**REGULAMENTUL POLOULUI DE PLAJA**

**BWP1:TERENUL DE JOC**

BWP1.1: Distanţa dintre liniile de poartă va fi de 15m Lăţimea terenului de joc va fi de 10 metri.

BWP1.2: Adancimea apei nu va fi mai mica de 2 metri.

BWP1.3: . Marcaje distinctive vor fi asigurate pe ambele părţi ale terenului de joc

pentru a scoate în evidenţă următoarele :

• marcaje albe - jumătatea terenului

• marcaje roşii - 2 metri de la linia de poartă

• marcaje galbene - 5 metri de la linia de poartă

* Marcaje verzi – suprafata ramasa de joc

BWP1.4: Un marcaj roşu va fi plasat la fiecare capăt al terenului de joc, la doi metri de colţul terenului pe partea opusă mesei oficiale, pentru a scoate în evidenţă zona de reintrare.

BWP1.5: Limita terenului de joc la fiecare capăt trebuie să fie pe aceeasi linie cu partea din față a portii.

BWP1.6: Secretariatul trebuie sa aibe steaguri de culoare alb, albastru, rosu si galben, fiecare masurand 0.35 metrii X 0.20 metrii.

**BWP2 PORTILE**

BWP2.1: Porţile, compuse din două bare verticale şi o bară transversală cu secţiuni dreptunghiulare, cu dimensiunea de 0,080 metri, cu faţa la terenul de joc şi vopsite în orice culoare, vor fi plasate pe liniile de poartă la fiecare capăt al terenului de joc, la distanţe egale de marginile terenului de joc.

BWP2.2: Distanţa dintre feţele interioare ale barelor verticale va fi de 2.5 metri iar faţa interioară a barei transversale va fi la 0,80 metri de la suprafaţa apei.

BWP2.3: Plasele (nerigide) vor fi legate sigur de bare astfel încât să închidă complet întreaga suprafaţă a porţii şi vor fi legate de structura porţii în aşa fel încât să formeze un spaţiu liber de cel puţin 0,30 metri faţă de linia de poartă, oriunde în interiorul porţii.

**BW3 MINGEA**

BWP3.1: Mingea va fi rotundă şi va avea o cameră cu supapă. Va fi rezistentă la apă, fără şireturi şi fără a fi acoperită de grăsimi sau alte substanţe similare.

BWP3.2: Greutatea mingii va fi cuprinsă între 400 şi 450 de grame.

BWP3.3: Pentru jocurile de bărbaţi circumferinţa mingii va fi cuprinsă între 0,68 metri şi 0,71 metri iar presiunea va fi de 55-62 kPa.

BWP3.4: Pentru jocurile de femei circumferinţa mingii va fi cuprinsă între 0,65 metri şi 0,67 metri iar presiunea va fi de 48-55 kPa.

**BW4 CASTILE**

BWP4.1: Căştile vor avea culori contrastante, altele decât roşu, conform aprobării arbitrilor, dar totodată contrastante faţă de culoarea mingii. Unei echipe i se poate impune de către arbitrii să poarte căşti albe sau albastre. Portarii vor purta căşti roşii. Căştile vor fi legate sub bărbie. Căştile vor fi purtate pe toată durata jocului. Căştile vor fi prevăzute cu protecţii maleabile pentru urechi, de aceeaşi culoare ca şi căştile echipei, cu excepţia că portatrul poate avea protecţii roşii.

BWP4.2: Căştile vor fi numerotate lateral pe ambele părţi cu numere de 0,10 metri înălţime. Portarul va purta casca cu numărul 1, iar celelalte căşti vor fi numerotate de la 2 la 7.

BWP4.3: Un jucator care va inlocui portarul va fi nevoit sa poarte casca rosie. Nici un jucător nu va avea voie să-şi schimbe numărul căştii în timpul jocului, cu excepţia cazului în care arbitrul permite acest lucru, caz în care va fi anunţat şi secretariatul. Castile vor trebui purtate pe toata perioada jocului. Dacă un jucător îşi pierde casca în timpul jocului, jucătorul o va înlocui la prima oprire a jocului când echipa lui este în posesia mingii.

