



REGRAS DE PÓLO AQUÁTICO DA FINA

2019 - 2021

- WP 1 O Campo de Jogo & Equipamentos
- WP 2 As Metas
- WP 3 A Bola
- WP 4 Os Gorros
- WP 5 As Equipas e os Substitutos
- WP 6 Os Oficiais de Arbitragem
- WP 7 Os Árbitros
- WP 8 Os Juizes de Gol
- WP 9 Os Cronometristas
- WP 10 Os Secretários
- WP 11 VAR (Árbitro Auxiliar de Vídeo)
- WP 12 A Duração do Jogo
- WP 13 Os Pedidos de Tempo
- WP 14 O Início do Jogo
- WP 15 Métodos de se Marcar Gols
- WP 16 O Reinício após um Gol
- WP 17 Os Tiros de Meta
- WP 18 Os Tiros de Escanteio
- WP 19 Os Tiros Neutros
- WP 20 Os Tiros Livres
- WP 21 Faltas Simples
- WP 22 Faltas de Expulsão
- WP 23 Faltas Penais (Pênalti)
- WP 24 Tiros de Pênalti
- WP 25 Faltas Pessoais
- WP 26 Acidentes, Lesões e Doença

WPAG Regras de Categorias por Idade

Apêndice A Instruções para Utilização de dois Árbitros

Apêndice B Sinalização a ser Utilizada pelos Árbitros

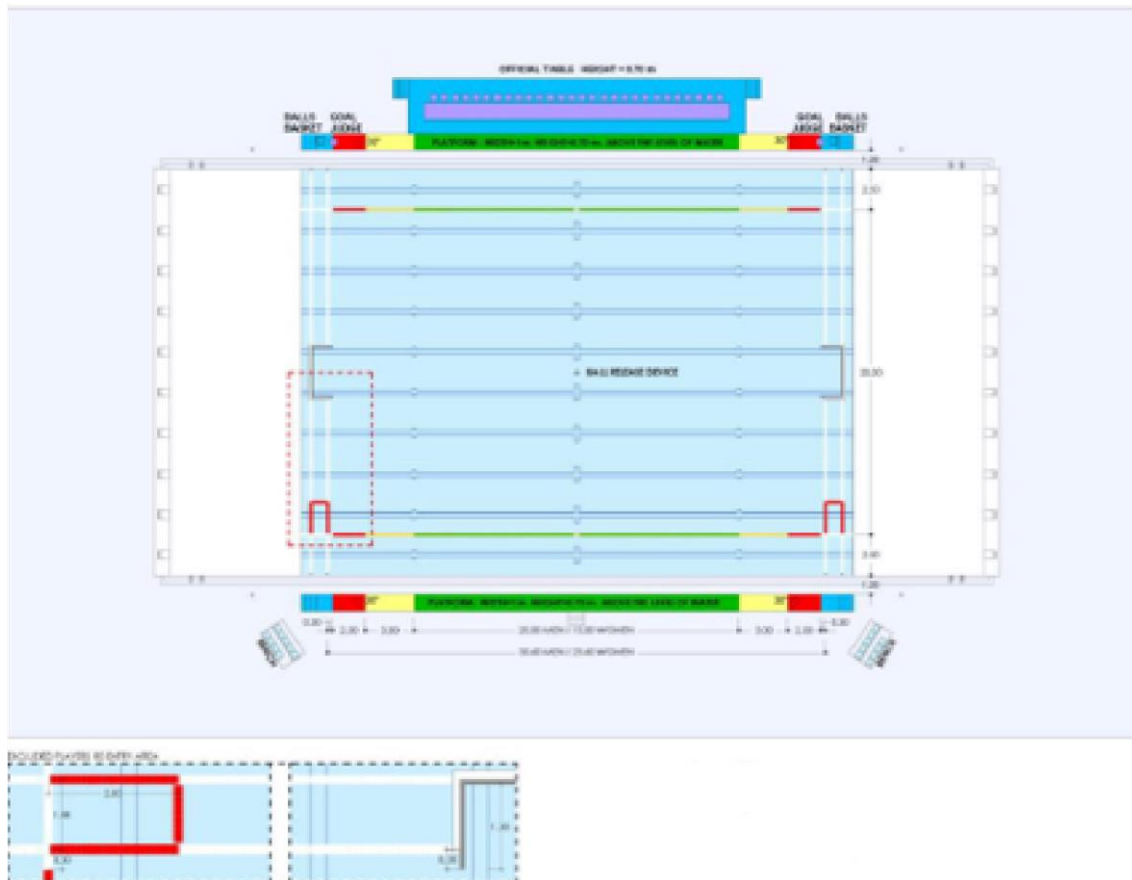
Apêndice C Regulamentação para Ações Disciplinares em Eventos de Polo Aquático da FINA

WP 1 O CAMPO DE JOGO E EQUIPAMENTOS

WP 1.1 - A Entidade sede é responsável pela exatidão das medidas da montagem do campo de jogo e marcações, bem como por prover todas as instalações e equipamentos necessários.

WP 1.2 - A disposição e marcações do campo de jogo para um jogo conduzido por

dois árbitros deverão estar de acordo com o diagrama abaixo:



** Adicionar obrigatoriamente uma marcação vermelha delineando a linha de 5 metros na linha lateral bem como na passarela dos árbitros, indicando o local aonde a cobrança do pênalti deverá ser efetuada e a área amarela deve ter 4 metros em cada extremidade reduzindo assim a linha verde lateral em 2 metros ou seja para 18/ 13 metros.

WP 1.3 - Num jogo conduzido por um árbitro, o mesmo atuará do mesmo lado da mesa de controle, e os juízes de gol deverão se posicionar no lado oposto.

WP 1.4 - A distância entre as linhas de gol não deve ser inferior a 20 metros nem superior a 30 metros para jogos masculinos. A distância entre as linhas de gol não deve ser inferior a 20 metros nem superior a 25 metros para jogos femininos. A largura do campo de jogo não deve ser inferior a 10 metros nem superior a 20 metros.

WP 1.5 - Para eventos da FINA, as dimensões do campo de jogo, profundidade e temperatura da água e a intensidade da luz, devem estar de acordo com o estabelecido nas FR7.2, FR 7.3, FR 7.4 e FR 8.3

WP 1.6 - Devem ser colocadas marcações distintas em ambos os lados do campo de jogo para determinar o seguinte:

- Marcações brancas - linha de gol e linha de meio campo
- Marcações vermelhas - 2 metros das linhas de gol
- Marcações amarelas - 6 metros das linhas de gol



- d. Uma marca vermelha deve ser colocada a 5 metros das linhas de gol para indicar o local aonde a cobrança de um tiro de pênalti deve ser efetuada.

As laterais do campo de jogo deverão ser assim demarcadas: da linha de gol até a linha de 2 metros em vermelho; da linha de 2 metros até a linha de 6 metros em amarelo e da linha de 6 metros até a linha de meio campo em verde.

WP 1.7 - Uma marca vermelha deve ser colocada em cada linha de fundo do campo de jogo, medindo 2 metros contados a partir da intersecção da linha de fundo e da linha lateral do campo de jogo, no lado oposto à mesa de controle, para demarcar as áreas de reentrada de expulsão.

WP 1.8 - Uma área para substituições nas laterais tem que ser disponibilizada na parte externa da linha lateral do campo de jogo no mesmo lado aonde os bancos de reservas estiverem situados. A largura desta área tem que ter entre 0,5m a 1,0 m inclusive. A área designada para substituições nas laterais de cada equipe deverá estar compreendida entre a linha de gol situada a frente do banco de reservas e linha de meio de campo inclusive.

WP 1.9 - Deve ser disponibilizado espaço suficiente permitindo a movimentação dos árbitros de um lado ao outro do campo de jogo. O mesmo deverá ser disponibilizado nas linhas de gol aos juizes de gol.

WP 1.10 - Ao secretário da mesa de controle devem ser fornecidas bandeiras individuais nas cores branca, azul, vermelha e amarela, cada uma medindo 0,35 metros x 0,20 metros.

WP 2 AS METAS

WP 2.1 - Duas traves laterais e um travessão superior retangulares rigidamente construídos, pintados de branco medindo 7,5 centímetros devem ser posicionados em cada linha gol frontalmente para o campo de jogo, distanciados de forma igual das linhas laterais e a não mais do que 30 centímetros a frente medidos a partir das linhas de fundo do campo de jogo.

WP 2.2 - A distância interna entre as traves laterais deverá ser de 3 metros. Quando a profundidade da água for de 1,50 metros ou superior, a distância entre a parte inferior do travessão superior e a superfície da água deve ser de 90 centímetros. Quando a profundidade for inferior a 1,50 metros, essa distância será de 2,40 metros medidos a partir da parte inferior do travessão superior e o piso do fundo da piscina.

WP 2.3 - Redes maleáveis/ flexíveis devem ser firmemente fixadas às traves laterais e ao travessão superior abrangendo toda a meta deixando um espaço mínimo de 30 centímetros livre de qualquer obstáculo atrás da linha de gol na parte interna da meta, denominada área de gol.

WP 3 A BOLA

WP 3.1 - A bola deve ser esférica, com câmara de ar e válvula interna com fecho automático. Deve ser à prova d'água, sem costuras externas e qualquer espécie de substância oleosa ou similar.

WP 3.2 - O peso da bola não deve ser inferior a 400 gramas e nem superior a 450 gramas.



FÉDÉRATION
INTERNATIONALE
DE NATATION

Regras de Pólo Aquático



WP 3.3 - Para jogos masculinos, a circunferência da bola não deve ser inferior a 68 centímetros e nem superior a 71 centímetros e a pressão deverá estar entre 55-62 kPa (kilo Pascal) (8-9 libras por polegada quadrada atmosférica).

WP 3.4 - Para jogos femininos, a circunferência da bola não deve ser inferior a 65 centímetros nem superior a 67 centímetros, e a pressão deverá estar entre 48-55 kPa (kilo Pascal) (7-8 libras por polegada quadrada atmosférica).

WP 4 OS GORROS

WP 4.1 - Os gorros devem ser de cores contrastantes, exceto vermelha sólida, desde que aprovados pelos árbitros, como também contrastantes em relação à cor da bola. Os árbitros poderão exigir que uma equipe venha a usar gorros brancos ou azuis. Os goleiros deverão usar gorros vermelhos. Os gorros deverão estar amarrados embaixo do queixo. Se um jogador que estiver tomando parte ativa do jogo vier a perder seu gorro durante o andamento do mesmo, ele deverá recolocá-lo na próxima parada oportuna do jogo quando sua equipe estiver de posse da bola. Os gorros deverão ser usados durante todo o transcurso do jogo.

WP 4.2 - Os gorros deverão conter protetores de orelhas maleáveis da mesma cor dos gorros da equipe, exceto os goleiros que podem usar protetores vermelhos.

WP 4.3 - Os gorros devem ser numerados em ambas laterais com números de 10 centímetros de altura. O goleiro deve usar o gorro no. 1 e os demais gorros devem ser numerados de 2 a 13. O goleiro substituto deve usar gorro vermelho contendo o número 13. A nenhum jogador deve ser permitido trocar o número do seu gorro durante o jogo exceto com a autorização do árbitro e notificação ao secretário.

WP 4.3.1 - Somente nos Jogos Olímpicos: os gorros devem ser numerados em ambas laterais com números medindo 10 centímetros de altura. O goleiro deve usar o gorro número 1 e os demais gorros devem ser numerados de 2 a 11. A nenhum jogador deve ser permitido trocar o número do seu gorro durante o jogo exceto com a autorização do árbitro e notificação ao secretário.

WP 4.4 - Para jogos internacionais, os gorros deverão conter na frente três letras do código do país e a bandeira nacional. O código do país deve medir 4 centímetros de altura.

WP 5 AS EQUIPES E OS SEUS SUBSTITUTOS

WP 5.1 - Cada equipe deverá conter no máximo 13 jogadores: onze jogadores de linha e 2 goleiros. Uma equipe não deve iniciar o jogo com mais do que 7 jogadores, sendo um deles o goleiro que deve usar o gorro vermelho. Cinco reservas que poderão ser usados como substitutos e um goleiro reserva que só poderá ser utilizado como substituto do goleiro. Uma equipe que venha a jogar com menos do que 7 jogadores não deve ser obrigada a ter um goleiro.

WP 5.1.1 - Somente nos Jogos Olímpicos, cada equipe deve conter no máximo 11 jogadores: 10 jogadores de linha e 1 goleiro. Uma equipe não deve iniciar o jogo com mais do que 7 jogadores, sendo um deles o goleiro que deve usar o gorro vermelho. Quatro reservas que poderão ser utilizados como substitutos. Um dos reservas poderá



FÉDÉRATION
INTERNATIONALE
DE NATATION

Regras de Pólo Aquático



ser utilizado como substituto do goleiro. Uma equipe que venha a jogar com menos do que 7 jogadores não deve ser obrigada a ter um goleiro.

