego Zawodnika):

7.5.3.1 po Zatrzymaniu gry z powodu urazu, wymiany czepek lub z jakiegokolwiek innego powodu;

7.5.3.2 z Rzutu neutralnego;

7.5.3.3 z Rzutu wolnego; lub

7.5.3.4 po opuszczeniu przez piłkę bocznej części Pola Gry.

7.6 Dla uniknięcia wątpliwości, zgodnie z definicjami zawartymi w Załączniku 10:

7.6.1 Rzut wolny uważa się za wykonany „zza” ofensywnej Linii 6 metrów, jeżeli w momencie jego wykonywania zarówno głowa Zawodnika wykonującego Rzut wolny, jak i piłka znajdują się za ofensywną Linię 6 metrów.



7.6.2 Zawodnika uważa się za znajdującego się „za” ofensywną Linią 6 metrów, gdy zarówno jego głowa, jak i piłka znajdują się za ofensywną Linią 6 metrów.

7.7 Bramka może zostać zdobyta wyłącznie podczas gry. Zgodnie z Artykułem 3.10.5 niniejszej Części Szóstej, Bramka zostanie uznana, jeżeli w momencie upływu czasu na zakończenie Okresu gry:

7.7.1 piłka znajduje się w locie i – bez przejęcia Posiadania piłki przez innego Zawodnika oraz bez umyślnego zagrania lub dotknięcia piłki przez Zawodnika atakującego – przekroczy Linię Bramkową; w takim przypadku Bramka zostaje uznana (niezależnie od tego, że piłka przekroczyła Linię Bramkową po sygnale zakończenia Okresu gry);

7.7.2 w związku z powyższym, bez uszczerbku dla ogólnego brzmienia Artykułu 7.7.1 niniejszej Części Szóstej, Bramka zostanie uznana, jeżeli piłka wpadnie do Bramki po odbiciu od wody, po dotknięciu lub zagraniu przez broniącego Bramkarza lub innego Zawodnika broniącego (o ile nie przejmą oni Posiadania piłki), albo po nieumyślnym dotknięciu lub zagraniu przez Zawodnika atakującego (o ile nie przejmie on Posiadania piłki), albo w wyniku dowolnej kombinacji powyższych zdarzeń.

7.8 Jeżeli piłka znajduje się w locie w momencie zakończenia Okresu gry i Bramka nie zostanie zdobyta zgodnie z Artykułem 7.7 niniejszej Części Szóstej, Okres gry zostaje zakończony.

## 8. FAULE ZWYKŁE

8.1 Jeżeli zostanie popełniony Faul zwykły, Drużynie przeciwnej przyznaje się Rzut wolny, chyba że niniejsza Część Szósta stanowi inaczej.

### **8.2 Faul zwykły zostaje popełniony, jeżeli Zawodnik:**

8.2.1 popełni Falstart;

8.2.2 umyślnie naruszy ustawienie Bramki przed rozpoczęciem Okresu gry;

8.2.3 trzyma się lub odpycha od słupków bramkowych lub ich elementów, od boków lub końców basenu podczas gry lub na początku Okresu gry;

8.2.4 umyślnie odda Posiadanie piłki (niezależnie od tego, czy skutkuje to przejściem Posiadania przez Drużynę przeciwną);

8.2.5 dopuści się Symulowania faulu;

8.2.6 otrzyma jakąkolwiek pomoc fizyczną od członka swojej Drużyny podczas gry;

8.2.7 odepchnie lub odpycha się od przeciwnika, który:

8.2.7.1 Prowadzi piłkę; lub

8.2.7.2 nie trzyma, nie podnosi ani nie niesie piłki;

8.2.8 znajduje się w dowolnym miejscu swojego ofensywnego Obszaru bramkowego, chyba że znajduje się za linią piłki (postrzeganą poziomo w poprzek Pola Gry). Dla uniknięcia wątpliwości:

8.2.8.1 nie będzie to Faul, jeżeli Zawodnik znajduje się poza Linią 2 metrów Drużyny przeciwnej, lecz poza Obszarem bramkowym;

8.2.8.2 Zawodnik znajdujący się za linią piłki może wejść do Obszaru bramkowego, aby otrzymać piłkę, o ile pozostaje za linią piłki;

8.2.8.3 Zawodnik posiadający piłkę w Obszarze bramkowym, który następnie poda lub odda strzał, albo w inny sposób przekaze piłkę innemu Zawodnikowi swojej Drużyny (do tyłu), musi bez zwłoki opuścić Obszar bramkowy, aby uniknąć sankcji na podstawie niniejszego Artykułu 8.2.8;

8.2.9 wykona Rzut wolny, Rzut od bramki, Rzut różny lub Rzut karny w sposób inny niż przewidziany przepisami, z wyjątkiem okoliczności określonych w Artykułach 13.4 i 14.4 niniejszej Części Szóstej; lub

8.2.10 weźmie lub przytrzyma całą piłkę pod powierzchnią wody, gdy jest Atakowany (Tackled) lub w celu jej ukrycia, osłonięcia przed Drużyną przeciwną albo w inny sposób uniemożliwienia Drużynie przeciwnej przeprowadzenia ataku na Zawodnika z piłką lub próby przejścia Posiadania piłki;

8.2.11 z wyjątkiem Bramkarza w jego defensywnym Obszarze 6 metrów:

8.2.11.1 uderzy lub spróbuje uderzyć piłkę zaciśniętą pięścią;

8.2.11.2 dotknięcie (umyślnie lub w inny sposób) piłki obiema (2) rękami jednocześnie, chyba że jest to Bramkarz znajdujący się w Obszarze 6 metrów;

8.2.11.3 dotknięcie dna basenu podczas gry jedną (1) lub obiema nogami, w tym między innymi:

8.2.11.3.1 chodząc po dnie basenu podczas gry; oraz/lub

8.2.11.3.2 odbijając się od dna basenu w celu zagrania piłki, przeprowadzenia ataku na Zawodnika z piłką lub zablokowania przeciwnika; lub

8.2.12 przepłynięcie lub w inny sposób przemieścić całe swoje ciało pod powierzchnią wody w celu uzyskania przewagi pozycyjnej.

8.3 Faul zwykły zostaje również popełniony, jeżeli Drużyna pozostaje w Posiadaniu piłki po upływie czasu zegara czasu akcji, zgodnie z Artykułem 9 niniejszej Części Szóstej.

## 9. POSIADANIE PIŁKI PRZEZ DRUŻYNĘ I CZAS AKCJI

**9.1 Drużyna może utrzymywać Posiadanie piłki bez oddania strzału na Bramkę przeciwnika przez maksymalnie 28 sekund Czasu rzeczywistej gry.**

9.2 Jeżeli Drużyna utrzymuje Posiadanie piłki dłużej niż 28 sekund Czasu rzeczywistej gry, lub w inny sposób dłużej niż czas określony w niniejszym Artykule 9 niniejszej Części Szóstej, bez oddania strzału na Bramkę Drużyny przeciwnej, zostanie przyznany Faul zwykły zgodnie z Artykułem 8.3 niniejszej Części Szóstej.

9.3 Czas pozostający Drużynie w Posiadaniu piłki jest mierzony przez Sędziów czasu przy użyciu dowolnego niezawodnego urządzenia pomiarowego i wyświetlany na Zegarze czasu akcji widocznym dla Oficjeli technicznych i Zawodników zgodnie z Artykułem 21.12 niniejszej Części Szóstej.

**9.4 Okres Posiadania piłki przez Drużynę rozpoczyna się w momencie, gdy Zawodnik tej Drużyny uzyska Posiadanie piłki, w tym przy rozpoczęciu lub wznowieniu Czasu rzeczywistej gry.**

**9.5 Okres Posiadania piłki przez Drużynę kończy się, a Zegar czasu akcji zostaje zresetowany, gdy:**

9.5.1 Zawodnik Drużyny przeciwnej uzyska Posiadanie piłki – wówczas Zegar czasu akcji zostaje zresetowany i rozpoczyna się okres Posiadania Drużyny przeciwnej; lub

9.5.2 Zawodnik tej Drużyny odda strzał na Bramkę Drużyny przeciwnej.

9.6 Dla uniknięcia wątpliwości, okres Posiadania piłki przez Drużynę uważa się za trwający:

9.6.1 gdy piłka jest podawana lub przekazywana pomiędzy Zawodnikami tej Drużyny, w tym poprzez odbicie od powierzchni wody lub od innego Zawodnika (umyślnie lub nieumyślnie), o ile Drużyna przeciwna nie uzyska Posiadania piłki; oraz

9.6.2 po wznowieniu Czasu rzeczywistej gry po przyznaniu przez Sędziego Faulu lub po jakimkolwiek innym Zatrzymaniu gry (z wyjątkiem zakończenia Okresu gry), chyba że Zatrzymanie to skutkuje zmianą Drużyny w Posiadaniu piłki lub niniejsza Część Szósta stanowi inaczej.

9.7 Uznaje się, że Zawodnik oddał strzał na Bramkę Drużyny przeciwnej w momencie, gdy piłka opuściła jego rękę z zamiarem oddania strzału i zdobycia Bramki, niezależnie od tego, czy strzał był celny (tj. niezależnie od tego, czy piłka faktycznie zmierza w kierunku Bramki).

9.8 Po oddaniu strzału:

9.8.1 Jeżeli zostanie zdobyta Bramka, Mecz zostaje wznowiony w zwykły sposób po zdobyciu Bramki, zgodnie z Artykułem 6.7 niniejszej Części Szóstej, a Zegar czasu akcji zostaje zresetowany do 28 sekund.

9.8.2 Jeżeli piłka odbije się lub zostanie skierowana do Pola Gry po trafieniu w słupek, poprzeczkę, innego Zawodnika (w tym Bramkarza i/lub Zawodnika tej samej Drużyny) lub dowolną kombinację powyższych, bez uzyskania Posiadania piłki przez innego Zawodnika:

9.8.2.1 Zegar czasu akcji zostaje zresetowany i nie rozpoczyna ponownego odliczania do momentu, gdy piłka znajdzie się w Posiadaniu Zawodnika;

9.8.2.2 jeżeli Drużyna, która oddała strzał, ponownie uzyska Posiadanie, może utrzymywać Posiadanie bez oddania strzału na Bramkę przeciwnika przez maksymalnie 18 sekund Czasu rzeczywistej gry;

9.8.2.3 jeżeli Drużyna przeciwna uzyska Posiadanie po strzale oddanym przez drugą Drużynę, jej okres Posiadania rozpoczyna się z Zegarem czasu akcji zresetowanym do 28 sekund.

9.8.3 Jeżeli piłka opuści Linie boczną Pola Gry (w tym po odbiciu, bez uzyskania Posiadania przez innego Zawodnika):

9.8.3.1 gra zostaje wznowiona w zwykły sposób określony w Artykule 12.3.1 niniejszej Części Szóstej; oraz

9.8.3.2 Zegar czasu akcji zostaje zresetowany do 28 sekund, z wyjątkiem okoliczności określonych w Artykule 9.10.3 niniejszej Części Szóstej.

**9.9 Jeżeli gra zostaje wznowiona po przyznaniu Faulu wykluczającego, który nie skutkuje zmianą Drużyny w Posiadaniu piłki, przy wznowieniu ta Drużyna może utrzymywać Posiadanie bez oddania strzału na Bramkę przeciwnika przez dłuższy z następujących okresów:**

9.9.1 18 sekund Czasu rzeczywistej gry; lub

9.9.2 czas pozostały na Zegarze czasu akcji, jeżeli w momencie popełnienia Faulu wykluczającego na Zegarze czasu akcji pozostawało więcej niż 18 sekund.

9.10 W następujących okolicznościach Drużyna może utrzymywać Posiadanie piłki bez oddania strzału na Bramkę przeciwnika przez maksymalnie 18 sekund (niezależnie od czasu pozostałego wcześniej na Zegarze czasu akcji):

9.10.1 po wykonaniu Rzutu karnego, który nie skutkuje zmianą Posiadania;

9.10.2 po wykonaniu Rzutu różnego; lub

9.10.3 po przyznaniu Rzutu wolnego w sytuacji, gdy piłka opuściła Pole Gry przez Linie boczną w wyniku:

9.10.3.1 umyślnego działania (Zawodnik zamierzał zagrać lub w inny sposób dotknąć piłki, niezależnie od tego, czy zamierzał, aby piłka opuściła Pole Gry) Zawodnika Drużyny niebędącej w Posiadaniu piłki; lub

9.10.3.2 zablokowania strzału przez broniącego Bramkarza (umyślnie lub nieumyślnie).

9.11 Jeżeli Mecz zostaje wznowiony ze zmianą Posiadania po przyznaniu Rzutu karnego, Rzutu od bramki lub Rzutu neutralnego, Drużyna może następnie utrzymywać Posiadanie zgodnie ze standardowym limitem 28 sekund.

## 10. FAULE WYKLUCZAJĄCE

### 10.1 Faul wykluczający zostaje popełniony, jeżeli Zawodnik:

10.1.1 przeszkadza w wykonaniu Rzutu wolnego, Rzutu od bramki lub Rzutu różnego przez Drużynę przeciwną, w tym między innymi poprzez:

10.1.1.1 umyślne dotknięcie przeciwnika, odepchnięcie go lub niezwolnienie piłki;

10.1.1.2 próbę zagrania piłki przed jej opuszczeniem ręki Zawodnika wykonującego rzut; lub

10.1.1.3 po przyznaniu Rzutu wolnego – niezajęcie pozycji w odległości co najmniej jednego (1) metra od piłki i/lub podniesienie ręki w celu zablokowania podania lub strzału przed oddaleniem się na co najmniej jeden (1) metr od piłki.

10.1.2 blokuje lub próbuje zablokować podanie lub strzał obiema (2) rękami poza swoim defensywnym Obszarem 6 metrów.

10.1.3 umyślnie ochlapie wodą twarzą przeciwnika.

10.1.4 utrudnia lub w inny sposób uniemożliwia swobodne poruszanie się przeciwnikowi, który:

10.1.4.1 Prowadzi piłkę; lub

10.1.4.2 nie trzyma, nie podnosi ani nie niesie piłki.

10.1.4.3 „Utrudnianie” przeciwnikowi w rozumieniu niniejszego Artykułu 10.1.4 obejmuje między innymi:

10.1.4.3.1 pływanie na barkach, plecach lub nogach przeciwnika albo wspinanie się na nie;

10.1.4.3.2 pływanie przez Zawodnika broniącego lub inne przemieszczanie całego jego ciała pod powierzchnią wody w celu uzyskania przewagi pozycyjnej;

10.1.4.3.3 trzymanie, zatapianie lub odciąganie przeciwnika; lub

10.1.4.3.4 używanie jednej (1) lub dwóch (2) rąk do trzymania przeciwnika, który nie jest w Posiadaniu piłki.

10.1.5 popełni Faul (dowolny Faul zwykły lub Faul wykluczający) w sposób taktyczny, co oznacza Faul popełniony wyłącznie lub przede wszystkim w celu utrudnienia lub zatrzymania akcji ofensywnej Drużyny przeciwnej. Dla uniknięcia wątpliwości – Faul nie będzie uznany za taktyczny, jeżeli Zawodnik zamierza przeprowadzić atak na Zawodnika z piłką, zablokować lub w inny sposób prawidłowo bronić akcji, lecz w wyniku tego utrudni lub zatrzyma akcję ofensywną Drużyny przeciwnej.

10.1.6 wykona nieproporcjonalny ruch (oznaczający każdy ruch mający na celu kopnięcie lub uderzenie innego Zawodnika, niezależnie od tego, czy dojdzie do kontaktu), w tym Kopnięcie lub Uderzenie.

10.1.7 przeszkadza w wykonaniu Rzutu karnego po gwizdku Sędziego, w którym to przypadku:

10.1.7.1 Rzut karny zostaje mimo to wykonany przez Drużynę przeciwną (nie przyznaje się Rzutu wolnego); oraz

10.1.7.2 Zawodnik ten zostaje wykluczony do końca Meczu zgodnie z Artykułem 10.7 niniejszej Części Szóstej.

10.2 Faul wykluczający zostaje również popełniony, jeżeli:

10.2.1 Zawodnik dopuści się Działania brutalnego;

10.2.2 Zawodnik dopuści się Niewłaściwego zachowania, oznaczającego:

10.2.2.1 użycie niedopuszczalnego języka;

10.2.2.2 Agresywna gra;

10.2.2.3 odmowa podporządkowania się poleceniom Sędziego;

10.2.2.4 okazywanie braku szacunku wobec Sędziego lub innego Oficjela technicznego;

10.2.2.5 opuszczenie basenu (w tym w celu usiąścia lub stania na krawędzi basenu, schodach lub innym wyjściu z basenu), z wyjątkiem:

10.2.2.5.1 w przypadku zmiany Zawodnika (w tym po wykluczeniu) zgodnie z niniejszą Częścią Szóstą;

10.2.2.5.2 w przypadku wypadku, urazu lub choroby; lub

10.2.2.5.3 za zgodą Sędziego lub w innych przypadkach dopuszczonych przez niniejszą Część Szóstą; lub

10.2.2.6 zachowanie się w inny sposób sprzeczny z Duchem gry lub mogący przynieść ujmę Meczowi, wydarzeniu lub zawodom; lub

10.2.3 jeżeli przy wykonywaniu Rzutu karnego:

10.2.3.1 broniący Bramkarz lub inny Zawodnik nie zajmie prawidłowej pozycji albo oddali się z niej po poleceniu Sędziego zajęcia właściwej pozycji. Jeżeli Bramkarz zostanie wykluczony na podstawie niniejszego Artykułu 10.2.3.1, inny Zawodnik broniący może zająć miejsce Bramkarza na czas wykonywania Rzutu karnego, lecz bez przywilejów Bramkarza (tj. musi pełnić funkcję Bramkarza, lecz przy wykonywaniu tego Rzutu karnego nie będzie mógł na przykład używać dwóch (2) rąk ani zaciśniętej pięści do blokowania piłki); lub

10.2.3.2 broniący Bramkarz ruszy do przodu przed gwizdkiem Sędziego, a następnie Zawodnik odda strzał i Bramka nie zostanie zdobyta. W takim przypadku Bramkarz zostanie wykluczony zgodnie z Artykułem 10.2.3.1 niniejszej Części Szóstej, a Rzut karny zostanie powtórzony.

