

Sukeltajaliitto Ry

Uppopallon säännöt ja tuomariohjeet 2011

Päivitetty 22.10.2011

UPPOPALLON SÄÄNNÖT

Käännös tehty sääntöjen CMAS:in englanninkielisestä August 2011 versiosta.
Käännöksen tekijä: Juhani Honkanen.

Sääntötulkintoista ja kansallisista lisäyksistä vastaavat kirjoittajan lisäksi: Cem Ilksöz, Janne Lindell sekä Riku Riikonen. Edellä mainittujen lisäksi kirjoittaja on saanut neuvoja ja sääntötulkintoihin liittyviä tarkennuksia Timo ”Patu” Ruohomäeltä.

Uppopallon tiivistetty kuvaus

Uppopallo on mielenkiintoinen ja haastava kolmiulotteinen joukkuepeli, jota pelataan veden pinnalla ja pinnan alla uimahallien syvässä altaassa. Altaan syvyys vaihtelee 3,5 metrin ja 5 metrin välillä. Joukkueeseen kuuluu 12 pelaajaa, joista kuusi (6) on pelialueella ja loput toimivat vaihtopelaajina. Vaihtopelaajia voi vaihtaa ns. lentävällä vaihdolla. Pelaajilla on varusteinaan sukelluksen perusvälineet eli maski, snorkkeli ja räpylät sekä joukkuetunnuksina tummat tai valkoiset uima-asut ja asujen väriset numeroidut lakit. Pelin tarkoituksena on laittaa suolavedellä täytetty uppoava pallo altaan pohjassa oleviin vastajoukkueen maaleihin. Maaleina toimivat tukevat korit ja ne sijoitetaan altaan pohjaan pelialueen kumpaankin päähän. Pallon vapaa uppoamisnopeus on 1 – 1,2 metriä sekunnissa ja kovat, suoraan kulkevat syötöt voivat olla parhaimmillaan jopa kolmen metrin mittaisia.

Uppopallo on fyysinen kontaktilaji, jossa pallollista pelaajaa saa taklata sääntöjen määrittämässä rajoissa. Säännöt perustuvat hyvän urheiluhengen mukaiseen toimintaan ja normaaliin maalaisjärkeen. Perusajatuksena säännöissä on se, että pallottomaan pelaajaan ei saa kohdistua estämistä eikä kiinnipitämistä. Pallollisen pelaajan tapauksessakin yleensä riittää ajatus reilusta pelistä ja toisten pelaajien kunnioittamisesta. Jokaisessa ottelussa on kolme tuomaria, jotka vastaavat sääntöjen mukaisesta toiminnasta. Yksi tuomareista toimii maalla ja kaksi on vedessä pelialueen reunassa tarkkailemassa pelin kulkua. Tässä ohjeessa mainitut säännöt kertovat pelaajille miten peliä tulee pelata ja tuomarit varmistavat pelin aikana pelaajien toimivan sääntöjen määrämällä tavalla. Tuomareiden tärkein tehtävä onkin varmistaa, etteivät altaassa eivätkä myöskään altaan ulkopuolella olevat henkilöt vahingoita pelin tiimellyksessä toisiaan. Uppopallo on kuitenkin kaikesta huolimatta kontaktilaji ja pieniä sääntörikkomuksia saattaa pelaajille pallosta kamppaillessa tulla reilun pelin hengestä huolimatta. Uppopallo on kuitenkin erittäin mielenkiintoinen ja nopea joukkuepeli.