BWP4.4: Pentru meciurile internaţionale, căştile vor avea inscripţionat în partea din faţa codul de trei litere al ţării şi pot de asemenea să afişeze culorile steagului ţării respective.

**BW5 ECHIPELE ŞI ÎNLOCUITORII**

BWP5.1: Fiecare echipă se va compune din maxim patru jucători,dintre care unul va fi portarul si nu mai mult de trei rezerve pot fi folosite ca înlocuitori .

BWP5.2: Toţi jucătorii care nu sunt în joc, împreună cu antrenorii şi oficialii, vor sta pe pontonul amenajat special şi nu il vor părăsi pe tot parcursul jocului.

BWP5.3: Echipele vor schimba porţile la jumătatea meciului.

BWP5.4: Ambele bănci de rezerve ,care pot fi pontoane, vor fi situate pe partea opusă a arbitrului si a mesei oficiale.

BWP5.5: Căpitanii vor fi membri jucători ai echipei respective şi vor fi responsabili de buna purtare şi disciplina echipei.

BWP5.6: Jucătorii nu vor avea grăsimi, uleiuri sau alte substanţe similare pe corp. Dacă un arbitru observă înainte de începerea jocului că asemenea substanţe au fost utilizate, el va 5 dispune înlăturarea acestor substanţe imediat. Începerea jocului nu va fi întârziată pentru înlăturarea acestor substanţe. Dacă această greşeală a fost depistată după începerea jocului, jucătorul vinovat va fi eliminat pentru restul jocului şi unui înlocuitor i se va permite intrarea în joc imediat .

BWP5.7: Fiecare echipa va avea trei reserve care vor putea intra in orice moment în timpul jocului .Un jucător poate fi înlocuit ieşind din terenul de joc prin propria zona de reintrare. Înlocuitorul poate intra în terenul de joc prin zona de reintrare imediat ce jucătorul a ieşit vizibil la suprafaţa apei în zona de reintrare.

BWP5.8 : Un portar care a fost inlocuit de o rezerva poate juca in orice pozitie

BWP5.9: Un înlocuitor poate intra în terenul de joc prin orice loc:

• în timpul pauzelor dintre reprize.

• după marcarea unui gol ;

• în timpul unui time-out ;

• să înlocuiască un jucător care sângerează sau este rănit.

BWP5.10: Un portar poate atinge mingea cu doua maini in zona de 5 metrii

**BWP6 OFICIALII**

BWP6.1: In toate competitile oficiale jocurile vor fi conduse de urmatorii oficiali:

* Un arbitru
* Doi secretary
* Doi cronometrori

BWP 6.2: Indatoririle secretarilor sunt:

* va face înregistrarea meciului incluzand înregistrarea timpul efectiv de joc, time-out-urile, pauzele dintre reprise. De asemenea va înregistra perioadele de excludere a jucătorilor eliminaţi
* sa semnalizeze cu steagul rosu sis a fluiere pentru orice intrare gresita aunui jucator eliminate sau a unei reserve.
* Dupa 3 minute secretariatul trebuie sa semnalizeze cu ridicarea steagului galben impreuna cu steagul culorii unei echipe reintrare unui jucator eliminate care a comis brutalitate.

BWP 6.3: Indatoririle cronometrorilor sunt:

a) să înregistreze perioadele de joc efectiv, time-out-urile şi pauzele dintre reprize;

b) să înregistreze perioadele de posesie continuă a mingii de către fiecare echipă;

c) să semnalizeze audibil începutul ultimului minut de joc.

d) să semnalizeze cu fluierul după 45 de secunde din time-out şi la sfârşitul fiecărui timeout

BWP 6.4: Un cronometror va semnaliza prin fluier (sau cu orice alt mijloc cu condiţia să fie distinct, eficient, acustic şi uşor de înţeles) sfârşitul fiecărei reprize; independent de arbitri, iar semnalul lui va avea efect imediat, cu următoarele excepţii:

a) în cazul în care simultan arbitrul va acorda o lovitură de pedeapsă, situaţie în care penalty-ul se va executa în concordanţă cu regulamentul;

b) în cazul în care mingea este în zbor şi trece de linia de poartă, situaţie în care orice gol rezultat se va valida.