### **10.3 O ile niniejszy Artykuł 10 lub inne postanowienia niniejszej Części Szóstej nie stanowią inaczej, jeżeli zostanie popełniony Faul wykluczający:**

10.3.1 Sędzia zarządza wykluczenie Zawodnika, który popełnił Faul wykluczający; oraz

10.3.2 Sędzia przyznaje Rzut wolny Drużynie przeciwnej.

### **10.4 Jeżeli Zawodnik zostanie wykluczony na podstawie niniejszego Artykułu 10, o ile nie określono inaczej:**

10.4.1 wykluczony Zawodnik musi opuścić Pole Gry w najbliższym miejscu;

10.4.2 wykluczony Zawodnik musi następnie, bez opuszczania basenu, udać się do Strefy powrotu po wykluczeniu za linią bramkową swojej Drużyny, wynurzając się wyraźnie na powierzchnię wody bez ingerowania w grę;

10.4.3 wykluczony Zawodnik lub Zmiennik zastępujący wykluczonego Zawodnika nie może wejść do Pola Gry ani w inny sposób ingerować w grę przez cały okres wykluczenia;

10.4.4 wykluczony Zawodnik lub zastępujący go Zmiennik, gdy będzie uprawniony do wejścia lub powrotu do Meczu, może wejść do Pola Gry wyłącznie przez Strefę powrotu po wykluczeniu znajdującą się najbliżej linii bramkowej swojej Drużyny, chyba że wejście lub powrót następuje pomiędzy Okresami gry, po zdobyciu Bramki lub podczas timeoutu;

10.4.5 jeżeli wykluczony Zawodnik zostaje zastąpiony przez Zmiennika, wykluczony Zawodnik musi powrócić na ławkę Drużyny;

10.4.6 jeżeli wykluczony Zawodnik zostaje wykluczony do końca Meczu, musi opuścić basen przez Strefę powrotu po wykluczeniu, a następnie opuścić Obszar Zawodów, z wyjątkiem sytuacji określonych w Artykule 17.3 niniejszej Części Szóstej, w których wykluczony Zawodnik może pozostać na ławce Drużyny;

10.4.7 jeżeli wykluczonym Zawodnikiem jest Bramkarz:

10.4.7.1 Zmiennik Bramkarza może zastąpić dowolnego Zawodnika z pola w dowolnym momencie poprzez zmianę zgodnie z Artykułem 2.5 niniejszej Części Szóstej; oraz

10.4.7.2 dodatkowy Zawodnik, który zastąpi wykluczonego Zawodnika i przywróci Drużynie pełną liczbę Zawodników, może wejść wyłącznie zgodnie z Artykułami 10.7–10.9 niniejszej Części Szóstej; oraz

10.4.8 Zawodnik wchodzący do Pola Gry nie może robić tego poprzez skok lub odepchnięcie się od krawędzi lub ściany basenu albo Pola Gry.

**10.5 Jeżeli zostanie popełniony Faul wykluczający inny niż za Niewłaściwe zachowanie, Działanie brutalne lub przeszkadzanie w wykonywaniu Rzutu karnego, Zawodnik:**

10.5.1 nie zostaje wykluczony do końca Meczu; oraz

10.5.2 może powrócić do Pola Gry lub zostać zastąpiony przez Zmiennika ze Strefy powrotu po wykluczeniu najbliższej linii bramkowej swojej Drużyny po najwcześniejszym z następujących momentów:

10.5.2.1 po upływie 18 sekund Czasu rzeczywistej gry od momentu przyznania Faulu wykluczającego. Sekretarze sygnalizują upływ 18 sekund Czasu rzeczywistej gry od momentu przyznania Faulu wykluczającego odpowiednią chorągiewką lub przy użyciu innego urządzenia zatwierdzonego do sygnalizacji podczas danego Meczu;

10.5.2.2 po przyznaniu Bramki, w którym to przypadku wykluczony Zawodnik lub Zmiennik może wejść lub powrócić do Pola Gry z dowolnego miejsca (Zawodnik ten może, lecz nie musi, wejść ze Strefy powrotu po wykluczeniu);

10.5.2.3 po ponownym uzyskaniu Posiadania piłki przez Drużynę wykluczonego Zawodnika, w którym to momencie Sędziowie sygnalizują możliwość powrotu odpowiednim sygnałem ręcznym; lub

10.5.2.4 po przyznaniu Drużynie wykluczonego Zawodnika Rzutu wolnego, Rzutu od bramki lub Rzutu karnego.

10.6 Jeżeli Faul wykluczający zostanie przyznany za Niewłaściwe zachowanie:

10.6.1 wykluczonemu Zawodnikowi zostaje pokazana Czerwona kartka i zostaje on natychmiast wykluczony do końca Meczu.

10.6.2 Wykluczony Zawodnik musi opuścić Pole Gry zgodnie z Artykułem 10.4 niniejszej Części Szóstej.

10.6.3 Wykluczony Zawodnik może zostać zastąpiony przez Zmiennika:

10.6.3.1 jeżeli Faul wykluczający został przyznany podczas gry:

10.6.3.1.1 Sędzia przyzna Rzut wolny Drużynie przeciwnej; oraz

10.6.3.1.2 Zmiennik może zastąpić wykluczonego Zawodnika przy najwcześniejszym wystąpieniu jednej z okoliczności określonych w Artykule 10.5.2 niniejszej Części Szóstej oraz zgodnie z Artykułem 10.4 niniejszej Części Szóstej.

10.6.3.2 jeżeli Faul wykluczający za Niewłaściwe zachowanie zostanie przyznany podczas Zatrzymania gry (w tym pomiędzy Okresami gry, podczas timeoutu lub po przyznaniu Bramki):

10.6.3.2.1 Mecz zostanie wznowiony w zwykły sposób (w sposób, w jaki zostałby wznowiony niezależnie od Faulu; nie przyznaje się żadnego rzutu); oraz

10.6.3.2.2 Zmiennik zastępujący wykluczonego Zawodnika może wejść bezpośrednio przed wznowieniem Meczu.

10.6.3.3 jeżeli wykluczonym Zawodnikiem jest Bramkarz:

10.6.3.3.1 Zmiennik Bramkarza może zastąpić dowolnego Zawodnika z pola w dowolnym momencie poprzez zmianę zgodnie z Artykułem 2.5 niniejszej Części Szóstej; oraz

10.6.3.3.2 dodatkowy Zawodnik, który zastąpi wykluczonego Zawodnika i przywróci Drużynie pełną liczbę Zawodników, może wejść przy najwcześniejszym wystąpieniu jednej z okoliczności określonych w Artykule 10.5.2 niniejszej Części Szóstej oraz zgodnie z Artykułem 10.4 niniejszej Części Szóstej.

### **10.7 Jeżeli Faul wykluczający zostanie przyznany za przeszkadzanie w wykonaniu Rzutu karnego:**

10.7.1 wykluczonemu Zawodnikowi zostaje pokazana Czerwona kartka i zostaje on wykluczony do końca Meczu.

10.7.2 Wykluczony Zawodnik musi opuścić Pole Gry zgodnie z Artykułem 10.3 niniejszej Części Szóstej.

10.7.3 Rzut karny zostaje utrzymany (w tym w przypadku, gdy został już wykonany i zakończył się zdobyciem Bramki — Bramka zostaje uznana) albo powtórzony, jeżeli Sędzia uzna to za właściwe.

10.7.4 Zmiennik może zastąpić wykluczonego Zawodnika przy najwcześniejszym wystąpieniu jednej z okoliczności określonych w Artykule 10.5.2 niniejszej Części Szóstej oraz zgodnie z Artykułem 10.4 niniejszej Części Szóstej.

### **10.8 Jeżeli Faul wykluczający zostanie przyznany za Działanie brutalne:**

10.8.1 wykluczony Zawodnik zostaje wykluczony do końca Meczu i musi opuścić Pole Gry zgodnie z Artykułem 10.4 niniejszej Części Szóstej.

10.8.2 Jeżeli Faul został przyznany podczas gry:

10.8.2.1 Drużynie przeciwnej przyznaje się Rzut karny.

10.8.2.2 Gra zostaje wznowiona poprzez wykonanie Rzutu karnego zgodnie z Artykułem 16 niniejszej Części Szóstej.

10.8.2.3 Zmiennik może zastąpić wykluczonego Zawodnika po upływie czterech (4) minut Czasu rzeczywistej gry od momentu przyznania Faulu wykluczającego.

10.8.2.4 Jeżeli wykluczonym Zawodnikiem jest Bramkarz:

10.8.2.4.1 Zmiennik Bramkarza może zastąpić innego Zawodnika z pola w dowolnym momencie poprzez lotną zmianę, zgodnie z Artykułem 2.5 niniejszej Części Szóstej; oraz

10.8.2.4.2 dodatkowy Zawodnik, który zastąpi wykluczonego Zawodnika i przywróci Drużynie pełną liczbę Zawodników, może wejść przy najwcześniejszym wystąpieniu jednej z okoliczności określonych w Artykule 10.5.2 niniejszej Części Szóstej oraz zgodnie z Artykułem 10.4.3 niniejszej Części Szóstej.

10.8.3 Jeżeli Faul zostanie przyznany podczas Zatrzymania gry (w tym podczas timeoutu, po przyznaniu Bramki lub pomiędzy Okresami gry):

10.8.3.1 Gra zostanie wznowiona w zwykły sposób (w sposób, w jaki zostałyby wznowiona niezależnie od Faulu; nie przyznaje się żadnego rzutu).

10.8.3.2 Zmiennik może zastąpić wykluczonego Zawodnika po upływie czterech (4) minut Czasu rzeczywistej gry od momentu przyznania Faulu wykluczającego.

**10.9 Sędzia może przyznać Faul wykluczający wobec dowolnej liczby Zawodników, z jednej lub obu Drużyn, jednocześnie lub w innych okolicznościach. Jeżeli Faul wykluczający zostanie przyznany jednocześnie obu Drużynom:**

10.9.1 Gra zostanie wznowiona Rzutem wolnym wykonywanym przez Drużynę, która była w Posiadaniu piłki w momencie przyznania Fauli wykluczających. Zegar czasu akcji nie zostaje zresetowany.

10.9.2 Jeżeli w momencie przyznania jednoczesnych Fauli wykluczających żadna Drużyna nie była w Posiadaniu piłki, Zegar czasu akcji zostaje zresetowany do 28 sekund, a gra zostaje wznowiona Rzutem neutralnym.

10.9.3 Jeżeli Zawodnicy zostali wykluczeni jednocześnie, wszyscy wykluczeni Zawodnicy pozostają wykluczeni do najwcześniejszego z następujących momentów:

10.9.3.1 upływu 18 sekund Czasu rzeczywistej gry od momentu przyznania Faulu wykluczającego;

10.9.3.2 przyznania Bramki, w którym to przypadku wykluczeni Zawodnicy lub Zmiennicy mogą powrócić lub wejść do Pola Gry z dowolnego miejsca (Zawodnicy ci mogą, lecz nie muszą, wejść ze Strefy powrotu po wykluczeniu); lub

10.9.3.3 następnej zmiany Drużyny w Posiadaniu piłki po Rzucie wolnym lub Rzucie neutralnym (w zależności od sytuacji).

**10.10 Jeżeli podczas gry zostaną jednocześnie przyznane Fauly wykluczające za Działanie brutalne wobec wielu Zawodników z przeciwnych Drużyn:**

10.10.1 każdy wykluczony Zawodnik zostaje wykluczony do końca Meczu.

10.10.2 Zmiennik może zastąpić każdego wykluczonego Zawodnika po upływie czterech (4) minut Czasu rzeczywistej gry od momentu przyznania Faulu wykluczającego.

10.10.3 Każda Drużyna wykonuje Rzut karny:

10.10.3.1 Drużyna, która ostatnia była w Posiadaniu piłki przed przyznaniem Fauli wykluczających, wykonuje pierwszy Rzut karny, po czym wykonuje go Drużyna przeciwna.

10.10.3.2 Po wykonaniu drugiego Rzutu karnego Drużyna, która ostatnia była w Posiadaniu piłki przed przyznaniem Fauli wykluczających, wznowia grę Rzutem wolnym na Linii środkowej lub za nią.

**10.11 Jeżeli Faule wykluczające zostaną jednocześnie przyznane wobec kilku Zawodników tej samej Drużyny:**

10.11.1 każdy Zawodnik zostaje wykluczony i może powrócić do gry i/lub zostać zastąpiony przez Zmiennika, jeżeli ma to zastosowanie, tak jakby każdy z nich popełnił Faul wykluczający oddzielnie.

10.11.2 Jeżeli jeden (1) lub więcej Fauli wykluczających wynika z Działania brutalnego, Drużyna przeciwna wykonuje jeden (1) Rzut karny, nawet jeżeli więcej niż jeden (1) Zawodnik został wykluczony za Działanie brutalne.

10.11.3 Gra zostaje wznowiona Rzutem wolnym dla Drużyny przeciwnej, chyba że został przyznany Rzut karny — wówczas gra zostaje wznowiona poprzez wykonanie Rzutu karnego.

10.12 Jeżeli Sędzia, Sędzia VAR lub Delegat podejrzewa (w tym po otrzymaniu informacji od innego Sędziego technicznego), że mogło dojść do Działania brutalnego, Sędziowie mogą przeprowadzić analizę VAR (VAR Review).

## 11. FAULE POWODUJĄCE RZUT KARNY

### 11.1 Faul powodujący rzut karny zostaje popełniony, jeżeli:

11.1.1 Bramkarz lub Zawodnik z pola we własnej defensywnej strefie 6 metrów:

11.1.1.1 popełnia jakikolwiek Faul (w tym Faul zwykły, Faul wykluczający lub Faul powodujący rzut karny wymieniony w niniejszym Artykule 11), jeżeli — zdaniem Sędziów — bez tego działania prawdopodobnie padłaby Bramka;

11.1.1.2 zanurza piłkę pod wodę podczas próby odebrania piłki przez Zawodnika przeciwnej drużyny, jeżeli bez tego działania prawdopodobnie padłaby Bramka;

11.1.1.3 przewraca, pociąga w dół lub w inny sposób przemieszcza bronioną Bramkę;

11.1.1.4 przeszkadza atakującemu Zawodnikowi od tyłu w strefie 6 metrów, gdy Zawodnik ten jest zwrócony w stronę Bramki i wykonuje ruch rzutowy. Jednak w ramach niniejszego Artykułu 11.1.1.4:

11.1.1.4.1 Zawodnik broniący nie będzie uznany za przeszkadzającego atakującemu Zawodnikowi, jeżeli kontakt nastąpi wyłącznie z piłką, a nie z Zawodnikiem;

11.1.1.4.2 Sędzia opóźni przyznanie Faulu powodującego rzut karny do momentu oddania rzutu. Jeżeli rzut zakończy się zdobyciem Bramki, Faul powodujący rzut karny nie zostanie przyznany. Jeżeli rzut nie zakończy się zdobyciem Bramki, zostanie przyznany Rzut karny.

11.1.2 Zawodnik z pola we własnej defensywnej strefie 6 metrów:

11.1.2.1 blokuje lub próbuje zablokować podanie albo rzut drużyny przeciwnej przy użyciu dwóch (2) rąk; lub

11.1.2.2 zagrywa piłkę zaciśniętą pięścią.

11.1.3 Wykluczony Zawodnik umyślnie ingeruje w grę, w tym między innymi poprzez przestawienie Bramki. Jeżeli wykluczony Zawodnik nie rozpocznie opuszczania Pola Gry bez

zwłoki, Sędzia może przyznać Faul powodujący rzut karny za umyślną ingerencję zgodnie z niniejszym Artykułem 11.1.3.

11.1.4 Trener główny lub inny Oficjel drużyny zespołu nieposiadającego Posiadania piłki żąda timeoutu, zgodnie z Artykułami 5.8.1 i 5.8.2.2 niniejszej Części Szóstej. Jeżeli Faul powodujący rzut karny zostanie przyznany z powodu timeoutu zarządzanego przez drużynę nieposiadającą piłki, nie zapisuje się Przewinienia osobistego.

11.1.5 Trener główny, Oficjel drużyny lub Zawodnik wykonuje działanie wykraczające poza normalny przebieg gry, którego jedynym lub głównym celem (w ocenie Sędziego) jest zapobieżenie prawdopodobnej Bramce lub opóźnienie Meczu, w tym między innymi:

11.1.5.1 Zawodnik celowo odrzuca piłkę zanim Zawodnik drużyny przeciwnej może wykonać Rzut wolny;

11.1.5.2 Zawodnik broniący, po przyznaniu Rzutu wolnego poza linią 6 metrów, celowo przesuwa piłkę do strefy 6 metrów, aby uniemożliwić rzut bezpośredni.

11.1.5.3 W przypadku Faulu powodującego rzut karny wynikającego z niniejszego Artykułu 11.1.5, nie zapisuje się Przewinienia osobistego, jeżeli Faul został popełniony przez Trenera głównego lub Oficjela drużyny.

11.1.6 Zawodnik, w tym wykluczony Zawodnik lub Zmiennik, dokonuje Nieprawidłowego wejścia

11.1.6.1 wynikający z tego Rzut karny zostanie wykonany po usunięciu winnego Zawodnika z Pola Gry, w tym poprzez natychmiastową zmianę, jeżeli jest to konieczne;

11.1.6.2 jeżeli Nieprawidłowe wejście zostało popełnione przez Zawodnika po popełnieniu przez niego Faulu, winny Zawodnik otrzymuje tylko jedno Przewinienie osobiste, które odnotowuje Sekretarz;

11.1.6.3 jeżeli wykluczony Zawodnik lub Zmiennik dokona Nieprawidłowego wejścia, ponieważ odpowiedni okres wykluczenia jeszcze nie upłynął, winny Zawodnik musi opuścić Pole Gry przed wykonaniem Rzutu karnego przez drużynę przeciwną i będzie mógł ponownie wejść do Pola Gry po wykonaniu Rzutu karnego przy najwcześniejszym z następujących momentów:

11.1.6.3.1 po upływie okresu wykluczenia; lub

11.1.6.3.2 gdy Drużyna tego Zawodnika ponownie uzyska Posiadanie piłki lub zostanie jej przyznany Rzut wolny, Rzut od bramki albo Rzut karny, z wyjątkiem sytuacji, gdy Zawodnik został wykluczony za Działanie brutalne — wówczas Zmiennik może wejść dopiero po upływie okresu wykluczenia.