WP 5.2 - Todos os jogadores que não estiverem tomando parte ativa do jogo bem como os demais membros da comissão técnica com exceção do técnico principal devem permanecer sentados no banco de reservas sem sair do mesmo desde o início do jogo, exceto durante os intervalos entre os períodos ou nos pedidos de tempo. O técnico principal da equipe que estiver no ataque poderá se movimentar até a linha dos 6 metros a qualquer momento. As equipes devem somente trocar de bancos após o término da metade do jogo. Os bancos das equipes devem estar posicionados no lado oposto à mesa de controle.

WP 5.3 - Os capitães das suas respectivas equipes devem ser jogadores que estejam tomando parte ativa do jogo, sendo responsáveis pela conduta e disciplina das suas equipes.

WP 5.4 - Os jogadores não devem usar trajes transparentes nem mesmo trajes de baixo separados e devem remover antes do início do jogo qualquer artigo que possa causar lesões.

WP 5.5 - Os jogadores não deverão conter graxa, óleo ou qualquer substância similar no corpo. Se o árbitro verificar antes do início do jogo que essa substância foi utilizada, ele deverá ordenar que seja removida imediatamente. O início do jogo não deverá ser retardado para a substância ser removida. Se a infração for detectada após o jogo ter iniciado, o jogador infrator será excluído pelo restante do mesmo e um substituto será autorizado a entrar no campo de jogo imediatamente pela área de reentrada de expulsão da sua equipe.

WP 5.6 - A qualquer momento do jogo, um jogador pode ser substituído saindo do campo de jogo pela suas respectivas áreas de reentradas. O substituto deve entrar no campo de jogo pela área de reentrada de expulsão, logo que o jogador a ser substituído tenha visivelmente surgido acima da superfície da água dentro da área de reentrada. Substituições efetuadas na área lateral designada são permitidas quando ambos jogadores o que estava tomando parte ativa e o substituto estiverem na água, fora do campo de jogo e tocarem suas mãos acima da superfície da água.

Se um goleiro é substituído na conformidade desta regra, a substituição só deve ser feita por um goleiro substituto. Se a equipe tiver menos do que 7 jogadores a equipe não deve ser obrigada a ter um goleiro. Nenhuma substituição será feita nos primórdios desta regra entre o momento em que um árbitro assinalar um tiro de pênalti e a cobrança do mesmo.

[Nota: no caso em que o goleiro titular, e, o goleiro substituto não tiverem direito ou aptos a participar, a equipe que estiver jogando com sete jogadores será obrigada a jogar com um goleiro alternativo que deverá usar o gorro do goleiro.

Num jogo em que uma equipe não tenha nenhum jogador substituto a não ser o goleiro substituto, então ou o goleiro titular ou o goleiro substituto poderá atuar como jogador de linha.]

WP 5.6.1 - Somente durante os Jogos Olímpicos: a qualquer momento do jogo, um jogador poderá ser substituído deixando o campo de jogo pelas suas respectivas áreas



de reentrada. O substituto entrará no campo de jogo pela área de reentrada de expulsão tão logo o jogador tenha surgido de forma visível acima da superfície da água na área de reentrada. Substituições efetuadas na área lateral designada são permitidas

quando ambos jogadores o que estava tomando parte ativa e o substituto estiverem na água, fora do campo de jogo e tocarem suas mãos acima da superfície da água.

Se uma equipe tiver menos do que sete jogadores não será exigido que tenha um goleiro. Nenhuma substituição será feita em relação a essa regra entre o momento em que um árbitro assinala um tiro de pênalti e a cobrança da penalidade.

[Nota: No caso do goleiro não estiver autorizado ou apto a participar do jogo, uma equipe jogando com 7 jogadores poderá jogar com um goleiro alternativo, que usará o gorro de goleiro. Caso um jogador de linha atue como goleiro reserva, o substituto do goleiro terá que usar o gorro vermelho com o número que estava usando quando jogador de linha.]

WP 5.7 - Um jogador substituto poderá entrar no campo de jogo por qualquer lugar:

- a. durante os intervalos entre os períodos;
- b. após um gol ser marcado;
- c. durante o pedido de tempo;
- d. para substituir um jogador que estiver sangrando ou machucado.

WP 5.8 - Um substituto deverá estar pronto para substituir um jogador sem demora. Se o substituto não estiver pronto, o jogo terá continuidade sem a substituição, e, a qualquer momento, o substituto poderá entrar no campo de jogo desde que pelas áreas designadas para a reentrada, depois de tocarem as mãos onde for aplicável.

WP 5.9 - Um goleiro que tenha sido substituído por um reserva não poderá jogar em outra posição a não ser a de goleiro.

WP 5.10 - Caso um goleiro seja retirado do jogo por motivos médicos, os árbitros permitirão sua substituição imediata pelo goleiro reserva.

WP 6 OS OFICIAIS DE ARBITRAGEM

WP 6.1 - Para eventos da FINA, a equipe de arbitragem será formada por dois árbitros, dois juízes de gol, cronometristas e secretários e o árbitro auxiliar de vídeo cada um deles com as suas respectivas funções e obrigações. Tais oficiais de arbitragem deverão também ser designados sempre que possível em outros eventos, exceto em um jogo conduzido por dois árbitros e sem juízes de gol, onde os árbitros assumirão as obrigações (mas sem fazer as sinalizações específicas) relativas aos juízes de gol conforme WP 8.2.

[Nota: Dependendo do grau de importância, os jogos serão conduzidos por equipes de 4 a 8 Oficiais de Arbitragem, como segue:

- a. Árbitros e juízes de gol: dois árbitros e dois juízes de gol; ou dois árbitros sem juízes de gol; ou um árbitro e dois juízes de gol.
- b. Cronometristas e secretários: Com um cronometrista e um secretário: o cronometrista marcará os tempos efetivos de posse de bola de cada equipe, de acordo com a WP 21.14. O Secretário marcará o tempo efetivo de jogo de cada período, os



pedidos de tempo e os intervalos entre os períodos, preencherá a súmula como estabelecido na WP 10.1 e registrará também os respectivos tempos de expulsão dos jogadores que foram penalizados de acordo com as Regras;

Com dois cronometristas e um Secretário: Cronometrista no. 1 marcará o tempo efetivo de jogo de cada período, pedidos de tempo e intervalos entre os períodos. Cronometrista no. 2 marcará o tempo efetivo de posse de bola de cada equipe, de acordo com a WP 21.14. O Secretário preencherá a súmula de jogo e as outras atribuições como estabelecido na WP 10.1;

Com dois cronometristas e dois secretários: Cronometrista no. 1 marcará o tempo de jogo efetivo de cada período, pedidos de tempo e intervalo entre os períodos. Cronometrista no. 2 marcará o tempo de posse de bola de cada equipe, de acordo com a WP 21.14. Secretário no. 1 preencherá a súmula do jogo como estabelecido na WP 10.1 (a). Secretário no. 2 terá as atribuições estabelecidas na WP 10.1 (b), (c) e (d) relativas à entrada irregular de jogadores expulsos, entrada irregular de jogadores substitutos, expulsão de jogadores e a terceira falta pessoal.

c. O Árbitro Auxiliar de Vídeo deve auxiliar os dois árbitros em situações duvidosas de “gol ou não gol”.

WP 7 OS ÁRBITROS

O uso de equipamento auditivo pelos árbitros do jogo.

Durante o jogo, ambos árbitros tem que usar aparelho auditivo para comunicação entre os mesmos. O delegado do jogo também terá que ter um, mas somente para receber informação dos mesários e assegurar e garantir clareza.

WP 7.1 - Os árbitros devem ter o controle absoluto do jogo. A autoridade deles sobre os jogadores será efetiva durante todo o tempo em que os mesmos e os jogadores estiverem no recinto da piscina. Todas as decisões dos árbitros em questões de fato serão finais e a interpretação deles da Regra deve ser obedecida durante todo o jogo. Os árbitros não farão presunção dos fatos de nenhuma situação durante o jogo, mas interpretarão o que observarem no melhor das suas habilidades.

WP 7.2 - Os árbitros assinalarão através de um somido de apito para iniciar e reiniciar o jogo e para validar gols, tiro de meta, tiros de escanteio (sinalizados ou não pelo juiz de gol), tiros neutros e infrações da Regra. Um árbitro poderá mudar sua decisão desde que o faça antes da bola ser colocada em jogo novamente.

WP 7.3 - Os árbitros devem ter discernimento ao assinalar (ou não) qualquer falta simples, falta de exclusão ou penal, dependendo de como a decisão resultaria em vantagem à equipe que estiver no ataque. Eles devem atuar a favor da equipe atacante assinalando uma falta ou abstando-se, caso em sua opinião, a marcação da falta resultaria em vantagem à equipe do jogador que cometeu a mesma.

[NOTA: Os árbitros deverão aplicar esse princípio em toda extensão do jogo].

WP 7.4 - Os árbitros têm o poder de ordenar que qualquer jogador se retire da água de acordo com a Regra adequada e abandonar o jogo caso o jogador se recuse a sair da água quando ordenado.



WP 7.5 - Os árbitros têm o poder de ordenar a retirada do recinto da piscina de qualquer jogador, substituto, expectador ou oficial cujo comportamento impeça que eles atuem de maneira adequada e imparcial.

WP 7.6 - Os árbitros têm o poder de abandonar o jogo a qualquer momento se, na opinião deles, o comportamento dos jogadores, expectadores, ou outras circunstâncias, evite que a mesma chegue a uma conclusão definitiva. Se o jogo tiver que ser abandonado, os árbitros deverão relatar sua decisão à autoridade competente.

WP 8 OS JUÍZES DE GOL

WP 8.1 - Os juízes de gol ficarão posicionados no mesmo lado da mesa de controle, um em cada linha de gol do campo de jogo.

WP 8.2 - Os deveres dos juízes de gol são:

- a. levantar um braço na vertical para sinalizar quando os jogadores estiverem posicionados de forma correta em suas respectivas linhas de gol no início de cada período;
- b. levantar os dois braços na vertical para sinalizar uma saída ou reinício incorretos;
- c. sinalizar apontando com o braço na direção do ataque quando for um tiro de meta;
- d. sinalizar apontando com o braço na direção do ataque quando for um tiro de escanteio;
- e. levantar e cruzar os dois braços para sinalizar um gol;
- f. sinalizar levantando os dois braços na vertical para indicar uma reentrada irregular de um jogador que tenha sido expulso ou a entrada irregular de um jogador substituto.

WP 8.3 - Cada juiz de gol receberá um suprimento de bolas e quando a bola do jogo sair do campo de jogo, ele deve recolocar uma bola imediatamente para o goleiro (se for tiro de meta), ou para o jogador mais próximo da equipe atacante (se for tiro de escanteio), ou como indicado pelo árbitro.

WP 9 OS CRONOMETRISTAS

WP 9.1 - São deveres dos cronometristas:

- a. marcar o tempo efetivo de jogo, pedidos de tempo e intervalos entre os períodos;
- b. marcar o tempo efetivo de posse de bola de cada equipe;
- c. marcar o tempo efetivo de expulsão dos jogadores expulsos da água de acordo com as Regras, juntamente com o tempo de reentrada desses jogadores ou seus substitutos;
- d. anunciar de forma audível o último minuto do jogo;
- e. apitar aos 45 segundos e ao término de cada pedido de tempo.

WP 9.2 - O cronometrista deve sinalizar através de um somido de apito (ou acionar qualquer outro dispositivo, desde que seja distinto acusticamente, eficiente e



prontamente perceptível), ao final de cada período independentemente dos árbitros, sendo que esta ação produz efeito imediato, exceto:

- a. no caso de simultaneamente ser assinalado por um árbitro um tiro de pênalti, que neste caso deve ser cobrado de acordo com as Regras;
- b. se a bola estiver em vôo e ultrapassar a linha de gol, e, resulte em gol, o mesmo deverá ser anotado.