Sisällysluettelo

1 Määritelmät, pelialue ja pelivälineet.....	1
1.1 Määritelmät.....	1
1.1.1 Turnaus.....	1
1.1.2 Ottelu.....	1
1.1.3 Peli.....	1
1.1.4 Kokonaispelaika.....	1
1.1.5 Varsinainen pelaika.....	1
1.1.6 Rangaistuspallokipailu.....	1
1.1.7 Maatuomari.....	1
1.1.8 Vesituomari.....	1
1.1.9 Päätuomari.....	1
1.1.10 Jury.....	1
1.1.11 Kirjuripöytä.....	2
1.1.12 Joukkueenjohtaja.....	2
1.1.13 Pelikapteeni.....	2
1.1.14 Vaihtopelaaja.....	2
1.1.15 Varapelaaja.....	2
1.2 Pelialue (katso Liite 1).....	2
1.2.1 Pelialueen mitat.....	2
1.2.2 Pelialueen merkintä.....	2
1.2.3 Vaihtokäytävän merkintä.....	2
1.2.4 Vaihtoalue.....	3
1.2.5 Vaihtopenkki.....	3
1.2.6 Poistumisalue.....	3
1.2.7 Rangaistuspenkkialue.....	3
1.2.8 Vapaapallon suoja-alue.....	3
1.2.9 Keskiiviiva.....	3
1.2.10 Keskilinja.....	3
1.3 Maali (katso Liite 2).....	3
1.3.1 Maalien paikat.....	3
1.3.2 Maalin mitat.....	3
1.3.3 Maalin yläreunan pehmuste.....	4
1.4 Uppopallo (katso Liite 3).....	4
1.4.1 Pallon uppoamisnopeus.....	4
1.4.2 Pallon ympärystymitta.....	4
1.4.3 Pallon ulkonäkö.....	4
1.4.4 Pallon valinta.....	4
1.5 Merkinantolaitteisto.....	4
1.5.1 Merkinantolaitteisto.....	4
1.5.2 Laitteiden turvallisuus.....	4
1.5.3 Merkinantopainikkeiden lukumäärä.....	5
2 Joukkueen velvollisuudet, joukkuekokoontaminen ja välineet.....	6
2.1 Pelaajien ja joukkueenjohtajan velvollisuudet.....	6
2.1.1 Pelaajat ja joukkueenjohtaja ovat velvollisia.....	6
2.1.2 Joukkueenjohtajan velvollisuudet.....	6
2.1.3 Joukkueen kapteenin oikeudet.....	6
2.1.4 Protesti.....	6
2.2 Joukkueen kokoonpano.....	7
2.2.1 Pelaajien lukumäärä.....	7
2.2.2 Vaihtopelaajat.....	7

2.2.3	Varapelaajat.....	7
2.2.4	Vaihtoalue.....	7
2.3	Henkilökohtaiset varusteet.....	7
2.3.1	Epäkuntoiset varusteet.....	7
2.3.2	Henkilökohtaiset varusteet.....	8
2.3.3	Vahingoittamisen välttäminen.....	8
2.3.4	Vartalon liukkaus.....	8
2.3.5	Tartuntaa parantavat aineet.....	8
2.3.6	Happirikastettu ilma.....	8
2.3.7	Sääntöjen vastaiset varusteet.....	9
2.4	Joukkuetunnukset.....	9
2.4.1	Epäkuntoiset joukkuetunnukset.....	9
2.4.2	Joukkuevärit.....	9
2.4.3	Peliasujen värit.....	9
2.4.4	Joukkueiden kapteenit.....	9
2.4.5	Rannenauhat.....	10
2.4.6	Pelaajien henkilökohtaiset lisäsuojat.....	10
3	Toimihenkilöt ja jury.....	11
3.1	Määrä, nimitykset ja tehtävät.....	11
3.1.1	Tuomarien määrä.....	11
3.1.2	Maatuomari.....	11
3.1.3	Vesituomarit.....	12
3.1.4	Loukkaantunut pelaaja.....	12
3.1.5	Pelaaja, jolla tajunnan taso heikentynyt.....	12
3.1.6	Pallon vaihtaminen.....	12
3.1.7	Joukkueiden eroittaminen.....	12
3.1.8	Pelijaan pidentäminen.....	13
3.1.9	Ääni- ja käsimerkit.....	13
3.2	Toimihenkilöiden välineet.....	13
3.2.1	Tuomareiden välineet.....	13
3.2.2	Maatuomari.....	13
3.2.3	Vesituomarit.....	13
3.2.4	Tuomareiden henkilökohtaiset suojukset.....	13
3.2.5	Video.....	13
3.2.6	Jury.....	13
4	Ottelu.....	14
4.1	Pelin aloitus.....	14
4.1.1	Erän aloitus.....	14
4.1.2	Pelin aloitus maalin jälkeen.....	14
4.1.3	Pelin aloitus rangaistus pallon jälkeen.....	14
4.1.4	Joukkuepallo.....	14
4.1.5	Tuomaripallo.....	15
4.2	Pelaajien vaihto ja korvaaminen.....	15
4.2.1	Pelaajien vaihto pelin aikana.....	15
4.2.2	Varalla olevien pelaajien käyttäminen.....	16
4.3	Pelin kesto.....	16
4.3.1	Ottelun osat.....	16
4.3.2	Erätauko.....	16
4.3.3	Pelikatko.....	16
4.3.4	Pelin lopettaminen erän päättyessä.....	16
4.3.5	Ratkaisuun saakka pelattavat ottelut.....	16
4.3.6	Aikalisa.....	18

