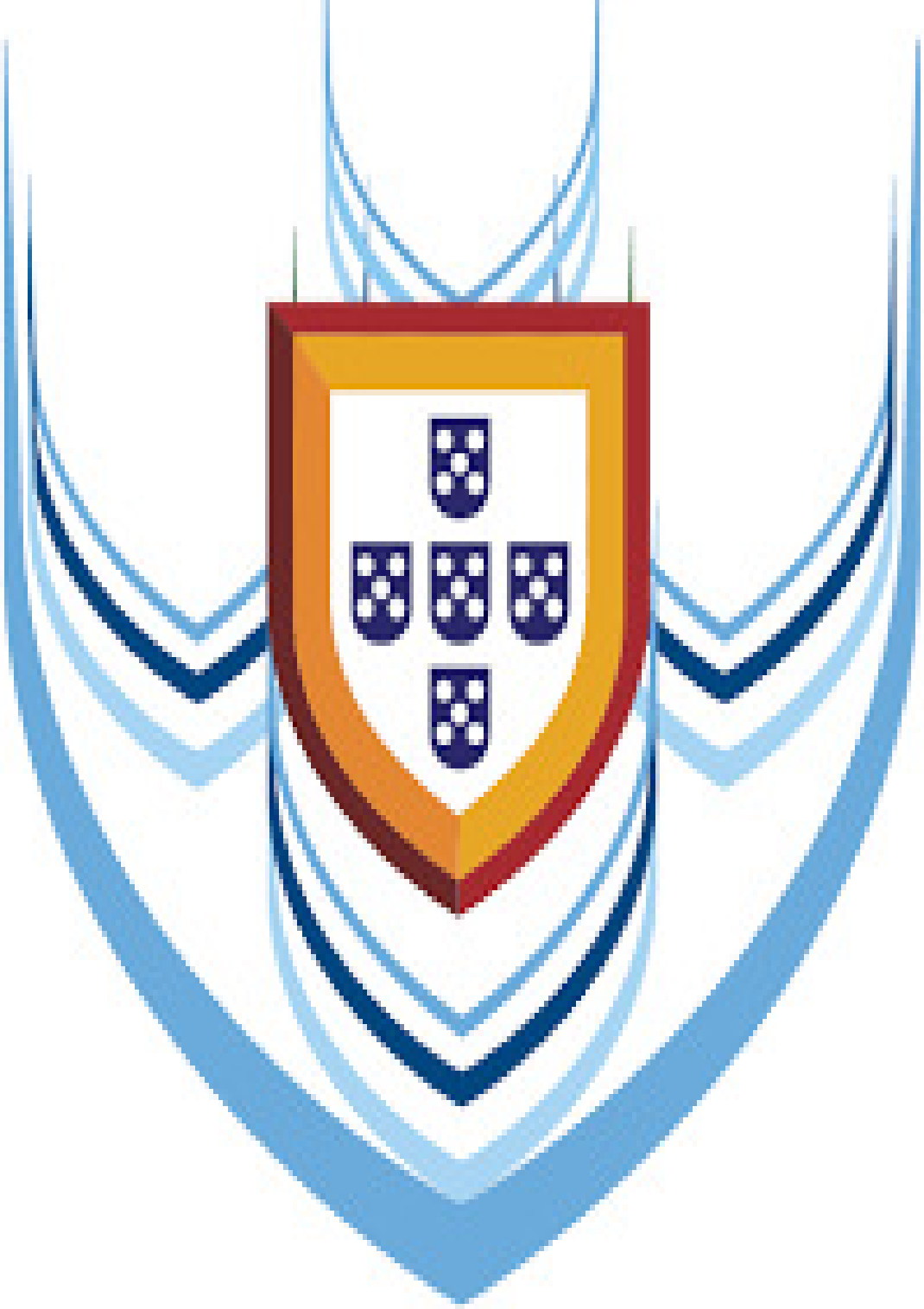


FPN

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE NATAÇÃO

Índice

WP 1 CAMPO DE JOGO & EQUIPAMENTO 4
WP 1.1 4
WP 1.2 4
WP 1.3 4
WP 1.4 5
WP 1.5 5
WP 1.6 5
WP 1.7 5
WP 1.8 5
WP 1.9 5
WP 2 BALIZAS 5
WP 2.1 5
WP 2.2 5
WP 2.3 5
WP 3 A BOLA 6
WP 3.1 6
WP 3.2 6
WP 3.3 6
WP 3.4 6
WP 4 GORROS 6
WP 4.1 6
WP 4.2 6
WP 4.3 6
WP 4.4 6
WP 5 EQUIPAS E SUBSTITUTOS 6
WP 5.1 6
WP 5.2 6
WP 5.3 6
WP 5.4 7
WP 5.5 7
WP 5.6 7
WP 5.7 7
WP 5.8 7
WP 5.9 7
WP 5.10 7
WP 6 OFICIAIS 8
WP 6.1 8
WP 7 ÁRBITROS 8
WP 7.1 8
WP 7.2 8
WP 7.3 8
WP 7.4 9
WP 7.5 9
WP 7.6 9
WP 8 JUIZES DE GOLO 9
WP 8.1 9
WP 8.2 9
WP 8.3 9
WP 9 CRONOMETRISTAS 10
WP 9.1 10
WP 9.2 10
WP 10 SECRETÁRIOS 10
WP 10.1 10
WP 11 DURAÇÃO DO JOGO 10
WP 11.1 10
WP 11.2 10
WP 11.3 10
WP 11.4 11
WP 11.5 11

WP 12 DESCONTOS DE TEMPO 11
WP 12.1 11
WP 12.2 11
WP 12.3 12
WP 12.4 12
WP 12.5 12
WP 13 COMEÇO DO JOGO 12
WP 13.1 12
WP 13.2 12
WP 13.3 12
WP 13.4 12
WP 14 MÉTODO DE MARCAÇÃO DE GOLOS 12
WP 14.1 12
WP 14.2 12
WP 14.3 12
WP 14.4 13
WP 15 RECOMEÇO APÓS UM GOLO 13
WP 15.1 13
WP 16 LANÇAMENTO DE BALIZA 13
WP 16.1 13
WP 16.2 13
WP 17 CANTOS 14
WP 17.1 14
WP 17.2 14
WP 17.3 14
WP 17.4 14
WP 18 LIVRES NEUTROS 14
WP 18.1 14
WP 18.2 14
WP 18.3 14
WP 19 LANÇAMENTO LIVRE 15
WP 19.1 15
WP 19.2 15
WP 19.3 15
WP 19.4 15
WP 20 FALTAS ORDINÁRIAS 16
WP 20.1 16
WP 20.2 16
WP 20.3 16
WP 20.4 16
WP 20.5 16
WP 20.6 16
WP 20.7 16
WP 20.8 16
WP 20.9 16
WP 20.10 17
WP 20.11 17
WP 20.12 17
WP 20.13 17
WP 20.14 17
WP 20.15 17
WP 20.16 17
WP 20.17 18
WP 21 FALTAS DE EXCLUSÃO 19
WP 21.1 19
WP 21.2 19
WP 21.3 19
WP 21.4 20
WP 21.5 20
WP 21.6 20
WP 21.7 20
WP 21.8 21

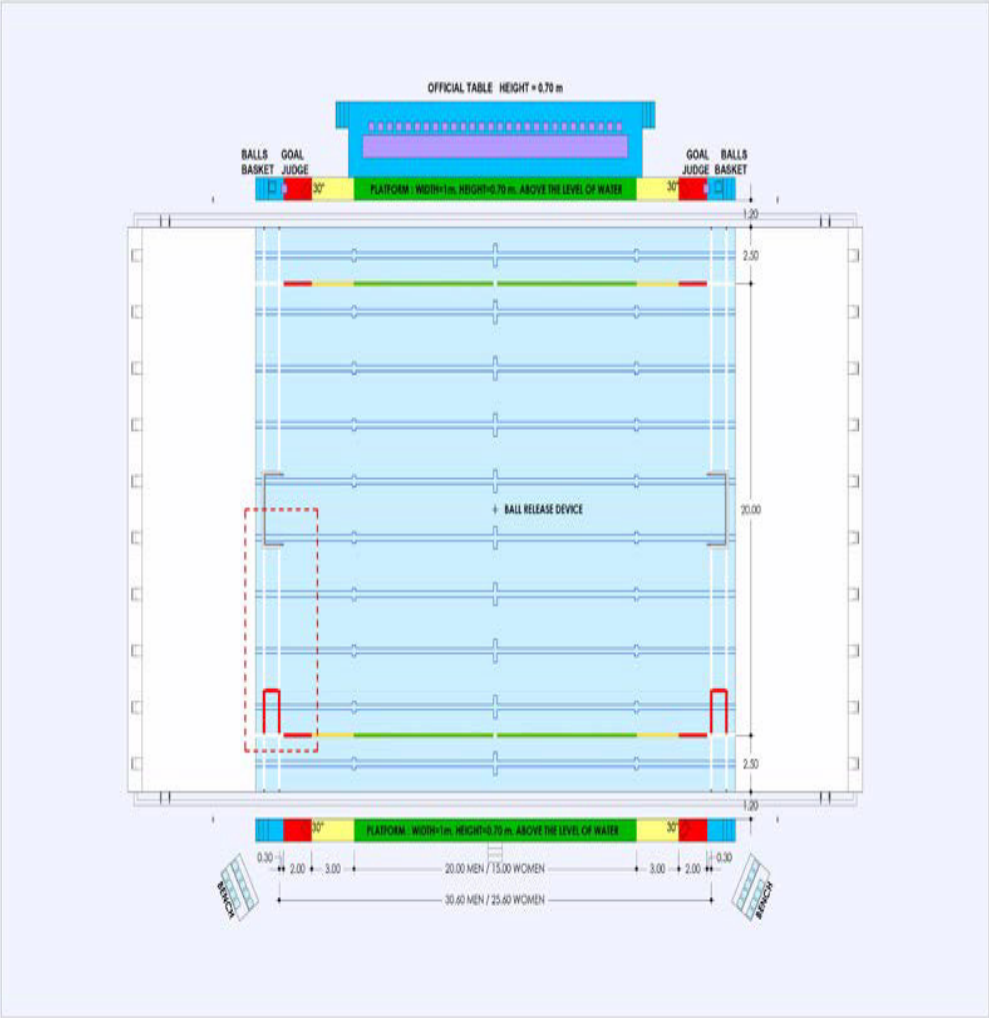
WP 21.9 22
WP 21.10 23
WP 21.11 23
WP 21.12 23
WP 21.13 23
WP 21.14 24
WP 21.15 24
WP 21.16 24
WP 21.17 25
WP 21.18 25
WP 21.19 25
WP 21.20 25
WP 22 FALTAS DE PÉNALTI 26
WP 22.1 26
WP 22.2 26
WP 22.3 26
WP 22.4 26
WP 22.5 26
WP 22. 6 26
WP 22.7 27
WP 22.8 27
WP 22.9 27
WP 23 MARCAÇÃO DE PÉNALTIS 27
WP 23.1 27
WP 23.2 27
WP 23.3 27
WP 23.4 27
WP 23.5 28
WP 23.6 28
WP 24 FALTAS PESSOAIS 28
WP 24.1 28
WP 24.2 28
WP 25 ACIDENTES, FERIMENTOS, DOENÇAS 28
WP 25.1 28
WP 25.2 28
WP 25.3 28
WP 25.4 28
WP 25.5 28
REGRAS DE PÓLO AQUÁTICO PARA ESCALÕES DE IDADE 29
WPAG 1 29
WPAG 2 29
APÊNDICE A 29
INSTRUÇÕES PARA USO DOS DOIS ÁRBITROS 29
1 29
2 29
3 29
4 29
5 29
6 29
7 29
8 29
9 29
10 29
11 29
12 30
13 30
APENDICE B 30
APENDICE C 32
PREÂMBULO: 32

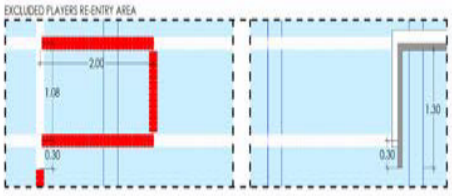
PÓLO AQUÁTICO

WP 1 CAMPO DE JOGO & EQUIPAMENTO

WP 1.1 A entidade organizadora é responsável pela correcta medição e marcação do campo de jogo (piscina), devendo ainda providenciar todo o material e equipamentos estipulados.

WP 1.2 A disposição e as marcações do campo de jogo (piscina), para um jogo arbitrado por dois árbitros, serão de acordo com o seguinte esquema:





WP 1.3 Num jogo que seja arbitrado por um só árbitro, este deverá arbitrar do mesmo lado que a mesa, estando os juízes de golo situados no lado oposto.

WP 1.4 A distância entre as linhas de baliza não será inferior a 20 mts e não poderá exceder os 30 mts, para os jogos masculinos. Para os jogos femininos a distância entre as linhas de baliza não será inferior a 20 mts e não poderá exceder os 25 mts. A largura do campo não será inferior a 10 mts e não poderá exceder os 20 mts. Os limites do campo de jogo serão de 0.30 cm, atrás da linha de baliza

WP 1.5 Em jogos promovidos pela FINA, as dimensões da piscina, profundidade, temperatura da água e intensidade da luz serão de acordo com o estabelecido nas FR7.2, FR 7.3, FR 7.4 e FR 8.3.

WP 1.6 Em cada um dos lados da piscina serão colocadas marcas visíveis para assinalar o seguinte:

(a) Marcas Brancas - Linhas de golo e meio campo
(b) Marcas Vermelhas - 2 metros desde a linha de golo
(c) Marcas Amarelas - 5 metros desde a linha de golo

Os lados do campo de jogo, desde a linha de golo até à linha dos 2 metros serão marcados a vermelho; da linha dos 2 metros à linha dos 5 metros serão marcados a amarelo; e da linha dos 5 metros à linha de meia distância, serão marcados a verde.

