

**FEDERAȚIA ROMÂNĂ DE POLO**  
*ROMANIAN WATER-POLO FEDERATION*

Str. Vasile Conta nr. 16  
020954 București, ROMÂNIA  
Tel: (+4021)3170918  
E-mail: [office@frpolo.ro](mailto:office@frpolo.ro)  
[www.frpolo.ro](http://www.frpolo.ro)



## **REGULI NOI** **ȘI INSTRUCȚIUNI DE APLICARE**

*Traducere și editare asigurate de **Radu Sorin MATACHE**, arbitru LEN/FINA  
14.02.2019*



### **OBSERVAȚII:**

Regulile noi și Instrucțiunile de aplicare au fost aprobate în luna Decembrie 2018 la Congresul Extraordinar al FINA de la Hangzhou (China) și la Congresul FINA din 10 Februarie 2019

Aceste schimbări ale Regulamentului au intenția de a produce mai multă mișcare, creativitate și viteză în joc. În plus, aceste schimbări vor fi de folos la înlăturarea situațiilor statice și la o mai mare claritate în ceea ce privește corecta aplicare a Regulamentului.

Toate schimbările (marcate cu culoarea roșie) au fost inserate în Regulamentul Jocului de Polo pe Apă, ediția 2017-2021

**WP 5.6.** În orice moment în timpul jocului, un jucător poate fi înlocuit ieșind din terenul de joc prin propria zona de reintrare. **O zonă suplimentară de reintrare va fi de la linia de poartă până la linia de centru. Oriunde în această zonă vor fi permise înlocuirile de meci (flying substitutions) NOTĂ: Un jucător eliminat sau un înlocuitor trebuie întotdeauna să reentre în joc doar prin zona de reintrare din colț.** Înlocuitorul poate intra în terenul de joc prin zona de reintrare imediat ce jucătorul a ieșit vizibil la suprafața apei în zona de reintrare. Dacă un portar este înlocuit sub incidența acestei reguli, înlocuirea se va face doar cu portarul de rezervă. Dacă echipa are mai puțin de șapte jucători, aceștia nu i se va cere să aibă

portar. Nici o înlocuire nu va fi făcută sub incidența acestei reguli în intervalul de timp dintre acordarea unei lovituri de pedeapsă și executarea acesteia.

**NOTE:**

*\*Nu există restricții cu privire la numărul înlocuitorilor pe care o echipă poate să îi aibă în apă pe lungimea bazinului în zona suplimentară de reintrare și nu există nicio limită cu privire la numărul jucătorilor ce pot fi schimbați în același timp. Această zonă nu poate fi folosită ca zonă de "încălzire";*

*\* pentru a ajunge în apă pe lungimea bazinului în zona suplimentară de reintrare, înlocuitorii trebuie să intre pe lângă zona de reintrare din colț fără să sară - în aceeași manieră de intrare în propria zonă de reintrare din colț;*

*\*Jucătorii trebuie să își atingă vizibil mâinile deasupra apei atunci când aceștia (jucătorul care iese și înlocuitorul) se află în afara terenului de joc. Jucătorul trebuie să iasă din terenul de joc și să își ridice vizibil capul deasupra suprafeței apei înainte ca înlocuitorul să intre în terenul de joc;*

*\*Jucătorul care iese trebuie să înoate pe lângă marginea bazinului până când ajunge în spatele liniei de poartă;*

*\*Înlocuirile pot avea loc oriunde între linia de poartă și linia de centru și sunt permise oricând în timpul jocului, cu excepția intervalului de timp dintre acordarea unui penalty și executarea acestuia. Dacă există o rănire sau dacă un jucător cumulează trei greșeli personale, înlocuirea este permisă **DOAR prin zona de reintrare din colț**;*

*\*Oricare dintre arbitrii sau oficialii de la masa secretariatului poate semnaliza încălcarea acestei reguli și va fi aplicată o sancțiune pentru "intrare greșită" conform articolului (nou WP 22.16-vechi WP 21.16);*