4.3.7 Merkinantojen järjestys.....	18
4.4 Pistelaskenta.....	18
4.4.1 Maalin hyväksyminen.....	18
4.4.2 Ottelutulos.....	19
4.4.3 Turnaustulos.....	19
4.4.4 Joukkueilla sama pistemäärä.....	19
4.5 Pelin pysäytys.....	19
4.5.1 Pelin pysäytys.....	19
4.5.2 Ottelukello.....	20
4.5.3 Äänimerkit pelin pysäyttämiseksi.....	20
5 Sääntörikkomukset.....	21
5.1 Sääntörikkomukset.....	21
5.1.1 Epäurheilijamainen tai provosoiva käytös.....	21
5.1.2 Tarpeettoman kova tai väkivaltainen pelaaminen.....	22
5.1.3 Liian monta pelaajaa vedessä.....	22
5.1.4 Väärä veteen meneminen tai vedestä poistuminen.....	23
5.1.5 Pelaajien väärä käyttö.....	23
5.1.6 Työntää vastustaja pois maalilta.....	23
5.1.7 Jättää palaamatta lähtöasemaan maalin jälkeen.....	23
5.1.8 Sääntöjen vastainen maalin ja allasseinän käyttö.....	24
5.1.9 Hyökätä vastustajan varusteita vastaan.....	25
5.1.10 Kuristusote.....	25
5.1.11 Väärä pallonkäsittely pelikatkon aikana.....	25
5.1.12 Yleisesti väärä toiminta.....	25
5.1.13 Kiinnipitäminen.....	26
5.1.14 Vapaapallon häirintä.....	26
5.1.15 Pallon piilotus aloituksessa.....	26
5.1.16 Viedä pallo pelialueen ulkopuolelle.....	26
5.1.17 Tarrautua altaan kiinteisiin rakenteisiin pelin aikana.....	27
5.1.18 Viivyttaa peliä tahallaan.....	27
5.1.19 Sääntörikkomus maalin estämiseksi.....	27
6 Rangaistukset.....	29
6.1 Varoitukset.....	29
6.1.1 Varoituksen syyt.....	29
6.1.2 Varoitushetki.....	29
6.1.3 Varoituksen antaminen.....	29
6.1.4 Pelaaja uusii käyttäytymisensä.....	29
6.1.5 Joukkue toistaa käyttäytymisensä – Joukkuevaroitus.....	29
6.2 Vapaapallo.....	30
6.2.1 Vapaapallon syyt.....	30
6.2.2 Vapaapallosta ilmoittaminen.....	30
6.2.3 Rikkoneen joukkueen pallon käsittely.....	30
6.2.4 Vapaapallon paikka.....	30
6.2.5 Vapaapallon antaminen.....	30
6.2.6 Vapaapallon aloitusmerkki.....	31
6.2.7 Väärin annettu vapaapallo.....	31
6.3 Jäähä.....	31
6.3.1 Jäähä.....	31
6.3.2 Jäähyrangaistusten syyt.....	31
6.3.3 Rikkoneen joukkueen pallon käsittely.....	32
6.3.4 Rangaistuspenkkialueelle siirtyminen.....	32
6.3.5 Jäähyn päättymisen merkinannot.....	32