## **11.2 Jeżeli zostanie popełniony Faul powodujący rzut karny,**

11.2.1 Sędzia — z zastrzeżeniem Artykułu 11.2.2 niniejszej Części Szóstej — przyznaje Rzut karny drużynie przeciwnej.

11.2.2 Sędzia może według własnego uznania (a w przypadku Faulu powodującego rzut karny popełnionego zgodnie z Artykułem 11.1.1.4.2 — powinien) opóźnić przyznanie Faulu powodującego rzut karny, aby sprawdzić, czy atakujący Zawodnik zdobędzie Bramkę w tej samej akcji.

11.2.2.1 Jeżeli Zawodnik nie zdobędzie Bramki, Sędzia przyzna Rzut karny.

11.2.2.2 Jeżeli Zawodnik zdobędzie Bramkę, Rzut karny nie zostanie przyznany, a Mecz zostanie wznowiony w zwykły sposób po zdobyciu Bramki.

11.2.2.3 Podczas opóźniania decyzji zgodnie z niniejszym Artykułem 11.2.2, Sędzia powinien — jeżeli to możliwe — podnieść jedną rękę, aby zasygnalizować możliwość przyznania Rzutu karnego (brak takiego sygnału nie wpływa jednak na ważność decyzji Sędziego).

## 12. RZUTY WOLNE

12.1 Przyznanie Rzutu wolnego daje Posiadanie piłki oraz możliwość wznowienia gry drużynie, której został on przyznany.

### 12.2 Rzuty wolne przyznaje się:

12.2.1 gdy cała piłka opuści Pole gry, przekraczając Linie boczną;

12.2.2 w wyniku określonych Fauli, zgodnie z niniejszą Częścią Szóstą;

12.2.3 w innych sytuacjach określonych w niniejszej Części Szóstej.

12.2.4 Rzut wolny nie jest przyznawany, jeżeli piłka dotknie Linii bocznej, lecz nie opuści Pola gry.

### 12.3 Jeżeli przyznany zostaje Rzut wolny:

12.3.1 jeżeli wynika to z opuszczenia przez piłkę Pola gry przez Linie boczną, Rzut wolny zostaje przyznany drużynie przeciwnej do tej, która ostatnia dotknęła piłki, z wyjątkiem sytuacji gdy:

12.3.1.1 piłka opuści Pole gry przez Linie boczną po tym, jak została ostatnio dotknięta przez Zawodnika z pola blokującego rzut – wówczas Rzut wolny przyznaje się drużynie, która blokowała rzut.

12.3.2 jeżeli wynika to z Faulu lub innej sytuacji, Rzut wolny wykonuje drużyna, która nie popełniła Faulu, lub zgodnie z innym odpowiednim Artykułem niniejszej Części Szóstej.

### 12.4 Rzut wolny musi zostać wykonany:

12.4.1 bez nieuzasadnionej zwłoki;

12.4.2 przez:

12.4.2.1 Zawodnika znajdującego się najbliżej piłki, lub jednego z najbliższych, albo Zawodnika najbardziej gotowego (lub równie gotowego jak inni Zawodnicy tej drużyny) do wykonania Rzutu wolnego; lub

12.4.2.2 wyłącznie w sytuacji, gdy trwa atak lub kontratak i wykonanie Rzutu wolnego przez Zawodnika znajdującego się najbliższej piłki utrudniałoby grę ofensywnej drużyny (np. gdyby Zawodnik ten musiał odpuścić od atakowanej Bramki, aby wykonać Rzut wolny), przez Zawodnika znajdującego się drugiego najbliższej piłki lub jednego z nich, pod warunkiem że Rzut wolny zostanie nadal wykonany bez nieuzasadnionej zwłoki;

12.4.3 przez Zawodnika, który widocznie wprowadzi piłkę do gry.

### **12.5 Rzut wolny wykonuje się z miejsca, w którym znajdowała się piłka w momencie przyznania Rzutu wolnego, z wyjątkiem sytuacji gdy:**

12.5.1 Faul zostanie popełniony przez Zawodnika broniącego, gdy piłka znajduje się w Polu bramkowym – wówczas Rzut wolny wykonuje się z Linii 2 metrów, w punkcie najbliższym miejscu, w którym znajdowała się piłka w chwili przyznania Rzutu wolnego.

12.5.2 zostanie popełniony Falstart:

12.5.2.1 jeżeli piłka została już uwolniona – Rzut wolny wykonuje się z miejsca, w którym znajduje się piłka po tym, jak drużyna wykonująca Rzut wolny do niej dołączy (co powinno nastąpić bez nieuzasadnionej zwłoki);

12.5.2.2 jeżeli piłka nie została jeszcze uwolniona – Rzut wolny wykonuje się z dowolnego miejsca na Linii środkowej.

12.6 Czas rzeczywistej gry zostaje wznowiony natychmiast w chwili, gdy piłka zostanie widocznie wprowadzona do gry.

12.7 Po przyznaniu Rzutu wolnego każdy Zawodnik broniący musi:

12.7.1 ustawić się w odległości co najmniej jednego (1) metra od piłki;

12.7.2 nie podnosić ręki w celu blokowania (np. podania lub rzutu), dopóki nie znajdzie się co najmniej jeden (1) metr od piłki;

z wyjątkiem sytuacji gdy:

12.7.2.1 dla uniknięcia wątpliwości – nie będzie to Faul, jeżeli Rzut wolny zostanie wykonany przez drużynę atakującą w momencie, gdy Zawodnik broniący dopiero oddala się od piłki, bez zwłoki i bez podnoszenia ręki w celu blokowania.

12.8 Zgodnie z Artykułami 8 i 9:

12.8.1 Faul zwykły zostanie przyznany, jeżeli Rzut wolny zostanie wykonany niezgodnie z niniejszym Artykułem 12, w tym między innymi gdy zostanie wykonany z nieuzasadnioną zwłoką lub przez Zawodnika, który nie znajduje się w pozycji najbardziej lub równie dogodnej do jego wykonania jak inny Zawodnik tej drużyny;

12.8.2 Faul wykluczający za przeszkadzanie zgodnie z Artykułem 10.1 niniejszej Części Szóstej zostanie przyznany, jeżeli Zawodnik broniący nie oddali się na co najmniej jeden (1) metr od piłki po przyznaniu Rzutu wolnego i/lub podniesie rękę w celu zablokowania podania lub rzutu, zanim znajdzie się w odległości co najmniej jednego (1) metra od piłki.

## 13. RZUTY OD BRAMKI

### 13.1 Rzut od bramki zostaje przyznany, gdy:

13.1.1 cała piłka opuści Pole gry, całkowicie przekraczając Linie bramkową, ale nie wpadnie do Bramki; oraz

13.1.2 piłka została ostatnio dotknięta przez dowolnego Zawodnika innego niż:

13.1.2.1 Bramkarz drużyny broniącej; lub

13.1.2.2 dowolny Zawodnik drużyny broniącej, który:

13.1.2.2.1 przejmuje Posiadanie piłki i wyrzuca ją poza Linie bramkową, ale nie do Bramki; lub

13.1.2.2.2 celowo kieruje, odbija lub w inny sposób celowo dotyka albo zagrywa piłkę w zamierzony sposób lub kierunku po podaniu albo gdy atakujący Zawodnik kozłuje (Dribbling) piłkę lub trzyma, podnosi albo niesie piłkę, a piłka następnie przekroczy Linie bramkową, ale nie wpadnie do Bramki;

13.1.2.2.3 w celu uniknięcia wątpliwości — Rzut od bramki zostanie przyznany, jeżeli Zawodnik drużyny broniącej odbije lub zablokuje rzut (celowo lub nie), a piłka następnie przekroczy Linie bramkową, ale nie wpadnie do Bramki.

### 13.2 Rzut od bramki wykonuje drużyna broniąca i musi on zostać wykonany:

13.2.1 bez nieuzasadnionej zwłoki;

13.2.2 po ustawieniu piłki zgodnie z Artykułem 13.3 niniejszej Części Szóstej przez Zawodnika drużyny broniącej, który znajduje się najbliżej piłki, jednego z najbliższych, albo jest najbardziej gotowy (lub równie gotowy jak inni Zawodnicy tej drużyny) do wykonania Rzutu od bramki;

13.2.3 przez Zawodnika, który widocznie wprowadzi piłkę do gry.

### 13.3 Rzut od bramki musi zostać wykonany:

13.3.1 z dowolnego miejsca w strefie 2 metrów, jeżeli piłka znajduje się w strefie 2 metrów w momencie przyznania Rzutu od bramki; lub

13.3.2 z miejsca, w którym znajduje się piłka, jeżeli piłka znajduje się poza strefą 2 metrów w momencie przyznania Rzutu od bramki.

13.4 Zgodnie z Artykułem 8.2.9 niniejszej Części Szóstej, Faul zwykły zostanie przyznany, jeżeli Rzut od bramki zostanie wykonany niezgodnie z niniejszym Artykułem 13, z wyjątkiem sytuacji, gdy Rzut od bramki został wykonany z nieprawidłowego miejsca w rozumieniu Artykułu 13.3 niniejszej Części Szóstej — wówczas nie zostanie przyznany Faul zwykły, a Rzut od bramki zostanie powtórzony z prawidłowego miejsca.

## 14. RZUTY RÓŻNE

**14.1 Rzut różny zostaje przyznany, gdy piłka opuści Pole gry, całkowicie przekraczając Linie bramkową, lecz nie wpadnie do Bramki, a ostatnio dotknął ją:**

14.1.1 Bramkarz drużyny broniącej (celowo lub nie); lub

14.1.2 dowolny Zawodnik drużyny broniącej, który:

14.1.2.1 przejmuje Posiadanie piłki i wyrzuca ją poza Linie bramkową, ale nie do Bramki; lub

14.1.2.2 celowo kieruje, odbija lub w inny sposób celowo dotyka piłki (w dowolny zamierzony sposób lub kierunku) po podaniu którejkolwiek z drużyn albo gdy atakujący Zawodnik kożłuje (Dribbling) piłkę lub trzyma, podnosi albo niesie piłkę, a piłka następnie przekroczy Linie bramkową, lecz nie wpadnie do Bramki.

**14.2 Rzut różny wykonuje drużyna atakująca i musi on zostać wykonany:**

14.2.1 bez nieuzasadnionej zwłoki (dla uniknięcia wątpliwości — Rzut różny nie musi być wykonany przez Zawodnika znajdującego się najbliżej piłki);

14.2.2 dopiero wtedy, gdy żaden Zawodnik drużyny atakującej nie znajduje się w Polu bramkowym;

14.2.3 przez Zawodnika, który widocznie wprowadzi piłkę do gry.

**14.3 Rzut różny musi zostać wykonany:**

14.3.1 z Linii bocznej na Linii 2 metrów;

14.3.2 po tej stronie basenu, która znajduje się najbliżej miejsca, w którym piłka przekroczyła Linie bramkową.

14.4 Zgodnie z Artykułem 8.2.9 niniejszej Części Szóstej, Faul zwykły zostanie przyznany, jeżeli Rzut różny zostanie wykonany niezgodnie z niniejszym Artykułem 14, z wyjątkiem sytuacji, gdy Rzut różny zostanie powtórzony (bez przyznania Faulu zwykłego), ponieważ:

14.4.1 nie został wykonany z prawidłowego miejsca zgodnie z Artykułem 14.3 niniejszej Części Szóstej; lub

14.4.2 został wykonany zanim wszyscy Zawodnicy drużyny atakującej opuścili Pole bramkowe zgodnie z Artykułem 14.2.2 niniejszej Części Szóstej.

## 15. RZUTY NEUTRALNE

### 15.1 Rzut neutralny zostaje przyznany, gdy:

- 15.1.1 na początku Okresu gry Sędzia uzna, że piłka spadła w miejsce dające wyraźną przewagę jednej z drużyn;
- 15.1.2 jeden (1) lub więcej Zawodników przeciwnych drużyn popełnia jednocześnie Faul zwykły;
- 15.1.3 obaj Sędziowie jednocześnie użyją gwizdka, aby przyznać Faul zwykły przeciwnym drużynom;
- 15.1.4 żadna drużyna nie ma Posiadania piłki, a jeden (1) lub więcej Zawodników z każdej drużyny popełnia jednocześnie Faul wykluczający;
- 15.1.5 piłka uderzy w przeszkodę nad boiskiem lub się w niej zatrzyma;
- 15.1.6 w innych sytuacjach wymaganych przez niniejszą Część Szóstą lub jeżeli Sędzia uzna to za konieczne.

### 15.2 Rzut neutralny wykonuje się, a gra zostaje wznowiona, poprzez rzucenie piłki przez Sędziego:

- 15.2.1 do Pola gry z miejsca znajdującego się w przybliżeniu na tej samej szerokości basenu, w którym znajdowała się piłka w momencie zatrzymania gry (z zastrzeżeniem Artykułu 15.3 niniejszej Części Szóstej);
- 15.2.2 w sposób boczny (tj. równoległe do Linii bramkowych);
- 15.2.3 w taki sposób, aby Zawodnicy obu drużyn mieli w przybliżeniu równe szanse na pierwsze dotknięcie piłki.
- 15.3 Rzut neutralny przyznany w dowolnym miejscu w Polu bramkowym wykonuje się na wysokości Linii 2 metrów.
- 15.4 Jeżeli Rzut neutralny następuje po Faulu wykluczającym, zostaje on wykonany po opuszczeniu Pola gry przez wykluczonych Zawodników.
- 15.5 Jeżeli po wykonaniu Rzutu neutralnego Sędzia uzna, że piłka spadła w miejsce dające wyraźną przewagę jednej z drużyn, Sędzia zatrzyma Mecz, wezwie do zwrotu piłki i powtórzy Rzut neutralny.

## 16. RZUTY KARNE

16.1 Rzut karny zostaje przyznany w sytuacjach określonych w niniejszej Części Szóstej, w tym w przypadku Faulu powodującego rzut karny zgodnie z Artykułem 11 niniejszej Części Szóstej.

### **16.2 Rzut karny musi zostać wykonany:**

16.2.1 z dowolnego miejsca na defensywnej Linii 5 metrów przeciwnika;

16.2.2 przez dowolnego Zawodnika drużyny, której został przyznany;

16.2.3 na sygnał Sędziego, bez nieuzasadnionej zwłoki, poprzez rzut piłki jednym nieprzerwanym ruchem, z zamiarem oddania bezpośredniego strzału na Bramkę.

16.2.4 Dla uniknięcia wątpliwości, zgodnie z niniejszym Artykułem 16.2, Zawodnik może:

16.2.4.1 wykonać Rzut karny poprzez podniesienie piłki z wody, a następnie wykonanie rzutu jednym ciągłym ruchem; lub

16.2.4.2 wykonać Rzut karny z piłką trzymaną w ręce nad powierzchnią wody; oraz

16.2.4.3 w każdym przypadku Zawodnik może cofnąć rękę z piłką w kierunku przeciwnym do Bramki, przygotowując się do rzutu, pod warunkiem że Rzut karny zostanie wykonany (tj. piłka opuści rękę Zawodnika) bez nieuzasadnionej zwłoki i jednym nieprzerwanym ruchem.

### **16.3 Przed wykonaniem Rzutu karnego:**

16.3.1 Żaden Zawodnik, z wyjątkiem Zawodnika wykonującego Rzut karny oraz Bramkarza drużyny przeciwnej, nie może znajdować się w strefie 6 metrów, w której wykonywany jest Rzut karny.

16.3.2 Wszyscy Zawodnicy muszą znajdować się (pozycję określa położenie głowy Zawodnika) co najmniej trzy (3) metry od Zawodnika wykonującego Rzut karny.

16.3.3 Bramkarz drużyny broniącej musi znajdować się pomiędzy słupkami bramki, z częścią głowy na poziomie Linii bramkowej lub za nią.

16.3.4 Zawodnik wykonujący Rzut karny musi być ustawiony tak, aby jego głowa nie znajdowała się przed defensywną Linią 5 metrów przeciwnika.

16.3.5 Z zastrzeżeniem Artykułu 16.2 oraz Artykułów 16.3.1–16.3.4 niniejszej Części Szóstej, Zawodnicy (zarówno atakujący, jak i broniący) mogą ustawić się na Linii 6 metrów (lub za tą linią).

Jeżeli wielu Zawodników zdecyduje się ustawić na Linii 6 metrów, jeden (1) Zawodnik drużyny broniącej ma prawo pierwszeństwa wyboru pozycji po każdej stronie Zawodnika wykonującego Rzut karny na Linii 6 metrów.

#### **16.4 Sygnał do wykonania Rzutu karnego zostanie wykonany:**

16.4.1 przez Sędziego znajdującego się po prawej stronie Zawodnika, gdy Zawodnik stoi twarzą do Bramki; jednak jeżeli Zawodnik chce wykonać Rzut karny lewą ręką, Sędzia znajdujący się po lewej stronie Zawodnika (patrząc w kierunku Bramki) podejdzie na Linię 5 metrów na wysokość tego Zawodnika i wykona sygnał do wykonania Rzutu karnego;

16.4.2 gdy Sędzia wykonujący sygnał do wykonania Rzutu karnego upewni się, że wszyscy Zawodnicy znajdują się w prawidłowych pozycjach;

16.4.3 poprzez gwizdek Sędziego, połączony z jednoczesnym opuszczeniem ręki z pozycji pionowej do poziomej.