**BWP 7 ARBITRUL**

BWP 7.1: Arbitrul va avea controlul absolut al jocului. Autoritatea lui asupra jucătorilor va fi efectivă pe toată durata în care ei şi jucătorii se află în incinta bazinului. Toate deciziile arbitrului referitoare la situaţiile apărute sunt definitive şi interpretarea acestora conform regulilor va fi respectată pe durata jocului. Arbitrul poate să îşi modifice decizia cu condiţia semnalizării acestui lucru înainte ca mingea să fie repusă în joc.

BWP 7.2: Arbitrii vor fluiera începerea, reînceperea jocului şi pentru a declara golurile, loviturile de poartă, loviturile de colţ (cu sau fără semnalizarea arbitrilor de poartă), loviturile neutre şi orice încălcări ale regulamentului.

BWP 7.3: Arbitrii trebuie să oficieze în favoarea echipei din atac prin acordarea unui fault sau prin abţinerea de la acordarea unui fault dacă, în opinia lor, acordarea faultului ar fi în avantajul echipei jucătorului care a comis greşeala.

BWP 7.4: Arbitrii au puterea de a elimina orice jucător din apă în conformitate cu prevederile regulamentului şi de a opri jocul în cazul în care jucătorul refuză să părăsească apa când i s-a ordonat iar jocul se va termina cu scorul de 5-0 pentru echipa adversa.

BWP 7.5: Arbitrii au puterea să elimine din incinta bazinului orice jucător, înlocuitor, spectator sau oficial, a căror comportare împiedică arbitrii să îşi ducă la îndeplinire îndatoririle în mod corespunzător şi într-o manieră imparţială.

BWP 7.6: Arbitrii au puterea să oprească jocul în orice moment, dacă, în opinia lor, comportarea jucătorilor sau a spectatorilor sau alte împrejurări împiedică jocul să se termine în bune condiţiuni. Dacă jocul trebuie să fie oprit, arbitrii vor face un raport asupra deciziilor lor la autoritatea competentă.

**BWP 8 DURATA JOCULUI**

BWP 8.1: Durata jocului va fi de doua reprize, fiecare de câte zece minute de joc efectiv. Timpul va începe când un jucător atinge mingea la începutul fiecărei reprize. La toate semnalizările de oprire, ceasul de joc va fi oprit până când mingea este repusă în joc, când mingea părăseşte mâna jucătorului care execută lovitura respectivă sau când mingea este atinsă de un jucător după o lovitură neutră.

BWP 8.2: Va fi o pauză de cinci minute între prima şi a doua. Echipele, incluzând jucătorii, antrenorii şi oficialii, vor schimba porţile şi băncile de rezervă in acest interval de timp.

BWP 8.3: În cazul în care rezultatul este egal la sfârşitul timpului de joc într-un meci la care se cere un rezultat tranşant se vor executa lovituri de pedeapsă pentru a determina rezultatul. Dacă loviturile de pedeapsă sunt necesare, se va aplica următoarea procedură :