WP 1.7 Em cada extremo do campo de jogo será colocada uma marca vermelha, a 2 m do canto do campo de jogo, no lado oposto à mesa, para assinalar a zona de reentrada.

WP 1.8 Deverá existir a todo o comprimento do campo de jogo, de ambos os lados, espaço suficientes para os árbitros se movimentarem.
Deverá igualmente existir espaço para os juízes de golo, na zona da linha de golo.

WP 1.9 Ao secretário deverão ser fornecidas bandeirolas com 0.35m.x 0.20m., uma de cor vermelha, outra de cor branca, outra de cor azul e outra de cor amarela.

WP 2 BALIZAS

WP 2.1 Dois postes e uma trave rectangulares, com 0.075 m de face para o campo de jogo, solidamente montados e pintados de branco, serão colocados nas linhas de golo de cada extremidade, a igual distância das laterais da piscina e a uma distância mínima de 0.30 m da parede da piscina.

WP 2.2 As partes interiores dos postes deverão estar afastadas entre si 3 m.
Quando a água tiver 1.50 m ou mais de profundidade, a face inferior da trave deverá estar a 0.90 m da superfície da água.
Quando a profundidade for menor que 1.50 m, a face inferior da trave deverá estar a 2.40 m do chão da piscina.

WP 2.3 Uma rede flexível deve ser fixada aos postes e trave da baliza, de forma a fechar completamente a área de golo, deixando contudo, dentro desta, um espaço livre de, no mínimo, 0.30m para trás da linha de golo, a todo o comprimento da baliza.

WP 3 A BOLA

WP 3.1 A bola deve ser redonda, e deve ter uma câmara-de-ar com válvula automática. Deverá ainda ser impermeável, sem nenhumas costuras exteriores, ou qualquer cobertura de gordura ou substância similar.

WP 3.2 A bola não deverá pesar menos de 400 g nem mais de 450 g.

WP 3.3 Para jogos masculinos, a circunferência da bola não pode ser menor que 0.68 m nem maior que 0.71 m, estando a sua pressão compreendida entre 90-97 KPa (kilo Pascal's) (13-14 libras por centímetro quadrado atmosférico).

WP 3.4 Para jogos femininos, a circunferência da bola não pode ser menor que 0.65 m nem maior que 0.67 m, estando a sua pressão compreendida entre 83-90 KPa (kilo Pascal's) (12-13 libras por centímetro quadrado atmosférico).

WP 4 GORROS

WP 4.1 Os gorros deverão ser de cores contrastantes, excluindo o vermelho, e aprovados pelos árbitros, sendo que têm também de contrastar com a cor da bola. Os árbitros poderão exigir a uma equipa que use gorros brancos ou azuis. Os guarda-redes deverão usar gorros vermelhos. Os gorros deverão ser atados debaixo do queixo. Se um jogador perder o gorro durante o decorrer do jogo, deverá repô-lo na próxima paragem adequada de jogo, quando a sua equipa tem a posse de bola. Os gorros deverão ser usados durante todo o jogo.

Nota FPN: Se as equipas usarem outras cores que não o branco e o azul deverão fornecer à mesa uma bandeira da respectiva cor.

WP 4.2 Os gorros deverão estar providos de protectores de ouvidos maleáveis e da mesma cor do gorro, com excepção dos guarda-redes que poderão ter protectores vermelhos.

WP 4.3 Os gorros serão numerados, de ambos os lados, com números de 0.10 m de altura. O guarda-redes usará o número 1, e os outros gorros serão numerados de 2 a 13. O guarda-redes substituto usará o gorro nº 13 de cor vermelha. Não é permitido aos jogadores trocar o número do gorro durante o decorrer do jogo, excepto com autorização do árbitro e notificação aos secretários.

WP 4.4 Em jogos internacionais, os gorros devem conter na parte frontal o código internacional de três letras que identifica o país, e podem conter a respectiva bandeira nacional. O código do País deverá ter 0.04 m de altura.

WP 5 EQUIPAS E SUBSTITUTOS

WP 5.1 Cada equipa será composta por um número máximo de treze jogadores, onze jogadores de campo e dois guarda-redes. Uma equipa deverá iniciar o jogo com um máximo de sete jogadores, um dos quais deverá ser o guarda-redes, que usará o gorro vermelho. Existem 5 suplentes que podem ser usados como substitutos e um guarda-redes suplente que só poderá ser usado nesta posição. Uma equipa que jogue com menos de 7 jogadores não é obrigada a ter guarda-redes.

WP 5.2 Os jogadores suplentes, os treinadores e os delegados da equipa (com excepção do treinador principal) deverão estar sentados no banco destinado à sua equipa, sem se poderem deslocar durante o decorrer da partida, excepto nos intervalos e nos descontos de tempo. Ao treinador principal da equipa atacante será permitido deslocar-se até à linha de 5 mts, em qualquer altura. As equipas só mudarão de bancos e de campo no intervalo do 2º para o 3º período. Os bancos das equipas estarão situados no lado oposto à mesa de jogo.

WP 5.3 Os capitães deverão ser jogadores das respectivas equipas e serão responsáveis pela boa conduta e disciplina das mesmas.

WP 5.4 Os jogadores deverão utilizar fatos de banho que não sejam transparentes ou então com slips separados e antes do início da partida todos os jogadores terão de libertar-se de qualquer objecto susceptível de causar ferimentos.

WP 5.5 Os jogadores não poderão impregnar o corpo com gordura, óleo ou qualquer substância similar. Se o árbitro verificar, antes do início do jogo, que tais substâncias foram utilizadas, ordenará a sua imediata remoção. O início do jogo não deverá ser atrasado pela limpeza destas substâncias. Se esta ofensa for detectada após o início do jogo, o jogador que utilize alguma das referidas substâncias será expulso definitivamente com substituição, podendo o substituto entrar imediatamente no jogo pela zona de reentrada da sua equipa.

WP 5.6 Um jogador pode ser substituído em qualquer momento do jogo, deixando o campo de jogo pela sua zona de reentrada. O seu substituto pode entrar no campo de jogo, também pela sua zona de reentrada, logo que o jogador a substituir aparecer (de forma visível) à superfície da água, dentro da zona de reentrada. Se o guarda-redes é substituído ao abrigo desta Regra só pode ser substituído pelo guarda-redes suplente. Se a equipa tiver menos de sete jogadores não será obrigada a ter guarda-redes. Nenhuma substituição deve ser feita ao abrigo desta Regra durante o tempo que decorre entre a atribuição de um pénalti e a sua marcação, excepto se for pedido desconto de tempo.

*[**Nota**: Na eventualidade de o guarda-redes e o seu substituto não estarem habilitados a participar no jogo, será pedido à equipa que estiver a jogar com sete jogadores que jogue com um guarda-redes alternativo, que deverá usar o gorro de guarda-redes.]*

Se, durante um jogo, uma equipa tiver menos de sete (7) jogadores, por exemplo, se já não tiver suplentes e um dos jogadores de campo estiver fora de jogo, implicando que só fiquem cinco (5) jogadores de campo e um (1) guarda-redes, então a equipa não é obrigada a ter guarda-redes e é-lhe então permitido jogar com seis (6) jogadores de campo.
Se, durante um jogo, uma equipa não tiver mais jogadores suplentes além do guarda-redes suplente, então será permitido ao guarda-redes ou ao guarda-redes suplente jogar como jogador de campo.

É de assinalar que se um jogador for excluído durante um jogo, esse jogador excluído na sua zona de reentrada deve ser considerado como parte integrante da equipa, isto é, considera-se que a equipa tem sete (7) jogadores e não seis (6).

WP 5.7 Um suplente pode entrar no campo de jogo a partir de qualquer local:

(a) Durante os intervalos de qualquer período;
(b) Depois de um golo ser marcado;
(c) Durante um desconto de tempo;
(d) Para substituir um jogador que esteja lesionado ou a sangrar.

.

WP 5.8 Um suplente deve estar preparado para substituir um jogador sem atraso. Se o suplente não estiver pronto, o jogo deve continuar sem ele e, em qualquer altura, ele poderá entrar no jogo pela sua zona de reentrada.

WP 5.9 Um guarda-redes que tenha sido substituído por um suplente não pode jogar em nenhuma outra posição que não a de guarda-redes.

WP 5.10 Se um guarda-redes tiver que ser retirado do jogo por qualquer razão médica os árbitros devem autorizar a sua substituição imediata pelo guarda-redes suplente.

WP 6 OFICIAIS

WP 6.1 Para eventos FINA a equipa de oficiais será constituída por dois árbitros, dois juízes de golo, cronometristas e secretários, cada um deles com os poderes e deveres à frente indicados. Sempre que possível esta deverá ser a equipa de oficiais para outros eventos, excepto nos casos dos jogos arbitrados por apenas dois árbitros e sem juízes de golo, em que os árbitros devem assumir os poderes e deveres (mas sem fazerem os sinais específicos) atribuídos aos juízes de golo pela **WP. 8.2.**

*[**Nota**: dependendo do grau de importância do jogo, este pode ser controlado por equipas de 4 a 8 oficiais, de acordo com a seguinte estrutura:*

(a) Árbitros e Juízes de golo:

Dois árbitros e dois juízes de golo; ou dois árbitros e nenhum juiz de golo; ou um árbitro e dois juízes de golo.

(b) Cronometristas e Secretários:

***Com um cronometrista e um secretário*:** O cronometrista contará o tempo de posse de bola contínua de cada equipa, de acordo com **WP. 20.16**. O secretário contará o tempo de jogo útil, os descontos de tempo, os intervalos entre períodos, registar em acta todas as ocorrências devidas (de acordo com a regra **WP. 10.**1.) e deve ainda controlar os tempos de exclusão dos jogadores, ordenado pelos árbitros, de acordo com as Regras.

***Com dois cronometristas e um secretário*:** O cronometrista 1 contará o tempo de jogo útil, os descontos de tempo e os intervalos entre períodos. O cronometrista 2 contará o tempo de posse de bola contínua de cada equipa, de acordo com a Regra **WP. 20.16.** O secretário regista em acta todas as ocorrências devidas e leva a cabo todas as outras atribuições previstas em **WP. 10.1.**

Com dois cronometristas e dois secretários: O cronometrista 1 contará o tempo de jogo útil, os descontos de tempo e os intervalos entre períodos. O cronometrista 2 contará o tempo de posse de bola contínua de cada equipa, de acordo com a Regra **WP. 20.16**. O secretário 1 regista em acta todas as ocorrências devidas, de acordo com a **WP. 10.1**. **a)**. O secretário 2 encarregar-se-á das tarefas compreendidas em **WP. 10.1. b), c) e d)**, relativas a reentradas incorrectas de jogadores excluídos e entradas incorrectas de substitutos, exclusão de jogadores e terceira falta pessoal.]

WP 7 ÁRBITROS

WP 7.1 Os árbitros devem ter o controlo absoluto do jogo. A sua autoridade sobre os jogadores é efectiva durante todo o tempo em que eles e os jogadores permanecem no recinto da piscina. Todas as decisões dos árbitros em questões de facto são finais e as suas interpretações das Regras deverão ser obedecidas durante todo o jogo. Os árbitros não deverão fazer nenhuma presunção relativamente aos factos de qualquer situação durante o jogo, mas devem interpretar o que observarem dentro do limite das suas capacidades.

WP 7.2 Os árbitros deverão apitar para iniciar ou reiniciar o jogo, assinalar os golos, os lançamentos de baliza, os cantos (assinalados ou não pelos juízes de golo), livres neutros e infracções às Regras. Os árbitros podem alterar as suas decisões, desde que o façam antes de a bola ser novamente colocada em jogo.

WP 7.3 Os árbitros tem o poder de marcar (ou não) qualquer falta ordinária, de exclusão ou penalti, dependendo ou não do facto de essa decisão dar vantagem à equipa atacante. Eles devem apitar a favor da equipa atacante ao assinalarem uma falta ou ao não a assinalarem se, na sua opinião, a marcação da falta seria uma vantagem para a equipa defensiva.

*[**Nota**: O árbitro deve aplicar este princípio na sua máxima extensão.]*

Esta regra é uma clara instrução aos árbitros para darem sempre a lei da vantagem. Um árbitro não deve assinalar nenhuma falta ordinária ou de exclusão se for claramente uma desvantagem para a equipa atacante.
No que diz respeito a um árbitro assinalar uma falta que iria manter a vantagem da equipa atacante, um exemplo (e possivelmente o único exemplo) seria marcar uma falta ordinária ao pivot quando ele perde a bola na jogada. Isto significaria que a equipa atacante manteria a posse de bola.
Hoje em dia muitos árbitros ou marcam expulsão ou não marcam nada aos pivots e centrais o que, na maioria dos casos, dá uma clara vantagem à equipa defensiva.

WP 7.4 Os árbitros têm o poder de expulsar qualquer jogador da água, de acordo com a Regra apropriada, podendo abandonar o jogo se o jogador em causa se recusar a acatar a ordem e sair da água.

WP 7.5 Os árbitros têm poder de expulsar do recinto da piscina qualquer jogador, suplente, espectador, ou oficial, cujo comportamento os impeça de levar a cabo as suas funções de forma correcta e imparcial.

WP 7.6 Os árbitros tem o poder de abandonar o jogo em qualquer momento se, em sua opinião, o comportamento dos jogadores ou espectadores, ou quaisquer outras circunstâncias, impeçam a sua normal conclusão. Se o jogo tiver de ser abandonado, os árbitros devem fazer o relatório das suas acções à autoridade competente.

WP 8 JUIZES DE GOLO

WP 8.1 Os juízes de golo devem situar-se do mesmo lado que a mesa de jogo, cada um deles numa das linhas de golo assinalando o final do campo de jogo.