WP 10 OS SECRETÁRIOS

WP 10.1 - São obrigações dos secretários:

- a. preencher a súmula de jogo, registrando os nomes dos jogadores, o placar, os pedidos de tempo, as faltas de expulsão e as penais, e faltas pessoais assinaladas contra cada jogador;
- b. controlar o tempo de expulsão dos jogadores e sinalizar o fim do período de expulsão levantando a bandeira correspondente, exceto quando um árbitro sinalizar a reentrada de um jogador expulso ou um substituto quando a equipe do mesmo retomar a posse de bola. Após 4 (quatro) minutos efetivos, o secretário sinalizará a reentrada do substituto do jogador que tiver cometido brutalidade levantando a bandeira amarela junto com a bandeira da cor da equipe do jogador substituto;
- c. Sinalizar com a bandeira vermelha e ao mesmo tempo apitar quando ocorrer uma reentrada irregular de um jogador expulso ou uma entrada irregular de um substituto (inclusive depois do sinal do juiz de gol indicando uma entrada ou uma reentrada irregular), sendo que essa sinalização interromperá o jogo imediatamente;
- d. Sinalizar, sem demora, a marcação da terceira falta pessoal contra qualquer jogador, da seguinte maneira:
 - (i) com a bandeira vermelha se a terceira falta pessoal for uma falta de expulsão;
 - (ii) com a bandeira vermelha e o apito se a terceira falta pessoal for uma falta de penal.

WP 11 ARBITRO DE VIDEO

WP 11.1 - Os deveres do arbitro de vídeo são:

- a. alertar o(s) arbitro(s) de jogo em situações duvidosas de gol ou não gol
- b. mostrar ao (s) arbitro (s) de jogo a reprise das situações duvidosas de gol ou não gol

WP 12 A DURAÇÃO DO JOGO

WP 12.1 - A duração do jogo deve ser de quatro períodos (quartos) de oito minutos de tempo efetivo cada. A marcação do tempo de cada período (quarto) se inicia quando



um jogador tocar a bola. A cada interrupção, o tempo de jogo será paralisado e reiniciado quando a bola for colocada em jogo novamente, cuja cobrança correta é caracterizada quando a bola deixa a mão do jogador ao cobrar o tiro livre ou quando for tocada por um jogador após um tiro neutro.

WP 12.2 - Haverá um intervalo de dois minutos entre o primeiro e o segundo período e entre o terceiro e o último período, e um intervalo de três minutos entre o segundo e o terceiro período. As equipes, incluindo os jogadores, técnicos e auxiliares, trocarão de lado antes do início do terceiro período.

WP 12.3 - Caso um jogo que necessite de um placar definitivo termine em empate no seu tempo normal será utilizado o procedimento de cobrança de tiros de pênalti para a definição do resultado.

[Nota: Caso seja necessária a cobrança de tiros de penais, será adotado o seguinte procedimento:]

- a. no caso de se tratar das duas equipes que acabaram de jogar, a cobrança terá início imediato e serão utilizados os mesmos árbitros;
- b. caso contrário, a cobrança terá início 30 minutos após o término do último jogo daquela rodada, ou na primeira ocasião apropriada. Serão utilizados os árbitros que atuaram no último jogo daquela rodada, desde que sejam neutros;
- c. no caso de duas equipes estarem envolvidas, os respectivos técnicos irão escolher cinco jogadores e o goleiro que irão participar da cobrança de pênaltis. O goleiro poderá ser substituído a qualquer momento desde que o substituto esteja entre os jogadores relacionados para aquele jogo;
- d. os cinco jogadores relacionados serão registrados em ordem e essa ordem determinará a sequência em que cada um irá cobrar um tiro de pênalti contra a meta adversária. A sequência não pode ser mudada;
- e. nenhum jogador excluído do jogo poderá estar na relação dos cobradores ou como substituto do goleiro;
- f. se o goleiro for expulso durante a cobrança de pênaltis, um jogador da lista dos cinco irá substituí-lo, mas sem os privilégios do goleiro. Na sequência da cobrança dos pênaltis, o jogador poderá ser substituído por outro jogador ou pelo goleiro substituto. Se um jogador de linha for expulso durante a cobrança de pênaltis, seu lugar na lista de cobradores será retirado da lista de cinco cobradores participantes da cobrança e um substituto será colocado no último lugar da lista.
- g. as cobranças serão feitas de forma alternada em cada lado do campo de jogo, a menos que um dos lados ofereça vantagem e / ou desvantagem para uma das equipes, ocasião em que as cobranças serão feitas no mesmo lado. Os jogadores que efetuarão as cobranças permanecerão dentro d'água, em frente aos seus bancos, os goleiros trocarão de lado, e todos os jogadores que não estiverem envolvidos deverão ficar sentados em seus bancos de reserva;
- h. a equipe que cobrará primeiro será determinada por sorteio;



Regras de Pólo Aquático

- i. se as equipes permanecerem empatadas ao final das cinco cobranças iniciais, os mesmos cinco jogadores irão cobrar de forma alternada até que uma equipe perca sua cobrança e a outra converta;
- j. se três ou mais equipes estiverem envolvidas, cada equipe cobrará cinco tiros de pênalti contra cada uma das outras equipes, de maneira alternada. A ordem das cobranças será determinada por sorteio.

WP 12.4 - Um cronômetro deverá ser colocado de forma visível mostrando o tempo de jogo de maneira decrescente (isso é mostrando o tempo restante de cada período).

WP 12.5 - Se um jogo (ou parte dele) precisar ser repetido, os gols, faltas pessoais e pedidos de tempo ocorridos durante o período a ser repetido, serão suprimidos da súmula. Entretanto, expulsões por brutalidade, má-conduta e qualquer cartão vermelho serão registrados na nova súmula.

WP 13 OS PEDIDOS DE TEMPO

WP 13.1 - Cada equipe poderá solicitar dois pedidos de tempo por jogo. A duração do tempo será de um minuto. O tempo pode ser pedido a qualquer momento, incluindo após a marcação de um gol, pelo técnico da equipe de posse da bola pronunciando “tempo” e sinalizando ao secretário ou ao árbitro com as mãos em forma de “T”. Se um tempo é solicitado, o secretário ou o árbitro devem parar o jogo imediatamente com um somido de apito, e os jogadores retornarão aos seus respectivos lados do campo de jogo. O pedido de tempo poderá também ser solicitado através de aparelhos desde que devidamente autorizados para uso durante o jogo.

WP 13.2 - O jogo será reiniciado com um somido de apito do árbitro pela equipe com posse de bola colocando a bola em jogo na linha ou atrás da linha de meio campo, exceto se o tempo tiver sido pedido antes da cobrança de um tiro de pênalti ou um tiro de escanteio, que serão mantidos.

[Nota: o cronômetro de posse de bola recomeça do mesmo momento em que foi solicitado o pedido de tempo.]

WP 13.3 - Se o técnico da equipe com a posse de bola solicita um tempo adicional, ao qual não tem direito, o jogo é interrompido e reiniciado por um jogador da equipe adversária colocando a bola em jogo na linha de meio campo.

WP 13.4 - Se o técnico da equipe sem a posse de bola faz um pedido de tempo, o jogo será interrompido e será concedido um tiro de pênalti a favor da equipe adversária.

WP 13.5 - No reinício após um pedido de tempo, os jogadores irão se posicionar em qualquer posição no campo de jogo, sujeitos às regras relativas aos tiros de pênalti e tiros de escanteio.

WP 14 O INÍCIO DO JOGO

WP 14.1 - A equipe relacionada em primeiro lugar na tabela oficial usará gorros brancos ou gorros simbolizando seus países e iniciarão o jogo no lado esquerdo da mesa de controle. A outra equipe usará gorros azuis ou de cores contrastantes e começarão o jogo no lado direito da mesa de controle.



WP 14.2 - No início de cada período (quarto), os jogadores se posicionarão em suas respectivas linhas de gol, distantes 1 metro um do outro e pelo menos a 1 metro distante das traves. Não mais do que dois jogadores poderão ficar entre as traves. Nenhuma parte do corpo dos jogadores acima do nível da água poderá estar além da linha de gol.

[Nota: nenhum jogador poderá puxar a linha de fundo e o jogador que disputar a posse bola não deverá apoiar seu pé na meta com o intuito de impulsionar-se no início ou reinício do jogo.]

WP 14.3 - Quando os árbitros tiverem certeza de que as equipes estão alinhadas, um deles apitará para o início e jogará a bola no campo de jogo, na linha de meio de campo.

WP 14.4 - Se a bola for lançada ou jogada dando uma vantagem clara a uma das equipes, o árbitro deverá pedir a bola e concederá um tiro neutro na linha de meio de campo.

WP 15 MÉTODOS DE SE MARCAR GOLS

WP 15.1 - Um gol será marcado quando a bola ultrapassar totalmente a linha de gol entre as traves e por baixo do travessão.

WP 15.2 - Um gol será marcado de qualquer local do campo de jogo.

WP 15.3 - Um gol poderá ser marcado com qualquer parte do corpo exceto com o punho cerrado. Um gol poderá ser marcado driblando a bola para dentro da meta. No início ou reinício do jogo, pelo menos dois jogadores (não importa de qual equipe com exceção do goleiro defensor) poderão tocar ou manusear a bola intencionalmente, exceto na cobrança de:

- a. um tiro de pênalti;
- b. um tiro livre cobrado por um jogador para dentro da sua própria meta;
- c. um chute direto de um tiro de meta; ou
- d. um chute imediato de um tiro livre marcado fora dos 6 metros; ou
- e. um tiro livre concedido e cobrado fora dos 6 metros quando um jogador tiver visivelmente colocado a bola em jogo;
- f. um chute imediato decorrente do tiro de escanteio.

[Nota: um gol poderá ser marcado quando um jogador chutar imediatamente fora da área dos 6 metros após ser concedido um tiro livre a favor da sua equipe por uma falta cometida fora da área dos 6 metros. Se o jogador colocar a bola em jogo, um gol poderá ser marcado após balançar a bola ou nadar com a bola.]

Caso após ter sido concedido um tiro de escanteio um jogador coloca a bola em jogo, um gol pode ser marcado após balançar a bola ou nadar com a bola. Ao reiniciar o jogo, um gol não poderá ser marcado diretamente em relação a esta Regra após:

- a. disputa de bola ou início do quarto
- b. pedido de tempo
- c. gol ter sido marcado
- d. ferimento, sangramento inclusive
- e. reposição de gorro
- f. solicitação da bola pelo árbitro ou concessão de um tiro neutro
- g. saída da bola pela linha lateral
- h. qualquer outra demora.]



FÉDÉRATION
INTERNATIONALE
DE NATATION

Regras de Pólo Aquático



WP 15.4 - Caso os 20 ou 30 segundos de posse de bola expire, ou seja, da forma que for aplicável ou o tempo efetivo de jogo de cada quarto quando a bola estiver no ar e entra na parte interna da meta, o gol devera ser assinalado.

[Caso a bola entre na meta após bater na trave, travessão superior, goleiro, ou outro jogador da defesa, e/ou ricocheteia da água, um gol deve ser assinalado. Se a bola for manuseada ou tocada intencionalmente por um jogador atacante na sua trajetória a meta após o final do quarto ter sido sinalizado, o gol não será assinalado.

Se a bola estiver no ar em direção à meta na conformidade desta Regra e o goleiro ou outro jogador de defesa abaixa a meta, ou dentro da área dos 6 metros um jogador de defesa que não seja o goleiro interrompe a trajetória da bola com as duas mãos ou braços ou dá um soco na bola para impedir que o gol seja marcado, o árbitro deve conceder um tiro de pênalti, caso na opinião dele a bola teria entrado na meta se a infração não tivesse ocorrido.

Se a bola estiver no ar na trajetória à meta na conformidade desta Regra e aterrissar na água e após flutua completamente para dentro da meta, o árbitro somente deverá considerar o gol se a bola flutuar imediatamente dentro da meta em decorrência da ação imediata após o chute.]

WP16 O REINICIO APÓS UM GOL

WP 16.1 - Após um gol ter sido marcado, os jogadores deverão se posicionar em qualquer lugar dentro das suas respectivas metades do campo de jogo. Nenhuma parte do corpo do jogador acima da superfície da água deve estar além da linha de meio de campo. Um dos árbitros deve reiniciar o jogo através de um somido de apito. Naquele momento do reinício, o tempo efetivo de jogo será retomado quando a bola sair da mão de um jogador da equipe que tenha sofrido por último um gol. O reinício do jogo não efetuado na conformidade desta Regra deve ser repetido.

WP 17 OS TIROS DE META

WP 17.1 - Um tiro de meta deverá ser concedido:

- a. quando a bola tiver passado por inteiro pela linha de gol excluindo a área entre as traves laterais e abaixo do travessão superior, tendo sido tocada por ultimo por qualquer jogador que não seja o goleiro da equipe defensora;
- b. quando a bola tiver passado por inteiro pela linha de gol excluindo a área entre as traves laterais e abaixo do travessão superior, ou bate nas traves, travessão ou no goleiro da equipe defensora direto de um:
 - (i) tiro livre concedido dentro da área dos 6 metros;
 - (ii) tiro livre concedido fora da área dos 6 metros, que não foi cobrado de acordo com as Regras;
 - (iii) tiro de meta não cobrado imediatamente.