6.3.6	Jäähyn päättyminen ennen varsinaisen rangaistusajan päättymistä.....	32
6.3.7	Jäähyt rangaistuspallokilpailun aikana.....	32
6.4	Rangaistuspallo.....	32
6.4.1	Rangaistus pallon määräämisen syy.....	32
6.4.2	Rikkoneen joukkueen pallon käsittely.....	32
6.4.3	Rangaistuspallojen ajankohta.....	33
6.4.4	Rangaistuspallojen suorittaminen.....	33
6.4.5	Rangaistuspallo päättyy.....	33
6.4.6	Puolustajan sääntöjenvastainen toiminta.....	34
6.4.7	Hyökkääjän sääntöjenvastainen toiminta.....	34
6.4.8	Rangaistuspallokilpailu.....	34
6.5	Etusääntö ja siirretty rangaistus.....	34
6.5.1	Etusääntö.....	34
6.5.2	Siirretty rangaistus.....	34
6.6	Pelaajan karkoittaminen vedestä.....	35
6.6.1	Epäurheilijamainen tai väkivaltainen käytös.....	35
6.6.2	Toistuvat sääntörikkomukset.....	35
6.6.3	Pelaajan karkoitus turnauksen aikana.....	35
6.6.4	Karkoitettu pelaaja.....	36
7	Järjestäminen.....	36
7.1	Vastuu pelialueesta.....	36
7.2	Vastuu sääntömuutoksista tietyissä mestaruuskisoissa.....	36
7.3	Toimitsijoiden hankintavastuu.....	36
7.4	Vastuu palloista.....	36
7.5	Vastuu tuomarien välineistä.....	36
7.6	Pelaajien vastuut.....	37

1 Määritelmät, pelialue ja pelivälineet

1.1 Määritelmät

1.1.1 Turnaus

Turnaus nimitystä käytetään useamman kuin yhden ottelun kestävästä ottelutapahtumasta. Turnaus on kokonaisuus, joka sisältää kaikki yhdessä ottelutapahtumassa pelattavat ottelut ensimmäisestä ottelusta viimeiseen otteluun.

1.1.2 Ottelu

Aika ensimmäisen erän alusta viimeisen erän tai rangaistuspallo loppuun. Otteluun sisältyvät myös erien tai rangaistuspallojen väliajat ja aikalisät.

1.1.3 Peli

Aika ensimmäisen erän alusta viimeisen erän tai rangaistuspallo loppuun. Peliin ei sisälly erien ja rangaistuspallojen väliajat sekä aikalisät.

1.1.4 Kokonaispeliaika

Aika, jolloin pelikello käy, mukaan lukien rangaistuspallo.

1.1.5 Varsinainen peliaika

Peliin käytetty aika, jolloin pelikello on käynnissä. Peliajan ylittävien tai sen päättymisen jälkeen suoritettavien rangaistuspallojen suoritus aika ei sisälly varsinaiseen peliaikaan.

1.1.6 Rangaistuspallokilpailu

Sarja ottelun loppuksi pelattavia rangaistuspalloja, joka sisältää vähintään kolme (3) rangaistuspalloa kummallekin joukkueelle.

1.1.7 Maatuomari

Maatuomari toimii ottelun päätuomarina. Hänen paikkansa on altaan laidalla, pelialueen sivulla.

1.1.8 Vesituomari

Ottelua on tuomitsemassa vedessä kaksi vesituomaria, yksi kummallakin puolella pelialuetta.

1.1.9 Päätuomari

Turnauksen tai kilpailun päätuomari. Maailman- tai maanosamestaruuskilpailuissa CMAS nimittää päätuomarin.

Kansallinen lisäys: Liiton järjestämissä kansallisissa sarjoissa päätuomarin nimeää uppopallovallio-kunta. Turnauksissa päätuomarin nimeää turnauksen järjestäjä.

1.1.10 Jury

Jury valitaan CMAS:n sääntöjen ja määräysten mukaisesti joukkueenjohtajien kokouksessa. Sillä on

turnauksen korkein päätävävalta.