*\* Jucătorii pot să stea în zona de reintrare o durată rezonabilă de timp. Aceasta este o abordare similară ca și în cazul jucătorilor care stau în "vechea" zonă de reintrare din colț.*

*\*Această zonă de reintrare pentru înlocuirile de meci "flying substitutions" trebuie să aibă o lățime de minim 0.5m.*

**WP 10.1. Îndatoririle secretarilor sunt:**

- a) să facă înregistrările jocului, incluzând jucătorii, scorul, time-out-urile, eliminările, loviturile de pedeapsă și greșelile personale ale fiecărui jucător;
- b) să controleze perioadele de eliminare ale jucătorilor eliminați și să semnalizeze expirarea perioadei de eliminare prin ridicarea steagului corespunzător, cu excepția cazului în care arbitrul semnalizează reintrarea unui jucător eliminat sau a unui înlocuitor, când echipa acestuia reintră în posesia mingii; după 4 minute secretarul trebuie să semnalizeze reintrarea unui înlocuitor pentru un jucător care a comis brutalitate, ridicând steagul galben împreună cu steagul de culoarea corespunzătoare.

*NOTĂ: Va fi utilizat un efect vizual automat în apropierea zonei de reintrare din colț, cu rolul de a semnaliza:*

*a) ultimile 5 secunde rămase până la expirarea timpului de eliminare;*

*b) momentul în care jucătorul eliminat primește permisiunea de a reintra în joc.*

*OBS: Acest sistem va fi folosit doar dacă există echipamente adecvate. De exemplu: un led luminos integrat în ceasul timpului de posesie amplasat lângă banca de rezerve și un led luminos amplasat pe masa secretariatului, care vor semnaliza cu culoare verde momentul în care jucătorul eliminat primește permisiunea de a reintra în joc. Acest sistem ar trebui integrat în echipamentul general de timp al terenului joc.*

- c) să semnalizeze cu steagul roșu și cu fluierul pentru orice reintrare incorectă a unui jucător eliminat sau o intrare incorectă a unui înlocuitor (inclusiv după semnalizarea cu steagul a arbitrilor de poartă a unei intrări sau reintrări incorecte), semnal care va opri jocul imediat;
- d) să semnalizeze fără întârziere acordarea celei de-a treia greșeli personale împotriva oricărui jucător, după cum urmează:
  - i. cu steagul roșu, dacă a treia greșală personală este o eliminare;
  - ii. cu steagul roșu și cu fluierul, dacă a treia greșală personală este un penalty.

**WP 11.2.** Va fi o pauză de două minute între prima și a doua repriză și între a treia și a patra repriză și o pauză de ~~unei minute~~ **de trei minute** între a doua și a treia repriză. Echipele, incluzând jucătorii, antrenorii și oficialii, vor schimba porțile și băncile de rezervă înainte de începerea celei de-a treia reprize.

**WP 12.1.** Fiecare echipă va avea dreptul la ~~un time-out în fiecare repriză de joc~~ **două time-out-uri pe parcursul meciului**, oricând se află în posesia mingii, **cu excepția intervalului de timp dintre dictarea unui penalty și executarea acestuia**. Durata time-out-ului va fi de un minut. Un time-out poate fi cerut în orice moment, inclusiv după marcarea unui gol, **cu excepția intervalului de timp dintre acordarea unui penalty și executarea acestuia**, de către antrenorul echipei aflate în posesia mingii. ~~strigând “time-out” și semnalizând cu mâinile, către secretar sau arbitru, forma literei “T”~~. **Un dispozitiv special pentru time-out (un buton) va fi folosit de unul dintre cei trei oficiali de pe banca echipei, când antrenorul solicită time-out.** Dacă un “time-out” este cerut, secretarul sau arbitrul va opri imediat jocul cu fluierul și jucătorii se vor întoarce imediat în jumătățile de teren corespunzătoare.