WP 17.2 - Um tiro de meta deverá ser cobrado por qualquer jogador da equipe em qualquer local dentro da área de 2 metros. Um tiro de meta não cobrado na conformidade desta Regra deverá ser repetido.

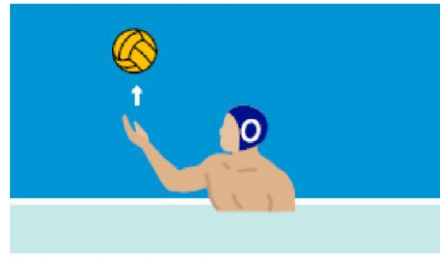
[Nota: O tiro de meta deverá ser cobrado pelo jogador mais próximo da bola. Não poderá haver demora indevida na cobrança de um tiro livre, tiro de meta ou tiro de escanteio, que devem ser executados de maneira tal possibilitando a todos os jogadores

que vejam a bola sair da mão do jogador que efetuar a cobrança. Normalmente, jogadores cometem o erro ao demorar quando da cobrança por não observarem o que está previsto em WP 20.4, que permite ao cobrador nadar com a bola antes de passá-la a outro jogador. A cobrança, assim, pode ser feita imediatamente, mesmo que o cobrador não tenha para quem passar a bola naquele momento. Nesse caso, o jogador pode fazer a cobrança, soltando a bola para baixo, na superfície da água (figura 1), ou jogando a bola para o alto (figura 2) e então nadar com a bola. Em ambos os casos, a cobrança deve ser feita de forma visível a todos os jogadores.]

Figura 1



Figura 2



WP 18 OS TIROS DE ESCANTEIO

WP 18.1 - Um tiro de escanteio será concedido quando a bola passar totalmente pela linha de gol excluindo a área interna da meta, ou seja, entre as traves laterais e embaixo do travessão superior, tendo sido tocada por último pelo goleiro defensor ou jogada de forma intencional por um jogador defensor por cima da linha de gol.

WP 18.2 - O tiro de escanteio será cobrado por um jogador da equipe atacante na linha de 2 metros no lado mais próximo por onde a bola saiu. A cobrança não precisa ser feita pelo jogador mais próximo, mas deverá ser feita sem demora indevida.

[Nota: Para formas de cobranças de tiros, vide WP 17.2.]

WP 18.3 - Durante a cobrança de um tiro de escanteio, nenhum jogador poderá estar dentro da área dos 2 metros.

WP 18.4 - Um tiro de escanteio cobrado de maneira incorreta, ou antes, que os jogadores de ataque deixem a área dos 2 metros, deverá ser repetido.

WP 19 OS TIROS NEUTROS

WP 19.1 - Um tiro neutro será concedido quando:

- no início de um período (quarto), um árbitro decide que a bola foi lançada de forma tal que tenha resultado em vantagem para uma das equipes;
- um ou mais jogadores de equipes opostas cometem uma falta simples ao mesmo tempo, de forma que fica impossível para o árbitro definir quem cometeu a falta primeiro;
- os dois árbitros apitam ao mesmo tempo falta simples para as duas equipes;



FÉDÉRATION
INTERNATIONALE
DE NATATION

Regras de Pólo Aquático



d. nenhuma das equipes tem a posse de bola e um ou mais jogadores de equipes opostas cometem uma falta de expulsão ao mesmo tempo. Será concedido um tiro neutro após a expulsão dos jogadores infratores;

e. a bola atinge ou resvala num obstáculo colocado acima.

WP 19.2 - No momento de um tiro neutro, um árbitro deve lançar a bola no campo de jogo aproximadamente na mesma posição lateral próxima ao local aonde houve a ocorrência de maneira que permita aos dois jogadores de cada equipe a mesma chance de alcançar a bola. Um tiro neutro concedido dentro da área dos 2 metros será cobrado na linha dos 2 metros.

WP 19.3 - Se no momento de um tiro neutro o árbitro for de opinião de que a bola foi lançada de forma tal que resulte em vantagem a uma das equipes, ele deverá pedir a bola e repetir a cobrança.

WP 20 OS TIROS LIVRES

WP 20.1 - Um tiro livre deverá ser cobrado de qualquer local aonde a bola estiver, exceto se a falta for cometida por um jogador defensor dentro da área dos 2 metros, o tiro livre será cobrado na linha dos 2 metros, no lado oposto onde a falta ocorreu.

WP 20.2 - Um jogador ao qual foi concedido um tiro livre deve colocar a bola em jogo imediatamente, ao passar ou chutar inclusive, se permitido pela Regra. Será considerada uma infração caso um jogador que estiver plenamente em condições de cobrar o tiro livre não o faça. Um jogador da defesa que tiver cometido uma falta deve afastar-se do jogador que efetuará a cobrança do tiro livre antes de levantar um braço

para bloquear um passe ou um chute. Um jogador que não fizer isso será expulso por “interferência” de acordo com a Regra WP 22.5

WP 20.3 - A responsabilidade de passar a bola para o jogador que fará a cobrança do tiro livre é da equipe para qual o tiro livre foi concedido.

WP 20.4 - O tiro livre deve ser cobrado de maneira tal que possibilite que todos os jogadores possam observar a bola deixando a mão do cobrador, ao qual também será permitido driblar ou nadar com a bola antes de passá-la a outro jogador. A bola deverá ser considerada em jogo imediatamente quando deixar a mão do jogador que efetuar a cobrança.

[Nota: Para maneiras de efetuar cobranças, vide nota em WP 17.2]

WP 21 FALTAS SIMPLES

WP 21.1 - Deverá ser falta simples cometer qualquer uma das seguintes infrações (WP 21.2 a WP 21.17), que serão punidas com a concessão de um tiro livre para a equipe adversária.

[Nota: Os árbitros concederão falta simples de acordo com as Regras para permitir à equipe atacante desenvolver uma situação de vantagem. Entretanto, terão que levar em consideração a circunstância especial prevista na Regra WP 7.3 (Vantagem).]

WP 21.2 - Avançar além da linha de gol no início de um período (quarto), antes que o árbitro tenha assinalado para autorizar o início do período. O tiro livre será cobrado no

local da falta ou, se a bola não tiver sido lançada no campo de jogo, na linha de meio campo.

WP 21.3 - Impulsionar um jogador no início de um período ou a qualquer momento durante o jogo.

WP 21.4 - Segurar ou dar impulso da meta, segurar ou dar impulso das bordas laterais ou da linha de fundo da piscina durante o jogo em andamento ou no início de um período.

WP 21.5 - Tomar parte ativa no jogo estando de pé no fundo da piscina, andar quando o jogo estiver em andamento ou saltar impulsionando-se do fundo da piscina para manusear a bola ou atacar um adversário. Essa Regra não se aplicará ao goleiro enquanto ele estiver dentro da área dos 6 metros.

WP 21.6 - Segurar ou afundar a bola totalmente quando atacado.

[Nota: É uma falta simples manter ou segurar a bola embaixo d'água quando atacado, mesmo se o jogador de posse da bola tiver a bola afundada como resultado de uma ação do adversário (figura3). Não faz diferença se a bola foi afundada contra a vontade do jogador. O que importa é que a falta será concedida contra o jogador que estava em contato com a bola no momento em que ela foi afundada. É importante lembrar que a falta só ocorre quando o jogador com a posse da bola for atacado. Assim, se o goleiro submerge da água para defender uma bola e na descida coloca a bola embaixo d'água, ele não cometeu falta. Mas se o goleiro segura a bola embaixo d'água quando atacado por um adversário, ele comete uma violação dessa Regra e se sua ação evitar um gol eminente terá que ser concedido um tiro de pênalti na conformidade da WP 23.2.]

Figura 3



WP 21.7 - Golpear a bola com o punho cerrado. Essa Regra não se aplica ao goleiro quando estiver dentro da área dos 6 metros.

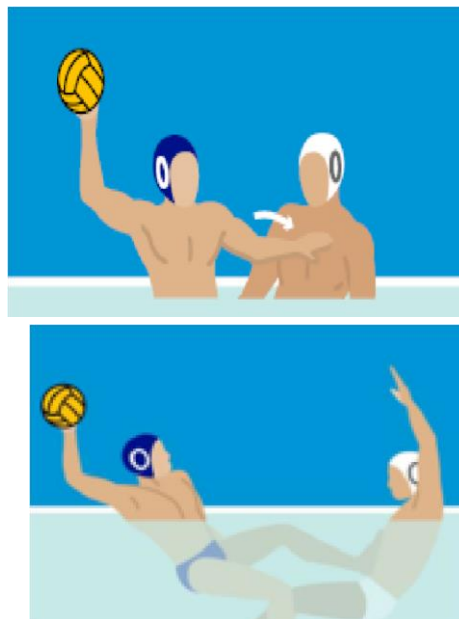
WP 21.8 - Manusear ou tocar a bola com as duas mãos ao mesmo tempo. Essa Regra não se aplica ao goleiro quando estiver dentro da área dos 6 metros.

WP 21.9 - Dar impulso ou empurrar um adversário que não esteja segurando a bola.

[Nota: Empurrar pode ocorrer de várias maneiras, inclusive com as mãos (figura 4) ou com o pé (figura 5). Nas ilustrações, a penalidade é um tiro livre por ser uma falta simples. Entretanto, os árbitros devem ter cuidado para diferenciar entre empurrar com o pé e chutar - o que então caracteriza uma falta de expulsão ou até mesmo brutalidade. Se o pé ainda estiver em contato com o adversário, normalmente é considerado empurrar, mas se o movimento começa antes que exista contato com o adversário, então geralmente é considerado como chute.]

Figura 4

Figura 5



WP 21.10 - Permanecer dentro da área dos 2 metros do gol adversário exceto quando atrás da linha da bola. Não será falta se um jogador pegar a bola dentro da área dos 2 metros e passar para outro jogador que estiver atrás da linha da bola e chutar imediatamente a meta, antes que o primeiro jogador possa sair da área dos 2 metros.

[Nota: Se o jogador que recebeu a bola não chutar ao gol, o jogador que passou a bola deve deixar a área dos 2 metros imediatamente para não ser penalizado na conformidade dessa Regra.]

WP 21.11 - Cobrar um tiro de pênalti de forma diferente da usual.

[Nota: Vide WP 24.4 para maneiras de se cobrar um tiro de pênalti.]

WP 21.12 - Demorar de maneira indevida para cobrar um tiro livre, um tiro de meta ou um tiro de escanteio.

[Nota: Vide comentário na WP 17.2.]

WP 21.13 - Tocar por último a bola que sai pela lateral do campo de jogo (inclusive aquela que volta tipo rebote da borda), exceto no caso de um jogador defensivo bloquear um chute acima do nível da lateral do campo de jogo, o que nesse caso será concedido um tiro de meta para a equipe que estava na defesa.

WP 21.14 - Para uma equipe que vier a deter a posse de bola por mais de:

- (i) 30 segundos efetivos, ou
 - (ii) 20 segundos no caso de uma expulsão, tiro de escanteio, ou rebote que manteve a posse de bola depois de um chute da equipe atacante, inclusive tiro de pênalti, ou por não ter chutado ao gol do adversário. O cronometrista de posse de bola reiniciará o cronômetro:
- (a) quando a bola sair da mão do jogador que chutar a meta. Se a bola bate na trave, no travessão superior ou no goleiro e volta para o campo, o tempo de posse não reiniciará até que a bola esteja de posse de uma das equipes. O cronometro deve ser reinicializado a partir dos 20 segundos caso a bola



- permaneça de posse da equipe atacante. Caso a posse de bola passe a ser da equipe defensora deve ser reinicializado a partir dos 30 segundos.
- (b) quando a bola estiver de posse da equipe defensora, o cronometro deverá ser reinicializado a partir dos 30 segundos . "Posse" não inclui a bola ser meramente tocada em voo por um jogador adversário;
 - (c) quando a bola é colocada em jogo após a marcação de uma falta de expulsão em relação ao jogador da defesa, o cronometro deverá ser reinicializado a partir dos 20 segundos a não ser que haja mais do que 20 segundos restantes de posse bola, sendo então neste caso não efetuada a reinicialização e portanto mantido o tempo restante;
 - (d) quando a bola é colocada em jogo após a cobrança de um tiro de pênalti ou tiro de escanteio sem que haja troca de posse de bola o cronometro deve ser reinicializado a partir dos 20 segundos;
 - (e) quando a bola é colocada em jogo após a cobrança de um tiro de pênalti que resultou em troca de posse de bola, tiro de meta ou tiro neutro, o cronometro deve ser reinicializado a partir dos 30 segundos;

Cronômetros visíveis deverão mostrar o tempo de maneira decrescente (ou seja, mostrar o tempo restante de posse).

[Nota: O cronometrista e os árbitros decidirão se houve um chute a meta ou não, mas os árbitros terão a decisão final].