WP 8.2 São deveres dos juízes de golo:
- **(a)** assinalar, com um braço levantado na vertical, o correcto posicionamento dos jogadores nas respectivas linhas de golo, no início dos períodos;
- **(b)** assinalar, com ambos os braços levantados na vertical, um começo ou recomeço de jogo impróprio;
- **(c)** assinalar, apontando o braço na direcção do ataque, um lançamento de baliza;
- **(d)** assinalar, apontando o braço na direcção do ataque, um canto;
- **(e)** assinalar, levantando verticalmente e cruzando os braços, um golo;
- **(f)** assinalar, com ambos os braços levantados na vertical, uma reentrada imprópria de um jogador excluído ou uma entrada imprópria de um substituto.

WP 8.3 Cada juiz de golo deve ter uma provisão de bolas de jogo para quando a bola original sair do campo de jogo, o juiz de golo possa imediatamente lançar uma nova bola ao guarda-redes (em caso de reposição a favor deste), ao jogador mais próximo da equipa atacante (em caso de canto) ou seguindo qualquer outra instrução dos árbitros.

WP 9 CRONOMETRISTAS

WP 9.1 Os deveres dos cronometristas são:

(a) registo do tempo útil de jogo, os descontos de tempo e os intervalos entre os períodos;
(b) registo do tempo de posse de bola contínuo de cada equipa;
(c) registo dos tempos de exclusão dos jogadores expulsos pelos árbitros, de acordo com as Regras, bem como os tempos de reentrada desses jogadores ou dos seus substitutos;
(d) assinalar de forma bem audível o último minuto de jogo e o último minuto da segunda parte de qualquer prolongamento;
(e) assinalar com um apito após 45 segundos e no final dos descontos de tempo

WP 9.2 O cronometrista deve assinalar, através de apito (ou quaisquer outros meios, desde que sejam nítidos, acusticamente eficientes e prontamente compreensíveis), o fim de cada período, independentemente dos árbitros, tendo este sinal efeito imediato excepto:

(a) quando, simultaneamente, os árbitros assinalarem um pénalti. Neste caso o pénalti deve ser marcado, de acordo com o previsto nas Regras;
(b) se a bola estiver em voo e ultrapassar a linha de golo. Neste caso o golo será validado.

WP 10 SECRETÁRIOS

WP 10.1 Os deveres dos secretários são:

(a) manter o registo da acta de jogo, incluindo os jogadores, o resultado, os descontos de tempo, as expulsões, as faltas de pénalti e as faltas pessoais atribuídas a cada jogador;
(b) controlar os períodos de exclusão dos jogadores e assinalar o final do período de exclusão levantando a bandeira apropriada, excepto se o árbitro assinalar a reentrada desse jogador (ou do seu substituto) quando a sua equipa tiver reconquistado a posse da bola. Depois de 4 minutos o secretário deve assinalar a reentrada de um substituto de um jogador que tenha cometido brutalidade, levantando a bandeira amarela em conjunto com a bandeira da cor do gorro da equipa do jogador substituído;
(c) assinalar com a bandeira vermelha e com um apito uma entrada incorrecta de um jogador ou de um substituto (incluindo depois do sinal do juiz de golo relativamente a uma reentrada ou entrada incorrecta). Este sinal serve para parar imediatamente o jogo;
(d) assinalar sem demora a terceira falta pessoal de um jogador, da seguinte forma:
(i) com a bandeira vermelha se a terceira falta for uma falta de exclusão;
(ii) com a bandeira vermelha e com um apito se a terceira falta for um pénalti.

WP 11 DURAÇÃO DO JOGO

WP 11.1 A duração do jogo será de 4 períodos, cada um com 8 minutos de tempo útil.
O tempo começa a ser contabilizado quando, no início de cada período, um jogador tocar na bola. O cronómetro deverá ser parado em cada sinal de pausa no jogo, só recomeçando a contagem após a bola ter sido posta em jogo, isto é, quando sair da mão do jogador que fizer o lançamento assinalado ou quando for tocada por um jogador, após a marcação de um livre neutro.

WP 11.2 O intervalo entre o 1º e o 2º período, bem como entre o 3º e o 4º período será de 2 minutos. Entre o 2º período e o 3º período, o intervalo será de 5 minutos. As equipas, incluindo suplentes, treinadores e delegados, trocarão de campo antes do início do terceiro período de jogo.

WP 11.3 Em qualquer jogo que exija um vencedor, sempre que no final do tempo regulamentar existir um empate, terá lugar a marcação de pénaltis até se determinar o vencedor.

Esta regra anula o conceito de prolongamento e deverá ser aplicada sempre que for necessário haver um vencedor.

[Nota: Se houver lugar à marcação de pénaltis deverão obedecer ao seguinte:

(a) *Se envolver as duas equipas que acabaram de completar o jogo, a marcação dos pénaltis terá lugar imediatamente, e será utilizada a mesma equipa de arbitragem*
(b) *Caso contrário, a marcação de pénaltis terá lugar 30 minutos após o último jogo daquela ronda, ou na primeira oportunidade prática. Os árbitros envolvidos no jogo mais recente daquela ronda serão utilizados, desde que sejam neutrais*
(c) *Se duas equipas estão envolvidas, será pedido aos treinadores de cada equipa que nomeiem 5 jogadores e o guarda-redes que irão participar nas marcações dos pénaltis; o guarda-redes poderá ser substituído em qualquer altura, desde que o seu substituto fizesse parte da lista de jogadores do jogo em causa*
(d) *Será pedido que os 5 jogadores nomeados sejam listados por ordem e será por essa ordem que os jogadores serão chamados para fazerem a marcação do pénalti na baliza contrária; a sequência não pode ser alterada*
(e) *Os jogadores que tenham sido excluídos do jogo não poderão ser nomeados como fazendo parte do lote de jogadores que vai marcar ou como guarda-redes substituto*
(f) *Se o guarda-redes for expulso durante a marcação dos pénaltis, um dos jogadores nomeados na lista dos 5 jogadores para marcação dos pénaltis poderá substituir o guarda-redes, mas sem os seus privilégios; depois da marcação do pénalti o jogador pode ser substituído por outro jogador ou pelo guarda-redes alternativo. Se um dos jogadores é excluído durante a marcação dos pénaltis, a sua posição é removida da lista dos 5 jogadores que estão a participar na marcação dos pénaltis e um jogador substituto é colocado na última posição da lista.*
(g) *Os pénaltis serão marcados alternadamente em cada uma das extremidades do campo de jogo, excepto se as condições numa das extremidades são favoráveis/desfavoráveis a uma das equipas, situação na qual os pénaltis serão todos marcados na mesma extremidade. Os jogadores que vão fazer a marcação devem permanecer na água, em frente do seu banco, e os guarda-redes trocarão de extremidade, sendo que todos os restantes jogadores, não envolvidos na marcação dos pénaltis, devem estar sentados no banco da sua equipa*
(h) *A equipa que vai marcar primeiro será escolhida através do lançamento de uma moeda*
(i) *Se as equipas ainda estiverem empatadas após a marcação da primeira série de 5 pénaltis, os mesmos 5 jogadores irão então marcar alternadamente pénaltis até que uma das equipas falhe e a outra marque*
(j) *Se 3 ou mais equipas estiverem envolvidas, cada equipa irá marcar uma série de 5 pénaltis contra cada uma das outras equipas, alternadamente. A ordem da primeira a marcar será determinada através de sorteio.]*

WP 11.4 Qualquer relógio visível deverá mostrar o tempo de forma decrescente (ou seja, mostrando o tempo restante do período).

WP 11.5 Se um jogo (ou parte de um jogo) tiver de ser repetido, então os golos, faltas pessoais e descontos de tempo que tenham ocorrido durante o período que vai ser repetido devem ser apagados da acta de jogo. No entanto brutalidade, má-conduta e expulsões por cartões vermelhos devem permanecer gravados na acta de jogo.

WP 12 DESCONTOS DE TEMPO

WP 12.1 Cada equipa poderá pedir um desconto de tempo por período de jogo. A duração do desconto de tempo será de um minuto (1'). O desconto de tempo poderá ser solicitado em qualquer altura, inclusive depois da marcação de um golo, pelo treinador cuja equipa tiver a posse da bola, pedindo "Time-out" e assinalando-o ao secretário ou ao árbitro, com as mãos levantadas em forma de T. Se um desconto de tempo for solicitado, os árbitros ou os secretários devem parar imediatamente o jogo através de um apito, e os jogadores devem dirigir-se para o seu meio campo.

Os descontos de tempo não são cumulativos, portanto se uma equipa não usar o seu desconto de tempo num período perde o direito e usá-lo posteriormente.

WP 12.2 O jogo recomeçará com um lançamento livre para a equipa com a posse de bola, depois do apito do árbitro, que colocará a bola em jogo na linha do meio campo (ou atrás dela), excepto se o desconto de tempo for pedido antes da marcação de um livre de 5 metros (pénalti) ou de um canto, casos em que estes livres deverão ser mantidos.

*[**Nota:** Os cronómetros de 30" (segundos) recomeçam no final do desconto de tempo, sem alterar o tempo que tinha sido jogado antes pedido de desconto de tempo.]*

WP 12.3 Se o treinador da equipa com posse de bola pede um desconto de tempo adicional, a que não tem direito, o jogo será interrompido e será recomeçado por um jogador da equipa contrária colocando a bola em jogo através de um livre na linha do meio campo.

WP 12.4 Se o treinador da equipa sem posse de bola pede um desconto de tempo, o jogo deverá ser interrompido e um pénalti será assinalado a favor da equipa contrária.

WP 12.5 No reinício depois de um desconto de tempo os jogadores podem ocupar qualquer posição, sujeitos às Regras relacionadas com a marcação de pénaltis e cantos.

WP 13 COMEÇO DO JOGO

WP 13.1 A equipa que aparece em primeiro lugar no programa oficial utilizará gorros brancos, ou os gorros que reflectem as cores do seu país, e começará o jogo á esquerda da mesa dos oficiais. A outra equipa utilizará gorros azuis, ou gorros de uma cor contrastante, e começará o jogo à direita da mesa dos oficiais.

WP 13.2 No início de cada período os jogadores devem tomar posição na sua respectiva linha de golo, afastados uns dos outros com cerca de 1 m e, no mínimo, a 1 m dos postes da baliza. Não é autorizado estarem mais de 2 (dois) jogadores dentro da baliza. Nenhuma parte do corpo dos jogadores, que esteja ao nível da água, deverá estar para além da linha de golo.

*[**Nota**: Nenhum jogador poderá puxar a linha de golo para a frente e o jogador que vai à disputa de bola não pode ter os seus pés apoiados na baliza, numa tentativa de se empurrar no início ou reinício do jogo.]*

WP 13.3 Quando os árbitros considerarem que as equipas estão prontas, um deles deve apitar para o começo, soltando ou atirando a bola para a água, na linha de meio campo.

WP 13.4 Se ao soltar ou atirar a bola para a água o árbitro considerar que deu vantagem a uma das equipas, o árbitro deve pedir a bola e marcar livre neutro na linha de meio campo.

WP 14 MÉTODO DE MARCAÇÃO DE GOLOS

WP 14.1 Será marcado um golo quando a totalidade da bola passar completamente a linha de golo, entre os postes e por baixo da trave da baliza.

WP 14.2 Um golo pode ser marcado de qualquer local do campo de jogo; exceptuando o caso do guarda-redes, ao qual não é permitido ultrapassar ou tocar na bola para além da linha de meio campo.

WP 14.3 Um golo pode ser marcado com qualquer parte do corpo excepto com o punho fechado. O golo também pode ser marcado com o jogador a driblar a bola para lá da linha de golo. No inicio ou em qualquer reinício do jogo, pelo menos dois jogadores (de qualquer das equipas, mas excluindo o guarda-redes defensivo), devem, intencionalmente jogar ou tocar a bola, exceptuando aquando da:

(a) marcação de um pénalti;
(b) marcação de um livre por um defensor para a sua própria baliza;
(c) remate imediato num lançamento de baliza; ou
(d) remate imediato na marcação de uma falta, fora da zona de 5 metros.

*[**Nota**: Um jogador pode marcar golo, se rematar imediatamente, de fora da área dos 5 metros, após a sua equipa beneficiar de uma falta fora desta área. Se o jogador colocar a bola em jogo, só poderá marcar golo se a bola tiver sido tocada por outro jogador, com excepção do guarda redes defensivo.*
Se na marcação de uma falta a bola ficou dentro da área dos 5 metros ou mais próxima da baliza da equipa que defende, um golo pode ser marcado ao abrigo desta Regra se a bola for imediatamente devolvida para o local onde a falta foi cometida, para algum local na linha da falta ou para alguma zona para trás da linha da falta, e o remate for feito imediatamente dessa posição.

Um golo não pode ser marcado ao abrigo desta Regra num reinicio após:
(a) *Um desconto de tempo*
(b) *Um golo*
(c) *Uma lesão, incluindo sangramento*
(d) *A substituição de um gorro*
(e) *Um pedido de bola feito pelo árbitro*
(f) *Uma saída da bola pela lateral do campo de jogo*
(g) *Qualquer outra paragem do jogo.]*

WP 14.4 Um golo será marcado se, ao expirarem os 30" (segundos) de posse de bola, ou do período de jogo, a bola já for no ar e entrar na baliza.

*[**Nota:** Nas circunstâncias desta regra, se a bola entrar na baliza após embater nos postes ou trave, no guarda-redes ou em qualquer outro defesa e/ou após ressalto na água, o golo será atribuído. Se depois do fim do período ter sido assinalado, a bola for intencionalmente jogada ou tocada por outro atacante durante o seu voo e entrar na baliza, não será atribuído o golo.*

Se a bola estiver em voo para a baliza, conforme as circunstâncias desta Regra, e o guarda-redes ou outro defesa puxar a baliza para baixo, ou se dentro da zona dos 5 metros um defesa (que não o guarda-redes) parar a bola com as duas mãos ou os dois braços, ou socar a bola com o objectivo de impedir a marcação de golo, deverá o árbitro conceder pénalti se, na sua opinião, sem a ocorrência dessa falta a bola atingiria a linha de golo.