**NOTE:**

*\*Time-out-urile pot fi cerute doar de echipa aflată în posesia mingii;*

*\*Time-out-urile pot fi cerute în aceeași repriză sau până la finalul meciului;*

*\*Nu există restricții cu privire la momentul în care o echipă poate solicita time-out, atâta timp cât aceasta se află în posesia mingii, cu excepția intervalului de timp dintre acordarea unui penalty și executarea acestuia.*

**WP 14.2.** Un gol poate fi marcat de oriunde din terenul de joc, ~~cu excepția portarului, care nu are permisiunea să depășească sau să atingă mingea dincolo de linia de centru.~~ Portarul are permisiunea să înoate și să atingă mingea dincolo de linia de centru. Portarul poate șuta de oriunde. Portarul poate participa la executarea loviturilor de departajare.

**NOTE:**

*\*Portarul își pierde privilegiile în afara propriei zone de 6 m;*

*\*În timpul loviturilor de penalty de departajare, antrenorii pot nominaliza portarul ca fiind unul dintre jucătorii care execută loviturile de penalty de departajare;*

*\*Portarul poate fi înlocuit oricând pe parcursul loviturilor de penalty de departajare, cu condiția ca înlocuitorul să fie înscris în foaia de joc, cu toate acestea el nu poate fi înlocuit de unul dintre jucătorii care execută loviturile de penalty de departajare.*

**WP 14.3.** Un gol poate fi marcat cu orice parte a corpului cu excepția pumnului strâns. Un gol poate fi marcat prin conducerea mingii în poartă (dribling). La începerea sau la orice reluare a jocului, cel puțin doi jucători (din orice echipă cu excepția portarului din apărare) trebuie să joace sau să atingă în mod intenționat mingea cu excepția executării unei:

- a) lovituri de pedeapsă;
- b) lovituri libere, executate de către un jucător în propria poartă;
- c) lovituri imediate (șut) dintr-o lovitură de poartă;
- d) lovituri imediate (șut) dintr-o lovitură liberă acordată și executată în afara zonei de 56 metri.
- e) *dintr-o lovitură liberă executată din afara zonei de 6m, în urma unui fault comis în afara zonei de 6m dintr-un șut direct executat din afara zonei de 6 m sau după fentă sau după dribling sau după ce mingea a fost pusă pe apă. Notă: dacă jucătorul nu șutează direct, mingea trebuie să fie pusă în joc așa cum este prevăzut în Regulament înainte de a fenta sau a dribla (vezi WP 16, fig 1 și 2)*

Fig 1

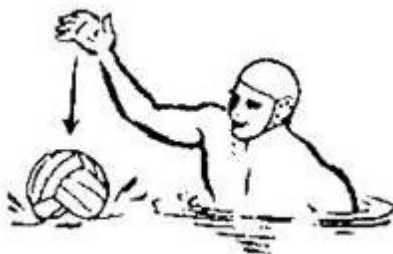


Fig 2



*NOTĂ : Un gol poate fi marcat de un jucător printr-un șut imediat din afara zonei de 5 6 metri, după ce echipei sale i-a fost acordată o lovitură liberă pentru un fault comis în afara zonei de 5 6 metri și mingea a rămas în afara zonei de 6 metri. Dacă jucătorul a repus mingea în joc, un gol poate fi marcat de același jucător chiar dacă fentează sau dribblează (înoată cu mingea) numai sau dacă mingea va mai fi atinsă intenționat de către un alt jucător, altul decât portarul din apărare.*

*NOTE:*

*\* Amândouă, mingea și lovitură liberă trebuie să fie în afara zonei de 6 metri;*

*\* Dacă mingea se află înăuntrul zonei de 6 metri, jucătorul nu poate șuta;*

*\* Dacă lovitură liberă a fost acordată în interiorul zonei de 6 metri și mingea ajunge în afară, jucătorul nu poate șuta;*

*\* Dacă mingea și lovitură liberă sunt amândouă în afara zonei de 6 metri, jucătorul poate alege să șuteze sau să pună vizibil mingea în joc;*