WP 21.16 - Perder tempo.

[Nota: É permitido ao árbitro sempre conceder uma falta simples na conformidade dessa Regra antes do término dos 30 segundos de posse de bola.

Se o goleiro é o único jogador da equipe na metade do seu campo de jogo, claramente será perda de tempo o goleiro receber a bola de um jogador da sua equipe que estiver na outra metade do campo de jogo.

No último minuto do jogo, os árbitros tem que ter certeza que não há perda intencional de tempo antes de aplicar essa Regra.]

WP 21.17 - Simular sofrer falta.

[Nota: Simulação significa uma ação executada por um jogador com a intenção aparente de levar um árbitro a conceder uma falta de forma incorreta contra um jogador adversário. O árbitro aplicará um cartão amarelo contra uma equipe por simulação repetida e deve aplicar WP 22.13 (persistir em cometer faltas) para punir jogadores infratores.]

WP 22 FALTAS DE EXPULSÃO

WP 22.1 - Deverá ser uma falta de expulsão cometer qualquer uma das seguintes infrações (WP 22.4 A WP 22.18), as quais serão punidas (exceto previsto de outra forma na Regra) com a concessão de um tiro livre para a equipe adversária e a expulsão do jogador que cometer a falta.

WP 22.2 - O jogador expulso deve se dirigir a sua área de reentrada sem sair da água. Um jogador expulso/excluído que vier a sair da água (a não ser após a entrada de um



substituto) deverá ser considerado culpado de infração conforme Regra WP 22.13 (Má conduta).

[NOTA: Um jogador expulso (inclusive aquele que foi excluído pelo restante do jogo) deverá permanecer na água e se dirigir (o que inclui nadar submerso) a sua área de reentrada sem interferir no andamento do jogo. O jogador deixará o campo de jogo por qualquer lugar e nadará para a sua área de reentrada desde que o jogador não interfira no alinhamento das metas.

Ao chegar à área de reentrada, o jogador expulso deverá ficar visível acima da superfície da água antes que ele (ou um substituto) possa retornar de acordo com as Regras. Entretanto, não será preciso que o jogador expulso permaneça na área de reentrada esperando a chegada de um substituto.]

WP 22.3 - O jogador expulso ou um substituto deve ser autorizada a reentrada ao campo de jogo após ocorrer a primeira das seguintes ocorrências:

- a. ao término dos 20 segundos de expulsão, no qual o secretário levantará a bandeira correspondente desde que o jogador expulso esteja, ou já tenha chegado à área de reentrada de acordo com as Regras;
- b. quando da marcação de um gol;
- c. quando a equipe do jogador expulso recuperar a posse de bola (o que significa retomar a bola), no qual o árbitro da defesa deverá sinalizar sua reentrada acenando com a mão;
- d. quando for concedido um tiro livre ou um tiro de meta à equipe do jogador expulso, a sinalização do árbitro neste sentido confirma a autorização de reentrada, desde que o jogador expulso já esteja na área de reentrada de acordo com as Regras.

O jogador expulso ou um substituto poderá entrar no campo de jogo pela área de reentrada de expulsão, desde que:

- a. o jogador tenha sido autorizado pela mesa de controle ou por um dos árbitros;
- b. o jogador não salte na água ou tome impulso da borda da piscina ou do campo de jogo;
- c. o jogador não afete o alinhamento da meta;
- d. o jogador que tenha sido expulso previamente tenha chegado à área de reentrada de sua equipe, próxima a sua linha de gol, exceto entre os períodos, após um gol ou durante um pedido de tempo; (o substituto não deverá ser autorizado a entrar em substituição a um jogador expulso até que esse tenha chegado à área de reentrada de sua equipe)
- e. um gol seja marcado, um jogador expulso ou um substituto poderão reentrar no campo de jogo por qualquer lugar.

Essas recomendações devem também ser aplicadas em relação à entrada de um substituto quando o jogador expulso tiver cometido sua terceira falta pessoal ou tenha sido excluído pelo restante do jogo de acordo com as Regras.

[NOTA: Um jogador expulso não deverá ser autorizado a reentrar por um dos árbitros e nem pelo secretário ao término dos 20 segundos de expulsão até que o jogador esteja na sua área de reentrada. Isso deve também se aplicado na reentrada de um substituto que substituirá um jogador excluído pelo restante do jogo. Caso um jogador expulso

não retorne à área de reentrada, um substituto não deverá ser autorizado a entrar até que ocorra um gol, ou ao final de um período ou durante um pedido de tempo.

A responsabilidade inicial de sinalizar a reentrada de um jogador expulso ou um substituto é do árbitro de defesa. Entretanto, o árbitro de ataque poderá ajudar nesse sentido e a sinalização de ambos será válida. Se um árbitro suspeitar de uma reentrada irregular ou o juiz de gol sinalizar que isso ocorreu, o árbitro deve antes ter certeza de que o outro árbitro não autorizou a reentrada.

Antes de sinalizar a reentrada de um jogador expulso ou de um substituto, o árbitro da defesa deverá aguardar momentaneamente, caso o árbitro de ataque sinalize para restaurar a posse da bola para a equipe adversária.

Uma troca de posse de bola não ocorre meramente devido ao término de período. Um jogador expulso ou um substituto deve estar apto a reentrar no campo de jogo se a sua equipe ganhar a posse de bola durante a disputa realizada no início do período seguinte. Se um jogador for expulso ao término de um período, os árbitros e o secretário deverão ter certeza de que as equipes tenham o número correto de jogadores antes de sinalizar o reinício].

WP 22.4 - Para um jogador que sair da água ou sentar ou ficar de pé nas escadas ou na borda da piscina durante o jogo, exceto em caso de acidente, lesão, doença ou com autorização do árbitro.

WP 22.5 - Interferir na cobrança de um tiro livre, tiro de meta ou tiro de escanteio, inclusive:

- a. atirar para longe ou segurar a bola intencionalmente para evitar a progresso normal do jogo;
- b. qualquer tentativa de manusear a bola antes que a mesma tenha deixado a mão do jogador que irá cobrar;

[NOTA: Um jogador não será penalizado na conformidade dessa Regra caso não ouça o apito por estar submerso. Os árbitros devem decidir se as ações do jogador foram intencionais.

Interferir em uma cobrança acontece de maneira indireta quando a bola é obstruída, atrasada ou evitada de ser alcançada pelo jogador que fará a cobrança, ou pode ocorrer quando a execução do tiro é interferida por um adversário que bloqueia a direção do arremesso (figura 6), desestabilizando a movimentação do cobrador (figura 7) ou por um adversário cometendo uma falta na conformidade da WP 20.2. Para interferência na cobrança de um tiro de pênalti , vide também WP 22.17].

Figura 6



Figura 7

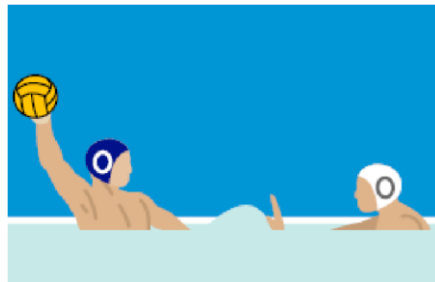


WP 22.6 - Tentar bloquear um passe ou um chute com as duas mãos fora da área dos 6 metros.

WP 22.7 - Jogar água no rosto do adversário intencionalmente.

[NOTA: Jogar água normalmente é usado como uma tática desleal, mas normalmente só é penalizada na situação óbvia quando os jogadores estiverem um em frente ao outro (vide figura 8). Entretanto, isso pode acontecer de maneira menos óbvia quando um jogador produz de forma deliberada, uma cortina de água com um braço, aparentemente sem intenção alguma, numa tentativa de impedir a visão do adversário que está prestes a chutar a meta ou efetuar um passe.]

Figura 8



A punição por jogar água de forma intencional em um adversário é expulsão prevista na WP 22.7 ou um tiro de pênalti de acordo com a WP 23.2 se o adversário estiver dentro da área dos 6 metros e seja impedido de chutar a meta. A opção de marcar um tiro de pênalti ou uma expulsão é decidida apenas pela posição e pelas ações do jogador atacante. Estar dentro ou fora da área dos 6 metros não é um fator determinante.]

WP 22.8 - Impedir ou de alguma maneira tentar impedir a livre movimentação de um adversário que não esteja de posse da bola, incluindo nadar sobre suas costas ou pernas e seus ombros. “Segurar” é levantar, conduzir ou tocar a bola, mas não inclui driblar com a bola.

[NOTA: Essa Regra também pode ser aplicada para dar vantagem à equipe atacante. Se estiver ocorrendo um contra-ataque e uma falta for cometida para interrompê-lo, o jogador infrator será expulso. A primeira coisa que o árbitro tem que considerar é se o adversário está conduzindo a bola, porque se estiver fazendo isso, o jogador que o atacou não pode ser penalizado por “impedir”. Está claro que o jogador estará conduzindo bola se esta estiver aparecendo acima da superfície da água (figura 9). O jogador também estará conduzindo a bola se segurá-la com a mão ou fazer contato com a mesma enquanto se sustenta na superfície da água (figura 10). Nadar com a bola (driblar), com aparece na figura 10, não é considerado como estar segurando.]

FIGURA 9



FIGURA 10



FIGURA 11



Uma maneira comum de impedir é quando o jogador nada sobre as pernas do adversário (figura 12), reduzindo dessa forma o ritmo de movimentação do adversário e interferindo com a ação normal da pernada. Outra maneira é nadar sobre os ombros do adversário. Dever ser lembrado que a falta de que impede o movimento pode ser cometida pelo jogador que está de posse da bola. Por exemplo, a figura 13 mostra um jogador mantendo uma mão na bola e tentando forçar o adversário para longe para obter mais espaço. A figura 14 mostra um jogador de posse da bola impedindo um adversário usando a cabeça para empurrá-lo. Devem ser tomados cuidados com as figuras 13 e 14, porque qualquer movimento feito de forma violenta pelo jogador com a posse de bola pode significar golpear o adversário ou mesmo brutalidade; As figuras têm a intenção de ilustrar o ato de impedir sem qualquer movimento violento. Um jogador pode também cometer falta no sentido de impedir mesmo se não estiver segurando ou tocando na bola. Figura 15 mostra um jogador bloqueando de forma intencional o adversário com seu corpo e com as mãos por baixo, tornando impossível o acesso à bola. Essa falta normalmente é cometida nas laterais do campo de jogo.]

Figura 12

Figura 13

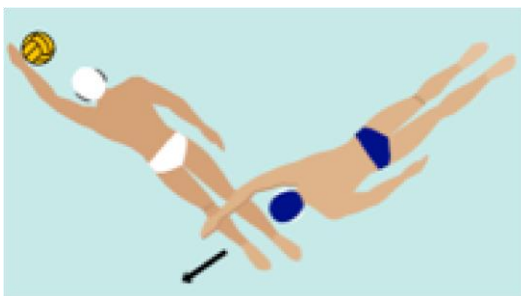


Figura 14

Figura 15



WP 22.9 - Segurar, afundar ou puxar um adversário que não esteja de posse da bola. "Segurar" é levantar, conduzir ou tocar a bola, mas não inclui driblar a bola.

[NOTA: É muito importante a aplicação correta dessa Regra tanto para o desenvolvimento do jogo quanto para que o mesmo termine de forma apropriada e com um resultado justo. A Regra é clara e explícita e só pode ser interpretada de uma maneira: segurar (figura 16), afundar (figura 17) ou puxar (figura 18) um adversário que não esteja de posse da bola é uma falta de expulsão. É fundamental que os árbitros apliquem essa Regra de forma correta, sem interpretações pessoais, para assegurar que os limites do jogo mais difícil não sejam excedidos. Além disso, os árbitros devem saber que uma infração em relação à WP 22.9 dentro da área dos 6 metros que impeça um eventual gol será penalizada com a marcação de um tiro de pênalti.]

Figura 16

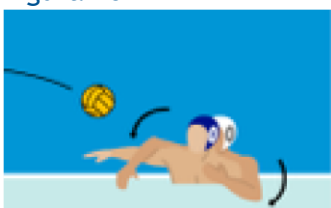


Figura 17



Figura 18



WP 22.10 - Usar as duas mãos para segurar um adversário sem a posse da bola em qualquer lugar do campo de jogo.

WP 22.11 - Após uma troca de posse de bola, para o jogador defensor cometer uma falta em qualquer jogador da equipe com a posse da bola, em qualquer lugar na metade do campo da equipe atacante.

[NOTA: Essa Regra será aplicada se a equipe que perdeu a posse de bola tentar impedir o ataque da outra equipe fazendo uma falta em qualquer jogador atacante antes que ele passe a linha de meio campo.]