Se a bola se encontrar em voo para a baliza, nas circunstâncias desta Regra, e aterrar na água e flutuar completamente para dentro desta, o árbitro só deve conceder golo se essa flutuação for imediata e devida ao impacto do remate.]

WP 15 RECOMEÇO APÓS UM GOLO

WP 15.1 Depois de um golo ter sido marcado, os jogadores tomarão posições em qualquer zona, dentro do seu respectivo meio campo. Nenhuma parte do corpo dos jogadores, ao nível da água, poderá estar para além da linha de meio campo. O árbitro apitará para o reinício de jogo. No momento do reinício, o jogo recomeça quando a bola sai da mão do jogador da equipa que não marcou o golo. Um recomeço que não seja feito de acordo com estas Regras deverá ser repetido.

WP 16LANÇAMENTO DE BALIZA

WP 16.1 Deve ser marcado um lançamento de baliza quando:
(a) a bola passar por completo a linha de baliza, excepto entre os postes e por baixo da trave, tendo sido tocada em último lugar por um jogador da equipa defensiva, com a excepção do Guarda-redes defensivo;
(b) a totalidade da bola tiver passado a linha de golo entre os postes e por baixo da trave, embater nos postes, trave ou no guarda-redes que defende, proveniente de:
(i) Um livre marcado directamente dentro da zona de 5 metros;
(ii) Um livre marcado fora da zona de 5 metros sem ser de acordo com as Regras;
(iii) Um livre de baliza não marcado imediatamente;
(iv) Um canto.

WP 16.2 O lançamento de baliza pode ser efectuado por qualquer jogador da equipa defensiva, a partir de qualquer ponto da área dos 2 mts. Um lançamento de baliza que não seja feito de acordo com esta Regra deverá ser repetido.

*[**Nota:** O lançamento de baliza deve ser feito pelo jogador mais próximo da bola. Não deve ser permitido qualquer atraso indevido na marcação de faltas, lançamentos de baliza ou cantos, os quais devem ser executados de forma a que seja possível aos outros jogadores verem a bola a sair da mão do jogador encarregue da marcação. Os jogadores cometem muitas vezes o erro de atrasarem a marcação porque não levam em conta o previsto em **WP 19.4**, que permite ao executante driblar a bola antes de a passar para outro jogador. O livre pode, portanto ser marcado imediatamente, mesmo que o jogador não consiga encontrar nesse momento um colega a quem passar a bola. Nesse caso, pode marcar a falta, quer*

deixando cair a bola da sua mão erguida para a água (fig.1), quer lançando-a para o ar (fig. 2), podendo então nadar ou driblar com a bola. Em qualquer dos casos, a marcação tem de ser feita de maneira de forma a que os outros jogadores a vejam.]

Figura 1

Figura 2

WP 17CANTOS

WP 17.1 Será concedido canto quando a totalidade da bola ultrapassar completamente a linha de golo exterior à baliza, tendo sido jogada ou tocada em último pelo guarda-redes da equipa defensiva, ou quando um jogador defensivo atira deliberadamente a bola por cima da linha de golo exterior à baliza.

WP 17.2 O canto deverá ser marcado por um jogador da equipa atacante, junto à marca dos 2 m, do lado mais próximo àquele por onde a bola cruzou a linha de golo. Não é necessário que seja o jogador que se encontra mais perto a marcá-lo, mas deve ser marcado sem atrasos indevidos.

*[**Nota:** Quanto ao método para marcação, ver nota à **WP 16.2**.]*

WP 17.3 Na marcação do canto, nenhum jogador da equipa atacante pode estar dentro da área dos 2 m.

WP 17.4 Um canto marcado de posição errada ou antes que os jogadores atacantes deixem a área dos 2 m deverá ser novamente executado.

WP 18LIVRES NEUTROS

WP 18.1 Será concedido livre neutro:

(a) Quando, no início de um período, o árbitro é de opinião que a bola caiu numa posição que deu vantagem indiscutível a uma das equipas;
(b) Quando um ou mais jogadores de equipas opostas cometem simultaneamente faltas ordinárias, tornando-se impossível para os árbitros distinguir que jogador fez a primeira falta;
(c) quando ambos os árbitros apitam, simultaneamente, para conceder falta ordinária a equipas opostas;
(d) Quando nenhuma das equipas tem a posse da bola e um ou mais jogadores de equipas opostas cometem simultaneamente falta de exclusão. O livre neutro será marcado depois dos jogadores terem sido expulsos.
(e) quando a bola embater ou se alojar num obstáculo superior.

WP 18.2 No livre neutro, o árbitro deverá lançar a bola para a água aproximadamente na mesma posição lateral onde o evento ocorreu, de forma a permitir que os jogadores de cada equipa tenham igual oportunidade de chegar à bola. Um livre neutro concedido dentro da área de 2 m será marcado na linha de 2 m.

WP 18.3 Se, na marcação do livre neutro, o árbitro for de opinião que a bola caiu numa posição que deu vantagem indiscutível a uma das equipas, pedirá a bola e executará de novo o livre.

WP 19 LANÇAMENTO LIVRE

WP 19.1 Um lançamento livre será marcado no local onde ocorreu a falta excepto:

(a) Se a bola se encontra mais afastada da baliza da equipa que defende, o livre será marcado do local onde se encontra a bola;

(b) Se uma falta é cometida por um jogador defensivo dentro da área de 2 metros, o livre é marcado da linha de 2 metros na direcção do local onde a falta foi cometida ou, se a bola se encontra fora da área dos 2 metros, a falta é marcada do local onde está a bola;

(c) Sempre que as Regras indiquem o contrário.

WP 19.2 Um jogador a quem tenha sido concedida a marcação de um livre deverá colocar imediatamente a bola em jogo, incluindo através de um passe ou remate, se permitido pelas regras. Considera-se falta se um jogador, que está claramente em posição de rapidamente marcar a falta, não o fizer. Um jogador defensivo que tenha cometido uma falta deverá afastar-se do jogador que vai marcar a falta antes de levantar um braço para bloquear um passe ou remate; um jogador que não cumpra estas indicações deverá ser excluído por "interferência" ao abrigo da regra **WP 21.5**.

O jogador defensivo que cometeu a falta deve afastar-se do jogador que a vai marcar, para permitir que o outro jogador possa ter espaço para a marcação sem interferências. Apesar de a distância exacta não ter sido especificada, a distância de 1 metro é a referência, o que significa que um jogador defensivo, que se encontre dentro da zona de 1 metro do jogador que vai marcar, pode ser excluído pelo árbitro.

WP 19.3 A responsabilidade de entregar a bola ao jogador que vai marcar a falta será da equipa a favor de quem a falta foi concedida.

WP 19.4 O lançamento livre deverá ser marcado de forma a permitir que os jogadores observem a bola a sair da mão do jogador que está a efectuar a marcação, a quem será também permitido, após a marcação, conduzir ou driblar a bola antes de a passar a outro jogador. A bola encontra-se imediatamente em jogo quando sai da mão de quem marca a falta.

*[**Nota:** Quanto ao método para marcação, ver nota a **WP 16.2**.]*

WP 20 FALTAS ORDINÁRIAS

WP 20.1 Será considerado falta ordinária cometer qualquer uma das seguintes ofensas **(WP 20.2 a WP 20.16)**, o que levará à punição com lançamento livre concedido à equipa adversário.

*[**Nota:** Os árbitros devem marcar as faltas ordinárias de acordo com as Regras, para possibilitar à equipa atacante construir uma situação de vantagem. Contudo, os árbitros devem ter em conta as circunstâncias especiais de **WP 7.3 (Lei da Vantagem)**.]*

WP 20.2 Avançar para além da linha de golo no início dos períodos, antes do árbitro dar o sinal de começo. O livre será marcado do local onde se encontra a bola ou, se a bola ainda não tiver sido colocada no campo de jogo, da linha de meio campo.

WP 20.3 Ajudar um jogador, no início de um período ou em qualquer outra altura, durante o jogo.

WP 20.4 Agarrar-se ou empurrar-se dos postes da baliza ou dos seus suportes, agarrar-se ou empurrar-se das paredes laterais ou finais da piscina durante o jogo ou no começo de um período.

WP 20.5 Tomar parte activa no jogo estando apoiado no chão da piscina, andar durante o jogo ou saltar apoiando-se no chão da piscina para jogar a bola ou pressionar um adversário. Esta Regra não se aplica aos guarda-redes, enquanto estiver dentro da sua área de 5 m.

WP 20.6 Transportar ou segurar a totalidade da bola debaixo de água, quando pressionado por um adversário.

*[**Nota:** É considerado falta ordinária transportar ou segurar a bola debaixo de água quando pressionado, mesmo que o jogador que detém a bola tenha sido forçado a afundar a mão e a bola como resultado da oposição do adversário (Fig.3). Não faz qualquer diferença que a bola tenha sido afundada contra a sua vontade. O que é importante é que a falta é marcada contra o jogador que tinha o contacto com a bola, no momento em que esta foi afundada. É importante recordar que esta falta só ocorre se o jogador afundar a bola quando pressionado. Portanto, se o guarda-redes se elevar da água para defender um remate e, ao cair, afundar a bola, não comete qualquer ofensa. Mas se a mantiver afundada ou afundar quando estiver a ser pressionado por um adversário, o guarda-redes infringe esta Regra, e se a sua acção visar impedir um golo provável, deverá ser atribuído pénalti, ao abrigo de **WP 22.**2.]*

Figura 3

WP 20.7 Jogar a bola com o punho fechado. Esta Regra não se aplica ao guarda-redes, quando estiver dentro da sua área de 5 metros.

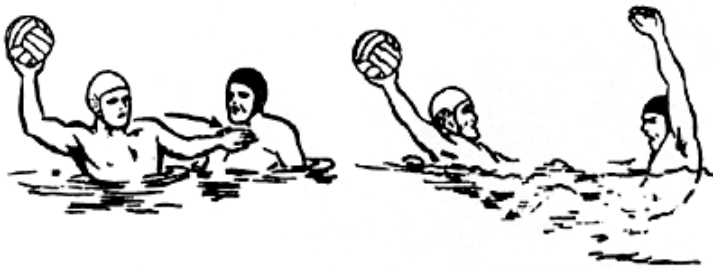
WP 20.8 Jogar ou tocar a bola com as duas mãos simultaneamente. Esta Regra não se aplica ao guarda-redes, quando estiver dentro da sua área de 5 metros.

WP 20.9 Empurrar ou empurrar-se de um adversário que não tem a posse de bola.

*[**Nota:** Empurrar pode ter várias formas, incluindo com a mão (Fig.11) ou com o pé (Fig.12). Nos casos ilustrados, a punição é um lançamento livre por falta ordinária. Contudo, os árbitros devem ter cuidado em diferenciar entre empurrar com o pé e pontapear – que neste caso será falta de exclusão ou mesmo brutalidade. Se o pé já estava em contacto com o oponente quando o movimento começou, será normalmente empurrar, mas se o movimento começa antes de esse contacto com o adversário ser feito deve ser, por norma, considerado pontapear.]*

Figura 4

Figura 5



WP 20.10 Estar dentro da área de 2 m da baliza adversária, excepto quando para trás da linha da bola. Não é ofensa se um jogador leva a bola para lá dos 2 m e a passa a um colega que está para trás da linha da bola e que remata imediatamente à baliza, antes de o primeiro jogador ter conseguido sair da área de 2 m.

*[**Nota:** Se o colega que recebe a bola não rematar à baliza, o jogador que lhe passou a bola deve sair imediatamente da área de 2 m, para evitar ser penalizado ao abrigo desta regra.]*

WP 20.11 Marcar um pénalti de outra forma que não a prescrita.

*[**Nota**: Ver WP 23.4 para método de marcar pénaltis.]*

WP 20.12 Atrasar indevidamente a marcação de lançamentos livres, de baliza ou cantos.

*[**Nota:** Ver nota à **WP 16.2**]*

WP 20.13 O guarda-redes ir ou tocar a bola além da linha do meio campo.

WP 20.14 Tocar em ultimo lugar a bola que vai para fora do campo de jogo pela linha lateral (incluindo a bola ressaltar dos lados do campo de jogo acima do nível da água) excepto no caso de um jogador defensivo que bloqueia um remate, caso em que um lançamento livre é atribuído à equipa defensiva

WP 20.15 Uma equipa reter a posse de bola durante mais de 30" (segundos) de tempo útil, sem rematar à baliza adversária. O cronometrista, encarregue do tempo de posse de bola, deverá recomeçar novo período de 30" (segundos):

(a) Quando a bola sair da mão do jogador que remata à baliza. Se a bola ressaltar para o campo de jogo após embater nos postes, trave ou guarda-redes, o tempo de posse de bola só recomeçará quando uma das equipas ganhar a posse da bola;
(b) Quando a bola ficar na posse da equipa adversária. "Posse" não inclui o facto de a bola ser meramente tocada, durante o voo, por um elemento da equipa adversária;
(c) Quando a bola é posta em jogo, após a atribuição de uma falta de exclusão, pénalti, lançamento de baliza, canto ou livre neutro.

Cronómetros visíveis deverão mostrar o tempo de forma decrescente (isto é, apresentando o tempo de posse de bola que resta.)