*\* După ce jucătorul a pus vizibil mingea în joc, jucătorul poate să fenteze, poate să șuteze sau să înoate și apoi să șuteze. Din momentul în care jucătorul a pus vizibil mingea în joc, apărătorul poate ataca jucătorul cu mingea;*

*\* "A pune vizibil mingea în joc" înseamnă că mingea trebuie să părăsească mâna jucătorului (vezi WP 16, fig 1 și 2);*

*\* Arbitrii trebuie să semnalizeze cu brațul în sus dacă faultul a fost comis în afara zonei de 6m și mingea a rămas în afara zonei de 6m înainte de a fi repusă în joc, pentru ca atacantul să știe că are permisiunea de a șuta direct la poartă. Dacă*

*arbitrul nu semnalizează, înseamnă că nu se permite șutul direct la poartă din cauza faptului că faultul sau mingea au fost înăuntrul zonei de 6 m.*

~~*Dacă la acordarea unui fault mingea este în zona de 5 metri, sau mai aproape de poarta echipei în apărare, un gol poate fi marcat sub incidența acestei Reguli, dacă mingea este returnată fără nicio întârziere la locul unde s-a produs faultul, ori în orice alt loc situat pe aceeași linie cu locul producerii faultului, sau în orice alt loc din spatele acestei linii de fault, cu condiția că șutul să fie efectuat imediat din aceea poziție.*~~

*Un gol nu poate fi înscris direct sub incidența acestei reguli, la reînceperea jocului după:*

- a) un time-out ;*
- b) ce un gol a fost înscris;*
- c) o rănire, inclusiv sângerare;*
- d) schimbarea unei căști;*
- e) ce arbitrul a cerut mingea;*
- f) ce mingea părăsește terenul de joc;*
- g) orice altă întârziere.*

*NOTE: Șutul direct după un "timp mort" (interval time):*

*După un "timp mort" (interval time ) nu va fi permis șutul direct la poartă.*

*\*dacă arbitrul cere mingea afară din apă pentru repunerea sau schimbarea unei căști, rănire sau orice alt motiv, se consideră "timp mort" (interval time). După rezolvarea problemei respective, mingea revine la atacant, dar acesta nu poate marca un gol dintr-un șut direct.*

*\*cu toate acestea, dacă mingea revine la atacant pentru o lovitură de corner sau o lovitură regulamentară din afara liniei de 6 metri, după o oprire pentru repunerea sau schimbarea căștii, rănire sau orice alt motiv, jucătorul poate șuta la poartă (poate fenta sau înota) după ce a pus vizibil mingea în joc.*

**WP 17.2.** Lovitura de colț 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 depășit linia de poartă. Nu este necesar ca lovitură să fie executată de cel mai apropiat jucător, dar trebuie executată fără întârzieri nejustificate.

*NOTĂ: Un jucător care execută o lovitură de corner poate:*

- a) șuta direct*  
**și după ce pune mingea în joc;**
- b) înota și șuta fără a pasa;*
- c) pasa altui jucător.*

*COMENTARII: Jucătorul care va executa lovitură de colț nu va fi restricționat în acțiunile sale. Acesta poate șuta direct la poartă. După ce atacantul primește mingea de la arbitrul de tușă pentru a executa o lovitură de*

*colț, este permis șutul direct la poartă și de asemenea, după ce mingea este pusă în joc, atacantul poate să înoate și să fenteze înainte să tragă la poartă.*

**WP. 19.1.** O lovitură liberă va fi executată ~~din locul unde a fost acordată~~ **de la locația mingii**, cu excepția următoarelor situații:

~~a) dacă mingea este mai departe de poarta echipei în apărare, lovitură liberă va fi executată din locul în care se află mingea~~

- b) **a)** dacă faultul este comis de un apărător în interiorul zonei proprii de 2 metri, lovitură liberă va fi executată de pe linia de 2 metri în dreptul punctului unde incidentul a avut loc
- c) **b)** în situațiile prevăzute altfel de regulament.