WP 22.12 - Chutar ou golpear um adversário de forma intencional ou fazer um movimento desproporcional com essa intenção.

[NOTA: A infração de chutar (dar pontapé) ou golpear pode ser vista de várias formas, inclusive ser cometida por um jogador que esteja de posse da bola ou por um jogador adversário; a posse da bola não é um fator determinante. O que importa é a ação do jogador infrator, inclusive se ele faz movimentos desproporcionais na tentativa de chutar ou golpear, mesmo que não consiga efetuar o contato.

Uma das ações mais graves de golpear é dar cotoveladas para trás (figura 19), que pode resultar numa grave lesão ao adversário. Da mesma forma, pode ocorrer uma grave lesão quando um jogador intencionalmente dá uma cabeçada em um adversário que o está marcando de perto. Nessas circunstâncias, o árbitro terá como legítima a punição ao jogador infrator na conformidade da WP 22.14 (Brutalidade) ao invés do previsto na WP 22.12.]

Figura 19





WP 22.13 - Ser considerado culpado por má-conduta, incluindo o uso de linguagem imprópria, violência ou persistência em cometer faltas de má fé, recusar obediência ou desrespeitar um árbitro ou oficial de arbitragem, ou apresentar um comportamento contra o espírito das Regras que cause tumulto no jogo. O jogador infrator será excluído pelo restante do jogo com substituição após a ocorrência que vier a acontecer primeiro como previsto na WP 22.3, e deverá sair da área de competição.

[NOTA: Se um jogador cometer qualquer uma das faltas citadas nessa Regra durante o intervalo entre os períodos, durante um pedido de tempo, após um gol, será excluído pelo restante do jogo e um substituto poderá entrar imediatamente antes do reinício do jogo já que todas essas situações aconteceram com o tempo parado. O jogo terá seu reinício normalmente.]

WP 22.14 - Cometer um ato de brutalidade (incluindo jogar de maneira violenta, chutar, golpear ou tentativa de chutar ou golpear de maneira maldosa) contra um adversário ou Oficial de Arbitragem, seja durante o jogo, em qualquer paralisação, pedidos de tempo, após a marcação de um gol, ou durante os intervalos entre os períodos.

Caso isso ocorra durante o jogo, o jogador infrator será excluído pelo restante do jogo e sairá da área de competição. Um tiro de pênalti será concedido contra sua equipe. O jogador infrator será substituído após 4 minutos de jogo efetivo.

Caso isso ocorra durante qualquer interrupção, pedido de tempo, após um gol ou no intervalo entre os períodos, o jogador será excluído pelo restante do jogo e sairá da área de competição. Não será marcado nenhum tiro de pênalti. O jogador infrator será substituído após 4 minutos de jogo efetivo e o jogo será reiniciado da maneira normal.

Se os árbitros apitarem faltas por brutalidade ou por jogo violento para jogadores de ambas as equipes simultaneamente, ambos os jogadores serão excluídos pelo restante do jogo com substituição após 4 minutos de jogo efetivo. A equipe que estava de posse da bola cobrará primeiro um tiro de pênalti, e em seguida a outra equipe cobrará outro tiro de pênalti. Após a cobrança do segundo tiro de pênalti, a equipe que tinha a posse de bola, efetuará o reinício do jogo com um tiro livre na linha de meio campo ou atrás dela.

WP 22.15 - No caso de expulsões simultâneas de jogadores de equipes opostas durante do jogo ambos serão expulsos por 20 segundos. O cronômetro de 30 segundos de posse de bola não será reinicializado. O jogo é reiniciado pela equipe que tinha a posse de bola. Se nenhuma das equipes tinha a posse de bola quando ocorreram as expulsões simultâneas, o cronômetro de 30 segundos de posse de bola será reinicializado e o jogo será reiniciado com um tiro neutro.

[NOTA: Ambos os jogadores expulsos na conformidade dessa Regra poderão reentrar na primeira ocorrência prevista na WP 21.3 ou na próxima troca de posse de bola.]

Se dois jogadores tiverem sido expulsos na conformidade dessa Regra e estiverem aptos a retornar, o árbitro da defesa acenará para o jogador tão logo ele esteja pronto para reentrar. O árbitro não tem que esperar até ambos que os jogadores estejam prontos para retornar.]

WP 22.16 - Para um jogador ou um substituto que venha a reentrar no campo de jogo de maneira imprópria, inclusive:



- a. sem ter sido autorizado pelo árbitro ou pelo secretário;
- b. de qualquer lugar que não seja sua própria área de reentrada, exceto onde as Regras permitem substituição imediata;
- c. por pular ou impulsionar da borda ou a parede da piscina do campo de jogo;
- d. por afetar o alinhamento do gol;
- e. para um substituto que adentrar no campo de jogo de forma incorreta não seguindo os procedimentos de substituição mencionados nas **WP5.6** e **WP 5.6.1**

Se essa falta for cometida por um jogador da equipe sem a posse de bola, o jogador infrator será expulso e será concedido um tiro de pênalti para a equipe adversária. Esse jogador receberá apenas uma falta pessoal, que será registrada pelo Secretário como falta de expulsão.

Se essa falta for cometida por um jogador da equipe com a posse de bola, o jogador infrator será expulso e será concedido um tiro livre a equipe adversária.

WP 22.17 - Interferir na cobrança de um tiro de pênalti. O jogador infrator será excluído pelo restante do jogo com substituição na primeira ocorrência prevista na WP 22.3 e o tiro de pênalti será mantido ou cobrado como apropriado.

[NOTA: A maneira mais comum de interferir na cobrança de um tiro de pênalti é quando o adversário tenta chutar o cobrador no momento da cobrança. É fundamental para os árbitros terem certeza que todos os jogadores estejam a pelo menos 2 metros de distância do cobrador, para evitar que tal interferência aconteça. O árbitro permitirá também que a equipe defensora se posicione primeiro.]

WP 22.18 - Para o goleiro defensor que não se posicionar de maneira correta na linha de gol na cobrança de um tiro de pênalti após ser ordenado pelo árbitro a fazê-lo. Outro jogador da defesa irá para a posição de goleiro, mas sem os privilégios ou limitações dele.

WP 22.19 - Quando um jogador for expulso, o período de expulsão começa imediatamente quando a bola sai da mão do jogador que cobrar o tiro livre ou quando a bola for tocada após a cobrança de um tiro neutro.

WP 22.20 - Se um jogador expulso interferir de forma intencional na jogada, incluindo afetar o alinhamento das metas, será concedido um tiro de pênalti para a equipe adversária e outra falta pessoal registrada contra o jogador expulso. Se o jogador expulso não começar a deixar o campo de jogo quase que imediatamente, o árbitro poderá considerar isso como interferência previstas nessa Regra.

WP 23 FALTAS PENAIS

WP 23.1 - Deverá ser uma falta penal cometer qualquer uma das seguintes infrações (WP 23.2 a WP 23.8), que deverão punidas concedendo de um tiro de pênalti para a equipe adversária.

WP 23.2 - Para um jogador da defesa que cometer qualquer falta dentro da área dos 6 metros que resultaria em um gol eminente.

[NOTA: Em adição as outras infrações cometidas em relação ao gol eminente, é infração dentro do princípio desta Regra para:

- a. *um goleiro ou outro jogador da defesa que abaixar ou deslocar o gol (figura 20);*

- b. *um jogador da defesa que tentar bloquear um chute ou um passe com as duas mãos (figura 21);*
- c. *um jogador da defesa que golpear a bola com o punho cerrado (figura 22);*
- d. *um goleiro ou outro jogador da defesa que afundar a bola quando atacado. Importante notar que enquanto as faltas descritas acima, e outras faltas como segurar, puxar, impedir, etc, normalmente são punidas com um tiro livre (e expulsão, se cabível), as mesmas se tornam faltas penais se cometidas dentro da área dos 6 metros por um jogador da defesa para evitar a marcação de um gol eminente.]*

Figura 20

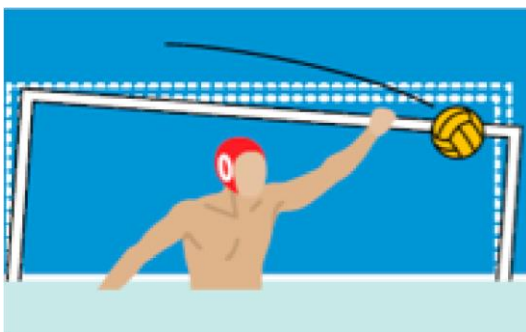


Figura 21

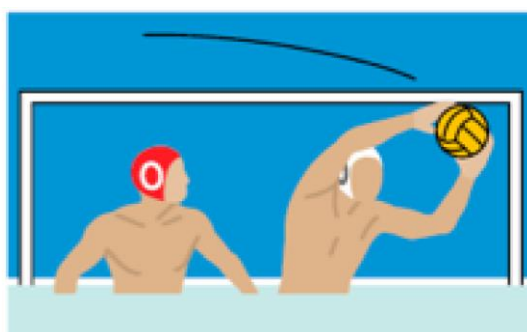
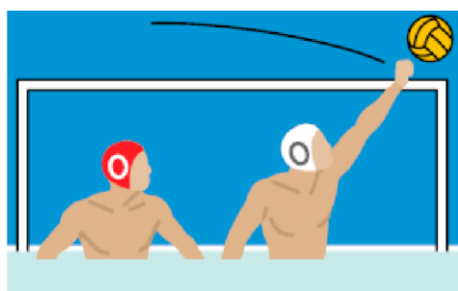


Figura 22



WP 23.3 - Para um jogador da defesa dentro da sua área dos 6 metros que chutar ou golpear um adversário ou cometer um ato de brutalidade. Em caso de brutalidade, o jogador infrator também será excluído pelo restante do jogo, e um substituto entrará no campo de jogo após os 4 minutos de jogo efetivo tiver expirado, além de conceder um tiro de pênalti. Se o jogador excluído for o goleiro, um goleiro reserva poderá ser trocado por outro jogador, de acordo com WP 5.6.

WP 23.4 - Para um jogador expulso interferir na jogada de forma intencional, inclusive afetar o alinhamento da meta.

WP 23.5 - Para um goleiro ou qualquer outro jogador da defesa abaixar o gol totalmente com a intenção de evitar um gol eminente. O jogador infrator será excluído pelo restante do jogo, com substituição na primeira ocorrência prevista na WP 22.3.

WP 23.6 - Para um jogador ou um substituto que não estejam aptos a participar do jogo naquele momento entrar no campo de jogo. O jogador infrator será excluído pelo restante do jogo com substituição. O substituto entrará no campo de jogo após a primeira ocorrência prevista na WP 22.3.



WP 23.7 - Para o técnico, ou qualquer outro auxiliar da equipe sem a posse de bola, solicitar um pedido de tempo. Nenhuma falta pessoal será registrada por essa infração.

WP 23.8 - Para o técnico ou qualquer auxiliar da equipe ou jogador agirem com a intenção de evitar um gol eminente ou de retardar o andamento do jogo. Nenhuma falta pessoal será registrada por essa infração ao técnico ou auxiliar.

WP 23.9 - Para um jogador da defesa que a venha a impedir o jogador atacante por trás dentro da área de 6 metros quando o jogador atacante estiver de frente para a meta e efetuando uma ação de chute, a não ser que o jogador da defesa tenha somente contato com a bola. Caso as ações do jogador da defesa impeça que um chute seja efetuado pelo jogador de ataque, um pênalti tem que ser marcado.

[NOTA: Os árbitros tem que aplicar um pênalti a não ser que o gol seja marcado pelo jogador de ataque.]

WP 23.10 - Se, no último minuto do jogo, um tiro de pênalti for concedido para uma das equipes, o técnico poderá escolher por manter a posse de bola e ser concedido um tiro livre. O cronometrista deverá reinicializar o cronômetro de posse de bola a partir dos 20 segundos.

[NOTA: É obrigação do técnico sinalizar claramente sem demora se a equipe prefere manter a posse de bola prevista nessa Regra.]

WP 24 TIROS DE PÊNALTI

WP 24.1 - Um tiro de pênalti será cobrado por qualquer jogador da equipe para o qual foi concedido, exceto o goleiro, de qualquer lugar na linha dos 5 metros do adversário.

WP 24.2 - Todos os jogadores deverão sair da área dos 5 metros e ficar a pelo menos 2 metros do cobrador do tiro de pênalti. Em cada um dos lados do cobrador, um jogador da equipe defensora terá direito a tomar posição primeiro. O goleiro defensor deverá estar posicionado entre as traves e nenhuma parte do corpo além da linha de gol ao nível da superfície da água. Caso o goleiro esteja fora da água, outro jogador poderá tomar seu lugar, mas sem os privilégios e limitações do goleiro.