1.1.11 Kirjuripöytä

Pöytäkirjaa ja yleisen käytännön mukaisesti myös peliaikaa ylläpitäville henkilöillä on käytössään kirjuripöytä, joka on sijoitettu pelialueen sivuun maatuomarin taakse. Kirjuripöydällä sijaitsee myös ajanottolaitteisto sekä ajanottoon varatut ylimääräiset kellot. Yleensä kirjureiden tehtävänä on kirjata pelitapahtumat ottelupöytäkirjaan sekä vastata peliaikaa mittaavista ajanottolaitteistosta sekä ottelutuloksen näyttämisestä.

1.1.12 Joukkueenjohtaja

Joukkuetta edustava henkilö. Normaalisti joukkueenjohtaja on joukkueen pelikokoonpanon ulkopuolella oleva henkilö.

1.1.13 Pelikapteeni

Pelin aikana joukkuetta edustava pelaaja. Valitaan ottelukokoonpanoon kuuluvista pelaajista.

Varapelaajaksi merkitty pelaaja ei voi toimia pelikapteenina. Pelikapteeni ilmoitetaan ottelupöytäkirjaan merkinnällä C (captain).

1.1.14 Vaihtopelaaja

Yksi pelaavista, korkeintaan kahdestatoista pelaajasta, joka ei sillä hetkellä ole pelialueella eikä rangaistuspenkkialueella.

1.1.15 Varapelaaja

Yksi, joukkueen korkeintaan viidestätoista, ottelupöytäkirjaan listatusta pelaajasta, joka ei pelaa tai ole vaihtopelaaja on varapelaaja. Varapelaaja ilmoitetaan ottelupöytäkirjaan merkinnällä R (reserve).

1.2 Pelialue (katso Liite 1)

1.2.1 Pelialueen mitat

Pituus: Pelialueen tulee olla 12-18 m pitkä.

Leveys: Pelialueen tulee olla 8-12 m leveä.

Syvyys: Veden syvyyden tulee olla 3.5-5 m.

Altaan sivuseinien tulee mieluummin olla kohtisuorat pohjaan nähden.

Portaat, kourut, altaan reunalla olevat veteen päin kallistuvat luiskat, lähtökorokkeet jne. eivät ole osa pelialuetta, vaikka ne olisivatkin pelialueella.

1.2.2 Pelialueen merkintä

Pintaköysi rajaa pelialueen avoimen sivun. Altaan pohjassa, pintaköyden kanssa samalla kohdalla, tulee myös olla pelialueen rajaava pohjamerkintä tai köysi.

1.2.3 Vaihtokäytävän merkintä

Vaihtokäytävä alkaa pelialueen avoimen sivun rajaavasta pintaköydestä. Vaihtokäytävän toisen

reunan rajaava reunaköysi on pelialuetta osoittavan köyden kanssa samansuuntainen ja on 3 m:n etäisyydellä siitä. Köysien väli osoittaa vaihtokäytävän.

1.2.4 Vaihtoalue

Vaihtoalueet ovat altaan molemmin puolin pelialueen ja vaihtokäytävän päissä ja ne osoitetaan altaan reunalle merkityillä viivoilla. Pelialueen lyhyen sivun koko pituus ja vaihtokäytävä ovat vaihtoaluetta.

Vaihtoalue tulee merkitä ja tarvittaessa myös rajata siten, että pelaajille taataan pelirauha koko ottelun ajan.

1.2.5 Vaihtopenkki

Vaihtopenkki tai tuolit (6 kpl) ovat vaihtoalueella vaihtokäytävän kummassakin päässä.

1.2.6 Poistumisalue

Pelialueelta poistuminen tapahtuu pelialueen lyhyistä päädyistä ja poistumisalue päättyy pelialueen rajaavaan pintaköyteen. Vaihtokäytävä ei kuulu poistumisalueeseen.

1.2.7 Rangaistuspenkkialue

Rangaistuspenkkialue sijaitsee maatuomarin puoleisella pelialueen pitkällä sivulla lähellä joukkueen vaihtoaluetta, mutta kuitenkin erillään siitä.