*[**Nota:** Os cronometristas e os árbitros devem decidir se houve ou não remate à baliza, contudo é aos árbitros que compete a decisão final.]*

WP 20.16 Perder tempo

*[**Nota:** É sempre permitido ao árbitro assinalar, ao abrigo desta regra, uma falta ordinária antes de acabarem os 30 segundos de tempo de posse de bola.*
Se o guarda-redes for o único elemento da equipa no seu meio-campo, será considerado perda de tempo o guarda-redes receber a bola de algum outro elemento da sua equipa que esteja no meio-campo atacante.
No último minuto do jogo os árbitros devem ter a certeza que houve clara intenção de perder tempo antes de aplicarem esta Regra.]

O guarda-redes não pode receber a bola de outro jogador quando todos os jogadores estiverem a atacar no outro meio-campo.
Avançar com a bola no terreno de jogo não é considerado perder tempo, no entanto ficar com a bola (por exemplo o guarda-redes) é considerado perder tempo e deve ser sancionado em consonância. Os jogadores podem incluir o seu guarda-redes na jogada, no entanto quando o guarda-redes tiver recebido a bola deve avançar no terreno de jogo, seja nadando com a bola seja fazendo um passe.
Por favor notem que se nos últimos 30 segundos de jogo a equipa que tiver a posse de bola não fizer nenhum esforço para fazer avançar a bola no terreno de jogo, o árbitro deve imediatamente assinalar falta contra a equipa, de acordo com a regra WP 20.16.

WP 20.17 Simular estar a sofrer falta

*[**Nota:** Simulação significa que uma acção foi levada a cabo por um jogador com a clara intenção de fazer com que um árbitro marque incorrectamente uma falta contra um oponente. Um árbitro pode exibir a uma equipa um cartão amarelo por simulações repetidas e pode aplicar a Regra **WP 21.13** (persistente jogo faltoso) para sancionar os jogadores faltosos.]*

*O simular estar a sofrer falta é considerado falta ordinária. Para repetidas simulações o árbitro pode exibir um cartão amarelo, que serve como aviso para a equipa para repetidas simulações, tendo como consequência que o árbitro possa, a seguir, aplicar a Regra **WP 21.13** (má conduta) aos jogadores faltosos.*

WP 21 FALTAS DE EXCLUSÃO

WP 21.1 Será falta de exclusão, o cometer qualquer uma das seguintes infracções **(WP 21.4 a WP 21.18)**, o que levará à punição (excepto se houver outra indicação nas Regras), com a marcação de um lançamento livre pela equipa adversária e a exclusão do jogador que cometeu a falta.

Se a falta de exclusão ocorrer dentro da área dos 5 metros da equipa atacante, o árbitro deve, neste caso, aplicar o seguinte procedimento:

- ⇨ *Assinalar a exclusão*
- ⇨ *Sinalizar o número do jogador excluído, tanto para o jogador como para a mesa*
- ⇨ *Assinalar o recomeço do jogo fazendo um movimento para a frente com a mão*

WP 21.2 O jogador excluído deverá deslocar-se para a sua área de reentrada, sem sair de água. Um jogador excluído que saia da água (sem ser após a entrada de um substituto), será considerado culpado da ofensa prevista na WP 21.10 (Má conduta).

*[**Nota**: Um jogador excluído (incluindo qualquer jogador excluído, de acordo com as Regras, para o resto do jogo) deve permanecer na água e deslocar-se (inclusivamente nadando debaixo de água) para a sua zona de reentrada, sem interferir no jogo. O jogador pode sair do campo de jogo em qualquer ponto e nadar para a sua zona de reentrada, desde que o jogador não interfira com o alinhamento da baliza.*

Quando atingir a zona de reentrada, é necessário que o jogador excluído se posicione visivelmente acima da superfície da água, antes dele (ou do seu substituto) receberem ordem para reentrar no jogo de acordo com as Regras. No entanto, não é necessário que o jogador excluído permaneça depois na zona de reentrada à espera do seu substituto.]

WP 21.3 Será permitido ao jogador excluído, ou ao seu substituto, a reentrada no campo de jogo imediatamente após uma das seguintes ocorrências:

(a) quando expirarem 20" (segundos) de tempo útil de jogo, momento em que o secretário deve levantar a bandeira apropriada, desde que o jogador excluído tenha atingido a sua zona de reentrada, de acordo com as regras;
(b) quando houver a marcação de um golo;
(c) quando a equipa do jogador excluído voltar a ganhar a posse da bola (o que significa ter controle da bola) durante o jogo, altura em que o árbitro da defesa assinala a reentrada através de um sinal de mão;
(d) Quando à equipa do jogador excluído for concedido um lançamento livre ou um lançamento de baliza, o sinal do árbitro para a marcação do livre é qualificado como sinal de reentrada, desde que o jogador excluído tenha alcançado a sua área de reentrada, de acordo com as Regras.

Ao jogador excluído, ou ao seu substituto, será autorizada a reentrada no campo de jogo, a partir da sua área de reentrada, desde que:

(a) tenha recebido um sinal do secretário ou do árbitro;
(b) não salte ou se empurre dos lados ou parede da piscina ou campo de jogo;
(c) não afecte os alinhamentos da baliza;
(d) um substituto não será autorizado a entrar no lugar de um jogador excluído, até que esse jogador atinja a sua área de reentrada, excepto durante os intervalos, depois de um golo ou durante um desconto de tempo.
(e) Depois de um golo ter sido marcado o jogador expulso ou um seu substituto pode reentrar no campo por qualquer ponto da piscina.

Estas indicações também se aplicam à entrada de um substituto de um jogador expulso por acumulação de 3 faltas pessoais, ou que foi expulso para o resto do jogo, de acordo com as Regras.

*[**Nota:** Um substituto não pode ser autorizado a entrar pelo árbitro, nem o secretário assinalará o expirar dos 20" (segundos) do período de exclusão, até que o jogador excluído tenha atingido a sua área de reentrada. Isto também se aplica à reentrada de um substituto que vá tomar o lugar de um jogador expulso para o resto do jogo. No caso de o jogador excluído não retornar à sua área de reentrada, um substituto não será autorizado a entrar até que um golo seja marcado ou no fim de um período ou de um desconto de tempo.*

A responsabilidade principal de fazer o sinal que autoriza a reentrada de um jogador excluído, ou de um substituto, cabe ao árbitro defensivo. Contudo, o árbitro atacante pode também auxiliar a este respeito, sendo válido o sinal de qualquer dos árbitros. Se um dos árbitros suspeitar de reentrada irregular, ou o juiz de golo assinalar tal reentrada, deve assegurar-se primeiro de que o sinal de reentrada não foi dado pelo seu colega.

Antes de dar o sinal para a reentrada de um jogador excluído, ou do seu substituto, o árbitro defensivo deve esperar um momento, para o caso de o árbitro atacante apitar a restituir a posse de bola à equipa adversária.

Uma mudança na posse de bola não ocorre somente devido ao final de um período, mas um jogador excluído ou o seu substituto podem reentrar se a sua equipa ganhar a posse da bola na disputa inicial do período seguinte. Se um jogador foi excluído quando foi assinalado o final de um período, os árbitros e secretários devem estar atentos a que as equipas tenham o número correcto de jogadores, antes de sinalizarem o reinício.]

WP 21.4 Um jogador sair da água, se sentar ou ficar de pé nos degraus ou lados da piscina, durante o jogo, excepto em caso de acidente, ferimento, doença ou com a permissão de um árbitro.

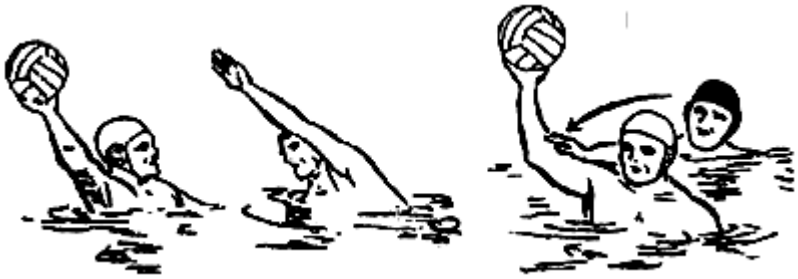
WP 21.5 O interferir com a marcação de um lançamento livre, lançamento de baliza ou canto, incluindo:

(a) intencionalmente afastar ou não largar a bola, para impedir o normal decorrer do jogo;
(b) qualquer tentativa de jogar a bola antes de a mesma ter saído da mão do jogador que marca a falta.

*[**Notas:** Um jogador não deverá ser punido por esta Regra se o jogador não tiver ouvido o apito por estar debaixo de água. Os árbitros devem determinar se as acções dos jogadores são intencionais.*

*Interferência com um livre pode ocorrer indirectamente, quando a bola é presa, retardada ou impedida de chegar ao jogador que vai marcar o livre, ou pode ocorrer quando um adversário bloqueia a direcção do lançamento livre (fig. 13) ou perturba os movimentos do adversário (fig.14). Para interferência com um pénalti, ver igualmente a regra **WP 21.16.**]*

Figura 6 **Figura 7**



WP 21.6 Tentar bloquear um passe ou um remate com os dois braços, fora da área dos 5 metros.

WP 21.7 Intencionalmente atirar água (chapinhar) à cara de um adversário.

*[**Nota:** Chapinhar é frequentemente usado como táctica desleal, mas muitas vezes só é penalizado numa situação óbvia, quando os jogadores estão face a face (Fig. 15). Contudo, pode também ocorrer de forma menos óbvia, quando um jogador produz uma cortina de água com os braços, aparentemente sem intenção deliberada, numa tentativa de bloquear a visão do adversário, que está prestes a rematar à baliza ou a fazer um passe.*

Figura 8

*A punição para o chapinhar intencional para a cara do adversário, é a exclusão ao abrigo da **WP 21.7**, ou um pénalti de acordo com a **WP 22.2** se o adversário se encontra dentro da área de 5 m e está a tentar rematar à baliza. A decisão de atribuir um pénalti ou uma exclusão é tomada, exclusivamente, em função do posicionamento e acções do jogador atacante; se o jogador faltoso está dentro ou fora da área de 5 m não é factor decisivo.]*

WP 21.8 Impedir ou, de alguma forma, limitar os livres movimentos de um adversário que não tenha a bola, incluindo nadar sobre os ombros, costas ou pernas do adversário. "Ter" é levantar, transportar ou tocar a bola, mas não inclui driblar a bola.

*[**Nota:** Esta regra também pode ser aplicada para dar vantagem à equipa atacante. Se está a ocorrer um contra-ataque e é cometida uma falta para limitar o ataque, o jogador que a comete deve ser expulso.*

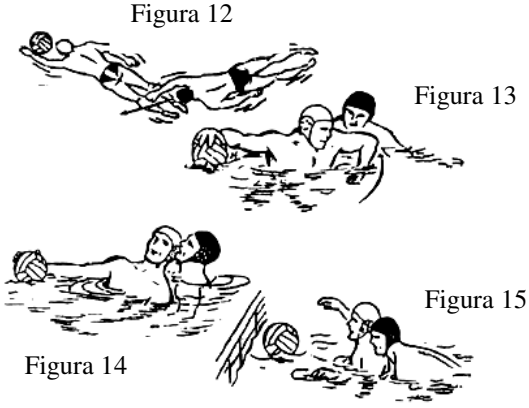
O primeiro aspecto que o árbitro deve considerar é se o jogador tem a bola, visto que nesse caso, o adversário não pode ser penalizado por "impedimento". É claro que um jogador tem a bola se a segurar acima da água (Fig. 9). O jogador também tem a bola se nada com ela segura na sua mão ou está em contacto com ela enquanto a mesma flutua na superfície da água (Fig. 10). Nadar com a bola (driblar), como mostra a Figura 11, não é considerado ter a bola.

Figura 10

Figura 9 **Figura 11**

Uma das formas comuns de impedimento é aquela em que um jogador nada sobre as pernas do adversário (Figura 12), tendo como consequência a redução do seu ritmo de progressão e interferindo com o normal movimento das pernas deste. Outra forma é nadar sobre os ombros do adversário. Também deve ser lembrado que a falta de impedimento pode ser cometida pelo jogador em posse de bola. Por exemplo, a Figura 13 mostra um jogador mantendo uma mão na bola e tentando com a outra afastar o adversário, afim de ganhar mais espaço. A figura 14 mostra um jogador com a posse de bola a impedir o adversário, empurrando-o para trás com a cabeça. Deve ter-se atenção às situações ilustradas nas figuras 13 e 14, porque qualquer movimento violento por parte do jogador na posse de bola, poderá ser considerado golpear ou até brutalidade; as figuras pretendem ilustrar impedimento sem qualquer movimento violento. Um jogador também pode cometer a ofensa de impedir, mesmo que não tenha ou esteja a tocar a bola. A figura 15 mostra um jogador a obstruir intencionalmente um adversário com o seu corpo e com os braços abertos, como tal impedindo o acesso à bola. Esta ofensa é normalmente cometida junto às extremidades do campo de jogo.]

Figura 12



Esta regra era anteriormente aplicada como uma falta ordinária, como tal é uma alteração significativa, mas refere-se apenas a um adversário que não esteja na posse de bola. Se um jogador perder a posse de bola e o jogador defensivo não conseguir evitar fazer impedimento a um jogador atacante com esta acção, deve ser atribuída uma falta ordinária, ao abrigo desta Regra.

Isto é para ser aplicado em qualquer área do campo de jogo e não é limitado às posições de pivot/central.

Se, no entanto, o atacante nunca esteve na posse de bola, deve ser atribuída uma falta de expulsão ao abrigo desta regra.

Da mesma forma, se a falta é cometida por um jogador atacante (pivot) contra o jogador defensivo (central) o árbitro deve simplesmente assinalar uma falta ordinária contra o jogador atacante, o que significa uma falta de ataque ou contra-falta contra o jogador atacante.