#### **16.5 Jeżeli jakkolwiek Zawodnik, w tym Bramkarz, nie zajmie prawidłowej pozycji zgodnie z Artykułem 16.3 niniejszej Części Szóstej, Sędzia:**

16.5.1 udzieli jednego ostrzeżenia danemu Zawodnikowi, polecając zajęcie prawidłowej pozycji; oraz

16.5.2 jeżeli po tym ostrzeżeniu Zawodnik nadal nie zajmie prawidłowej pozycji, wykluczy go zgodnie z Artykułem 10.2.3.1 niniejszej Części Szóstej.

16.6 Jeżeli Bramkarz drużyny broniącej przesunie się do przodu przed gwizdkiem Sędziego, a Zawodnik odda strzał i Bramka nie zostanie zdobyta, Bramkarz zostanie wykluczony zgodnie z Artykułem 10.2.3.1, a Rzut karny zostanie powtórzony.

16.7 Jeżeli Rzut karny zostanie wykonany, a piłka odbije się do Pola gry po kontakcie ze słupkiem, poprzeczką lub Bramkarzem (celowo lub nie), albo dowolną kombinacją tych elementów, Czas rzeczywistej gry zostaje natychmiast wznowiony i nie jest wymagane, aby inny Zawodnik niż wykonujący Rzut karny dotknął piłki przed ewentualnym zdobyciem Bramki.

16.8 Jeżeli Sędzia przyzna Rzut karny w tym samym momencie, w którym Sędzia czasu sygnalizuje koniec Okresu gry:

16.8.1 wszyscy Zawodnicy, z wyjątkiem Zawodnika wykonującego Rzut karny i Bramkarza drużyny przeciwnej, opuszczają Pole gry i przechodzą do Strefy lotnych zmian przed wykonaniem Rzutu karnego;

16.8.2 gra zostaje zakończona, a piłka uznana za „martwą”, gdy tylko Rzut karny zostanie wykonany;

16.8.3 dla uniknięcia wątpliwości — Rzut karny uważa się za wykonany w rozumieniu Artykułu 16.8.2, gdy piłka opuści rękę wykonującego Rzut karny, a następnie — bezpośrednio lub po kontakcie ze słupkiem, poprzeczką, powierzchnią wody lub Bramkarzem (celowo lub nie), albo dowolną ich kombinacją:

16.8.3.1 wpadnie do Bramki — wówczas Bramka zostaje uznana;

16.8.3.2 minie Bramkę i opuści Pole gry; lub

16.8.3.3 odbije się z powrotem do Pola gry.

16.9 Jeżeli Rzut karny zostanie przyznany w ostatniej minucie Meczu, Trener główny (lub osoba pełniąca jego funkcję) drużyny, której przyznano Rzut karny, może zdecydować o przyjęciu Rzutu wolnego zamiast Rzutu karnego. W takiej sytuacji:



16.9.1 gra zostaje wznowiona przez tę drużynę Rzutem wolnym na Linii środkowej lub za nią;

16.9.2 Zegar czasu akcji zostaje ustawiony na 28 sekund Czasu rzeczywistej gry;

16.9.3 obowiązkiem Trenera głównego jest bez zwłoki wyraźnie zasygnalizować Sędziom, że drużyna wybiera Rzut wolny, a tym samym utrzymuje Posiadanie piłki zgodnie z niniejszym Artykułem 16.9.

## 17. PRZEWINIENIA OSOBISTE

17.1 Przewinienie osobiste zostaje odnotowane wobec każdego Zawodnika, który popełni Faul wykluczający lub Faul powodujący rzut karny.

17.2 Jeżeli Przewinienie osobiste zostanie odnotowane wobec Zawodnika, Sędzia wskaże numer czepka Zawodnika, który popełnił przewinienie, aby Sekretarz mógł je zapisać.

17.3 Jeżeli w trakcie Meczu Zawodnikowi zostaną przyznane trzy (3) Przewinienia osobiste, Zawodnik ten zostaje wykluczony do końca Meczu i musi niezwłocznie opuścić Pole gry zgodnie z Artykułem 10.4 niniejszej Części Szóstej.

17.4 Jeżeli Zawodnik zostanie wykluczony na podstawie niniejszego Artykułu 17:

17.4.1 jeżeli trzecie Przewinienie osobiste jest wynikiem Faulu powodującego rzut karny, Zmiennik może natychmiast zastąpić wykluczonego Zawodnika;

17.4.2 w przeciwnym przypadku Zmiennik może zastąpić wykluczonego Zawodnika przy najwcześniejszym wystąpieniu jednej z okoliczności określonych w Artykule 10.5.2 niniejszej Części Szóstej, zgodnie z Artykułem 10.4 niniejszej Części Szóstej.

## 18 ŻÓŁTE I CZERWONE KARTKI

18.1 Sędzia może pokazać Żółtą kartkę lub Czerwoną kartkę w celu egzekwowania niniejszej Części Szóstej, w tym — w odpowiednich przypadkach — w wyniku działań lub zaniechań Oficjeli drużyny lub Zawodników, zgodnie z opisem w niniejszym Artykule 18.

### 18.2 Żółte kartki

18.2.1 Żółta kartka może zostać pokazana przez Sędziego Trenerowi głównemu drużyny lub całej drużynie.

18.2.2 Żółta kartka stanowi oficjalne ostrzeżenie, obowiązujące do końca Meczu, dla Trenera głównego lub drużyny, której została pokazana.

18.2.3 Sędzia pokaże Żółtą kartkę Trenerowi głównemu, jeżeli Trener główny:

18.2.3.1 zachowuje się niesportowo (w tym poprzez powtarzające się zachowania, choć nie jest to warunek konieczny);

18.2.3.2 protestuje decyzje Sędziów lub Sędziów technicznych, nie używając jednak niedopuszczalnego języka;

18.2.3.3 znajduje się w miejscu niezgodnym z Artykułem 2.4.2 lub w inny sposób narusza przepisy niniejszej Części Szóstej;

18.2.3.4 zgłasza Challenge, który nie jest dozwolony, zgodnie z Artykułem 1.3.3 Załącznika 5.

18.2.4 Sędzia może według własnego uznania pokazać Żółtą kartkę drużynie, jeżeli Zawodnik tej drużyny — w tym Zmiennik, niezależnie od tego czy znajduje się na Polu gry czy poza nim:

18.2.4.1 popełnia powtarzające się lub uporczywe Faule (inne niż Działanie brutalne lub Niewłaściwe zachowanie) podczas Meczu;

18.2.4.2 dopuszcza się symulowania;

18.2.4.3 zachowuje się niesportowo (w tym poprzez powtarzające się zachowania, choć nie jest to warunek konieczny);

18.2.4.4 protestuje decyzje Sędziów lub Sędziów technicznych, nie używając niedopuszczalnego języka.

### 18.3 Czerwone kartki

18.3.1 Czerwona kartka może zostać pokazana przez Sędziego Zawodnikowi, Trenerowi głównemu lub innemu Oficjelowi drużyny.

18.3.2 Czerwona kartka zostanie pokazana Zawodnikowi, jeżeli:

18.3.2.1 Zawodnik zostanie wykluczony zgodnie z Artykułem 10, Artykułem 17 lub innymi przepisami niniejszej Części Szóstej; lub

18.3.2.2 w trakcie Meczu drużynie Zawodnika została wcześniej pokazana Żółta kartka zgodnie z Artykułem 18.2.4, a Zawodnik następnie dopuści się zachowania wymagającego lub uzasadniającego pokazanie Żółtej kartki zgodnie z Artykułem 18.2.4.

18.3.3 Czerwona kartka zostanie pokazana Trenerowi głównemu, jeżeli:

18.3.3.1 Trener główny otrzymał wcześniej Żółtą kartkę w Meczu zgodnie z Artykułem 18.2, a następnie dopuści się zachowania wymagającego lub uzasadniającego pokazanie Żółtej kartki zgodnie z Artykułem 18.2.3; lub

18.3.3.2 Sędzia uzna, że dane zachowanie jest na tyle poważne i/lub niesportowe, że właściwe jest bezpośrednio pokazanie Czerwonej kartki, niezależnie od tego czy dana osoba wcześniej otrzymała Żółtą kartkę w Meczu (za podobne lub inne zachowanie).

Czerwona kartka zostanie pokazana zgodnie z niniejszym Artykułem 18.3.3.2, jeżeli Trener główny użyje niedopuszczalnego języka wobec Sędziego technicznego.

18.3.4 Czerwona kartka może zostać pokazana Oficjelowi drużyny innemu niż Trener główny, który:

18.3.4.1 zachowuje się niesportowo (w tym poprzez powtarzające się zachowania), w tym używa niedopuszczalnego języka wobec Sędziego technicznego;

18.3.4.2 protestuje decyzje Sędziów lub Sędziów technicznych w sposób uznany przez Sędziego za niedopuszczalny;

18.3.4.3 znajduje się w nieprawidłowej pozycji; lub

18.3.4.4 zgłasza Challenge, który nie jest dozwolony zgodnie z Artykułem 1.3 Załącznika 5 niniejszej Części Szóstej (jeżeli Challenge został zgłoszony przez Oficjela drużyny innego niż Trener główny).

18.3.5 Dla uniknięcia wątpliwości:

18.3.5.1 Sędzia może pokazać Czerwoną kartkę w dowolnym momencie, nawet jeżeli dana osoba wcześniej nie otrzymała Żółtej kartki w Meczu.

18.3.5.2 Czerwona kartka może zostać pokazana zgodnie z Artykułem 18.3.2.2 lub 18.3.3.1 niniejszej Części Szóstej niezależnie od tego, czy działanie lub zachowanie będące jej przyczyną jest takie samo jak to, które spowodowało pokazanie pierwszej Żółtej kartki.

18.3.5.3 Czerwona kartka może zostać pokazana zgodnie z Artykułem 18.3.2.2 niniejszej Części Szóstej niezależnie od tego, czy Zawodnik otrzymujący Czerwoną kartkę spowodował lub przyczynił się do pokazania pierwszej Żółtej kartki.

18.3.6 Jeżeli Czerwona kartka zostanie pokazana Trenerowi głównemu lub innemu Oficjelowi drużyny, osoba ta musi niezwłocznie opuścić ławkę drużyny oraz Strefę zawodów i pozostaje wykluczona do końca Meczu.

18.3.7 Jeżeli Trener główny otrzyma Czerwoną kartkę, a tym samym zostanie wykluczony z Meczu zgodnie z niniejszym Artykułem 18.3, inny Oficjel drużyny może pełnić funkcję Trenera głównego do końca Meczu, przy czym:

18.3.7.1 przejmuje on prawa i obowiązki przypisane Trenerowi głównemu zgodnie z niniejszą Częścią Szóstą;

18.3.7.2 z wyjątkiem tego, że musi pozostawać na ławce drużyny, chyba że: w przerwach między Okresami gry, podczas Timeoutu, lub przed wznowieniem Meczu po zdobyciu Bramki.

**18.4 Jeżeli w trakcie Meczu jeden lub więcej Zawodników tej samej drużyny uporczywie popełnia powtarzające się Faule, w tym między innymi protestuje decyzje Sędziów lub Sędziów technicznych bez używania niedopuszczalnego języka, Sędzia:**

18.4.1 przyznaje odpowiednie Faule i stosuje konsekwencje przewidziane dla każdego pojedynczego Faulu;

18.4.2 może, w związku z uporczywym popełnianiem fauli przez drużynę, pokazać Żółtą kartkę drużynie, stanowiącą ostrzeżenie dla całej drużyny;

18.4.3 a następnie, do końca Meczu, jeżeli którykolwiek Zawodnik tej drużyny ponownie dopuszcza się powtarzających się fauli (w tym protestowania decyzji Sędziów lub Sędziów technicznych bez użycia niedopuszczalnego języka), Sędzia pokaże temu Zawodnikowi Czerwoną kartkę, wykluczając go do końca Meczu.

18.5 Pokazując Żółtą lub Czerwoną kartkę, Sędzia:

18.5.1 pokazuje kartkę w sposób widoczny dla osoby, której została pokazana;

18.5.2 pokazuje kartkę w sposób widoczny dla stolika sędziowskiego, wskazując numer czepka Zawodnika (jeżeli dotyczy Zawodnika) lub tożsamość osoby, co zostaje odnotowane przez Sekretarza.

18.6 Jeżeli Zawodnik lub Oficjel drużyny dopuścił się zachowania, które mogło skutkować wykluczeniem do końca Meczu, niezależnie od tego czy zachowanie to zostało zauważone lub ukarane przez Sędziego podczas Meczu, Delegat, KTPW lub wyznaczony przez niego organ mogą:

18.6.1 dokonać oceny oraz podjąć decyzję — biorąc pod uwagę charakter, okoliczności oraz powagę zachowania — czy Zawodnik lub Oficjel drużyny powinien zostać wykluczony z kolejnych meczów w danym wydarzeniu (łącznie z możliwością wykluczenia ze wszystkich pozostałych meczów turnieju);

18.6.2 dokonać tej oceny na podstawie materiału wideo (jeżeli jest dostępny) lub innych wiarygodnych dowodów;

18.6.3 w przypadku podjęcia decyzji o wykluczeniu z kolejnych meczów, Komitet Zarządzający powiadomi Zawodnika lub Oficjela drużyny oraz jego drużynę w ciągu 24 godzin od zakończenia Meczu, w którym doszło do danego zachowania;

18.6.4 jeżeli będzie to konieczne lub właściwe zgodnie z przepisami PZP, przekazać sprawę do Komisji Dyscyplinarnej PZP.

18.7 Jeżeli Oficjel drużyny zostanie wykluczony z wyprzedzeniem z jakiegokolwiek Meczu w danym wydarzeniu zgodnie z Artykułem 18.6, maksymalna liczba Oficjeli drużyny w tym Meczu zostaje odpowiednio zmniejszona, z zastrzeżeniem, że każda drużyna musi mieć możliwość posiadania co najmniej jednego (1) Oficjela drużyny w każdym Meczu.

18.8 Jeżeli Zawodnik zostanie wykluczony z wyprzedzeniem z jakiegokolwiek Meczu w danym wydarzeniu zgodnie z Artykułem 18.6, drużyna tego Zawodnika nadal może zgłosić czternastu



(14) Zawodników do każdego Meczu (lub maksymalną liczbę Zawodników dopuszczoną na liście startowej w danym wydarzeniu).

W takiej sytuacji drużyna może zastąpić wykluczonego Zawodnika na liście startowej innym Zawodnikiem, który może uczestniczyć w wydarzeniu, pod warunkiem że wszyscy Zawodnicy na liście startowej nie podlegają zawieszeniu lub wykluczeniu uniemożliwiającemu udział w Meczu lub wydarzeniu.

## 19. WYPADKI, URAZY, CHOROBY ORAZ WYMOGI DOTYCZĄCE BEZPIECZEŃSTWA

### **19.1 Zawodnik nie może opuszczać basenu (w tym siadać lub stawać na krawędzi basenu, schodkach lub innym wyjściu z basenu) podczas gry, z wyjątkiem sytuacji:**

19.1.1 zmiany lub zastępstwa dozwolonego zgodnie z niniejszą Częścią Szóstą;

19.1.2 gdy jest to konieczne w przypadku wypadku, urazu lub choroby;

19.1.3 za zgodą Sędziego.

19.2 Sędzia może w dowolnym momencie przerwać grę, aby zarządzić natychmiastową zmianę Zawodnika chorego lub kontuzjowanego, albo z powodu wypadku, jeżeli uzna to za właściwe.

### **19.3 Krwawienie**

19.3.1 Gra będzie kontynuowana bez przerwy, chyba że Sędzia uzna za konieczne lub właściwe zatrzymanie Meczu zgodnie z Artykułem 19.2 niniejszej Części Szóstej.

19.3.2 Zawodnik, który krwawi, musi natychmiast opuścić basen najbliższym możliwym wyjściem.

Sędzia nakaze każdemu Zawodnikowi, którego zauważy jako krwawiącego, opuścić basen (dla uniknięcia wątpliwości: Zawodnik krwawiący musi opuścić basen niezależnie od tego, czy został zauważony lub poinstruowany przez Sędziego).

19.3.3 Zmiennik może natychmiast zastąpić krwawiącego Zawodnika, który opuścił basen (dobrowolnie lub na polecenie Sędziego).

Zmiennik może wejść na Pole gry:

19.3.3.1 z dowolnego miejsca — jeżeli Sędzia zatrzymał grę z powodu tego urazu;

19.3.3.2 ze strefy zmian (strefy lotnej zmiany) lub strefy powrotu po wykluczeniu, jeżeli gra nie została zatrzymana.

19.3.4 Zawodnik nie może wrócić na Pole gry, dopóki krwawi.



Po ustaniu krwawienia Zawodnik może ponownie wejść do gry poprzez zmianę, zgodnie z niniejszą Częścią Szóstą.

#### **19.4 Z zastrzeżeniem Artykułu 19.3, Zawodnik który opuścił Pole gry w przypadku wypadku, urazu, choroby lub za zgodą Sędziego:**

19.4.1 może powrócić na Pole gry ze strefy powrotu po wykluczeniu podczas przerwy w grze, za zgodą Sędziego;

19.4.2 lub może zostać zastąpiony przez Zmiennika, zgodnie z Artykułem 2 niniejszej Części Szóstej.

19.5 Jeżeli gra została zatrzymana z powodu wypadku, urazu, choroby lub innej nieprzewidzianej sytuacji, nieopisanej w niniejszej Części Szóstej, gra zostanie wznowiona:

19.5.1 z miejsca, w którym znajdowała się piłka w chwili zatrzymania gry;

19.5.2 przez drużynę, która była w posiadaniu piłki w momencie przerwania gry;

19.5.3 poprzez widoczne wprowadzenie piłki do gry przez Zawodnika tej drużyny;

19.5.4 jeżeli żadna drużyna nie była w posiadaniu piłki — poprzez rzut sędziowski, zgodnie z Artykułem 15 niniejszej Części Szóstej.

#### **19.6 Wymogi medyczne i bezpieczeństwa**

World Aquatics dąży do minimalizacji liczby urazów poprzez przepisy niniejszej Części Szóstej.