1.2.8 Vapaapallon suoja-alue

Vapaapallon suoja-aluetta on kahden metrin säteen sisäpuolella oleva pallomainen alue vapaapallon syöttöpaikasta.

1.2.9 Keskiviiva

Keskiviiva on altaaseen kuviteltu viiva, joka on yhtä pitkän matkan päässä kummankin joukkueen vaihtoalueesta.

1.2.10 Keskilinja

Keskilinja on altaaseen kuviteltu linja, joka kulkee molempien joukkueiden maalin keskipisteen läpi ja jakaa näin pelialueen kahteen yhtäsuureen osaan.

1.3 Maali (katso Liite 2)

1.3.1 Maalien paikat

Maalit ovat kaksi tukevaa koria, jotka sijaitsevat uima-altaan pohjalla seinää vasten pelialueen päätyjen keskipisteessä. Maalit tulee sijoittaa niin lähelle seinää, että palloa ei pystytä pelaamaan maalin ja seinän välistä. Maalit eivät saa olla helposti liikuteltavissa ottelun aikana.

1.3.2 Maalin mitat

Maalin tulee olla 445 – 455 mm korkea ja yläosan sisämitta pehmusteen sisäreunasta mitattuna 390–400 mm.

1.3.3 Maalin yläreunan pehmuste

Maalin yläreuna tulee peittää pehmeällä, pelaajien vahingoittumista estävällä pinnoitteella.

1.4 Uppopallo (katso Liite 3)

1.4.1 Pallon uppoamisnopeus

Uppopallon pelaamiseen käytetään negatiivisen nosteen omavaa vedellä täytettyä palloa. Pallon uppoamisnopeuden tulee olla 1000–1250 mm sekunnissa (katso liite 3).

1.4.2 Pallon ympärysmitta

Pallon ympärysmittan tulee olla miesten ja A-nuorten (U21) otteluissa 520–540 mm ja naisten otteluissa 490–510 mm.

1.4.3 Pallon ulkonäkö

Pallon tulee olla hyvän kontrastin aikaansaamiseksi väriltään musta-valkoinen tai joku muu tumma väri sekä valkoinen. Pallo voi myös olla kokonaan punainen. Pallon tulee olla vedessä hyvin näkyvä.

1.4.4 Pallon valinta

Maailman- tai maanosamestaruuskilpailuissa jokaisella joukkueella on mahdollisuus esittää oma pallonsa pelipalloksi. Tuomarit tarkistavat pallojen ympärysmittan, uppoamisen, kovuuden, oteominaisuudet, värin, värieron, suuntavakavuuden jne. Testipaikka ja testausaika päätetään joukkueenjohtajien kokouksessa. Tarpeen vaatiessa tuomarit voivat vähentää testattavien pallojen määrää.

Jokaisen joukkueen edustaja voi olla mukana äänestämässä, mitä palloja turnauksessa käytetään. Pallojen joukosta valitaan kolme palloa valitaan sekä miesten tai A-nuorten (U21) että naisten peleihin. Pallot merkitään selvästi ja pidetään helposti saatavilla kirjuri-pöydän välittömässä läheisyydessä. Pallot tulee pitää riippumassa erillisissä verkkokasseissa tai vesiastiaan upotettuina.

Kansallinen lisäys: Liiton järjestämissä kansallisissa sarjoissa joukkueet valitsevat pelipallon. Kiistatilanteissa päätuomarilla on oikeus pallon valintaan. Kansallisissa turnauksissa turnauksen järjestäjä vastaa pelipallojen valinnasta. Kansallisissa sarjoissa ja turnauksissa käytettävien pallojen tulee olla sääntöjen mukaiset.

1.5 Merkinantolaitteisto

1.5.1 Merkinantolaitteisto

Merkinantolaitteisto tulee hankkia ja sen toiminta tulee varmistaa ennen turnausta. Äänimerkkien tulee kuulua selvästi koko pelialueella, vaihtokäytävässä ja maalla.

1.5.2 Laitteiden turvallisuus

Kaikkien allastiloissa käytettävien laitteiden tulee olla turvallisia käyttää. Niiden tulee olla kansallisten määräysten mukaisesti hyväksytyjä käytettäväksi kosteissa tiloissa.