WP 21.9 Agarrar, afundar ou puxar um adversário que não tem a bola. "Ter" é levantar, transportar ou tocar a bola, mas não inclui driblar a bola

A correcta aplicação desta regra é muito importante, tanto para o decorrer do jogo como para o atingir de um resultado correcto e justo. O conteúdo da Regra é claro e explícito, só podendo ser interpretado de uma forma: agarrar (Fig.16), afundar (Fig.17) ou puxar (Fig.18) um adversário que não tenha a bola é uma falta de exclusão. É essencial que os árbitros apliquem esta Regra correctamente, sem interpretações pessoais arbitrárias, para assegurar que os limites correctos para o jogo duro não são excedidos. Em complemento, os árbitros devem também notar que uma infracção à WP 21.8, dentro da área de 5 m, que impeça um golo provável, deve ser punida com a concessão de um pénalti.]

Figura 16

Figura 17 Figura 18

WP 21.10 Usar as duas mãos para agarrar um adversário, em qualquer zona do campo de jogo.

Isto é um claro reforço da interpretação da WP 21.9. Um jogador defensivo que use as duas mãos para agarrar um jogador atacante, que não tem a bola, deve ser excluído.

WP 21.11 Um jogador defensivo cometer uma falta sobre qualquer jogador da equipa que tem a posse de bola, no momento em que houve troca de posse de bola, em qualquer zona do meio-campo da equipa atacante.

*[**Nota:** Esta regra é para ser aplicada se a equipa que perde a posse de bola tenta restringir o ataque da outra equipa, cometendo uma falta sobre qualquer um dos jogadores atacantes antes que esse jogador tenha passado a linha de meio-campo,]*

*Isto é um claro reforço da **WP 21.9** e dá ainda mais enfase à nova inclusão da **WP 21.8** como falta de exclusão. Alguma falta que tenha como objectivo mais simples a paragem do jogo, especialmente em caso de contra-ataque, deve resultar na expulsão do jogador que comete essa falta. Este tipo de falta também é conhecido como "falta profissional" ou "falta táctica".*

Novamente, tal como nas instruções para a falta WP 21.8, isto aplica-se exclusivamente a um jogador que não tenha a bola. Se o atacante perder a posse da bola e o jogador defensivo não conseguir evitar o impedimento ao atacante, deve então ser assinalada a este acção uma falta ordinária, ao abrigo desta regra.

Se, no entanto, o atacante nunca esteve na posse de bola ou a falta tinha como objectivo claríssimo parar um ataque, deve ser atribuída uma falta de expulsão ao abrigo desta regra.

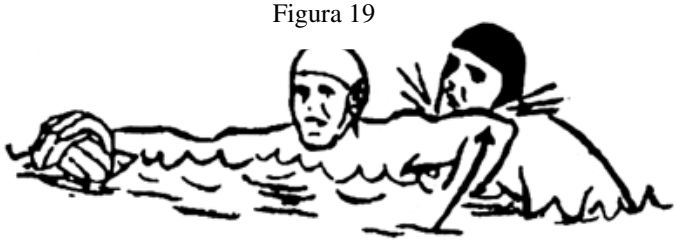
As razões porque a fina acrescentou "em qualquer lugar no meio-campo da equipa atacante" deve-se simplesmente ao facto de muitos árbitros só terem assinalado falta ordinária para este tipo de faltas quando ocorrera no meio-campo da equipa atacante (noutras palavras, muito longe da baliza da equipa que defende)

WP 21.12 Pontapear ou golpear um adversário intencionalmente, ou fazer gestos desproporcionados com essa intenção.

*[**Nota:** A ofensa por pontapear ou golpear pode tomar diferentes formas, incluindo ser cometida por um jogador na posse da bola ou por um jogador adversário; a posse de bola não é um factor decisivo. O que é importante é a acção do jogador ofensor, incluindo se ele faz gestos desproporcionados numa tentativa de pontapear ou golpear, mesmo que falhe o contacto.*

*Um dos mais sérios actos de golpear é a cotovelada para trás (Fig.19), que pode resultar em graves ferimentos para o adversário. Da mesma forma, graves ferimentos podem ocorrer quando um jogador, intencionalmente, cabeceia para trás na direcção da cara de um adversário que o marca de perto. Nestas ocasiões, também será justificado que o árbitro sancione esta ofensa ao abrigo de **WP 21.14** (Brutalidade), ao invés de sob **WP 21.12**.]*

Figura 19



WP 21.13 Ser culpado de má conduta, incluindo o uso de linguagem inaceitável, jogo agressivo ou persistente jogo faltoso, recusar obediência ou demonstrar desrespeito para com árbitro ou um oficial de mesa, ou ter um comportamento que não se enquadre no espírito das Regras e que possa desacreditar o jogo. O jogador ofensor será expulso para o resto do jogo, com substituição após a primeira das ocorrências referidas em **WP 21.3** e deve abandonar a área de competição.

*[**Nota:** Se um jogador cometer alguma das ofensas mencionadas nesta Regra durante o intervalo entre períodos, durante um desconto de tempo ou depois de um golo, o jogador será expulso para o resto do jogo e o seu substituto poderá entrar de imediato, antes do reinício do jogo, pois todas estas situações são consideradas como "tempo de intervalo". O jogo será reiniciado de forma habitual.]*

WP 21.14 Cometer um acto de brutalidade (incluindo jogar de forma violenta, pontapear ou golpear, ou tentar pontapear ou golpear com intenções maldosas) contra um adversário ou oficial, quer durante o jogo, durante alguma paragem do jogo, descontos de tempo, depois de um golo, quer nos intervalos entre os períodos.

Se isto ocorrer durante o jogo, o jogador ofensor será excluído para o resto do jogo e deve deixar a zona de competição, sendo um pénalti assinalado a favor da equipa adversária. O jogador poderá ser substituído após terem decorrido 4 minutos de tempo útil de jogo.

Se o incidente ocorrer durante alguma paragem do jogo, descontos de tempo, depois de um golo ou nos intervalos entre períodos o jogador ofensor será excluído para o resto do jogo e deve deixar a zona de competição. Não será atribuído nenhum pénalti. O jogador poderá ser substituído após terem decorrido 4 minutos de tempo útil de jogo e o jogo recomeçará de forma normal.

Se durante o jogo os árbitros assinalarem simultâneas brutalidades ou acções de jogo violentas a jogadores de cada uma das equipas, ambos os jogadores serão excluídos para o resto do jogo com substituição após terem decorrido 4 (quatro) minutos de tempo útil de jogo. A equipa que tinha posse da bola irá marcar o primeiro pénalti, seguida pela outra equipa que vai marcar então o seu pénalti. Depois da marcação do segundo pénalti a equipa que tinha a posse da bola reatará o jogo com um lançamento livre na linha de meio campo, ou atrás dessa linha.

WP 21.15 No caso de uma exclusão simultânea de jogadores de cada uma das equipas durante o jogo, ambos os jogadores são excluídos por 20 segundos. O cronómetro dos 30 segundos de posse de bola não é reiniciado e o jogo é retomado com um lançamento livre para a equipa que tinha a posse da bola. Se nenhuma das equipas tinha a posse da bola no momento em que as expulsões simultâneas foram assinaladas, o jogo será retomado com um lançamento neutro e o cronómetro dos trinta segundos é reiniciado.

*[**Nota**: Os dois jogadores excluídos ao abrigo desta regra poderão reentrar após a ocorrência da primeira situação referida na WP 21.3, ou quando ocorrer mudança de posse de bola.*

Se os dois jogadores que foram excluídos ao abrigo desta regra estiverem aptos a reentrar antes, o árbitro defensivo pode acenar para que o jogador reentre logo que ele esteja pronto para reentrar. O árbitro não tem de esperar até que ambos os jogadores estejam aptos a reentrar.]

Anteriormente o tempo de posse de bola era reinicializado quando havia uma exclusão simultânea de jogadores de equipas adversárias, o que já não é o caso.
No caso de nenhuma das equipas ter a posse de bola no momento da exclusão simultânea, por exemplo quando a bola ressalta dos postes após um remate e fica a flutua na água sem estar na posse de alguém, o tempo de posse de bola é reinicializado e o jogo reinicia com um lançamento livre.
É importante que os árbitros definam se houve posse de bola, no momento das exclusões simultâneas.

WP 21.16 Um jogador excluído reentrar, ou um substituto entrar, no campo de jogo impropriamente, incluindo:

(a) sem ter recebido um sinal do secretário ou do árbitro;
(b) de qualquer local que não a sua área de reentrada, excepto quando está previsto nas Regras uma substituição imediata;
(c) saltando ou empurrando os lados ou parede da piscina ou do campo de jogo;
(d) afectando os alinhamentos da baliza.

Se esta ofensa for cometida por um jogador da equipa que não está de posse de bola, esse jogador será excluído do jogo e um pénalti será concedido à equipa adversária.

Este jogador receberá apenas uma falta pessoal, que deve ser assinalada na acta pelo secretário como falta de exclusão.

WP 21.17 Interferir com a marcação de um pénalti. O jogador culpado será excluído para o resto do jogo, com substituição após a primeira das ocorrências referidas em WP 21.3, devendo o pénalti ser mantido ou novamente marcado, de forma apropriada.

*[**Nota:** A forma mais comum de interferência com a marcação do pénalti dá-se quando um adversário pontapeia o jogador encarregue da marcação, no momento em que este está prestes a rematar. É essencial que os árbitros se assegurem de que todos os jogadores estão a uma distância de pelo menos 2 m do marcador, para que tais interferências tenham lugar. Os árbitros devem, também permitir aos jogadores defensivos o primeiro direito de escolherem posições.]*

WP 21.18 O guarda-redes defensivo não tomar a posição correcta sobre a linha de golo na marcação de um pénalti, após ter sido advertido uma vez pelo árbitro para o fazer. Outro jogador defensivo pode tomar a posição do guarda-redes, porém sem os seus privilégios ou limitações.

WP 21.19 Quando um jogador é excluído, o período de exclusão começará a contar imediatamente após a bola sair da mão do jogador encarregue da marcação do lançamento livre ou, no livre neutro, quando um jogador tocar a bola.

WP 21.20 Se um jogador excluído intencionalmente interferir com o jogo, incluindo se afectar o alinhamento da baliza, será concedido um pénalti à equipa adversário e será averbada outra falta pessoal ao jogador excluído. Se um jogador excluído não começar a sair do campo de jogo quase imediatamente, o árbitro pode considerar esse acto como sendo interferência intencional, ao abrigo desta Regra.

WP 22 FALTAS DE PÉNALTI

WP 22.1 Será falta de pénalti cometer qualquer uma das seguintes ofensas (**WP 22.2 a WP 22.8**), o que levará à punição com a atribuição de um pénalti à equipa adversária.

WP 22.2 Um jogador defensivo cometer qualquer falta dentro da área de 5 metros, na tentativa de evitar um golo provável.

*[**Nota:** Além das outras ofensas visando evitar a marcação de um golo provável, é considerada uma ofensa dentro do espírito desta regra:*

***(a)** O guarda-redes ou outro jogador defensivo puxar para baixo ou deslocar de qualquer forma a baliza (Fig. 20);*

***(b)** Um jogador defensivo, intencionalmente, tentar bloquear um passe ou remate com as duas mãos (Fig. 21);*

***(c)** Um jogador defensivo jogar a bola com o punho fechado (Fig. 22);*

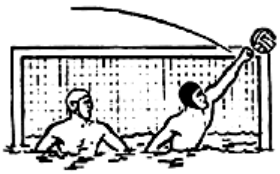
***(d)** O guarda-redes ou outro jogador defensivo afundar a bola quando pressionado.*

É importante notar que, enquanto as faltas descritas acima assim como outras faltas, como agarrar, puxar, impedir, etc., seriam normalmente punidas por um lançamento livre (e exclusão, se apropriado), tornam-se faltas de pénalti se cometidas por um jogador defensivo dentro da área dos 5 m, na tentativa de evitar um golo provável.]

Figura 20

Figura 21

Figura 22



WP 22.3 Um jogador defensivo, dentro da área de 5 m, pontapear ou golpear um adversário ou cometer um acto de brutalidade. No caso de brutalidade, o jogador faltoso será também expulso para o resto do jogo e um substituto poderá reentrar no campo de jogo, depois de decorridos 4 minutos de tempo útil, adicionalmente à atribuição de um pénalti.

WP 22.4 Um jogador excluído interferir intencionalmente com o jogo, incluindo afectar o alinhamento da baliza.

WP 22.5 O guarda-redes ou qualquer outro jogador defensivo puxar completamente a baliza para baixo, com o objectivo de evitar um golo provável. O jogador faltoso será igualmente excluído para o resto do jogo, com substituição após a primeira das ocorrências referidas em WP 21.3.

WP 22. 6 Um jogador, ou substituto que não está autorizado (ao abrigo das Regras) a participar no jogo naquele momento, entrar no campo de jogo. O jogador faltoso será igualmente excluído para o resto do jogo, com substituição. O substituto poderá entrar no campo de jogo após a primeira das ocorrências referidas em WP 21.3.

WP 22.7 O treinador, ou algum dos oficiais da equipa que não se encontra de posse de bola, pedir um desconto de tempo. Nesta situação não será registada nenhuma falta pessoal.

A equipa que pedir um desconto de tempo quando não se encontra na posse de bola, perde o direito a esse desconto de tempo e será atribuído um penálti à equipa contrária.

WP 22.8 O treinador, ou um dos oficiais da equipa, cometer alguma acção para evitar um golo provável ou atrasar o decorrer do jogo. Neste caso nenhuma falta pessoal será atribuída.