Jednak piłka wodna jest sportem kontaktowym, dlatego istnieje naturalne ryzyko urazów traumatycznych, a częstość ich występowania jest najwyższa spośród wszystkich sportów wodnych.

Dlatego Organizator zawodów musi zapewnić, aby na każdej imprezie sportowej dostępne były:

19.6.1 celowo pominięto

19.6.2 Główny Lekarz Zawodów oraz Lekarz Obiektu, z których jeden lub obaj muszą dysponować odpowiednim zestawem medycznym do reagowania na urazy, w tym materiałami do szycia ran i/lub klejem skórnym;

19.6.3 celowo pominięto

19.6.4 celowo pominięto

#### **19.7 Opieka stomatologiczna**

celowo pominięto

## 20. POLE GRY

20.1 Organizator zawodów jest odpowiedzialny za zapewnienie, aby Pole gry posiadało prawidłowe wymiary i oznaczenia.

### **20.2 Ogólne wymagania dotyczące Pola gry:**

20.2.1 Granice Pola gry stanowią wewnętrzne krawędzie dwóch (2) Linii bramkowych oraz dwóch (2) Linii bocznych.

20.2.2 Wymiary Pola gry muszą wynosić:

20.2.2.1 Długość: odległość między wewnętrznymi krawędziami dwóch Linii bramkowych musi wynosić 25,00 m.

20.2.2.2 Szerokość: odległość między wewnętrznymi krawędziami dwóch Linii bocznych musi wynosić 20,00 m.

20.2.3 Wymiary Pola gry przedstawione są również na diagramie w Załączniku 1 niniejszej Części Szóstej.

W przypadku sprzeczności pomiędzy diagramem w Załączniku a niniejszym Artykułem pierwszeństwo ma Artykuł 20.

20.2.4 Głębokość wody na całym Polu gry nie może być mniejsza niż 2,00 m.

20.2.5 Temperatura wody musi wynosić od 25,0°C do 27,0°C.

20.2.6 Natężenie oświetlenia nie może być mniejsze niż 600 luksów w żadnym miejscu Pola gry.

20.2.7 Nie określa się minimalnej wysokości sufitu, jednak sufit nie może znajdować się tak nisko, aby utrudniał swobodne poruszanie się piłki lub zawodników podczas Meczu.

**20.3 Bramki muszą być zlokalizowane na każdej Linii bramkowej, w jej środku, umieszcza się je w jednakowej odległości od obu Linii bocznych.**

### **20.4 Pole bramkowe to prostokątny obszar na każdym końcu Pola gry:**

20.4.1 jego szerokość wynosi 2 m od zewnętrznej krawędzi każdego słupka bramki

(co oznacza, że całkowita szerokość pola bramkowego wynosi 7,16 m);

20.4.2 jego długość wynosi 2 m (od Linii bramkowej do Linii 2 metrów).

20.5 Strefa 6 metrów to prostokątny obszar na każdym końcu Pola gry pomiędzy: Linią bramkową, a Linią 6 metrów, wewnątrz Linii bocznych.

### **20.6 Strefa lotnej zmiany:**

20.6.1 znajduje się w basenie, bezpośrednio za Linia boczną po stronie ławek drużyn (czyli po przeciwnej stronie niż stolik sędziowski).

20.6.2 szerokość strefy lotnej zmiany musi wynosić co najmniej 0,5 m.

20.6.3 każda drużyna może korzystać wyłącznie z części strefy pomiędzy: Linia bramkową znajdującą się po stronie jej ławki, a Linia środkową boiska.

### **20.7 Strefy powrotu po wykluczeniu:**

20.7.1 znajdują się za każdą Linia bramkową, w obrębie szerokości Pola gry, po tej samej stronie basenu co ławki drużyn;

20.7.2 mają wymiary: 2,0 m szerokości (wzdłuż Linii bramkowej), 1,0–1,1 m długości (wzdłuż Linii bocznej).

### **20.8 Pole gry na Igrzyskach Olimpijskich i Mistrzostwach Świata World Aquatics**

20.8.1 O ile nie określono inaczej, Pole gry podczas Igrzysk Olimpijskich oraz Mistrzostw Świata World Aquatics jest takie samo jak określone w Artykułach 20.2–20.7 oraz w innych przepisach niniejszej Części Szóstej.

20.8.2 Pole gry na tych zawodach musi:

20.8.2.1 mieć te same wymiary określone w niniejszym Artykule 20 i w Załączniku 1, oraz głębokość nie mniejszą niż 2,0 m;

20.8.2.2 mieć natężenie oświetlenia co najmniej 1500 luksów w każdym miejscu Pola gry;

20.8.2.3 mieć minimalną wysokość sufitu lub konstrukcji nad Polem gry wynoszącą co najmniej 7,00 m (liczoną od powierzchni wody).

## 21. OBIEKTY I SPRZĘT

21.1 Organizator Zawodów jest odpowiedzialny za zapewnienie, aby obiekty oraz sprzęt używane podczas zawodów były zgodne z wymaganiami niniejszej Części Szóstej.

### **21.2 Piłki Piłki muszą:**

21.2.1 być okrągłe i wodoodporne, bez zewnętrznych szwów, pasków ani pokrycia tłuszczem lub podobną substancją;

21.2.2 ważyć od 400 g do 450 g;

21.2.3 posiadać komorę powietrzną z samoczynnie zamykającym się zaworem;

### **21.2.4 w meczach mężczyzn mieć:**

21.2.4.1 obwód od 0,68 m do 0,71 m;

21.2.4.2 ciśnienie powietrza od 7,5 do 8,5 psi (funtów na cal kwadratowy);

### **21.2.5 w meczach kobiet mieć:**

21.2.5.1 obwód od 0,65 m do 0,67 m;

21.2.5.2 ciśnienie powietrza od 6,5 do 7,5 psi.

21.3 Podczas Meczu może być używana dowolna liczba piłek.

Piłki dostępne podczas Meczu są zarządzane przez Sędziów pomocniczych (lub przez Sędziów, lub Trenerów jeżeli Sędziowie pomocniczy nie są wyznaczeni).

### **21.4 Czepki**

21.4.1 Zawodnicy muszą nosić czepki przez cały czas, gdy znajdują się: na Polu gry, w strefie lotnej zmiany, lub w strefie zmian.

21.4.2 Czepki w piłce wodnej muszą spełniać wymagania Części Pierwszej regulaminu (w tym Artykułu 7.9), z zastrzeżeniem że czepki:

21.4.2.1 muszą posiadać elastyczne ochraniacze na uszy w tym samym kolorze co reszta czepka;

21.4.2.2 muszą być wiązane pod brodą;

21.4.2.3 mogą mieć grubość większą niż 2 mm.

21.4.3 Kolor czepków zawodników z pola

Zawodnicy z pola każdej drużyny muszą nosić czepki w tym samym kolorze, zgodnie z poniższymi zasadami:



21.4.3.1 Zawodnicy z pola drużyny wymienionej jako pierwsza w oficjalnym programie lub harmonogramie zawodów noszą: białe czepki, lub czepki w kolorach odpowiadających barwom kraju, drużyny lub flagi.

21.4.3.2 Zawodnicy z pola drużyny wymienionej jako druga w programie lub harmonogramie zawodów noszą: niebieskie czepki, lub czepki w kolorach odpowiadających barwom kraju, drużyny lub flagi.

21.4.3.3 Niezależnie od Artykułów 21.4.3.1 i 21.4.3.2, czepki zawodników jednej drużyny muszą być: wyraźnie różne kolorystycznie, łatwe do odróżnienia od czepków drużyny przeciwnej. W związku z tym:

21.4.3.3.1 Organizator Zawodów i/lub Sędziowie mogą nakazać drużynie użycie innego koloru czepków niż przewidziany;

21.4.3.3.2 w pierwszej kolejności (z zastrzeżeniem decyzji Organizatora Zawodów lub Sędziów) drużyna wymieniona jako druga w programie Meczu będzie zobowiązana do zmiany koloru czepków.

21.4.3.4 Niezależnie od powyższych przepisów, zawodnicy z pola mogą — w celu zapewnienia łatwego rozróżnienia czepków lub ich dostępności — nosić czepki w dowolnym kolorze, pod warunkiem że: Sędzia wyrazi na to zgodę przed rozpoczęciem Meczu, oraz czepki obu drużyn pozostają wyraźnie odróżnialne.

#### 21.4.4 Czepki bramkarzy

Bramkarze, w tym każdy Zmiennik lub Zawodnik zastępujący bramkarza (niezależnie od tego, czy jest wpisany jako bramkarz na liście startowej), muszą nosić czerwone czepki.

#### 21.4.5 Czepki w meczach międzynarodowych

W meczach międzynarodowych między reprezentacjami państw czepki:

21.4.5.1 muszą zawierać trzyliterowy skrót nazwy kraju na przodzie czepka o wysokości 40 mm;

21.4.5.2 mogą zawierać flagę kraju o maksymalnej wysokości 40 mm.

#### 21.4.6 Numeracja czepków

Czepki muszą być oznaczone numerami po obu stronach.

##### 21.4.6 Numeracja czepków

21.4.6.1 Numery na czepkach muszą mieć wysokość 10 mm.

21.4.6.2 Bramkarze rozpoczynający Mecz w każdej drużynie noszą czepkę z numerem 1.

Bramkarze rezerwowi mogą nosić dowolny numer od 2 do 14.

21.4.6.3 Zawodnicy z pola noszą czepki z numerami od 2 do 14.

21.4.6.4 W przypadku trzeciego bramkarza w turniejach, w których dopuszcza się 15 (lub więcej) zawodników na liście startowej drużyny, takich jak Mistrzostwa Świata World Aquatics, trzeci bramkarz nosi czepkę z numerem 15.

21.4.6.5 Zawodnicy nie mogą zmieniać numeru czepka w trakcie Meczu, chyba że za zgodą Sędziego, który informuje o tej zmianie Sekretarzy.

21.4.7 Zawodnik, który wejdzie na Pole gry podczas gry bez prawidłowego czepka, będzie uznany za zawodnika, który dokonał nieprawidłowego wejścia lub powrotu do gry, co skutkuje przyznaniem rzutu karnego zgodnie z Artykułem 11.1.6 niniejszej Części Szóstej.

## **21.5 Stroje pływackie**

### **21.5.1 Zawodnicy muszą:**

21.5.1.1 nosić stroje pływackie zgodne z Artykułem 6 Części Pierwszej regulaminu oraz — dla uniknięcia wątpliwości — usunąć wszelkie przedmioty mogące spowodować uraz lub utrudniać grę innym Zawodnikom, sobie samym lub Oficjelowi technicznemu;

21.5.1.2 mieć odpowiednio obcięte paznokcie, w sposób ograniczający ryzyko urazu;

21.5.1.3 nie mieć na ciele ani na dłoniach tłuszczu, oleju ani żadnej podobnej lub obcej substancji.

Jeżeli Sędzia stwierdzi użycie takiej substancji przed rozpoczęciem gry, nakaże jej natychmiastowe usunięcie.

Jeżeli naruszenie zostanie wykryte po rozpoczęciu gry, Zawodnik zostanie wykluczony do końca Meczu z natychmiastowym zastępstwem.

## **21.6 Bramki**

### **21.6.1 Każda bramka składa się z:**

21.6.1.1 dwóch pionowych słupków połączonych u góry poprzeczką;

21.6.1.2 elementów mocujących utrzymujących bramkę w odpowiedniej pozycji;

21.6.1.3 siatki, solidnie przymocowanej do słupków i poprzeczki (oraz w razie potrzeby innych elementów), która zamyka całą przestrzeń bramki za linią bramkową, tworząc jedną zamkniętą przestrzeń siatkową.

### **21.6.2 Słupki i poprzeczka**

Słupki i poprzeczka muszą:

21.6.2.1 być wykonane z drewna, metalu lub tworzywa sztucznego;

21.6.2.2 mieć prostokątny przekrój o szerokości (słupki) lub wysokości (poprzeczka) od 75 mm do 80 mm;

21.6.2.3 być sztywne i stabilnie zamocowane;

21.6.2.4 być koloru białego;

21.6.2.5 być wolne od przeszkód widocznych z Pola gry.

### **21.6.3 Słupki bramki**

Słupki muszą być:

21.6.3.1 ustawione prostopadle do powierzchni wody i do poprzeczki oraz równolegle względem siebie;

21.6.3.2 oddalone od siebie o 3,0 m (mierzone od wewnętrznych krawędzi słupków);

21.6.3.3 ustawione tak, aby przednia krawędź słupków znajdowała się w jednej linii z przednią krawędzią linii bramkowej.

### **21.6.4 Poprzeczka**

Poprzeczka musi:

21.6.4.1 być równoległa do powierzchni wody i prostopadła do słupków;

21.6.4.2 znajdować się 0,9 m nad powierzchnią wody, mierząc od dolnej krawędzi poprzeczki;

21.6.4.3 być ustawiona tak, aby jej przednia krawędź znajdowała się w jednej linii z przednią krawędzią linii bramkowej.

21.6.5 Głębokość bramki nie może być mniejsza niż 0,3 m, mierząc od linii bramkowej do tylnej części siatki.

### **21.7 Oznaczenia i liny torowe**

21.7.1 Na obu Liniach bocznych muszą być umieszczone wyraźne oznaczenia, dobrze widoczne dla Zawodników i Oficjeli technicznych podczas Meczu, w następujących miejscach:

21.7.1.1 Na każdej Linii bramkowej – biały znacznik, którego przednia krawędź znajduje się w jednej linii z Linią bramkową.

21.7.1.2 Na każdej Linii 2 metrów (2,0 m w kierunku Linii środkowej od każdej Linii bramkowej) – czerwony znacznik w jednej linii z Linią 2 metrów.

21.7.1.3 Na każdej Linii 5 metrów (5,0 m w kierunku Linii środkowej od każdej Linii bramkowej) – czerwony znacznik w jednej linii z Linią 5 metrów.

21.7.1.4 Na każdej Linii 6 metrów (6,0 m w kierunku Linii środkowej od każdej Linii bramkowej) – żółty znacznik w jednej linii z Linią 6 metrów.

21.7.1.5 Na Linii środkowej (w połowie odległości między dwiema Liniami bramkowymi) – biały znacznik w jednej linii z Linią środkową.

## 21.7.2 Liny torowe

21.7.2.1 Lina torowa musi znajdować się 0,3 m za każdą Linią bramkową.

Lina ta powinna być biała, z wyjątkiem:

21.7.2.1.1 części Linii bramkowej stanowiącej granicę strefy zmian, która powinna być czerwona;

21.7.2.1.2 odcinka 2 m po obu stronach zewnętrznej krawędzi każdego słupka bramki (czyli szerokości pola bramkowego), który powinien być czerwony.

21.7.2.2 Lina torowa musi również oznaczać Linie boczne, w następujący sposób:

21.7.2.2.1 pomiędzy Linią bramkową a Linią 2 metrów – czerwona lina torowa;

21.7.2.2.2 pomiędzy Linią 2 metrów a Linią 6 metrów – żółta lina torowa;

21.7.2.2.3 pomiędzy obiema Liniami 6 metrów (środkowa część Pola gry) – zielona lina torowa.

21.7.2.3 Strefa zmian musi być oznaczona czerwonymi liniami torowymi.

21.7.3 Dopuszcza się stosowanie innych wariantów kolorystycznych oznaczeń i lin torowych, pod warunkiem uzyskania zgody World Aquatics.

## 21.7.4 Wymagania dotyczące lin torowych

Każda lina torowa musi:

21.7.4.1 znajdować się na powierzchni wody;

21.7.4.2 mieć średnicę nie mniejszą niż 60 mm i nie większą niż 120 mm, z wyjątkiem Igrzysk Olimpijskich i Mistrzostw Świata World Aquatics, gdzie średnica musi wynosić co najmniej 100 mm;

21.7.4.3 być wyposażona w sprężynę napinającą, absorbującą nagłe obciążenia punktowe, oraz w linę stalową wytrzymałą siłą rozciągającą 12 kN;

21.7.4.4 być zamocowana do kotwy.

## 21.8 Kotwy

21.8.1 Każda lina torowa musi być zamocowana do kotwy.

21.8.2 Jeżeli to możliwe, liny torowe powinny być mocowane do uchwytów kotwiących osadzonych w ścianach basenu.

Jeżeli kotwy znajdują się na pokładzie basenu, należy zastosować przedłużenie (extender), które musi być sztywne i nieelastyczne.

21.8.3 Kotwy, wraz z ewentualnym przedłużeniem, nie mogą wystawać do basenu więcej niż 10 mm.

Kotwa nie może zmieniać długości liny torowej o więcej niż  $\pm 10$  mm na każdym końcu.

21.8.4 Kotwy powinny być instalowane tak, aby wytrzymały obciążenie 20 kN.

21.8.5 Punkt kotwiczenia na każdym końcu Pola gry powinien znajdować się 30 cm za przednią krawędzią Linii bramkowej.

## **21.9 Platformy sędziowskie**

21.9.1 Platformy sędziowskie muszą być umieszczone za każdą Linią boczną, aby umożliwić:

21.9.1.1 Sędziom swobodne poruszanie się oraz dobrą widoczność wzdłuż Pola gry;

21.9.1.2 Sędziom pomocniczym wystarczającą przestrzeń i widoczność wzdłuż każdej Linii bramkowej.

21.9.2 Żaden Zawodnik ani Oficjel drużyny nie może przebywać na platformach sędziowskich.

21.9.3 Platformy sędziowskie muszą:

21.9.3.1 być zainstalowane po obu stronach Pola gry, wzdłuż każdej Linii bocznej.

21.9 Platformy sędziowskie

21.9.3.2 Platformy sędziowskie muszą mieć szerokość 1 m oraz wysokość 70 cm ponad poziomem wody.

21.9.3.3 Górna powierzchnia platformy musi mieć ten sam kolor co lina torowa w danym odcinku Linii bocznej

(zgodnie ze schematem kolorów określonym w Artykule 21.7 niniejszej Części Szóstej lub z innymi kolorami lin torowych, jeśli zostały zmienione zgodnie z Artykułem 21.7.3).