* Cei trei jucători nominalizaţi vor fi înscrişi în ordine, iar ordinea respectivă va determina ordinea în care jucatorii vor trage la poarta adversarului; ordinea nu poate fi schimbată.
* Nici un jucător eliminat din joc nu este eligibil să fie înscris pe lista printre acei jucători care să execute loviturile de pedeapsă sau să înlocuiască portaru
* Executarea loviturilor de pedeapsă se va face alternativ, la fiecare capăt al terenului de joc, cu excepţia cazului în care condiţiile de la un capăt al terenului avantajează şi/sau dezavantajează o echipă, caz în care toate loviturile se vor executa la acelaşi capăt. Jucatorii care execută loviturile vor rămâne în apă în faţa pontonului echipelor lor, portarii vor schimba capetele, şi toţi jucătorii neimplicaţi vor ramâne pe pontonul echipei de provenienţă. Daca portarul este eliminat în timpul loviturilor de pedeapsă, un jucător din cei cinci nominalizaţi poate să înlocuiască portarul, dar fără a beneficia de privilegiile acestuia. După executarea loviturii de pedeapsă, jucatorul poate fi înlocuit de către un alt jucător sau de către portarul alternativ. Dacă un jucator de teren este eliminat în timpul loviturilor de pedeapsă, poziţia jucătorului este scoasă din lista celor trei jucători participanţi la penalty şi un jucător înlocuitor este desemnat pe ultima poziţie a listei.
* Echipa care va executa prima lovitura de pedeapsă, va fi aleasă prin aruncare de monedă.
* În cazul în care scorul este înca egal la finalul primelor trei lovituri de pedeapsă, aceiaşi trei jucători vor trage la poartă alternativ, până când o echipă ratează şi cealaltă/ celelalte înscrie/înscriu

BWP 8.4: Orice ceas vizibil va arăta timpul într-o manieră descrescătoare (aceasta însemnând că arată timpul de joc rămas dintr-o repriză ).

BWP 8.5: Dacă un meci (sau o parte din meci) trebuie rejucată, atunci golurile, greşelile personale şi time-out-urile care s-au întamplat în perioada de rejucat sunt sterşe din foaia de joc, înscrise rămânând numai incidentele de brutalitate, rea conduită şi toate eliminarile prin cartonaşul roşu.

**BWP 9 TIME-OUT- URILE**

BWP9.1: Fiecare echipă va avea dreptul un time-out în fiecare repriză de joc. Durata time-out-ului va fi de un minut.

BWP9.2: Un time-out poate fi cerut în orice moment, inclusiv după marcarea unui gol, de către antrenorul echipei aflate în posesia mingii, strigând “time-out” şi semnalizând cu mâinile, către secretar sau arbitru, forma literei “T”. Dacă un “time-out” este cerut, secretarul sau arbitrul va opri imediat jocul cu fluierul si jucatorii se vor întoarce imediat la jumătăţile de teren corespunzătoare.

BWP9.3: Jocul va fi început la fluierul arbitrului, de către echipa în posesia mingii, prin punerea ei în joc de la linia de centru a terenului sau din spatele liniei de centru, cu excepţia următoarei situaţii : dacă time-out-ul a fost cerut înaintea executării unor lovituri de pedeapsă sau a unei lovituri de colţ, aceste lovituri vor fi menţinute.

BWP9.4: Dacă antrenorul echipei în posesia mingii cere un time-out suplimentar, la care echipa nu are dreptul, jocul va fi oprit şi jocul va fi reînceput de către un jucător al echipei adverse prin punerea mingii în joc de la linia de centru a terenului.

Dacă antrenorul echipei care nu este în posesia mingii cere un time-out, jocul va fi oprit şi va fi acordată o lovitură de pedeapsă echipei adverse.

**BWP10 ÎNCEPEREA JOCULUI**

BWP10.1: Prima echipă înscrisă în programul oficial va purta căşti albe sau căşti de culoarea ţării şi vor începe meciul la stânga mesei oficiale. Cealaltă echipă va purta căşti albastre sau căşti de o culoare contrastantă şi va începe meciul la dreapta mesei oficiale.

BWP10.2: La începutul fiecărei reprize, jucătorii vor ocupa poziţii la suprafaţa apei pe linia de poartă corespunzătoare. Când arbitrul e satisfăcut că echipele sunt pregătite, va fluiera startul şi apoi va elibera sau arunca mingea în joc pe linia de centru.

BWP10.3: Dacă mingea este eliberată sau aruncată astfel încât o echipă are un avantaj clar, arbitrul va cere mingea şi va acorda o lovitură neutră pe linia de centru.

**BWP11 MODUL DE MARCARE A UNUI GOL**

BWP11.1: Un gol va fi marcat când toată mingea a depăşit linia de poartă, între stâlpii porţii şi sub bara transversală.