"Atrasar o decorrer do jogo" significa que se enquanto o jogo estiver a decorrer o treinador ou algum oficial tomar alguma acção para tentar evitar um golo provável ou atrasar o decorrer do jogo, deverá ser atribuído um penálti à equipa contrária.
"Atrasar o decorrer do jogo" não se aplica ao tempo que ocorre nos intervalos ou depois de um desconto de tempo. Um treinador que atrase o decorrer do jogo depois de terminar um intervalo ou depois de um desconto de tempo (por exemplo, ao não ter a sua equipa pronta para o alinhamento inicial), deverá receber um cartão amarelo, mas não será assinalado nenhum penálti.
WP 22.8 deve igualmente ser aplicada na situação em que um jogador defensivo deliberadamente atrasa o decorrer de um jogo, como por exemplo no caso de uma equipa atacante estar em vantagem numérica e faltar pouco tempo de ataque e o jogador defensivo deliberadamente atira a bola, antes do recomeço do jogo, para uma posição no campo de jogo que faz com que seja impossível, para a equipa atacante, no tempo que lhe falta, poder marcar ou criar uma oportunidade de golo. Nesta situação deverá ser atribuído um penálti à equipa contrária.

WP 22.9 Se no último minuto de jogo um pénalti for atribuído a uma equipa, o treinador pode optar pela manutenção da posse de bola e ser-lhe-á concedido um lançamento livre. O cronometrista encarregue do tempo de posse de bola deve reiniciar a contagem, com um novo período de 30" (segundos).

*[**Nota**: É da responsabilidade do treinador fazer um sinal claro e sem demoras, se a equipa deseja manter a posse de bola, de acordo com esta Regra.]*

WP 23 MARCAÇÃO DE PÉNALTIS

WP 23.1 O pénalti deverá ser marcado por qualquer jogador da equipa a quem foi concedido, excepto o guarda-redes, a partir de qualquer ponto na linha de 5 m da equipa adversária.

É importante que os árbitros se assegurem de que o penálti é marcado na linha dos 5 metros da equipa adversária, já que se assiste á tendência do jogador que vai marcar o penálti se deslocar para a frente na acção da marcação do penálti, o que faz com que a marcação realmente ocorra dentro da zona dos 5 metros da equipa adversária e não na linha dos 5 metros.

WP 23.2 Todos os jogadores devem deixar a área de 5 m, devendo estar a pelo menos 2 m do jogador encarregue da marcação. De cada lado do jogador que vai marcar o pénalti, tem direito a tomar a primeira posição um jogador da equipa defensiva. O guarda-redes defensivo deverá estar posicionado entre os postes da baliza, sem que qualquer parte do seu corpo, ao nível da água, ultrapasse a linha de golo. Se o guarda-redes se encontrar fora do jogo, outro jogador pode tomar a sua posição, mas sem os seus privilégios e limitações.

WP 23.3 Quando o árbitro que controla a marcação do pénalti se certificar que os jogadores estão nas posições correctas, ordena a marcação do mesmo apitando e baixando simultaneamente o seu braço de uma posição vertical para uma horizontal.

*[**Nota**: Baixar o braço simultaneamente com a acção de apitar torna possível, em quaisquer circunstâncias, mesmo com o barulho dos espectadores, que o pénalti seja marcado de acordo com as Regras. Quando o árbitro levanta o braço, o jogador que vai marcar o pénalti concentra-se, pois sabe que imediatamente a seguir terá o sinal para a marcação.]*

WP 23.4 O jogador encarregue da marcação deverá ter a posse da bola e deverá fazer imediatamente o remate, com um movimento ininterrupto, directamente para a baliza. O jogador pode fazer o remate levantando a bola da água (Fig. 23) ou com a bola segura na mão erguida (Fig. 24), podendo levar

a bola (atrás) em sentido oposto ao da baliza, na preparação do remate para a frente, desde que a continuidade do movimento não seja interrompida antes de a bola deixar a mão do marcador.

*[**Nota:** Não há nenhuma indicação nas Regras que impeça um jogador de marcar um pénalti de costas para a baliza, desde que opte um acção (movimento) de semi ou total parafuso.]*

Figura 23

Figura 24

WP 23.5 Se a bola ressaltar dos postes, da trave da baliza ou do guarda-redes, continua em jogo, não sendo necessário que outro jogador jogue ou toque a bola antes de um golo poder ser marcado.

WP 23.6 Se, no preciso momento em que o árbitro conceder um pénalti, o cronometrista apitar para o fim de um período, todos os jogadores deverão sair da água antes do pénalti ser marcado, com excepção do o jogador encarregue da marcação e o guarda-redes defensor. Nesta situação, a bola estará imediatamente "morta" se ressaltar para o jogo dos postes, trave da baliza ou do guarda-redes.

WP 24 FALTAS PESSOAIS

WP 24.1 Uma falta pessoal será averbada contra qualquer jogador que cometer uma falta de exclusão ou um pénalti. O árbitro deverá indicar o número do gorro do jogador faltoso ao secretário.

WP 24.2 Ao receber a terceira falta pessoal, um jogador fica ser excluído para o resto do jogo, com substituição após a primeira das ocorrências referidas em WP 21.3. Se a terceira falta pessoal for uma falta de pénalti, a entrada do substituto será imediata.

WP 25 ACIDENTES, FERIMENTOS, DOENÇAS

WP 25.1 Um jogador só será autorizado a sair da água, sentar-se ou apoiar-se nos degraus ou lados da piscina durante o jogo, em caso de acidente, lesão, doença ou com a permissão de um árbitro. Um jogador que deixou a água legitimamente pode reentrar a partir da sua área de reentrada, numa paragem de jogo apropriada, com a permissão de um árbitro.

WP 25.2 Se um jogador estiver a sangrar, o árbitro deverá imediatamente ordenar a sua retirada da água, com entrada imediata de um substituto, continuando o jogo sem interrupções. Depois do sangramento ter parado, o jogador poderá participar no normal decorrer do jogo.

WP 25.3 Se ocorrer um acidente, lesão ou doença, sem sangramento, o árbitro pode, à sua discrição, suspender o jogo por um período máximo de três minutos, caso em que deverá avisar o cronometrista, de quando deverá começar a contar o período de suspensão de jogo.

WP 25.4 Se o jogo for interrompido por acidente, lesão, doença, sangramento ou por qualquer outra razão, a equipa com a posse da bola na altura da interrupção deverá pôr a bola em jogo no local em que o jogo foi interrompido, para reiniciar o jogo.

WP 25.5 Excepto nas circunstâncias previstas em WP 25.2 (sangramento), o jogador não será autorizado a tomar parte no resto do jogo, se um substituto tiver entrado no seu lugar.

REGRAS DE PÓLO AQUÁTICO PARA ESCALÕES DE IDADE

WPAG 1 Todos os jogadores pertencentes a escalões etários permanecem qualificados desde 1 de Janeiro até 31 de Dezembro seguinte, com a idade que tiverem na última hora (meia-noite) do dia 31 de Dezembro do ano da competição.

WPAG 2 Os escalões de idade para o Pólo Aquático masculino e feminino são como se segue:

15 anos de idade e mais novos
16, 17 e 18 anos de idade
19 e 20 anos de idade

A idade para os Campeonatos Mundiais Juniores é de 18 anos e mais novos e de 20 anos e mais novos.

APÊNDICE A

INSTRUÇÕES PARA USO DOS DOIS ÁRBITROS

1. Os árbitros têm o controlo absoluto do jogo e deverão ter iguais poderes para declarar faltas e pénaltis. Diferenças de opinião entre os árbitros não servirão como base para protestos ou apelos.

2. O comité ou organização que nomeia os árbitros terá poderes para designar o lado da piscina a partir do qual cada árbitro deverá arbitrar. Os árbitros mudarão de lado, na piscina, antes do início de qualquer período em que as equipas não mudem de campo.

3. No início do jogo e de cada período os árbitros irão posicionar-se na linha dos cinco (5) metros. O sinal para iniciar será dado pelo árbitro posicionado no mesmo lado que a mesa dos oficiais.

4. Após um golo, o sinal de recomeço será dado pelo árbitro que estava a controlar a situação de ataque quando o golo foi marcado. Antes de recomeçar o jogo os árbitros deverão assegurar-se que todas as substituições estão efectuadas.

5. Cada árbitro terá o poder para declarar faltas em qualquer parte do campo de jogo, mas cada árbitro deverá focar prioritariamente a sua atenção para a situação ofensiva de ataque na baliza à sua direita. O árbitro que não está a controlar a situação de ataque (o árbitro defensivo) deve manter uma posição tão perto da baliza sob ataque como a do jogador da equipa atacante mais afastado dessa baliza.

6. Quando conceder um lançamento livre, de baliza ou canto, o árbitro responsável pela decisão deverá apitar e ambos os árbitros deverão mostrar a direcção do ataque, para possibilitar que os jogadores nas diferentes partes da piscina vejam rapidamente a que equipa foi atribuída a falta. O árbitro responsável pela decisão apontará para o local onde o lançamento deve ser feito, se a bola se encontrar noutro local. Os árbitros deverão usar a sinalética estipulada no Apêndice "B", para indicar a natureza das faltas que assinalaram.

7. Se, na opinião do árbitro, um jogador persistir em jogar de uma maneira pouco desportiva ou proceder a simulação, o árbitro exibirá um cartão amarelo ao jogador ofensor. Se a acção continuar, o árbitro exibirá ao jogador em causa um cartão vermelho, visível para o campo de jogo e para a mesa de oficiais, visto ser considerado como falta grave. O árbitro assinalará então para a mesa o número do jogador excluído.

8. O sinal para a marcação de um pénalti deverá ser feito pelo árbitro do ataque, excepto no caso do jogador que vai marcar o pénalti ser esquerdino, caso em que este pode pedir que seja o árbitro defensivo a fazer o sinal.

9. Quando simultâneos lançamentos livres são concedidos por ambos os árbitros à mesma equipa, a marcação será feita pelo jogador a quem foi concedido o lançamento pelo árbitro de ataque.

10. Quando simultâneas concessões de faltas ordinárias são feitas a equipas adversárias, procede-se à marcação de um livre neutro, a ser feito pelo árbitro de ataque.

11. Quando simultâneas concessões são feitas por ambos os árbitros, sendo uma para falta ordinária e a outra para falta de exclusão ou de pénalti, a concessão da exclusão ou pénalti será aplicada.

12. Quando jogadores de ambas as equipas cometem uma falta de exclusão, simultaneamente, durante o jogo, os árbitros devem pedir a bola e garantir que ambas as equipas e os secretários sabem quem foi excluído. O cronómetro dos 30 segundos de posse de bola não é reiniciado e o jogo é retomado com um lançamento livre para a equipa que tinha a posse da bola. Se nenhuma das equipas tinha a pose da bola quando as exclusões simultâneas foram atribuídas, o jogo será retomado com um lançamento neutro.

13. No caso de atribuição simultânea de pénaltis a ambas as equipas, em primeiro lugar será marcado o pénalti a favor da equipa que teve por último a posse da bola. Depois de ter sido marcado o segundo pénalti, o jogo recomeçará com um lançamento livre para a equipa que tinha a posse de bola por último, feito na linha do meio campo ou atrás dela.

APENDICE B

SINAIS A SEREM UTILIZADOS PELOS OFICIAIS

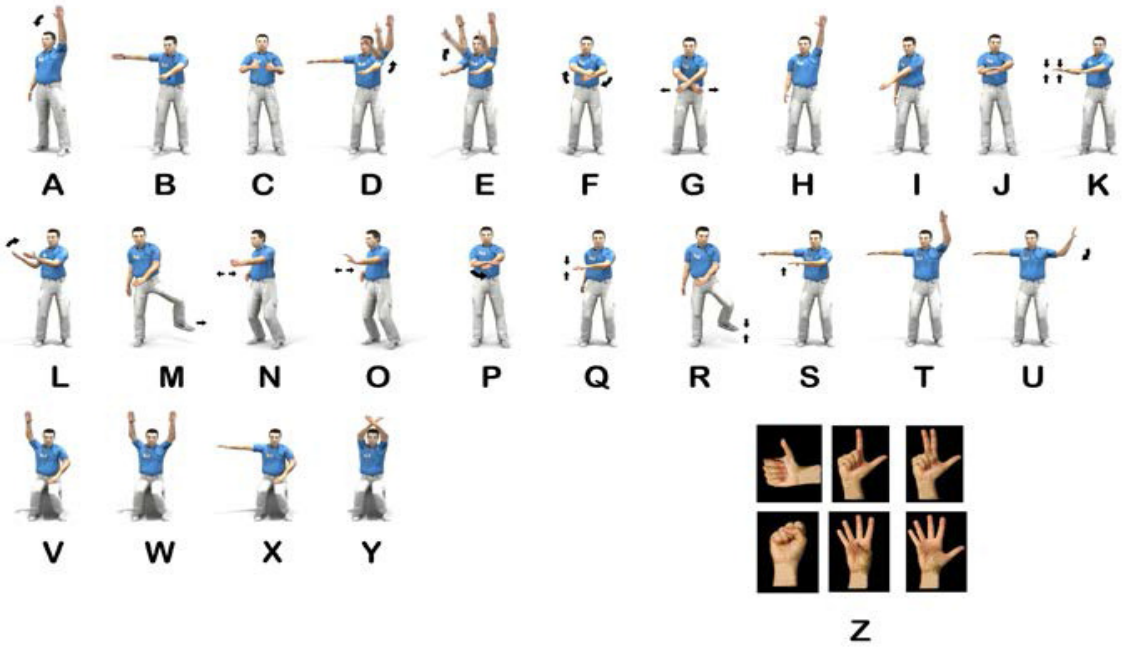


Fig. A – O árbitro baixa o braço da vertical para a horizontal apara assinalar (i) o inicio de um período (ii) o reinicio depois de um golo (iii) a marcação de um pénalti.