21.9.4 Kosz z piłkami (innymi niż piłka aktualnie używana w Meczu) może być umieszczony na każdym końcu platformy sędziowskiej, po tej samej stronie co stół sędziowski.

## **21.10 Stół sędziowski**

21.10.1 Stół sędziowski umieszcza się za platformą sędziowską, po tej samej stronie basenu co Sędziowie pomocniczy.

Jednak według uznania Organizatora Zawodów stół może być ustawiony w dowolnej odległości od basenu, jeżeli ułatwia to sprawne prowadzenie Meczu, wydarzenia lub zawodów.

21.10.2 Stół sędziowski musi — z zachowaniem swobody poruszania się Sędziów — mieć dobrą widoczność całego Pola gry.

21.11 Ławki drużyn

Dwie (2) ławki drużyn, po jednej dla każdej drużyny, znajdują się poza basenem, w dwóch narożnikach po stronie przeciwnej do stołu sędziowskiego, a w każdym przypadku za Linią bramkową.

## **21.12 Zegar czasu akcji (Shot Clock)**



21.12.1 Zgodnie z Artykułem 9.2 niniejszej Części Szóstej, czas pozostały drużynie w posiadaniu piłki jest odmierzany przez Sędziów Mierzących czas, przy użyciu dowolnego niezawodnego urządzenia pomiaru czasu.

21.12.2 Jeden (1) lub więcej zegarów wyświetlających czas pozostały na zegarze czasu akcji powinien być umieszczony w miejscu (lub miejscach) widocznym dla Oficjeli technicznych oraz Zawodników.

## 22. ZAŁĄCZNIKI

22.1 Załącznik 1 – Diagramy obiektów do piłki wodnej

22.2 Załącznik 2 – Sygnały używane przez Oficjeli technicznych

22.3 Załącznik 3 – Serie rzutów karnych

22.4 Załącznik 4 – pominięto

22.5 Załącznik 5 – pominięto

22.6 Załącznik 6 – pominięto

22.7 Załącznik 7 – pominięto

22.8 Załącznik 8 – pominięto

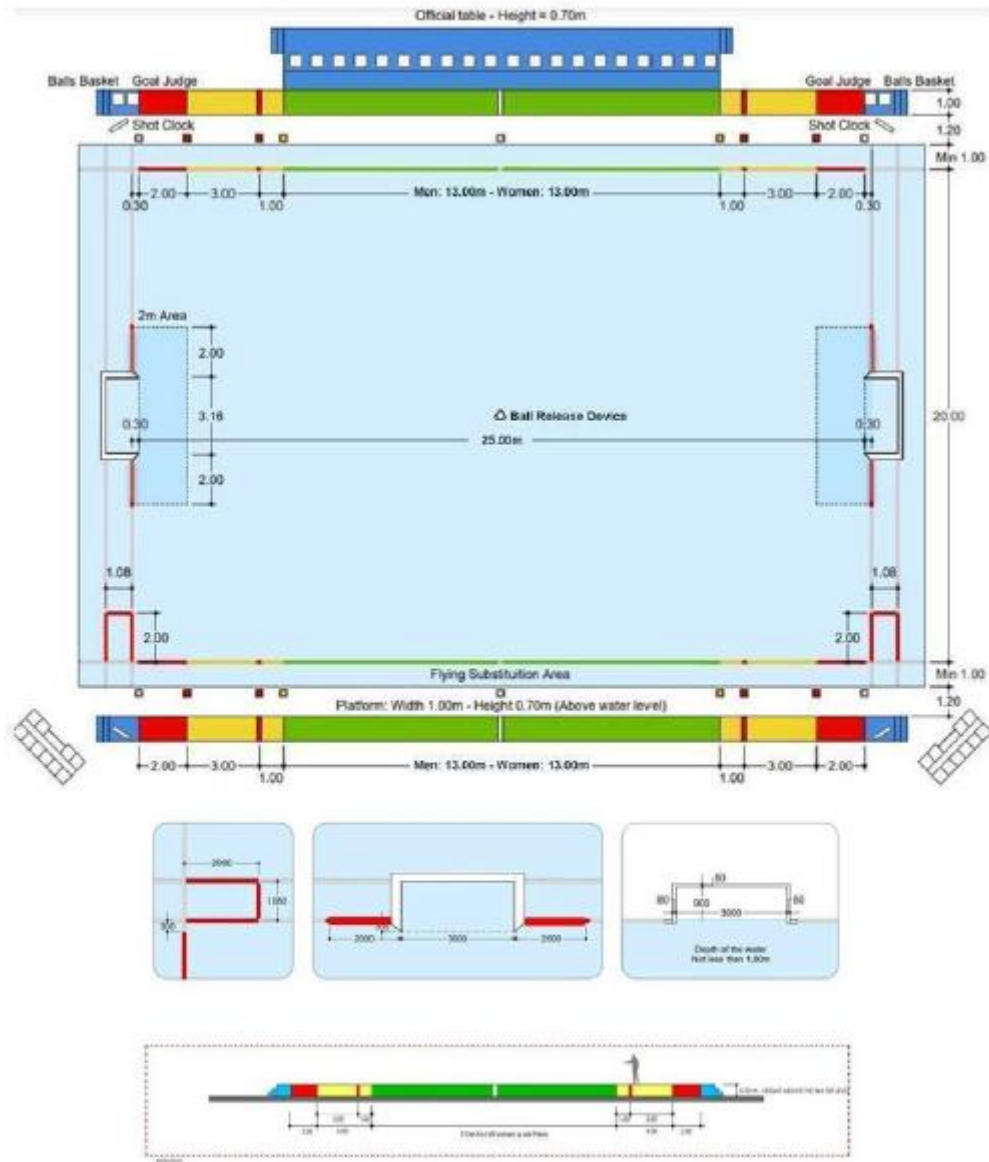
22.9 Załącznik 9 – pominięto

22.10 Załącznik 10 – Terminy zdefiniowane w części szóstej (piłka wodna)

# ZAŁĄCZNIK 1 – DIAGRAM OBIEKTU DO PIŁKI WODNEJ

(nie dotyczy Mistrzostw Świata World Aquatics ani Igrzysk Olimpijskich)

22.1 Poniższy diagram przedstawia przykładowy układ obiektu wymagany dla piłki wodnej, z wyłączeniem wymagań dotyczących zawodów piłki wodnej podczas Mistrzostw Świata World Aquatics lub Igrzysk Olimpijskich.



## ZAŁĄCZNIK 2 – SYGNAŁY UŻYWANE PRZEZ OFICJELI TECHNICZNYCH








22.2 Poniższe sygnały stanowią przykładowe sygnały używane przez Oficjeli technicznych podczas Meczu piłki wodnej.

W przypadku jakiegokolwiek sprzeczności pomiędzy niniejszym Załącznikiem 2 a przepisami określonymi w Części Szóstej, pierwszeństwo mają przepisy zawarte w Części Szóstej.

<p>A. Sędzia opuszcza ramię z pozycji pionowej, sygnalizując:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>(i) rozpoczęcie okresu gry,</li> <li>(ii) wznowienie gry po zdobyciu bramki,</li> <li>(iii) wykonanie rzutu karnego.</li> </ul>	
<p>B. Sędzia wskazuje jedną ręką kierunek ataku, a w razie potrzeby drugą ręką wskazuje miejsce, z którego piłka ma zostać wprowadzona do gry przy rzucie wolnym, rzucie od bramki lub rzucie różnym.</p>	
<p>C. Aby zasygnalizować rzut neutralny, sędzia wskazuje miejsce jego wykonania, następnie unosi oba kciuki do góry i prosi o podanie piłki.</p>	
<p>D. Aby zasygnalizować wykluczenie zawodnika, sędzia wskazuje zawodnika, a następnie szybkim ruchem kieruje ramię w stronę granicy pola gry. Następnie pokazuje numer czepka wykluczonego zawodnika, tak aby był on widoczny dla zawodników na polu gry oraz dla stolika sędziowskiego.</p>	
<p>E. Aby zasygnalizować jednoczesne wykluczenie dwóch zawodników, sędzia wskazuje oburącz obu zawodników, sygnalizuje ich wykluczenie zgodnie z sygnałem z punktu D, a następnie natychmiast pokazuje numery czepków obu zawodników.</p>	
<p>F. Aby zasygnalizować wykluczenie zawodnika za niewłaściwe zachowanie (Misconduct), sędzia sygnalizuje wykluczenie zgodnie z rys. D (lub rys. E, jeśli dotyczy dwóch zawodników), a następnie wykonuje okrężny ruch dłońmi wokół siebie, tak aby był on widoczny zarówno dla zawodników na polu gry, jak i dla stolika sędziowskiego. Dodatkowo pokazuje zawodnikowi czerwoną kartkę. Następnie sędzia pokazuje stolikowi sędziowskiemu numer czepka wykluczonego zawodnika.</p>	

<p>G. Aby zasygnalizować wykluczenie zawodnika z możliwością zmiany po czterech (4) minutach, sędzia sygnalizuje wykluczenie zgodnie z rys. D (lub rys. E, jeśli dotyczy dwóch zawodników), a następnie krzyżuje ramiona, tak aby było to widoczne zarówno dla zawodników na polu gry, jak i dla stolika sędziowskiego. Dodatkowo pokazuje zawodnikowi czerwoną kartkę. Następnie sędzia pokazuje stolikowi numer czepka wykluczonego zawodnika.</p>	
<p>H. Aby zasygnalizować przyznanie rzutu karnego, sędzia unosi jedno ramię z pięcioma palcami wyprostowanymi w górę. Następnie pokazuje stolikowi numer czepka zawodnika, który popełnił przewinienie.</p>	
<p>I. Aby zasygnalizować zdobycie bramki, sędzia daje sygnał gwizdkiem, a następnie natychmiast wskazuje ręką środek pola gry.</p>	
<p>J. Aby wskazać Faul wykluczający polegający na przytrzymywaniu przeciwnika, sędzia chwyta nadgarstek jednej ręki drugą ręką, wykonując charakterystyczny gest przytrzymania.</p>	
<p>K. Aby wskazać Faul wykluczający polegający na zatopieniu przeciwnika, sędzia wykonuje ruch obu rąk w dół, rozpoczynając z pozycji poziomej.</p>	
<p>L. Aby wskazać Faul wykluczający polegający na pociągnięciu przeciwnika do tyłu, sędzia wykonuje ruch przyciągania obiema rękami, z ramionami wyciągniętymi pionowo, kierując ruch w stronę własnego ciała.</p>	
<p>M. Aby wskazać Faul wykluczający polegający na kopnięciu przeciwnika, sędzia wykonuje gest kopnięcia.</p>	
<p>N. Aby wskazać Faul wykluczający polegający na uderzeniu przeciwnika, sędzia wykonuje ruch uderzenia zaciśniętą pięścią, rozpoczynając z pozycji poziomej.</p>	

<p>O. Aby wskazać Faul zwykły polegający na pchnięciu lub odepchnięciu przeciwnika, sędzia wykonuje ruch pchnięcia od ciała, rozpoczynając z pozycji poziomej.</p>	
<p>P. Aby wskazać Faul wykluczający polegający na blokowaniu (impeding) przeciwnika, sędzia wykonuje ruch krzyżowania rąk, w którym jedna ręka poziomo przecina drugą.</p>	
<p>Q. Aby wskazać Faul zwykły polegający na zanurzeniu piłki pod wodę, sędzia wykonuje ruch ręką w dół, rozpoczynając z pozycji poziomej.</p>	
<p>R. Aby wskazać Faul zwykły polegający na staniu na dnie basenu, sędzia unosi i opuszcza jedną stopę.</p>	
<p>S. Aby wskazać Faul zwykły polegający na nadmiernym opóźnieniu wykonania rzutu wolnego, rzutu od bramki lub rzutu różnego, sędzia unosi jedną rękę raz lub dwa razy, z dłonią skierowaną do góry.</p>	
<p>T. Aby wskazać Faul zwykły polegający na naruszeniu zasady dwóch metrów, sędzia pokazuje liczbę 2, unosząc palec wskazujący i środkowy, przy ramieniu wyciągniętym pionowo w górę.</p>	
<p>U. Aby wskazać Faul zwykły polegający na upływie czasu posiadania piłki, sędzia wykonuje ręką ruch okrężny dwa lub trzy razy.</p>	
<p>V. Aby wskazać, że dozwolony jest strzał spoza strefy 6 metrów, sędzia wykonuje gest przedstawiony na rys. V, unosząc jedną rękę w górę.</p>	

<p>V1. Aby wskazać ukaraniu drużyny żółtą kartkę, sędzia unosi żółtą kartkę, a następnie wskazuje jednym ramieniem równoległe do linii bocznej w kierunku ławki tej drużyny.</p>	
<p>V2. Aby wskazać ukaraniu trenera głównego żółtą kartkę, sędzia unosi żółtą kartkę, a następnie wskazuje jednym ramieniem w kierunku tego trenera głównego.</p>	
<p>V3. Aby wskazać, że została pokazana czerwona kartka, lub jako dodatkowy sygnał przy wykluczeniu zawodnika oznaczający wykluczenie do końca meczu, sędzia unosi czerwoną kartkę i wskazuje jednym ramieniem odpowiedniego zawodnika, trenera głównego lub innego oficjela drużyny.</p>	
<p>W. Aby wskazać zmianę posiadania piłki, sędzia wyciąga jedno ramię poziomo, jak pokazano na rys. W.</p>	
<p>X. Aby zasygnalizować rozpoczęcie okresu gry, sędzia bramkowy (Assistant Referee) unosi jedno ramię pionowo w górę, jak pokazano na rys. X.</p>	
<p>Y. Aby zasygnalizować nieprawidłowy start, wznowienie gry lub nieprawidłowe wejście (Improper Entry) wykluczonego zawodnika albo zmiennika, sędzia bramkowy unosi obie ręce pionowo w górę, jak pokazano na rys. Y.</p>	
<p>Z. Aby zasygnalizować rzut od bramki lub rzut różny, sędzia bramkowy unosi jedno ramię poziomo, jak pokazano na rys. Z.</p>	

AA. Aby zasignalizować zdobycie bramki, sędzia bramkowy unosi obie ręce i krzyżuje je nad głową, jak pokazano na rys. AA.



Sędziowie mogą używać rąk, jak pokazano powyżej, aby wskazać numer czerwki zawodnika podczas komunikacji z zawodnikami, sekretarzem lub innymi sędziami.  
W przypadku numerów czerwki od 1 do 10 liczba pokazanych palców odpowiada numerowi czerwki zawodnika.  
Zaciśnięta pięść oznacza numer czerwki 10.  
Jeżeli numer czerwki jest wyższy niż 10, jedna ręka pokazuje zaciśniętą pięść (oznaczającą 10), a druga ręka pokazuje pozostałą część numeru czerwki (np. zaciśnięta pięść i trzy palce oznaczają numer czerwki 13).

# ZAŁĄCZNIK 3 – SERIA RZUTÓW KARNYCH

## 1. SERIA RZUTÓW KARNYCH

1.1 Zgodnie z Artykułem 4.4.2 Części Szóstej, jeżeli po zakończeniu czwartego okresu gry obie drużyny zdobyły taką samą liczbę bramek, zostanie przeprowadzona seria rzutów karnych w celu wyłonienia zwycięzcy meczu.

### 1.2 Przygotowanie do serii rzutów karnych

1.2.1 Jeżeli dochodzi do serii rzutów karnych, bezpośrednio po zakończeniu czwartego okresu gry następuje trzyminutowa przerwa, odmierzana przez mierzących czas, przy czym na zegarze czasu akcji wyświetlane są 3 minuty. W tym czasie:

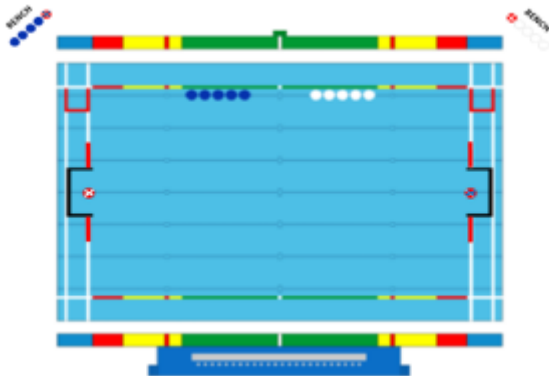
1.2.1.1 pięciu (5) zawodników z pola z każdej drużyny pozostaje w polu gry, a wszyscy pozostali zawodnicy opuszczają basen i zajmują miejsca na ławce swojej drużyny;

1.2.1.2 pięciu zawodników z pola, którzy pozostają w polu gry, ustawia się:

1.2.1.2.1 na połowie boiska, której ich drużyna broniła pod koniec czwartego okresu gry;

1.2.1.2.2 przy linii bocznej po tej samej stronie basenu, po której znajdują się ławki drużyn;

1.2.1.2.3 pomiędzy linią 6 metrów a linią środkową (zgodnie z diagramem poniżej).



1.2.1.3 Bramkarz każdej drużyny przed rozpoczęciem serii rzutów karnych:

1.2.1.3.1 zmienia strony boiska (przechodząc na połowę, na której jego drużyna atakowała w czwartym okresie gry);

1.2.1.3.2 zajmuje pozycję w bramce na tej połowie boiska.

1.2.1.3.3 Postanowienia Artykułu 1.2.1.3 niniejszego Załącznika 3 pozostają bez uszczerbku dla prawa drużyny do dokonania zmiany bramkarza przed rozpoczęciem lub w trakcie serii rzutów karnych, zgodnie z Artykułem 1.6 niniejszego Załącznika 3.

1.2.1.4 Zmiennicy bramkarza przed rozpoczęciem oraz w trakcie serii rzutów karnych mogą:

1.2.1.4.1 pozostać na ławce drużyny; lub

1.2.1.4.2 przed rozpoczęciem serii rzutów karnych ustawić się poza basenem, po przeciwnej stronie pola gry niż ławki drużyn, przy linii bocznej, pomiędzy linią 6 metrów swojej drużyny a linią środkową.