BWP11.2: Un gol poate fi marcat cu orice parte a corpului cu excepţia pumnului strâns.

BWP11.3: Un gol poate fi marcat din interiorul zonei de 5 m numai daca doi jucatori din oricare echipa joaca intentionat sau ating mingea dupa inceperea jocului.

BWP11.4: Un gol poate fi marcat de un jucător printr-un şut imediat din afara zonei de 5 metri, după ce echipei sale i-a fost acordată o lovitură liberă pentru un fault ,dupa o fenta, dribbling sau punerea mingiei pe apa.

Nota: daca jucatorul nu suteaza direct, mingea trebuie repusa in joc inaintea fentei sau driblingului.

BWP11.5: Un gol poate fi marcat de catre un jucator dupa ce a pus vizibil mingea in joc sau direct dintr-o lovitura de colt, aruncare de poarta , aruncare de pedeapsa, sau aruncare libera executata de jucator in cealalta poarta.

BWP11.6: Un gol va fi înscris dacă, la expirarea posesiei de 20 de secunde sau la sfârşitul reprizei, mingea este în zbor şi intră în poartă.

BWP11.7: Un gol poate fi marcat prin driblarea(conducerea) mingiei in poarta.

**BWP12 RELUAREA JOCULUI DUPĂ GOL**

BWP12.1: Portarul trebuie sa puna mingea in joc imediat dupa marcarea unui gol de pe linia de 2 M sau din spatele ei.

**BWP13 LOVITURA DE POARTĂ**

BWP13.1: O lovitură de poartă va fi acordată când întreaga circumferinţă a mingii a trecut dincolo de linia de poartă, exceptând zona dintre barele porţii şi sub transversală, fiind atinsă ultima dată de orice jucator cu excepţia portarului echipei aflate în aparare.

BWP13.2: Lovitura de poartă va fi executată de catre oricare jucator al echipei de oriunde din interiorul zonei de 2 metri.

**BWP14 LOVITURA DE COLŢ**

BWP14.1: O lovitură de colţ va fi acordată când întreaga minge a trecut în totalitate dincolo de linia de poartă, excluzând zona dintre barele porţii şi sub bara transversală, fiind atinsă ultima dată de portarul echipei în apărare sau când un jucător din apararetrimite mingea peste linia de poartă în mod intenţionat.

BWP14.2: Lovitura de colţ va fi executată de un jucător al echipei în atac de la marcajul de 2 metri, de pe partea cea mai apropiată de locul în care mingea a depăşit linia de poartă.

BWP14.3: În momentul execuţiei unei lovituri de colţ, niciun jucător al echipei din atac nu va fi în interiorul zonei de 2 metri.

BWP14.4: Un gol poate sa fie inscris printr-o aruncare direct din corner sau printr-o aruncare dupa ce mingea a fost pusa in joc iar jucatorul inoata cu mingea si/sau face fenta inainte sa traga la poarta.

**BW15 LOVITURI NEUTRE**

BWP15.1: O lovitură neutră se va acorda :

a) când, la începutul unei reprize, arbitrul este de părere că mingea a căzut într-o poziţie

care avantajează clar o echipă;

b) când unul sau mai mulţi jucători din fiecare echipă comit o greşeală în acelaşi moment

c) când mingea loveşte sau ajunge pe un obstacol aerian

**BWP16 LOVITURI LIBERE**

BWP16.1: O lovitură liberă indica ca un fault a fost comis. O lovitură liberă va fi executată din locul unde a fost acordată, cu excepţia următoarelor situaţii: a)dacă faultul este comis de un apărător în interiorul zonei proprii de 2 metri,lovitura liberă va fi executată de pe linia de 2 metri în dreptul punctului unde

incidentul a avut loc sau dacă mingea este în afara zonei de 2 m din locul unde se află mingea;

b) în situaţiile prevăzute altfel de regulament.

BWP16.2: O lovitură liberă va fi executată din locul unde a fost acordată de catre jucatorul cel mai apropiat.