WP 24.3 - Quando o árbitro que estiver no controle da cobrança estiver satisfeito com a posição dos jogadores, sinalizará para que o tiro seja cobrado, apitando e abaixando simultaneamente o braço da posição vertical para a horizontal.

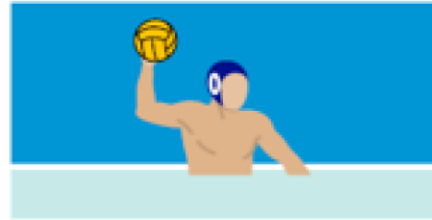
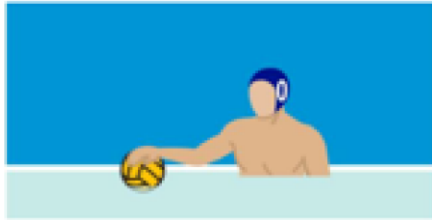
[NOTA: Abaixar o braço ao mesmo tempo em que apita torna possível sob qualquer condição, mesmo com torcedores barulhentos, efetuar a cobrança de acordo com as Regras. Quando o braço é erguido, o cobrador irá se concentrar porque sabe que o sinal será dado imediatamente.]

WP 24.4 - O cobrador deverá estar de posse da bola e chutará imediatamente em um movimento ininterrupto em direção à meta. O cobrador pode executar o chute levantando a bola da água (figura 23) ou com ela na mão para cima (figura 24), e a bola pode ser colocada atrás na preparação do chute direto à meta, desde que o movimento contínuo não seja interrompido antes que saia da mão do cobrador.

[NOTA: Não há nada na Regra que impeça o cobrador estar de costas para o gol enquanto executa um movimento de meio giro ou de giro completo.]

Figura 23

Figura 24



WP 24.5 - Se a bola bater na trave, no travessão superior ou no goleiro, continua em jogo, não será preciso que outro jogador manuseie ou toque na bola antes de um gol ser marcado.

WP 24.6 - Se no exato momento que um árbitro concede um tiro de pênalti o cronometrista apita o final de um período, todos os jogadores exceto o cobrador e o goleiro da defesa deverão sair da água antes da cobrança. Nesse caso, a bola será considerada como fora de jogo se bater na trave, no travessão ou no goleiro.

WP 25 FALTAS PESSOAIS

WP 25.1 - Será registrada uma falta pessoal contra qualquer jogador que cometer uma falta de expulsão ou falta penal. O árbitro deverá sinalizar o número do gorro do jogador ao secretário.

WP 25.2 - Após receber a terceira falta pessoal, um jogador será excluído pelo restante do jogo com substituição após a primeira ocorrência citada em WP 22.3. Se a terceira falta pessoal for um pênalti, a entrada do substituto será imediata.

WP 26 ACIDENTES, LESÕES E DOENÇA

WP 26.1 - Um jogador só poderá sair da água, ou sentar-se ou ficar de pé nas escadas ou na borda da piscina durante o jogo em caso de acidente, lesão, doença ou com a autorização de um árbitro. Um jogador que tenha saído da água de maneira normal poderá reentrar pela sua área de reentrada numa parada apropriada, com a permissão de um árbitro.

WP 26.2 - Se um jogador estiver sangrando, o árbitro ordenará que o jogador saia da água imediatamente com a entrada imediata de um substituto e o jogo continuará sem interrupção. Uma vez que o sangramento tenha parado, o jogador poderá ser substituído durante o andamento normal do jogo.

WP 26.3 - Caso venha ocorrer um acidente, lesão ou doença, que não seja sangramento, um árbitro poderá, ao seu critério, suspender o jogo por não mais do que três minutos, e o árbitro orientará o cronometrista sobre em que momento a contagem de tempo irá iniciar.

WP 26.4 - Caso o jogo seja interrompido em decorrência de um acidente, lesão, doença ou sangramento, ou por outro motivo de força maior, a equipe que estava com a posse da bola no momento da parada colocará a bola em jogo no local aonde ocorreu à interrupção.

WP 26.5 - Exceto nas circunstâncias previstas na WP 26.2 (sangramento), o jogador não poderá participar mais do jogo caso um substituto tenha entrado.



FÉDÉRATION
INTERNATIONALE
DE NATATION

Regras de Pólo Aquático



WPAG CATEGORIAS POR IDADE

WPAG 1 - Todos os jogadores estão aptos a participar nas suas categorias, de acordo com seus grupos por idade, de 1 de Janeiro à meia-noite de 31 de Dezembro do ano da competição.

WPAG 2 - Os grupos por idade para meninos e meninas no Pólo Aquático são os seguintes:

- 15 anos de idade e abaixo
- 16,17 e 18 anos de idade
- 19 e 20 anos de idade

A idade para o Campeonato Mundial Juvenil é de 18 anos e abaixo e para o Campeonato Mundial de Juniores é de 20 anos e abaixo.

FR 7 PISCINAS PARA PÓLO AQUÁTICO

FR 7. 1 Exigências gerais: Dimensões e Equipamentos para Polo Aquático conforme detalhado no Campo de Jogo para Jogos Olímpicos e Campeonatos Mundiais. Vide Diagrama sobre Polo Aquático, Anexo 4

FR 7. 2 Campo de Jogo: A distância entre as linhas de gol não deve ser de 30 metros para jogos masculinos e 25 metros para jogos femininos. A largura do campo de jogo não deve ser inferior a 10 metros nem superior a 20 metros. A margem ou limite do campo de jogo deve ser colocado 30 centímetros atrás contados da parte frontal da linha gol. A largura do campo de jogo deve ter 20 metros. A profundidade da água não deve consistentemente ser menor do que 1,80 metros e de preferencia 2,00 metros. De forma geral o campo de jogo incluindo a área de gol deverá ser de 30m x 25m para homens e 25m x 20m para mulheres.

FR 7. 3 A temperatura da água não deve ser menor do 26 graus centígrados com tolerância de + 1 ou -1 grau.

FR 7. 4 A Intensidade da luz não poderá ser menor do que 600 lux.

FR 8 PISCINAS PARA PÓLO AQUÁTICO PARA JOGOS OLIMPICOS E CAMPEONATOS MUNDIAIS

FR. 8.3 A Intensidade da luz não poderá ser menor do que 1500 lux.

APÊNDICE A - INSTRUÇÕES PARA UTILIZAÇÃO DE DOIS ÁRBITROS

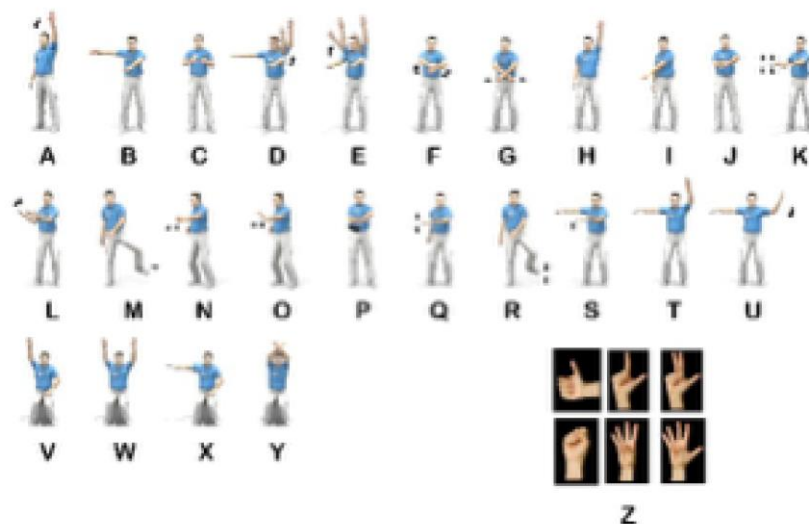
1 - Os árbitros têm o controle total do jogo e poderes iguais para conceder faltas e pênaltis. Diferenças de opinião dos árbitros não servirão como base para protestos ou apelações.

2 - O Comitê ou a Organização da competição que indicam os árbitros irão designar o lado da piscina em que cada árbitro deverá atuar. Os árbitros deverão trocar de lado na piscina antes do inicio de um período quando as equipes não trocam de lado.



- 3 - No início do jogo e de cada período, os árbitros se posicionarão em suas respectivas áreas dos 6 metros. O início do jogo será feito pelo árbitro situado no mesmo lado da mesa de controle.
- 4 - Após um gol, o apito de reinício será dado pelo árbitro que estava no controle da situação de ataque quando o gol foi marcado. Antes do reinício, os árbitros devem assegurar-se de que todas as substituições foram feitas.
- 5 - Cada árbitro terá o poder de declarar faltas em qualquer parte do campo de jogo, mas cada um deles deverá se atentar primeiramente a situação de ataque à sua direita. O árbitro que não estiver controlando o ataque (árbitro da defesa) ficará numa posição mais atrás do jogador da equipe atacante que estiver mais distante da meta que estiver sendo atacada.
- 6 - Quando for concedido um tiro livre, um tiro de meta ou um tiro de escanteio, o árbitro que tomou a decisão apitará e ambos os árbitros indicarão a direção do ataque, permitindo a todos os jogadores saberem imediatamente para qual equipe o tiro foi concedido. O árbitro que tomar a decisão deverá apontar o local de onde a falta será cobrada se a bola não estiver no local correto. Os árbitros deverão sinalizar como estabelecido no Apêndice B para caracterizar a natureza da falta que eles penalizando.
- 7 - Se, na opinião do árbitro, um jogador insiste em jogar de maneira antidesportiva ou fazendo simulações, deve mostrar um cartão amarelo para o jogador infrator. Caso a situação continue, o árbitro punirá o jogador com um cartão vermelho de forma visível tanto para o campo de jogo quanto à mesa de controle já que isso é considerado como má conduta. O árbitro mostrará, então, o número do gorro do jogador expulso à mesa de controle.
- 8 - A sinalização sonora para a cobrança de um tiro de pênalti será dado pelo árbitro no ataque, exceto se o cobrador que for canhoto pedir ao árbitro da defesa que sinalize a cobrança.
- 9 - Quando forem concedidos tiros livres simultâneos pelos dois árbitros para a mesma equipe, a cobrança será do jogador que teve a concessão feita pelo árbitro de ataque.
- 10 - Quando forem concedidas faltas simples ao mesmo tempo para equipes diferentes, será concedido um tiro neutro, conduzido pelo árbitro de ataque.
- 11 - Quando os árbitros apitarem faltas simultâneas, sendo uma delas uma falta simples e a outra uma falta de expulsão ou um penal, essas últimas serão mantidas. 12 - Quando os jogadores sendo de cada equipe cometer uma falta simultânea de expulsão durante o jogo, os árbitros pedirão a bola e se certificarão que claramente às equipes e à mesa de controle saibam quem está expulso. O cronômetro de 30 segundos de posse de bola não será reiniciado e o jogo recomeça com um tiro livre para a equipe que estava com a posse de bola. Se nenhuma das equipes estiver com a posse de bola quando a falta for concedida, o cronômetro de 30 segundos será reiniciado e o jogo será reiniciado com um tiro neutro.
- 13 - No caso de marcações simultâneas de um tiro de pênalti para ambas equipes, a primeira cobrança será feita pela equipe que estava com a posse de bola por último. Após a cobrança do segundo tiro de pênalti, o jogo recomeçará com a equipe que tinha a posse de bola cobrando um tiro livre na linha de meio campo ou atrás dela.

APÊNDICE B - SINALIZAÇÃO A SER UTILIZADA PELOS OFICIAIS DE ARBITRAGEM



A

Figura A - O árbitro levantará o braço para sinalizar (i) o início do período (ii) o reinício após um gol (iii) para a cobrança de um tiro de pênalti.



B

Figura B - Para apontar com um braço a direção do ataque e com o outro o local onde a bola será colocada em jogo por um tiro livre, tiro de meta ou tiro de escanteio.



C

Figura C - Para sinalizar um tiro neutro. O árbitro indica o local onde o tiro será cobrado, levanta os dois polegares e pede a bola.



D

Figura D - Para sinalizar a expulsão de um jogador. O árbitro aponta para o jogador e direciona o braço em direção à linha de fundo do campo de jogo. Depois, sinaliza o número do gorro do jogador expulso à mesa de controle.



E

Figura E - Para sinalizar expulsão simultânea de dois jogadores. O árbitro aponta as duas mãos para os dois jogadores, indica as expulsões, conforme a Figura. D, e sinaliza imediatamente o número dos gorros dos jogadores à mesa de controle.



F

Figura F - Para sinalizar a exclusão de um jogador por má-conduta. O árbitro aponta a exclusão como na Fig. D (ou Fig. E, se cabível), gira as mãos em torno uma da outra de maneira visível tanto para o campo de jogo quanto à mesa de controle, e mostra o cartão vermelho para o jogador. Depois, sinalizar à mesa de controle o número do gorro do jogador excluído.