Fig. B - Apontar com um braço na direcção do ataque e com o outro assinalar o local onde a bola deve ser recolocada em jogo para marcar uma falta, um lançamento de baliza ou canto.
Fig. C - Para assinalar um lançamento neutro. O árbitro deve indicar o local onde a falta foi cometida, apontar os dois polegares para cima e pedir a bola.
Fig. D - Para indicar a exclusão de um jogador. O árbitro deve apontar para o jogador e depois mover rapidamente o braço em direcção ao limite do campo de jogo. O árbitro deve então indicar o número do gorro do jogador excluído, de uma maneira que seja visível para o campo de jogo e para a mesa.
Fig. E - Para indicar a exclusão simultânea de dois jogadores. O árbitro aponta com as duas mãos para ambos os jogadores, indica-lhes a exclusão como na figura D e assinala imediatamente os números dos seus gorros.
Fig. F - Para indicar a exclusão de um jogador por má-conduta. O árbitro indica a exclusão de acordo com o indicado na figura D (ou na E, se for aplicável) e depois faz a rotação das mãos uma em torno da outra, de uma maneira que seja visível para o campo de jogo e para a mesa exibindo, adicionalmente, ao jogador um cartão vermelho. O árbitro indica então o número do gorro do jogador para a mesa.
Fig. G - Para indicar a exclusão com substituição após quarto (4) minutos de um jogador. O árbitro indica a exclusão de acordo com o indicado na figura D (ou na E, se for aplicável) e depois cruza os braços, de uma maneira que seja visível para o campo de jogo e para a mesa exibindo, adicionalmente, ao jogador um cartão vermelho. O árbitro indica então o número do gorro do jogador para a mesa.

Fig. H - Para indicar a atribuição de um pénalti. O árbitro eleva um braço com os 5 dedos no ar. O árbitro indica então à mesa o número do jogador que cometeu a falta.
Fig. I – Para indicar a marcação de um golo. O árbitro assinala através de um apito e imediatamente apontando para o meio campo.
Fig. J - Para indicar a falta de exclusão por prender um adversário. O árbitro faz um movimento prendendo o pulso de uma mão com a outra mão.
Fig. K - Para indicar a falta de exclusão por afundar um adversário. O árbitro deve fazer um movimento para baixo, com ambas as mãos, a começar de uma posição horizontal.
Fig. L - Para indicar a falta de exclusão por puxar um adversário. O árbitro deve fazer um movimento de puxar com ambas as mãos estendidas na vertical e puxar em direcção ao seu corpo.
Fig. M - Para indicar a falta de exclusão por pontapear um adversário. O árbitro faz o movimento de pontapear.
Fig. N - Para indicar a falta de exclusão por agredir um adversário. O árbitro faz o movimento de agredir com um punho fechado, começando de uma posição horizontal.
Fig. O - Para indicar a falta ordinária de empurrar ou empurra-se de um adversário. O árbitro faz o movimento de empurrar do seu corpo, começando numa posição horizontal.
Fig. P - Para indicar a falta de exclusão por impedimento a um adversário. O árbitro faz o movimento de cruzar, com uma mão a cruzar por cima da outra.
Fig. Q - Para indicar a falta ordinária de afundamento da bola. O árbitro deve fazer um movimento para baixo com a mão, começando de uma posição horizontal.
Fig. R - Para indicar a falta ordinária de estar com os pés no chão. O árbitro levanta e baixa um dos pés.
Fig. S - Para indicar a falta ordinária de perder tempo na reposição da bola em jogo na marcação de um lançamento livre, lançamento de baliza ou canto. O árbitro deve levantar a mão uma ou duas vezes com a palma da mão virada para cima.
Fig. T - Para indicar violação da Regra dos dois metros. O árbitro deve indicar o número dois, colocando os dedos indicador e médio no ar, com o braço estendido na vertical.
Fig. U - Para indicar as faltas ordinárias de perda de tempo ou o expirar dos 30" (segundos) de posse de bola. O árbitro deve rodar a mão num movimento circular, duas ou três vezes.
Fig. V - Para um juiz de golo indicar o início do período.
Fig. W - Para um juiz de golo indicar um início ou reinício de período incorrecto, ou entrada imprópria de um jogador excluído ou de um seu substituto.
Fig. X - Para um juiz de golo indicar um lançamento de baliza ou um canto.
Fig. Y - Para um juiz de golo indicar a marcação de um golo.
Fig. Z - Para indicar o número de um jogador. Para possibilitar ao árbitro uma melhor comunicação com os jogadores e o secretário, a sinalização é feita usando as duas mãos sempre que o número exceder 5. Uma mão mostra 5 dedos e a outra mão mostra os restantes dedos, para que a sua soma seja o número do jogador. Para o número dez, mostra-se um punho fechado. Se o número exceder 10, uma mão mostra o punho fechado e a outra mão mostra os restantes dedos, para que a sua soma corresponda ao número do gorro do jogador.

APENDICE C

REGULAMENTOS PARA ACÇÕES DISCIPLINARES NO PÓLO AQUÁTICO

PREÂMBULO: Estes Regulamentos contêm regulamentos básicos para *fair-play*, comportamento ético e moral, e disciplina geral em Pólo Aquático.
Estes Regulamentos incluem medidas relacionadas com incidentes envolvendo as equipas, Federações de Pólo Aquático, secções de pólo Aquático das Federações Membro, jogadores, dirigentes e oficiais, fãs, espectadores mas também envolvendo oficiais de mesa ou quaisquer outras pessoas presentes em jogos de pólo aquático.
Os Regulamentos estarão em vigor a partir de 1 de Agosto de 2001 e substituem o Código adoptado pelo Bureau da FINA a 28 de Março de 2001.
O objectivo destes Regulamentos é garantir que o desporto Pólo Aquático será jogado numa maneira clara, sem perturbações, e sancionar incidentes, que estragam a imagem do Pólo Aquático ou que lhe trazem descrédito.

Artigo 1. SUBORDINADO E COMPLEMENTAR ÀS REGRAS DA FINA
1.1 - Estes Regulamentos são subordinado e complementares a todas as Regras FINA adoptadas pelos Congressos FINA (de quando em quando) e ao Código de Conduta FINA.
Artigo 2. OFENSAS POR OFICIAIS
2.1 - As sanções a serem impostas por ofensas cometidas por qualquer pessoa designada pela FINA como delegado, árbitro, juiz de golo ou oficial de mesa em qualquer jogo de pólo aquático serão a suspensão de continuar a sua participação no torneio em que a partida ocorreu, e um relatório será feito ao Bureau da FINA, ou se o Bureau não estiver reunido, ao Executivo da FINA, para consideração de sanções adicionais.
2.2 - Se uma pessoa designada pela FINA como delegado, árbitro, juiz de golo ou oficial de mesa num jogo de pólo aquático, comete uma ofensa referida nestes Regulamentos ou no Código de Conduta da FINA e que envolva enganar ou parcialidade, essa pessoa será suspendida de forma vitalícia.
Artigo 3. OFENSAS CONTRA OFICIAIS
3.1 - Qualquer ofensa cometida por qualquer membro de uma equipa ou oficial dessa equipa resultará numa suspensão mínima de um (1) jogo, até à suspensão máxima de todos os jogos de pólo aquático durante o período de um (1) ano.
3.2 - Se a ofensa inclui violência resultando em ferimento sério, uso de qualquer objecto duro ou qualquer outro tipo de violência contra o corpo, a suspensão mínima será para todos os jogos de pólo aquático durante um período de (1) ano, até uma suspensão máxima vitalícia para todos os jogos de pólo aquático.
3.3 - Se a ofensa é uma tentativa de cometer uma das ofensas referidas em 3.2, a suspensão mínima será três (3) jogos, até uma suspensão máxima de todos os jogos de pólo aquático durante um período de um (1) ano.
3.4 – As ofensas em 3.1, 3.2 e 3.3 envolvem actos cometidos desde 30 minutos antes do começo do jogo até 30 minutos depois do fim do jogo.
3.5 - Se uma das ofensa referidas em 3.1, 3.2 ou 3.3 é cometida por qualquer outra pessoa que um jogador ou oficial da equipa, a sanção mínima será um aviso ou exclusão do recinto, até uma sanção máxima de suspensão do direito a assistir a jogos de pólo aquático durante um determinado período, que pode mesmo ser vitalício.
3.6 - A sanção mínima para qualquer ofensa sob o Artigo 3 pode ser aumentada por uma segunda ou subsequente ofensa feita por qualquer indivíduo.
Artigo 4. OFENSAS CONTRA MEMBROS DA EQUIPA OU OFICIAIS DA EQUIPA
4.1 - Para brutalidade, ou qualquer ofensa não coberta pelas Regras FINA WP 20-22 cometida por um jogador contra outros jogadores ou oficiais da equipa, a suspensão mínima será de um (1) jogo, até um máximo de todos os jogos de pólo aquático durante um período de um (1) ano.
4.2 - Se a ofensa é cometida por um oficial da equipa contra qualquer jogador ou oficial da equipa, a suspensão mínima será de um (1) jogo, até ao máximo de uma suspensão vitalícia de jogos de pólo aquático.
4.3 - Se a ofensa é cometida por qualquer outra pessoa, a sanção mínima será a expulsão do recinto, até uma sanção máxima de suspensão do direito a assistir a jogos de pólo aquático durante um determinado período, que pode mesmo ser vitalício.
4.4 - A sanção mínima para qualquer ofensa sob o Artigo 4 pode ser aumentada por uma segunda ou subsequente ofensa feita por qualquer indivíduo.
Artigo 5. OUTRAS OFENSAS
5.1 - Para qualquer ofensa cometida por qualquer membro de equipa ou oficial da equipa contra representantes de meios de comunicação, espectadores, funcionários da piscina ou qualquer outra pessoa presente no recinto durante um jogo, a sanção mínima será a suspensão de todos os jogos de pólo aquático durante um período de um (1) ano, até uma sanção máxima de suspensão dos jogos de pólo aquático durante um determinado período, que pode mesmo ser vitalício.
5.2 - Para declarações orais ou escritas de carácter ou natureza abusiva e dirigidas contra a FINA, qualquer Federação, qualquer organizador, autoridade ou qualquer outra pessoa, e que não esteja coberto em mais nenhuma parte deste Código, a sanção mínima será a suspensão durante um período de seis (6) meses, até uma sanção máxima de suspensão vitalícia.
5.3 - A sanção mínima para qualquer ofensa sob Artigo 5 pode ser aumentada para tal período se o Comité Directivo assim o considerar apropriado.
Artigo 6. OFENSAS COMETIDAS PELAS EQUIPAS
6.1 - Se mais de três membros da mesma equipa, incluindo oficiais da equipa, cometerem ofensas sancionadas de acordo com os Artigos 3, 4 ou 5 no mesmo jogo, essa equipa será sancionada com a desqualificação do jogo e uma sanção mínima da suspensão no próximo jogo desse torneio, até uma sanção máxima da suspensão de participarem em qualquer competição pelo mesmo corpo durante um período de um (1) ano.
6.2 - Suspensão em 6.1 significa que para o jogo ou jogos para os quais a equipa foi suspensa será atribuída ao adversário(s) a vitória por 5-0.
Artigo 7. PROCEDIMENTOS PARA IMPOR SANÇÕES
7.1 - Sanções para ofensas em 3.1 e 3.5 serão impostas pelo Comité Directivo dentro das 24 horas que sucedem o fim do jogo, com notificação imediata ao jogador(es), oficial(is) da equipa, ou outra(s) pessoa(s) suspensas.

7.2 - O Comité Directivo terá o direito de suspender provisoriamente qualquer pessoa ou equipa que tenha cometido ofensas em 2.1, 2.2, 3.2, 3.3, 4.1, 4.2, 4.3, 5.1, 5.2, e 6.1, sujeitos à imediata apresentação por escrito do caso ao Bureau da FINA ou Quadro do Comité Organizador.
7.3 - Sanções de acordo com 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 impostas pelo Quadro do Comité Organizador.
7.4 - Sanção envolvendo desqualificação e suspensão de uma equipa de um ou mais jogos no mesmo torneio serão impostas pelo Comité Directivo dentro das 24 horas que sucedem o fim do jogo e notificação imediata aos oficiais da equipa, à Federação da equipa e ao Quadro do Comité Organizador.
7.5 - Sanções envolvendo suspensão de uma equipa de acordo com 6.1 por um período cobrindo mais que o torneio actual serão impostas pelo Quadro do Comité Organizador.
7.6 - Como usado nestes Regulamentos "suspensão" para ofensas diferentes das 3.1, 3.2, 3.5 e 4.1 quererá dizer, como pode ser especificado pelo Quadro do Comité Organizador, de competições ou que o individuo sancionado não participará em qualquer (ou algumas) actividades da FINA, as organizações continentais reconhecidas ou de qualquer Federação Membro da FINA, em qualquer disciplina de FINA incluindo como competidor, delegado, treinador, director, médico ou outro representante da FINA uma organização continental reconhecida ou uma Federação Membro. A suspensão terá efeito a partir da data especificada pela autoridade competente.
7.7 - Se um jogador ou oficial da equipa é suspenso de um jogo específico, a equipa terá o número de jogadores ou oficias de equipa no banco reduzidos em conformidade; desde que exista pelo menos um (1) oficial da equipa no banco.

Artigo 8. RESPONSABILIDADE DE PROVA

8.1 - Árbitros, oficiais de mesa ou direcção da competição terão a responsabilidade de estabelecer quais as ofensas que ocorreram, ao abrigo das Regras de Pólo Aquático e destes Regulamentos.

Artigo 9. - CONSIDERAÇÃO

9.1 - Na imposição de qualquer sanção deverão ser levados em conta, a natureza da ofensa, as circunstâncias em que ocorreu, a gravidade da ofensa, o carácter da acção e outras considerações que estejam em harmonia com os objectivos da FINA.

Artigo 10. APELOS

10.1 - Um indivíduo sancionado pelo Comité Directivo pode apelar ao Quadro do Comité Organizador no prazo de 21 dias a contar da data de recepção da decisão incluindo a sanção do requerente do apelo, de acordo com as regras do corpo apropriado.