BWP16.3: . Lovitura liberă se va executa într-o manieră care să permită jucătorilor să

observe când mingea părăseşte mâna jucătorului care execută lovitura liberă. Jucatorul poate arunca mingea in aer sau o poate lasa sa cad ape apa.

**BWP17 FAULTURI SIMPLE**

BWP17.1: Penalitatea pentru un fault simplu este acordarea unei lovituri libere acordata echipei adverse.

BWP17.2: Arbitrul trebuie să acorde faulturi simple în concordanţă cu regulamentul pentru a permite echipei din atac să dezvolte o situaţie de avantaj.

BWP17.3: Va fi un fault simplu comiterea de către un jucător a uneia din următoarele greşeli:

1. Să avanseze în faţa liniei de poartă, la începutul unei reprize înainte ca arbitrul să dea semnalul de începere
2. Să ajute sau sa impinga un jucător la începutul unei reprize sau oricând în timpul jocului.
3. Să se ţină sau să se împingă în barele porţii sau de structura acesteia.
4. Să bage sau să ţină mingea sub apă când este atacat chiar daca a fost indirect provocat de actiunea jucatorului advers.
5. A juca sau a atinge mingea cu două mâini în acelaşi timp. Această regulă nu se va aplica portarului când este în propria zonă de 5 metri.
6. A împinge sau a te împinge dintr-un adversar care nu deţine mingea.
7. A impinge un adversary
8. Pentru un alt membru al echipei pentru care o lovitura libera a fost acordata care comite un fault simplu inainte de a executa lovitura libera.
9. A fi în interiorul zonei de 2 metri a porţii adverse, cu excepţia situaţiei când te afli în spatele liniei mingii.
10. A executa o lovitură de pedeapsă altfel decât în maniera prescrisă.
11. Sa trimita mingea peste geamandurile care delimiteaza terenul de joc (minge ava ramane in joc daca atinge doar laturile terenului )
12. Pentru un portar sa atinga mingea cu doua mani in acelasi timp in afara zonei de 5m)
13. Pentru o echipă să deţină posesia mingii pentru mai mult de 20 de secunde de joc efectiv fără să arunce la poarta adversă. Cronometrorul care înregistrează timpul de posesie va reseta ceasul cand:
14. când mingea a părăsit mâna jucătorului care aruncă la poartă; dacă mingea revine în joc din bările porţii sau portar, timpul de posesie nu va reîncepe până când mingea intră în posesia uneia dintre echipe
15. când mingea intră în posesia celeilalte echipe; “ posesia” nu include mingea abia atinsă în zbor de un jucător advers
16. când mingea este repusă în joc după acordarea unei eliminări, lovituri de pedeapsă, lovituri de poartă, lovituri de colţ sau lovituri neutre. Ceasuri aşezate vizibil vor arăta timpul într-o manieră descrescătoare (adică să arate cât a rămas din timpul de posesie).

**BWP18 FAULTURI SANCŢIONATE CU ELIMINARE**

BWP18.1: Va fi un fault sancţionat cu eliminare comiterea oricăreia din următoarele

greşeli şi va fi pedepsită (cu excepţia loviturilor de pedeapsa) cu acordarea unei lovituri libere echipei adverse. Jucătorul eliminat va trebui sa atinga zona de reintrare semnalizata de culoarul de culoarea rosie de lângă propria linie de poartă si sa reintre imediat in joc. O lovitura de pedeapsa se va acorda impotriva echipei al carei jucator interfereaza cu jocul dup ace a fost eliminate.

BWP18.2: Pentru ca un jucător să părăsească apa în timpul jocului, cu excepţia cazurilor de accidentare,

rănire, boală sau cu permisiunea unui arbitru.

BWP18.3: A interveni în execuţia unei lovituri libere, lovituri de poartă sau lovituri

de colţ, inclusiv:

a) a arunca sau a nu lăsa mingea intenţionat, pentru a preveni desfăşurarea normală a

jocului;

b) orice încercare de a juca mingea înainte ca aceasta să părăsească mâna celui care o

execută.