G

Figura. G - Para sinalizar a exclusão com substituição após 4 (quatro) minutos. O árbitro mostra a exclusão de acordo com a Fig. D (ou Fig. E se cabível) e cruza os braços de maneira visível tanto para o campo de jogo quanto à mesa de controle, além de mostrar o cartão vermelho para o jogador. Depois, mostra o número do gorro do jogador excluído à mesa de controle.



H

Figura H - Para sinalizar a marcação de um tiro de pênalti . O árbitro levanta um braço mostrando os cinco dedos da mão para cima. Depois, indica o número do gorro do jogador faltoso à mesa de controle.



I

Figura I - Para sinalizar a marcação de um gol. O árbitro apita e aponta imediatamente para o centro do campo de jogo.



J Figura J - Para indicar falta de expulsão por segurar um adversário. O árbitro faz um gesto segurando o pulso de uma das mãos com a outra mão.



K Figura K - Para indicar falta de expulsão por afundar um adversário. O árbitro faz um gesto empurrando as mãos para baixo.



L Figura L - Para indicar falta de expulsão por puxar um adversário. O árbitro faz um gesto puxando as duas mãos na vertical na direção de seu corpo.



M Figura M - Para indicar falta de expulsão por chutar um adversário. O árbitro faz um gesto de chute.



N Figura N - Para indicar falta de expulsão por agredir um adversário. O árbitro faz um gesto de agressão com o punho cerrado na horizontal.



O Figura O - Para indicar falta simples por empurrar ou puxar um adversário. O árbitro faz um gesto de empurrão ou de puxão na posição horizontal.



P Figura P - Para indicar falta de exclusão por impedir um adversário. O árbitro faz o movimento de uma das mãos passando por cima da outra.



Q Figura Q - Para indicar falta simples por afundar a bola. O árbitro faz um movimento com a mão para baixo.



R Figura R - Para indicar falta simples por botar o pé no fundo da piscina. O árbitro levanta e abaixa um pé.



S Figura S - Para indicar falta simples na demora para cobrar um tiro livre, tiro de meta ou tiro de escanteio. O árbitro levanta a mão uma ou duas vezes com a palma

virada para cima.



T Figura T - Para indicar infração à Regra dos 2 metros. O árbitro mostra o número 2 com os dedos indicador e do meio com o braço levantado acima da cabeça.



U Figura U - Para indicar as faltas simples de perda de tempo e fim dos 30 segundos de posse de bola. O árbitro gira a mão de forma circular duas ou três vezes.



V Figura V - Para um juiz de gol sinalizar o início de um período.



W Figura W - Para um juiz de gol sinalizar uma entrada irregular, reinício ou reentrada irregulares de um jogador excluído ou um substituto.



X Figura X - Para um juiz de gol sinalizar um tiro de meta ou tiro de escanteio.



Y Figura Y - Para um juiz de gol sinalizar um gol.



1



2



3



4



5



10

Fig. Z

Figura Z - Para indicar o número do gorro de um jogador. Para facilitar a comunicação do árbitro com os jogadores e o secretário, a sinalização é feita usando as duas mãos quando o número for maior que cinco. Uma das mãos mostra os cinco dedos e a outra mostra os dedos que faltam para indicar o número do jogador. Para o número dez, é mostrado um punho fechado. Se o número for maior que dez, uma mão mostra um punho fechado e a outra mostra os dedos que faltam para indicar o número do jogador.

APÊNDICE C - REGULAMENTAÇÕES PARA AÇÕES DISCIPLINARES NO PÓLO AQUÁTICO EM EVENTOS DA FINA

INTRODUÇÃO: Essas regulamentações contêm orientações básicas para um jogo limpo (*fairplay*), um comportamento ético e moral e a disciplina geral no Pólo Aquático.



FÉDÉRATION
INTERNATIONALE
DE NATATION

Regras de Pólo Aquático



Incluem medidas relativas a incidentes envolvendo equipes, Federações de Pólo Aquático, departamentos de Pólo Aquático das Federações - membros, jogadores, Chefes de Equipes e Auxiliares, patrocinadores, espectadores e também os Oficiais de Arbitragem ou qualquer outra pessoa presente em jogos de Pólo Aquático.

Essas Regulamentações estão em uso desde Março de 2001 e foram substituídas pelo Código adotado pelo Bureau da FINA em 28 de Março de 2001.

O objetivo dessa regulamentação é garantir que o Pólo Aquático seja praticado de uma forma leal, sem incidentes ou tumultos, e punir incidentes que possam prejudicar a imagem do esporte ou causar desrespeito.

ARTIGO 1 SUBORDINADA E COMPLEMENTAR ÀS REGRAS DA FINA

1.1 - Essas regulamentações estão subordinadas e são complementares a todas as regras adotadas pela FINA, adotadas nos Congressos realizados pela entidade, e ao Código de Conduta da FINA.

ARTIGO 2 INFRAÇÕES CAUSADAS POR OFICIAIS DE ARBITRAGEM

2.1 - A penalidade aplicada a um Oficial, indicado como delegado, árbitro, juiz de gol ou para atuar na mesa de controle, em qualquer um dos jogos do torneio, será a retirada imediata do evento, e um relatório será feito ao Bureau da FINA, ou se o Bureau não estiver presente, ao Secretário Executivo da FINA, para avaliar a aplicação de outras sanções.

2.2 - Se uma pessoa designada pela FINA como delegado, árbitro, juiz de gol ou atuando na mesa de controle cometer uma infração a que se refere essas Regulamentações ou ao Código de Conduta da FINA, envolvendo trapaça ou suborno, ou a simples tentativa disso, será afastada para sempre.

ARTIGO 3 INFRAÇÕES CONTRA OS OFICIAIS DE ARBITRAGEM

3.1 - Qualquer infração cometida por qualquer atleta e membros da Comissão Técnica será punida com a suspensão de, no mínimo, 1 (um) jogo até um período máximo de 1 (um) ano.

3.2 - Se a infração incluir agressão física, causando ferimentos, ou incluir o uso de qualquer objeto contundente para ferir, a suspensão mínima será de 1 (um) ano até a suspensão definitiva do esporte.

3.3 - Se a infração é uma tentativa de agressão, com o mesmo resultado e ação citada em 3.2, a suspensão mínima será de 3 (três) jogos até um período máximo de 1 (um) ano;

3.4 - As infrações citadas em 3.1, 3.2 e 3.3 estão passíveis de penalidade desde 30 minutos antes do início do jogo até 30 minutos após o seu término.

3.5 - Se as infrações citadas em 3.1, 3.2 e 3.3 forem cometidas por qualquer outra pessoa que não seja um atleta ou um membro da equipe, a penalidade mínima será uma advertência ou a retirada do recinto da piscina até a suspensão do direito de



FÉDÉRATION
INTERNATIONALE
DE NATATION

Regras de Pólo Aquático



acompanhar qualquer jogo de Pólo Aquático por qualquer período, inclusive definitivamente.

3.6 - A penalidade mínima citada nesse Artigo 3 será aumentada em caso de nova ofensa praticada por qualquer pessoa.

ARTIGO 4 INFRAÇÕES CONTRA MEMBROS OU CHEFES DE EQUIPE

4.1- Por brutalidade, ou qualquer outra ofensa que não esteja coberta pelas Regras da FINA WP 20-22 cometida por um jogador contra outros jogadores ou membros das equipes, a suspensão mínima será de 1 (um) jogo até o máximo de todos os jogos de Pólo Aquático durante um período de 1 (um) ano;

4.2- Se a infração for cometida por um membro de equipe contra qualquer jogador ou membro de equipe, a suspensão mínima será de 1 (um) jogo até uma suspensão para sempre dos jogos de Pólo Aquático;

4.3- Se a infração for cometida por qualquer outra pessoa, a penalidade mínima será a retirada da piscina até a suspensão do direito de assistir jogos de Pólo Aquático para sempre;

4.4 - A penalidade mínima citada nesse artigo será aumentada em caso de nova ofensa praticada por qualquer pessoa.

ARTIGO 5 OUTRAS INFRAÇÕES

5.1- Para qualquer infração cometida por qualquer membro de equipe ou chefe de equipe contra representantes da mídia, espectadores, funcionários da piscina ou qualquer outra pessoa presente na instalação no momento da jogo, a suspensão mínima será de 1 (um) ano de todas os jogos de Pólo Aquático até a suspensão do direito de assistir a qualquer jogo da modalidade para sempre;

5.2- Para declarações orais ou escritas feitas de forma desrespeitosa e dirigidas contra a FINA, Federação, organizador, ou qualquer outra pessoa, e que não esteja coberta nesse Código, a penalidade mínima será de suspensão por um período acima de 6 (seis) meses até a suspensão definitiva;

5.3 - A penalidade mínima para qualquer infração sobre esse artigo 5 poderá ser aumentada a critério da Gerência de Competição se ela julgar apropriado.

ARTIGO 6 INFRAÇÕES COMETIDAS PELAS EQUIPES

6.1- Se mais de 3 (três) integrantes de uma mesma equipe, incluindo Comissão Técnica, cometerem as infrações descritas nos Artigos 3, 4 e 5, no mesmo jogo, a equipe será desclassificada daquele jogo e suspensão mínima do próximo jogo do torneio até a suspensão máxima de participar de qualquer competição organizada pela mesma entidade por um período de 1 (um) ano;

6.2 - A suspensão em 6.1 significa que o jogo ou jogos dos quais a equipe for suspensa será considerada como vencida pela equipe adversária pelo placar de 5 x 0.

ARTIGO 7 PROCEDIMENTOS PARA APLICAÇÃO DAS PENALIDADES

7.1 - Penalidades para as infrações previstas nos itens 3.1 a 3.5 serão aplicadas pela Gerência de Competição no prazo de 24 horas após o término do jogo, notificando imediata ao (s) jogador (es), membro (s) da Comissão Técnica, ou outra(s) pessoa(s) suspensa;

7.2 - A Gerência de Competição terá o direito de suspender temporariamente qualquer pessoa ou equipe que tenha cometido as infrações previstas em 2.1, 2.2, 3.2, 3.3, 3.5, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 5.1, 5.2, 5.3 e 6.1, que são sujeitas a apresentação imediata por escrito do assunto ao bureau da FINA ou à Comissão Organizadora.

7.3 - Penalidades previstas nos itens 2.1, 2.2, 3.2, 3.3, 3.5, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 5.1, 5.2, 5.3 e 6.1 serão aplicadas pela Organização da Competição;

7.4 - As penalidades envolvendo desclassificação e suspensão de uma equipe por um jogo, ou mais, no mesmo torneio, serão aplicadas pela Comissão Organizadora dentro de um período de 24 horas após o término do jogo, e comunicada imediatamente aos chefes de equipe, à Federação da equipe e à Gerência da Comissão Organizadora.

7.5 - Penalidades envolvendo a suspensão de uma equipe segundo o item 6.1, por um período que supere a duração do torneio serão aplicadas pela Comissão Organizadora.

7.6 - Como dito nessas Regulamentações, “suspensão” por infrações que não sejam as de 3.1, 3.2, 3.5 e 4.2 significa suspensão de competições, como deve ser especificado pela Comissão Organizadora, ou que pessoas punidas não poderão participar de nenhuma ou certas atividades da FINA, das organizações continentais reconhecidas ou de qualquer Federação membro da FINA, de qualquer modalidade da FINA incluindo atuar como competidor, delegado, técnico, líder, médico ou outra função reconhecida pela FINA, uma organização continental reconhecida ou membro de uma Federação. A suspensão terá início a partir da data determinada pela autoridade competente.

7.7 - Se um jogador ou membro da comissão técnica for suspenso de um jogo específico, a equipe terá o número de jogadores ou membros da comissão técnica reduzido com a suspensão aplicada, cuidando para que tenha pelo menos um membro da comissão técnica no banco.

ARTIGO 8 ÔNUS DA PROVA

8.1 - Árbitros, delegados dos jogos ou a Gerência da Competição terão o ônus de estipular que ocorreram infrações às Regras de Pólo Aquático e a essas Regulamentações.

ARTIGO 9 CONSIDERAÇÃO

9.1 - Para aplicar qualquer punição, deve ser levada em conta a natureza da ofensa, a circunstância em que ela ocorreu, sua gravidade, a característica da ação e outra consideração que esteja de acordo com os objetivos da FINA.

ARTIGO 10 APELAÇÕES

10.1 - Uma pessoa punida pela Gerência de Competição poderá apelar ao Comitê Organizador no prazo de 21 dias da data de recebimento da decisão, incluindo a penalidade aplicada a ela e de acordo com as regras que a regulamentam.