**WP 20.15.** Pentru o echipă să dețină posesia mingii pentru mai mult de 30 de secunde de joc efectiv fără să arunce la poarta adversă. Cronometrul care înregistrează timpul de posesie va reseta ceasul **la 20 de secunde**:

- a) **când mingea este repusă în joc după ce a fost acordată o lovitură de corner;**
- b) **când mingea revine în urma unui șut care nu a provocat schimbarea posesiei;**
- c) **când mingea este repusă în joc după acordarea unei eliminări.**

Ceasuri așezate vizibil vor arăta timpul într-o manieră descrescătoare (adică să arate cât a rămas din timpul de posesie).

**NOTE:**

*\*Cronometrul și arbitrii trebuie să decidă dacă a fost o lovitură la poartă sau nu, dar arbitrii vor avea decizia finală.*

*\* În cazul acordării unei lovituri de colț (corner), timpul de posesie va fi resetat la 20 de secunde;*

*\*Dacă mingea revine la echipa care a șutat, timpul de posesie va fi resetat la 20 de secunde;*

*\*Dacă mingea revine la echipa din apărare, timpul de posesie va fi resetat la 30 de secunde.*

*Timpul de posesie va fi resetat la 20 de secunde dacă mingea este repusă în joc după acordarea unei lovituri de penalty.*

*-dacă nu se marchează un gol din lovitură de penalty și mingea revine la echipa care a șutat, timpul de posesie va fi resetat la 20 secunde (nu a fost schimbare de posesie)*

*-dacă mingea revine la echipa din apărare, timpul va fi resetat la 30 secunde*

*-dacă un gol a fost marcat, timpul de posesie va fi resetat la 30 secunde*

*În ultimul minut de joc, antrenorul poate alege să nu se execute lovitura de penalty și să mențină posesia mingiei pentru încă un atac. În acest caz jocul va reîncepe de pe linia de mijloc a terenului, sau din spatele acesteia, la fel ca în cazul reînceperii după un time-out, și timpul de posesie va fi resetat la 30 secunde.*

*\*În cazul acordării unei lovituri libere echipei din atac ca urmare a trecerii mingiei peste linia de margine după ce mingea a fost atinsă ultima dată de portar, timpul de posesie va resetat la 20 secunde;*

*\*Timpul de posesie va fi resetat la 30 secunde în cazul acordării unei lovituri neutre;*

*\*În cazul unei eliminări, timpul de posesie va fi resetat la 20 de secunde , cu excepția cazului în care timpul de pe ceasul de atac este mai mare;*

*\* Dacă timpul de posesie este mai mare decât 20 de secunde la momentul eliminării, timpul mai mare va rămâne (echipa din atac nu trebuie să piardă timp ca urmare a eliminării, dar nici echipa din apărare nu trebuie să beneficieze de reducerea timpului de posesie);*

*\* În cazul unei duble eliminări, timpul de posesie nu va fi resetat, ceasul va ramane la fel;*

*\*Dacă un apărător bagă mingea sub apă, timpul de posesie va fi resetat. Acesta trebuie resetat la 20 de secunde, cu excepția cazului în care timpul de pe ceasul de atac este mai mare decât 20 de secunde.*

**REGULĂ NOUĂ:** A ataca un jucător din spate în interiorul zonei de 6m.

*Înăuntrul zonei de 6m, când un jucător înoată cu mingea în mână sau fără a ține mingea în mână, este împiedicat (atacat) din spate în timp ce încearcă să șuteze, o lovitură de penalty trebuie acordată (cu excepția cazului în care mingea este atinsă de apărător).*

**ÎNĂUNTRUL ZONEI DE 6m, CÂND UN JUCĂTOR SE AFLĂ ÎNTR-O POZIȚIE DIN CARE POATE MARCA UN PROBABIL GOL ȘI INTENȚIA ESTE DE A MARCA:**