BWP18.4: A stropi intenţionat în faţă un adversary

BWP18.5: A ţine, a scufunda sau a trage înapoi un adversar care nu deţine mingea.

BWP18.6: A împiedica sau a preveni în orice alt mod mişcarea liberă a unui adversar care nu deţinea mingea

BWP18.7: A lovi cu mâna sau cu piciorul intenţionat un adversar sau a face mişcări dezordonate cu această intenţie.

BWP18.8: La schimbarea posesiei, pentru un jucator din aparare sa comita un fault asupra oricarui jucator al echipei care detine posesia , oriunde in terenul de joc, cu intentia de a opri o situatie de avantaj al echipei din atac.

BWP18.9: A fi vinovat de rea conduită, inclusiv folosirea unui limbaj inacceptabil, joc agresiv sau persistarea în joc incorect, a refuza să dea ascultare sau a arăta lipsă de respect faţă de un arbitru sau oficial, sau comportament împotriva spiritului regulamentului, favorabil transformării jocului într-o manieră nesportivă. Jucătorul vinovat va fi eliminat pentru restul jocului cu înlocuire imediata.

BWP18.10: A comite un act de brutalitate împotriva unui adversar sau official. Jucătorul vinovat va fi eliminat pe tot restul partidei iar o lovitură de penalty va fi acordată echipei adverse. Jucătorul vinovat poate fi înlocuit numai după scurgerea a trei minute de joc.

BWP18.11: Pentru un jucător eliminat sau un înlocuitor să intre în terenul de joc incorect:

a) din orice alt loc decât zona proprie de reintrare, cu excepţia situaţiilor în care

regulamentul prevede înlocuirea imediată;

b) să deranjeze aliniamentul porţii.

c) a intra in teren inainte ca jucatorul care tebuie sa fie schimbat sa paraseasca terenul de joc

BWP18.12: A se interfera în execuţia unei lovituri de pedeapsă. Jucătorul vinovat va putea reintra in terenul de joc numai dupa executare loviturii de pedeapsa. Toţi jucătorii trebuie sa fie la cel

puţin 2 metri de cel care execută lovitura.

BWP18.13: Pentru portarul din apărare care nu ia poziţia corectă pe linia de poartă la executarea unei lovituri de pedeapsă, după ce a fost avertizat o dată de către arbitru. Un alt jucător din apărare poate lua locul portarului, dar fără privilegiile şi limitările acestuia.

BWP18.14: În cazul eliminării simultane a doi jucători din echipe adverse în

timpul jocului, ambii jucători sunt eliminaţi. Ceasul de posesie de 20 de secunde nu va fi resetat şi jocul reîncepe prin executarea unei lovituri libere de către echipa care se afla în posesia mingii.

**BWP19 FAULTURI SANCŢIONATE CU LOVITURĂ DE PEDEAPSĂ**

BWP19.1: Va fi un fault sancţionat prin acordarea unei lovituri de pedeapsă echipei adverse, comiterea oricăreia din următoarele greşeli. Arbitrul va lua decizia de a acorda lovitura de pedeapsa printr-un fluier prelung si ridicarea mainii cu cinci degete deschise.

BWP19.2: Pentru un jucător din apărare a comite orice fault în zona de 5 metri, prin care împiedică marcarea unui probabil gol, dupa cum urmeaza:

a) pentru un portar sau alt jucător din apărare, a trage în jos sau a deranja în orice alt

fel poarta

b) pentru un jucător din apărare a juca mingea cu pumnul strâns (Fig. 22);

c) pentru un portar sau alt jucător din apărare a băga mingea sub apă când este atacat.

BWP19.3: Pentru un jucător din apărare a lovi cu mâna sau cu piciorul un adversar sau a comite un act de brutalitate în zona de 5 metri. În caz de brutalitate, jucătorul vinovat va fi de asemenea eliminat pentru restul jocului şi poate fi înlocuit dupa ce au trecut trei minute de joc efectiv .

BWP19.4: Pentru un jucător eliminat a interveni intenţionat în joc inclusiv prin afectarea aliniamentului porţii .