1.2.1.5 Podczas serii rzutów karnych zawodnikom nie wolno trzymać się ani opierać o liny torowe.

1.2.1.6 W trakcie trzyminutowej przerwy sędzieja, który prowadził czwarty okres gry po stronie ławek drużyn, wezwie kapitanów obu drużyn i przeprowadzi losowanie monetą, podczas którego:

1.2.1.6.1 sędzieja poprosi jednego z kapitanów o wskazanie, która strona monety wypadnie na górze;

1.2.1.6.2 następnie rzuci monetę, tak aby widocznie obróciła się w powietrzu kilka razy (liczba obrotów nie jest ściśle kontrolowana przez sędziego), po czym spadnie na podłogę lub na dłoń sędziego;

1.2.1.6.3 jeżeli kapitan, który dokonał wyboru, odgadnie prawidłowo, jego drużyna wygrywa losowanie; jeżeli pomyli się, losowanie wygrywa drużyna przeciwna;

1.2.1.6.4 kapitan drużyny, która wygrała losowanie, wybiera która drużyna wykonuje pierwszy rzut karny w serii.

1.2.2 Po zakończeniu trzyminutowej przerwy seria rzutów karnych rozpoczyna się natychmiast, jednak:

1.2.2.1 Jeżeli obie drużyny są gotowe przed upływem trzech (3) minut, sędziowie mogą polecić mierzącemu czas zatrzymanie zegara czasu akcji i rozpocząć serię rzutów karnych wcześniej.

1.2.2.2 Jeżeli drużyna nie jest gotowa do rozpoczęcia serii rzutów karnych po zakończeniu trzyminutowej przerwy:

1.2.2.2.1 trener główny tej drużyny otrzymuje żółtą kartkę za opóźnianie rozpoczęcia serii rzutów karnych;

1.2.2.2.2 jeżeli przed zakończeniem trzyminutowej przerwy trener główny został już wykluczony, żółtą kartkę za opóźnianie może otrzymać inny oficjel drużyny;

1.2.2.2.3 jeżeli trener główny (lub osoba pełniąca jego funkcję) otrzymał już wcześniej żółtą kartkę, zostaje mu pokazana czerwona kartka, zgodnie z Artykułem 18 Części Szóstej.

### **1.3 Procedura podczas serii rzutów karnych**

1.3.1 Drużyny wykonują rzuty karne naprzemiennie:

1.3.1.1 do bramki znajdującej się na połowie boiska, której bronili w czwartym okresie gry, przeciwko bramkarzowi drużyny przeciwnej;

1.3.1.2 rzuty wykonywane są naprzemiennie na obu końcach pola gry, chyba że – zdaniem sędziego – warunki na jednym z końców boiska mogłyby dawać przewagę lub stawiać jedną drużynę w gorszej sytuacji; w takim przypadku sędzieja może zdecydować, że wszystkie rzuty karne będą wykonywane do tej samej bramki.

1.3.2 Kolejność wykonawców rzutów karnych

1.3.2.1 Każda drużyna samodzielnie ustala kolejność zawodników wykonujących pierwsze pięć (5) rzutów karnych.

1.3.2.2 Jeżeli seria rzutów karnych trwa dłużej niż pięć (5) rzutów dla każdej drużyny, zgodnie z Artykułem 1.4.1.2 niniejszego Załącznika, kolejność zawodników powtarza się w tej samej kolejności, w jakiej wykonywali pierwsze pięć rzutów.

1.3.3 Gdy sędzia upewni się, że zawodnik wykonujący rzut oraz bramkarz są ustawieni prawidłowo, daje sygnał do wykonania rzutu karnego zgodnie z Artykułem 16 Części Szóstej.

1.3.4 Zakończenie pojedynczego rzutu karnego

Rzut karny w serii uznaje się za zakończony, gdy:

1.3.4.1 padnie bramka, także gdy piłka po drodze dotknie słupków, poprzeczki, wody lub bramkarza (lub dowolnej kombinacji tych elementów), pod warunkiem że zawodnik wykonujący rzut nie dotknie jej ponownie;

1.3.4.2 piłka nie trafi do bramki lub nie dotrze do niej;

1.3.4.3 piłka odbije się od wody, słupków, poprzeczki lub bramkarza (lub ich kombinacji) i nie wpadnie do bramki.

1.3.5 Piłki używane podczas serii rzutów karnych

Jeżeli dostępnych jest kilka piłek, będą one używane równocześnie podczas serii rzutów karnych. Każda strona używa własnej piłki lub zestawu piłek (piłka nie jest przerzucana z jednego końca boiska na drugi).

#### **1.4 Zwycięzca serii rzutów karnych**

1.4.1 Z zastrzeżeniem Artykułu 1.4.2, każda drużyna:

1.4.1.1 wykonuje pięć (5) rzutów karnych, po jednym przez każdego zawodnika z pola znajdującego się w polu gry;

1.4.1.2 jeżeli po pięciu (5) rzutach każdej drużyny liczba bramek jest równa, drużyny wykonują kolejne rzuty w systemie „nagłej śmierci” (sudden death), co oznacza, że w danej serii rzutów (np. szósty, siódmy itd.) jedna drużyna strzeli gola, a druga nie.

1.4.2 Zwycięzcą serii rzutów karnych (a tym samym meczu) jest:

1.4.2.1 drużyna, która w pierwszych pięciu rzutach osiągnie liczbę bramek niemożliwą do wyrównania lub przewyższenia przez przeciwnika;

1.4.2.1.1 przykład: jeżeli pierwsza drużyna zdobędzie bramki w trzech pierwszych rzutach, a druga nie zdobędzie żadnej, druga drużyna nie jest już w stanie wyrównać wyniku – pierwsza drużyna zostaje zwycięzcą po trzech rzutach każdej drużyny, a seria rzutów karnych się kończy;

1.4.2.2 po wykonaniu pięciu rzutów przez każdą drużynę – drużyna, która zdobyła więcej bramek;

1.4.2.3 jeżeli po pięciu rzutach wynik jest nadal równy i drużyny kontynuują serię w systemie nagłej śmierci, zwycięża drużyna, która wygra w tym systemie, zgodnie z Artykułem 1.4.1.2 niniejszego Załącznika.

#### **1.5 Rola sędziów podczas serii rzutów karnych**

1.5.1 Każdy rzut karny jest prowadzony przez jednego sędziego.

1.5.1.1 Sędziowie ustawiają się przy linii bocznej na wysokości linii 5 metrów. Jednak:

1.5.1.1.1 jeżeli zawodnik wykonuje rzut karny prawą ręką, sędzia powinien ustawić się przy linii bocznej na wysokości linii 5 metrów po prawej stronie zawodnika, patrząc w kierunku bramki;

1.5.1.1.2 jeżeli zawodnik wykonuje rzut karny lewą ręką, sędzia powinien ustawić się przy linii bocznej na wysokości linii 5 metrów po lewej stronie zawodnika, patrząc w kierunku bramki;

1.5.1.1.3 w związku z tym sędzia (lub sędziowie) mogą być zmuszeni przemieszczać się pomiędzy liniami 5 metrów na swojej stronie pola gry w trakcie serii rzutów karnych, aby zapewnić, że rzut karny jest prowadzony przez sędziego znajdującego się po tej samej stronie zawodnika, z której wykonuje on rzut.

1.5.2 Sekretarze:

1.5.2.1 zapisują numery czepków zawodników wykonujących rzuty karne;

1.5.2.2 wspólnie z delegatem TWPC, przed rozpoczęciem serii rzutów karnych, sprawdzają, czy żaden zawodnik mający trzy (3) Przewinienia osobiste lub wykluczony do końca meczu nie bierze udziału w serii rzutów karnych;

1.5.2.3 w razie potrzeby pomagają sędziom w ustawieniu pięciu (5) zawodników wykonujących rzuty karne dla każdej drużyny, w tym w ustaleniu kolejności wykonywania rzutów po pierwszych pięciu (5) rzutach każdej drużyny, jeżeli jest to konieczne;

1.5.2.4 lista zawodników wykonujących rzuty karne nie musi być sporządzana ani przekazywana przed rozpoczęciem serii rzutów karnych.

1.5.3 O ile nie wskazano inaczej, sędziowie techniczni nadal zarządzają meczem i prowadzą jego przebieg podczas serii rzutów karnych, zgodnie z postanowieniami Części Szóstej.

## **1.6 Zmiana bramkarza podczas serii rzutów karnych**

1.6.1 Bramkarz może zostać zmieniony przed rozpoczęciem lub w dowolnym momencie serii rzutów karnych.

1.6.2 Jeżeli zmiana bramkarza następuje przed rozpoczęciem serii rzutów karnych, bramkarz wchodzący zajmuje pozycję w bramce zgodnie z Artykułem 1.2.1.3 niniejszego Załącznika 3, a bramkarz opuszczający pole gry udaje się na ławkę swojej drużyny.

1.6.3 Zmiana bramkarza po rozpoczęciu serii rzutów karnych

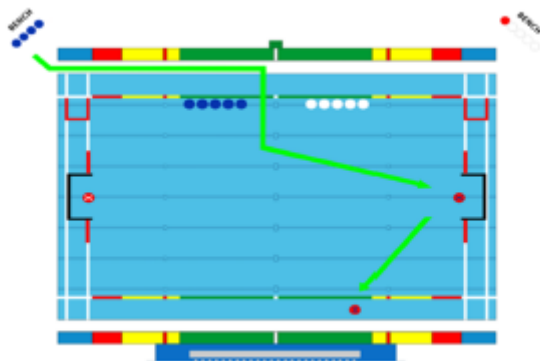
1.6.3.1 Zmiennik bramkarza musi przejść z ławki drużyny do linii środkowej po tej samej stronie, wejść do wody, a następnie doплыć do bramki i zająć pozycję bramkarza.

1.6.3.2 Bramkarz opuszczający bramkę musi opuścić ją i doплыć do miejsca:

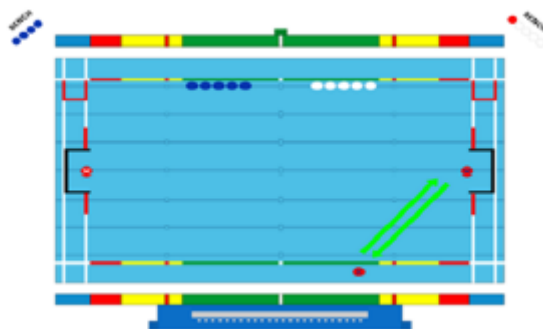
1.6.3.2.1 poza linią boczną (poza polem gry) po stronie przeciwnej do ławek drużyn;

1.6.3.2.2 pomiędzy linią 6 metrów a linią środkową na tej samej połowie boiska;

1.6.3.2.3 gdzie pozostaje do momentu ponownego wejścia do gry lub do zakończenia serii rzutów karnych (zgodnie z diagramem poniżej).



1.6.3.3 Jeżeli bramkarz, który został wcześniej zmieniony, ponownie wchodzi do serii rzutów karnych jako bramkarz, musi zamienić się miejscami z bramkarzem, którego zastępuje (zgodnie z diagramem poniżej).



## 1.7 Wykluczenie bramkarzy podczas serii rzutów karnych

1.7.1 Jeżeli podczas serii rzutów karnych bramkarz nie zajmie prawidłowej pozycji na linii bramkowej przy wykonywaniu rzutu karnego, mimo że został jednokrotnie upomniany przez sędziego, wówczas:

1.7.1.1 bramkarz zostaje wykluczony na czas tego rzutu karnego, a jeden z pięciu zawodników uczestniczących w serii rzutów karnych musi zająć jego miejsce w bramce, jednak bez przywilejów bramkarza (np. nie może używać dwóch rąk ani zaciśniętej pięści do blokowania piłki).

1.7.1.2 Po wykonaniu rzutu karnego bramkarz lub zmiennik może ponownie wziąć udział w serii rzutów karnych, z wyjątkiem sytuacji określonej w Artykule 17.3 Części Szóstej (trzecie Przewinienie osobiste).

1.7.2 Jeżeli przy wykonywaniu rzutu karnego bramkarz ruszy do przodu przed gwizdkiem sędziego, a rzut karny nie zakończy się zdobyciem bramki:

1.7.2.1 bramkarz zostaje wykluczony na czas tego rzutu karnego, a jeden z pięciu zawodników uczestniczących w serii rzutów karnych zajmuje jego miejsce w bramce, bez przywilejów bramkarza;

1.7.2.2 rzut karny zostaje powtórzony;



1.7.2.3 po wykonaniu rzutu karnego bramkarz lub zmiennik może ponownie wziąć udział w serii rzutów karnych, z wyjątkiem sytuacji określonej w Artykule 17.3 Części Szóstej (trzecie Przewinienie osobiste).

1.7.3 Jeżeli bramkarz zostanie wykluczony do końca meczu podczas serii rzutów karnych z jakiegokolwiek powodu, w tym z powodu trzeciego Przewinienia osobistego zgodnie z Artykułem 17.3 Części Szóstej:

1.7.3.1 jeden z pięciu zawodników uczestniczących w serii rzutów karnych może przy kolejnym rzucie zająć pozycję bramkarza, jednak bez jego przywilejów (np. używania dwóch rąk lub zaciśniętej pięści do blokowania piłki);

1.7.3.2 po wykonaniu tego rzutu karnego wykluczony bramkarz może zostać zastąpiony przez zmiennika bramkarza lub innego zawodnika.

1.7.4 Jeżeli zawodnik z pola zostanie wykluczony do końca meczu podczas serii rzutów karnych:

1.7.4.1 zawodnik ten zostaje usunięty z kolejności pięciu zawodników uczestniczących w serii rzutów karnych dla tej drużyny;

1.7.4.2 inny zawodnik zostaje wprowadzony w jego miejsce i umieszczony na końcu kolejki wykonawców rzutów karnych.

# ZAŁĄCZNIK 10 – TERMINY ZDEFINIOWANE W CZĘŚCI SZÓSTEJ (PIŁKA WODNA)

## 1. POSTANOWIENIA OGÓLNE DOTYCZĄCE TERMINÓW ZDEFINIOWANYCH W PIŁCE WODNEJ

1.1 Terminy pisane wielką literą użyte w niniejszej Części Szóstej mają znaczenie nadane im w niniejszym Załączniku 10.

1.2 Niniejszy Załącznik 10 określa terminy mające zastosowanie wyłącznie do niniejszej Części Szóstej (Piłka Wodna oraz/lub Piłka Wodna 4s), dodatkowo do terminów zdefiniowanych w innych częściach niniejszych Przepisów Rozgrywek. W związku z tym:

1.2.1 Terminy pisane wielką literą zdefiniowane w Części Dziewiątej mają również zastosowanie do niniejszej Części Szóstej.

1.2.2 O ile w niniejszej Części Szóstej nie określono inaczej, zasady interpretacji określone w Części Dziewiątej mają również zastosowanie do niniejszej Części Szóstej.

1.2.3 W przypadku jakiegokolwiek sprzeczności lub rozbieżności pomiędzy terminami zdefiniowanymi w niniejszym Załączniku 10 a terminami zdefiniowanymi w Części Dziewiątej, do niniejszej Części Szóstej zastosowanie mają definicje zawarte w niniejszym Załączniku 10.

### 1.3 Odniesienia do linii i obszarów

1.3 W każdym przypadku, gdy w niniejszej Części Szóstej odwołuje się do linii lub obszaru zdefiniowanego w niniejszym Załączniku 10:

1.3.1 „za” linią oznacza – w zależności od kontekstu:

1.3.1.1 dalej od Bramki niż dana linia, jeżeli Drużyna atakuje;

1.3.1.2 bliżej Bramki niż dana linia, jeżeli Drużyna broni; lub

1.3.1.3 stronę linii znajdującą się poza Polem Gry.

1.3.2 „poza” linią oznacza – w zależności od kontekstu:

1.3.2.1 bliżej Bramki niż dana linia, jeżeli Drużyna atakuje;

1.3.2.2 dalej od Bramki niż dana linia, jeżeli Drużyna broni; lub

1.3.2.3 stronę linii znajdującą się wewnątrz Pola Gry.

1.3.3 „przednia krawędź” lub „wewnętrzna krawędź” oznacza stronę linii, po której znajduje się Pole Gry.

1.3.4 „obszar ofensywny” lub „linia ofensywna” danej Drużyny oznacza linię lub obszar najbliższy Bramce, którą ta Drużyna atakuje, natomiast „obszar defensywny” lub „linia

defensywna” oznacza linię lub obszar najbliższy Bramce, której ta Drużyna broni.

#### **1.4 Użycie określeń „atakujący” i „broniący”**

1.4 Jeżeli w niniejszej Części Szóstej (w tym w niniejszym Załączniku 10) używane są określenia „atakujący” lub „broniący”, „ofensywny” lub „defensywny” bądź inne wyrazy o podobnym znaczeniu:

1.4.1 „Drużyna atakująca” lub „Drużyna ofensywna” oznacza Drużynę będącą w danym momencie w Posiadaniu piłki;

1.4.2 „Drużyna broniąca” lub „Drużyna defensywna” oznacza Drużynę niebędącą w danym momencie w Posiadaniu piłki;

1.4.3 „Zawodnik atakujący” lub „Zawodnik ofensywny” oznacza Zawodnika Drużyny będącej w Posiadaniu piłki;

1.4.4 „Zawodnik broniący” lub „Zawodnik defensywny” oznacza Zawodnika Drużyny niebędącej w Posiadaniu piłki.

## **2 TERMINY ZDEFINIOWANE**

### **2.1 Strefa 2 metrów**

oznacza obszar przy każdym końcu Pola Gry pomiędzy Linią 2 metrów a Linią Bramkową.

### **2.2 Linia 2 metrów**

oznacza linię przy każdym końcu Pola Gry położoną w odległości dwóch (2) metrów w kierunku Linii Środkowej od każdej Linii Bramkowej.

### **2.3 Strefa 5 metrów**

oznacza obszar przy każdym końcu Pola Gry pomiędzy Linią 5 metrów a Linią Bramkową.