*\*Dacă un atacant cu intenția de a șuta se află în fața unui apărător în timp ce se deplasează spre poartă, apărătorului nu i se va permite să comită un fault asupra atacantului fără a se acorda o lovitură de penalty atacantului. Aceasta este o împiedicare de marcarea a unui probabil gol și se încadrează în sensul celor prevăzute la articolul ( nou WP 23.2 -vechiul WP 22.2)*

*\*Singura posibilitate de intervenție din spate în această situație este ca apărătorul să ia contact doar cu mingea*

*\*Această regulă va elimina posibilitatea scuzelor arbitrilor că nu a acordat penalty din cauza faptului ca atacantul ”a ținut mingea în mână” așa cum au fost multe situații incorecte în trecut*



*\*Arbitrul trebuie să amâne luarea deciziei de acordare a penalty-ului pentru a vedea dacă atacantul poate finaliza acțiunea. Dacă atacantul nu este capabil să finalizeze, arbitrul trebuie să aplice această regulă*

*\*Când un atacant se află în fața porții adverse cu mingea pe apă și cu mâna deasupra mingiei și portarul apăsând mâna atacantului bagă mingea sub apă, se acordă lovitură liberă în favoare portarului și nu penalty în favoarea atacantului, deoarece atacul se produce din față, nu din spate.*

**WP 23.1.** O lovitură de pedeapsă se va executa de către oricare din jucătorii echipei căreia i s-a acordat, ~~cu excepția portarului~~, din oricare punct al liniei de 5 metri adverse. **Marcaje distinctive de culoare ROȘIE** vor fi asigurate pe ambele părți ale terenului de joc pentru a scoate în evidență locul din dreptul căruia trebuie executată lovitură de pedeapsă.

## **ANEXA B**

### **SEMNALIZĂRILE UTILIZATE DE OFICIALI**

**w)** Arbitrii trebuie să semnalizeze cu un braț ridicat în aer dacă faultul a fost comis în afara zonei de 6m și mingea a rămas în afara zonei de 6m înainte de a fi repusă în joc (această regulă va fi aplicată doar în cazurile neclare din zona de 6 metri)

**NOTE:**

- Dacă arbitrul semnalizează, semnalul indică faptul că jucătorul are dreptul să șuteze*
- Dacă arbitrul nu semnalizează, înseamnă că jucătorul nu are permisiunea să șuteze deoarece mingea sau faultul sunt în interiorul zonei de 6 metri.*

**REGULĂ NOUĂ.** Arbitrii vor utiliza echipament audio în timpul meciului.

*NOTĂ: Delegatul va avea și el un set de echipament audio, dar pentru a primi informații doar de la oficialii de la masa secretariatului și a asigura claritatea*

**REGULĂ NOUĂ.** Va fi folosit un sistem de monitorizare video (GVMS-Game Video Monitoring System) pentru identificarea și sancționarea incidentelor de brutalitate și violență extremă care nu au fost identificate și sancționate corespunzător în timpul jocului.

**NOTE:**

*\*Scopul este de a sancționa jucătorii violenți care nu au fost sancționați de arbitrii în timpul meciului;*

*\*acțiunea nu va determina schimbarea rezultatului meciului, dar jucătorii vinovați nu vor avea drept de joc în funcție de sancțiunea primită;*

*\*Solicitarea trebuie formulată în scris Delegatului sau Comitetului de organizare, împreună cu plata sumei de 500 Franci Elvețieni sau echivalentul acestora, dar nu mai târziu de 60 minute de la terminarea meciului în care s-a petrecut evenimentul, la fel ca în cazul înregistrării unui protest;*

*\* Comitetul de organizare se poate autosesiza și urmări înregistrarea video a oricărui incident;*

*\*Comitetul trebuie să comunice suspendările decise până la începerea următorului meci.*

**REGULĂ NOUĂ.** Va fi folosit un sistem de monitorizare video pentru a determina dacă a fost sau nu a fost gol (acolo unde este disponibil).