BWP19.5: Pentru un jucător sau un înlocuitor care nu are dreptul conform regulamentului să participe la joc în momentul când intră în terenul de joc.

BWP19.6: Dacă în ultimul minut de joc este acordată o lovitură de pedeapsă unei echipe, antrenorul poate alege să rămână în posesia mingii şi să i se acorde o lovitură liberă. Cronometrorul ce înregistrează timpul posesiei va reseta ceasul.

BWP19.7: In interiorul zonei de 5m cand un jucator, intr-o situatie probabila de a marca un gol, inoata sau tine mingea si este impiedicat sau atacat din spate in momentul cand incearca sa traga la poarta. (nota:nu se acorda lovitura de pedeapsa doar in cazul in care numai mingea este atinsa de aparator ).

**BWP20 LOVITURI DE PEDEAPSĂ**

BWP20.1: O lovitură de pedeapsă se va executa de către oricare din jucătorii echipei căreia i s-a acordat din oricare punct al liniei de 5 metri adverse.

BWP20.2: Portarul din apărare va fi poziţionat între bare cu nici o parte a corpului în faţa liniei de poartă la suprafaţa apei.

BWP20.3: Toţi jucătorii vor părăsi zona de 5 metri şi vor fi la cel puţin 2 metri de jucătorul care execută lovitura.

BWP20.4: Când arbitrul care controlează execuţia loviturii este satisfăcut că jucătorii sunt în poziţie corectă el va semnaliza executarea loviturii cu fluierul şi prin coborârea simultană a braţului dintr-o poziţie verticală într-una orizontală. (NOTĂ: Coborârea braţului în acelaşi timp cu semnalul cu fluierul face posibilă în orice condiţii, chiar în zgomotul produs de spectatori, execuţia loviturii în concordanţă cu

regulamentul. În momentul ridicării braţului, jucătorul care execută lovitura se va concentra, ştiind că semnalul va urma imediat.)

BWP20.5: Jucătorul care execută lovitura de pedeapsă va avea posesia mingii şi o va arunca imediat cu o mişcare neîntreruptă direct spre poartă la semnalul arbitrului.

BWP20.6: Dacă mingea revine din bara porţii, transversală sau portar, ea rămâne în joc şi nu va fi necesar să fie jucată sau atinsă de alt jucător înainte ca un gol să fie marcat.

BWP20.7: Dacă exact în acelaşi timp cu acordarea unei lovituri de pedeapsă de către arbitru, cronometrul fluieră sfârşitul reprizei, toţi jucătorii, exceptând jucătorul care execută lovitura şi portarul din apărare, vor părăsi apa înainte de executarea loviturii de pedeapsă. În această situaţie, mingea nu va mai fi în joc dacă revine în teren din bara porţii, transversală sau portar.

**BWP21 ACCIDENT SI RĂNIRE**

BWP21.1: Un jucător va avea permisiunea să părăsească apa în timpul jocului doar în caz de accidentare sau rănire doar cu permisiunea unui arbitru. Un jucător care a părăsit apa legitim poate reintra din zona de reintrare din apropierea propriei linii de poartă, la o oprire următoare a jocului, cu permisiunea unui arbitru .

BWP21.2: Dacă un jucător sângerează, arbitrul va scoate imediat jucătorul din apă, cu intrarea imediată a unui înlocuitor şi jocul va continua fără întrerupere. După oprirea sângerării, jucătorul are permisiunea să fie unul din înlocuitori în cursul normal al jocului.

BWP21.3: Dacă meciul a fost oprit din cauza accidentelor, rănirilor, sângerărilor sau oricăror alte motive neprevăzute, arbitrul poate opri jocul pentru o perioada nu mai mare de 3 minute. In acesta situatie arbitrul va instrui cronometrorul sa reinceapa jocul din momentul opririi lui. Cu excepţia situaţiei de la WP 21.2. (sângerare), jucătorul nu va mai primi permisiunea de a lua parte la joc în continuare dacă a intrat un înlocuitor.