### **2.4 Linia 5 metrów**

oznacza linię przy każdym końcu Pola Gry położoną w odległości pięciu (5) metrów w kierunku Linii Środkowej od każdej Linii Bramkowej.

### **2.5 Strefa 6 metrów**

oznacza obszar przy każdym końcu Pola Gry pomiędzy Linią 6 metrów a Linią Bramkową.

### **2.6 Linia 6 metrów**

oznacza linię przy każdym końcu Pola Gry położoną w odległości sześciu (6) metrów w kierunku Linii Środkowej od każdej Linii Bramkowej.

### **2.7 Rzeczywista gra**

oznacza czas, w którym Mecz jest rozgrywany, przy czym piłka znajduje się w Polu Gry i gra nie podlega żadnemu Zatrzymaniu ani przerwie. Rzeczywista gra:

2.7.1 rozpoczyna się na początku każdej Części Gry w momencie, gdy Zawodnik dotknie piłki, i kończy się z chwilą zakończenia danej Części Gry;

2.7.2 ulega zatrzymaniu przy każdym Zatrzymaniu wskazanym przez Sędziego;

2.7.3 jest wznawiana po Zatrzymaniu wskazanym przez Sędziego w momencie wyraźnego Wprowadzenia piłki do gry (lub w inny sposób zgodnie z niniejszą Częścią Szóstą).

## **2.8 Korzyść**

oznacza możliwość dla Zawodnika atakującego i/lub Drużyny atakującej kontynuowania akcji lub stworzenia sytuacji umożliwiającej zdobycie Bramki.

## **2.9 System naprzemiennego posiadania**

Pominięto - dotyczy PW4s

## **2.10 Gra agresywna**

oznacza zachowanie lub postępowanie, inne niż Działanie brutalne, które może prowadzić do odniesienia obrażeń przez przeciwnika(-ów) lub inne osoby. Bez uszczerbku dla ogólnego charakteru powyższej definicji, Gra agresywna może obejmować:

2.10.1 zachowanie mające na celu sprowokowanie przeciwnika;

2.10.2 zachowanie przejawiające wrogość lub użycie siły fizycznej przekraczające dopuszczalny kontakt sportowy;

2.10.3 niebezpieczną grę, niezależnie od zamiaru spowodowania obrażeń; oraz/lub

2.10.4 zachowanie lekkomyślne lub odwetowe.

## **2.11 Dodatkowy Rzut Karny**

Pominięto – dotyczy PW4s

## **2.12 Numer czepka**

oznacza numer przypisany Zawodnikowi, umieszczony na jego czepku.

## **2.13 Obszar Zawodów**

oznacza całą przestrzeń wyznaczoną na potrzeby Meczu, obejmującą Pole Gry, nieckę basenu, ławki Drużyn, Stół Sędziowski oraz obszar(-y) otaczający(-e) Pole Gry.

## **2.14 Rzut różny**

oznacza rzut przyznany Drużynie na jej ofensywnej Linii 2 metrów, zgodnie z Artykułem 14 niniejszej Części Szóstej.

## **2.15 Kontratak**

oznacza przejście lub przemieszczanie się Drużyny będącej w Posiadaniu piłki w sposób zdecydowany w kierunku Bramki, którą atakuje, w celu zdobycia Bramki zanim Drużyna broniąca zdoła spowolnić jej postęp i/lub zorganizować obronę.

## **2.16 Panel Dyscyplinarny**

Pominięto – zgodnie z innymi regulacjami PZP

### **2.17 Bezpośredni strzał**

oznacza strzał, z którego Drużyna może zdobyć Bramkę po wznowieniu gry lub po wyraźnym Wprowadzeniu piłki do gry, zgodnie z Artykułem 7.5 niniejszej Części Szóstej (.).

2.17.1 Przykładowo:

(a) Bezpośredni strzał może zostać oddany po Rzucie wolnym przyznanym po Faulu poza Linią 6 metrów; z Rzutu karnego; lub z Rzutu różnego; oraz

(b) jeżeli Bezpośredni strzał jest dozwolony, nie ma wymogu, aby dwóch (2) lub więcej Zawodników zagrało lub dotknęło piłki przed zdobyciem Bramki.

### **2.18 Prowadzenie piłki**

oznacza pływanie z piłką lub przemieszczanie piłki podczas pływania bez jej Trzymania.

### **2.19 Przewinienie wykluczające**

oznacza Faul, w wyniku którego Zawodnik zostaje wykluczony z udziału w Meczu na okres określony w Artykule 10 niniejszej Części Szóstej.

2.19.1 „Wykluczenie” oznacza czynność wykluczenia Zawodnika przez Sędziego albo okres, w którym Zawodnik pozostaje wykluczony;

2.19.2 „Zawodnik wykluczony” oznacza Zawodnika, który w danym momencie jest wykluczony z udziału w Meczu na Polu Gry.

### **2.20 Strefa powrotu po Wykluczeniu**

oznacza miejsce, z którego Zawodnik lub Zmiennik powraca na Pole Gry po Wykluczeniu, zgodnie z Artykułem 2.5, a którego lokalizacja i wymiary określone są w Artykule 20.7 niniejszej Części Szóstej.

### **2.21 Falstart**

oznacza opuszczenie Linii Bramkowej przez Zawodnika na początku Części Gry przed sygnałem Sędziego zezwalającym na rozpoczęcie gry.

### **2.22 Zawodnik z pola**

oznacza Zawodnika, który nie jest Bramkarzem.

### **2.23 Strefa lotnych zmian**

oznacza obszar, z którego mogą być dokonywane Lotne zmiany, zgodnie z Artykułem 2.5 niniejszej Części Szóstej, którego lokalizacja i wymiary określone są w Artykule 20.6 niniejszej Części Szóstej.

### **2.24 Faul**

oznacza Faul zwykły, Przewinienie wykluczające, Faul powodujący rzut karny oraz/lub Faul osobisty.

### **2.25 Rzut wolny**

oznacza sposób wznowienia gry po Faulu lub Zatrzymaniu poprzez wyraźne Wprowadzenie piłki do gry przez Zawodnika, zgodnie z Artykułem 12 niniejszej Części Szóstej.

## **2.26 Bramka**

oznacza, w zależności od kontekstu:

2.26.1 sytuację, w której cała piłka przekroczy całą Linie Bramkową pomiędzy słupkami i pod poprzeczką, zgodnie z Artykułem 7 niniejszej Części Szóstej (a w Water Polo 4s – Artykułem 8 Załącznika 9); albo

2.26.2 konstrukcję składającą się z dwóch (2) słupków bramkowych, siatki i poprzeczki, umieszczoną na środku każdej Linii Bramkowej.

## **2.27 Obszar bramkowy**

oznacza prostokątny obszar przy każdym końcu Pola Gry pomiędzy Linie Bramkową a Linie 2 metrów, którego szerokość jest równoległa do zewnętrznej krawędzi każdego słupka bramkowego.

## **2.28 Różnica bramek**

oznacza liczbę bramek zdobytych przez Drużynę pomniejszoną o liczbę bramek straconych przez tę Drużynę, z wyłączeniem bramek zdobytych w Serii rzutów karnych.

## **2.29 Linia Bramkowa**

oznacza linię przy każdym końcu Pola Gry, wyznaczoną w linii z przednią krawędzią słupków bramkowych.

## **2.30 Rzut od bramki**

oznacza rzut przyznany Drużynie broniącej po tym, jak piłka przekroczyła Linie Bramkową (lecz nie wpadła do Bramki), zgodnie z Artykułem 13 niniejszej Części Szóstej.

## **2.31 Bramkarz**

oznacza Zawodnika, którego główną rolą jest zapobieganie wpadnięciu piłki do Bramki.

2.31.1 Bramkarze są wskazywani jako tacy w Składzie wyjściowym Drużyny, jednak w niniejszej Części Szóstej pojęcie „Bramkarz” obejmuje również Bramkarza–Zmiennika lub Zawodnika pełniącego rolę Bramkarza zgodnie z niniejszą Częścią Szóstą, o ile nie wskazano inaczej lub o ile kontekst nie wymaga inaczej.

## **2.32 Linia Środkowa**

oznacza linię dzielącą długość Pola Gry na dwie (2) równe połowy.

## **2.33 Główny Trener**

oznacza Oficjela Drużyny posiadającego prawa i obowiązki określone w niniejszej Części Szóstej.

## **2.34 Trzymanie piłki**

oznacza podnoszenie, przenoszenie lub dotykanie piłki, z wyłączeniem Prowadzenia piłki.

## **2.35 Nieprawidłowe wejście**

oznacza wejście Zawodnika (w tym ponowne wejście Zawodnika wykluczonego lub wejście Zmiennika) na Pole Gry w sytuacji, gdy nie jest do tego uprawniony, albo z miejsca lub w sposób niedozwolony zgodnie z niniejszą Częścią Szóstą.

### **2.36 Kopnięcie**

oznacza uderzenie, cios lub silne pchnięcie stopą w ciało lub twarz innej osoby albo w kierunku ciała lub twarzy innej osoby.

### **2.37 Zasada przewagi 10 bramek**

Pominięto – dotyczy WP4s

### **2.38 Niewłaściwe zachowanie**

oznacza niedopuszczalne zachowanie określone w Artykule 10.2.2 niniejszej Części, skutkujące przyznaniem Przewinienia wykluczającego.

### **2.39 Rzut sędziowski**

oznacza wznowienie gry poprzez wprowadzenie piłki do Pola Gry przez Sędziego, zgodnie z Artykułem 15.2 niniejszej Części Szóstej.

### **2.40 Stół sędziowski**

oznacza stół i wyznaczone miejsce, w którym podczas Meczu przebywają sędziowie techniczni (w tym Sekretarze, Mierzący czas oraz Delegaci TWPC, z wyłączeniem Sędziów).

### **2.41 Faul zwykły**

oznacza jeden z fauli określonych w Artykule 8 niniejszej Części Szóstej, skutkujący zazwyczaj przyznaniem Rzutu wolnego Drużynie przeciwnej.

### **2.42 Faul powodujący rzut karny**

oznacza jeden z fauli określonych w Artykule 11 niniejszej Części Szóstej, skutkujący zazwyczaj przyznaniem Rzutu karnego Drużynie przeciwnej.

### **2.43 Seria rzutów karnych**

oznacza sposób ustalenia wyniku Meczu poprzez wykonywanie Rzutów karnych, jeżeli po zakończeniu czwartego (4) Okresu wynik Drużyn jest równy, zgodnie z Załącznikiem 3 do niniejszej Części Szóstej.

### **2.44 Rzut karny**

oznacza rzut wykonywany na Bramkę z ofensywnej Linii 5 metrów Drużyny, zazwyczaj w wyniku Faulu powodującego rzut karny, zgodnie z Artykułem 16 niniejszej Części.

### **2.45 Okres gry**

oznacza jedną z czterech (4) odmierzanych części Meczu, zgodnie z Artykułem 4 niniejszej Części Szóstej.

### **2.46 Przewinienie osobiste**

oznacza Przewinienie wykluczające albo Faul powodujący rzut karny odnotowane przeciwko Zawodnikowi, zgodnie z Artykułem 17 niniejszej Części Szóstej (a w Water Polo 4s – Artykułem 18 Załącznika 9).

### **2.47 Zawodnik**

oznacza indywidualnego Sportowca będącego członkiem drużyny piłki wodnej, w tym Zawodników z pola oraz Bramkarzy.

#### **2.48 Posiadanie piłki**

oznacza:

2.48.1 w odniesieniu do Zawodnika – sytuację, gdy Zawodnik Trzyma piłkę, Prowadzi piłkę lub jest w trakcie rzutu piłki;

2.48.2 w odniesieniu do Drużyny – Drużynę Zawodnika, która posiada piłkę i/lub okres, przez jaki ta Drużyna posiada piłkę, zgodnie z Artykułem 9 niniejszej Części Szóstej.

#### **2.49 Odepchnięcie przeciwnika (lub „odpycha się”, „odpychanie się”)**

oznacza użycie przez Zawodnika dłoni, ramienia, stopy lub innej części ciała do odepchnięcia przeciwnika w celu uzyskania przewagi pozycyjnej.

#### **2.50 Protokół Meczu**

oznacza pisemny zapis określonych zdarzeń w Meczu, w szczególności: Zawodników na Polu Gry; zdobytych bramek; wykorzystanych Timeoutów; Przewinień wykluczających (w tym Niewłaściwego zachowania i Działania brutalnego); Fauli powodujących rzut karny; oraz Fauli osobistych.

#### **2.51 Czerwona kartka**

oznacza kartkę okazywaną przez Sędziego w celu wskazania wykluczenia danej osoby do końca Meczu, zgodnie z Artykułem 18 niniejszej Części Szóstej.

#### **2.52 Czas akcji**

oznacza, zależnie od kontekstu:

2.52.1 czas pozostały Drużynie będącej w Posiadaniu piłki zgodnie z Artykułem 9 niniejszej Części; albo

2.52.2 widoczny zegar wskazujący czas pozostały Drużynie będącej w Posiadaniu piłki zgodnie z Artykułami 9 oraz 21.12 niniejszej Części Szóstej.

*(Uwaga redakcyjna: w zdaniach, gdzie mowa o urządzeniu, możemy konsekwentnie pisać „zegar czasu akcji”, ale definicję zostawiamy wiernie jak wyżej.)*

#### **2.53 Linia boczna**

oznacza linię po każdej stronie Pola Gry.

#### **2.54 Symulowanie faulu**

oznacza udawanie lub takie zachowanie Zawodnika, które ma sprawić wrażenie, że został sfaulowany, mimo że do faulu nie doszło.

#### **2.55 Duch gry**

oznacza dążenie do wygrania Meczu z poszanowaniem wszystkich Zawodników (zarówno kolegów z Drużyny, jak i przeciwników), Oficjeli Drużyn, Oficjeli technicznych oraz widzów, a także z poszanowaniem rozgrywek i samego Meczu. Aby postępować zgodnie z Duchem gry,



Zawodnicy oraz inni uczestnicy powinni dążyć do przestrzegania niniejszych Przepisów Rozgrywek oraz do gry w duchu integralności, uczciwości i rzetelności.

### **2.56 Skład wyjściowy**

oznacza listę Zawodników zgłoszonych przez Drużynę przed rozpoczęciem każdego Meczu.

### **2.57 Zatrzymanie**

oznacza przerwę w Czasie rzeczywistej gry zasygnalizowaną przez Sędziego gwizdkiem lub w inny sposób, w trakcie której gra nie jest kontynuowana do czasu wznowienia gry w sposób przewidziany w niniejszej Części Szóstej albo wskazany przez Sędziego, na przykład w wyniku Faulu lub z jakiegokolwiek innej przyczyny zgodnie z niniejszą Częścią Szósta.

### **2.58 Uderzenie**

oznacza uderzenie przez Zawodnika, ręką lub ramieniem, w ciało lub twarz innej osoby (albo w kierunku ciała lub twarzy innej osoby).

### **2.59 Zmiennik**

oznacza Zawodnika wchodzącego na Pole Gry w celu zastąpienia Zawodnika znajdującego się na Polu Gry lub Zawodnika wykluczonego.

### **2.60 Atak na Zawodnika z piłką**

oznacza utrudnianie lub próbę odebrania Posiadania piłki Zawodnikowi Drużyny przeciwnej, który Trzyma piłkę, w tym poprzez: „przytrzymywanie” (przytrzymywanie przeciwnika w celu ograniczenia jego ruchu); „podtapianie” (wpychanie przeciwnika pod wodę); odciąganie przeciwnika; lub „utrudnianie” (niedozwolone blokowanie ruchu innego Zawodnika, np. poprzez przytrzymywanie lub blokowanie). Zgodnie z niniejszą Częścią Szósta, atak na Zawodnika z piłką obejmuje zarówno działania „legalne”, jak i działania stanowiące Faule / „nielegalne”.

### **2.61 Oficjel Drużyny**

oznacza trenera lub inną osobę będącą członkiem Drużyny, która nie jest Zawodnikiem.

### **2.62 Timeout**

oznacza jednominutową (1) przerwę w grze, zgodnie z Artykułem 5 niniejszej Części Szóstej.

### **2.63 Oficjel Timeoutu**

Pominięto – dotyczy WP4s

### **2.64 Punkt dotknięcia (Touching Corner)**

Pominięto – dotyczy WP4s

### **2.65 Delegat**

oznacza osobę wyznaczoną przez KTPW, posiadającą obowiązki określone w niniejszej Części Szóstej.

*(Uwaga redakcyjna: w oryginale ten przepis dotyczy Delegata TWPC ale dla potrzeby przepisów zmieniono treść aby odpowiadała polskim regulacjom.)*

### **2.66 Ocena VAR**



oznacza procedurę przeglądu wideo przeprowadzaną zgodnie z niniejszą Częścią Szóstą.

#### **2.67 Monitor VAR**

oznacza urządzenie służące do przeglądu materiału wideo przez Sędziego w ramach procedury VAR.

#### **2.68 Działanie brutalne**

oznacza umyślne uderzenie, kopnięcie lub inne agresywne działanie wobec przeciwnika, Sędziego, Oficjela, członka Drużyny lub innej osoby, niezależnie od tego, czy piłka jest w grze.

#### **2.69 Wyraźne Wprowadzenie piłki do gry**

oznacza zagranie piłki w sposób jednoznaczny i widoczny, wskazujący na wznowienie gry zgodnie z niniejszą Częścią Szóstą.

#### **2.70 WP4s**

oznacza odmianę piłki wodnej rozgrywaną zgodnie z zasadami określonymi w Załączniku 9 do niniejszej Części Szóstej.

#### **2.71 Ewaluator TWPC**

oznacza osobę wyznaczoną przez World Aquatics do oceny pracy Sędziów podczas zawodów.

#### **2.72 Żółta kartka**

oznacza kartkę okazywaną przez Sędziego w celu udzielenia oficjalnego ostrzeżenia zgodnie z niniejszą Częścią Szóstą.

#### **2.73 KTPW**

Komitet Techniczny Piłki Wodnej.