1.5.3 Merkinantopainikkeiden lukumäärä

Kaikilla kolmella tuomarilla tulee olla merkinantolaitteiden hallintapainikkeet niin, että painikkeet ylettyvät tuomarin koko liikkumisalueelle. Vesituomarien tulee ylettyä ainakin maaleille sekä niiden taakse ja maatuomarin pitää pystyä liikkumaan vähintään pelialueen koko pituudella.

Maailman- tai maanosamestaruuskilpailuissa tulee olla vähintään kaksi (2) merkinantolaitteistoa ja lisäksi myös metalliset, kädessä pidettävät merkinantolaitteet sähköisten merkinantolaitteistojen vikatilanteita varten.

2 Joukkueen velvollisuudet, joukkuekokoonpano ja välineet

2.1 Pelaajien ja joukkueenjohtajan velvollisuudet

2.1.1 Pelaajat ja joukkueenjohtaja ovat velvollisia

- 2.1.1.a Käyttätymään urheilua edistävällä tavalla koko turnauksen ajan
- 2.1.1.b Tuntemaan säännöt ja toimimaan niiden mukaan
- 2.1.1.c Varmistumaan, että varusteet ovat sääntöjen mukaiset koko ottelun ajan
- 2.1.1.d Noudattamaan tuomarien ohjeita koko ottelun ajan

2.1.2 Joukkueenjohtajan velvollisuudet

- 2.1.2.a Toimittaa järjestäjän ilmoittamana aikana ja ilmoittamaan paikkaan pelaajaluettelon, jossa on joukkueen johtajan sekä pelaajien nimet sekä ottelussa käytettävät lakkinumerot. Pelikapteeni merkitään pelaajaluetteloon kirjaimella "C" ja varalla olevat pelaajat kirjaimella "R".
- 2.1.2.b Vastata kaikkien peliin kuulumattomien pelaajien käytöksestä vaihtoalueella. (vrt. 2.2.4.c)
- 2.1.2.c Allekirjoittaa joukkueen puolesta kaikki protestit.
- 2.1.2.d Ellei joukkueen johtajan nimeä ole ilmoitettu pöytäkirjaan, pelikapteeni katsotaan joukkueenjohtajaksi. Ellei pelikapteenia ole ilmoitettu, pelaaja pienimmällä lakkinumerolla (ei varalla oleva pelaaja) katsotaan sekä pelikapteeniksi että joukkueenjohtajaksi.

2.1.3 Joukkueen kapteenin oikeudet

Kun joukkueen kapteeni on merkitty pöytäkirjaan (vrt. sääntö 2.1.2.a) ja hänet voidaan tunnistaa säännön 2.4.4 mukaisesti, hänellä on oikeus mennä pelin aikana keskustelemaan maatuomarin kanssa sääntöjen tulkintaan liittyvistä kysymyksistä.

Pelikapteeni voidaan myös kutsua maatuomarin luo kuulemaan tietoja otteluun liittyen, esim. koskien varoituksia jne. Kapteenien kutsuminen koolle on välttämätöntä tilanteissa, joissa joukkueille tulee jakaa tietoa otteluun liittyen (vrt. Sääntö 6.1.3).

2.1.4 Protesti

- 2.1.4.a Joukkue voi normaalisti jättää protestin ottelusta vain, jos kukaan joukkueen jäsenistä ei ole vielä allekirjoittanut ottelupöytäkirjaa.
- 2.1.4.b Protesti tulee jättää kirjallisena järjestäjälle 30 minuutin kuluessa ottelupöytäkirjaan merkitystä päättymisajasta. Protestimaksu tulee maksaa protestin jättämisen yhteydessä. (vrt. sääntö 3.1.2.m).
- 2.1.4.c Protestin voi allekirjoittaa vain joukkueenjohtaja. (vrt. säännöt 2.1.2.c ja 2.1.2.d)
- 2.1.4.d Joukkueenjohtajan tulee varmistaa, että protesti toimitetaan oikealle vastaanottajalle ja että vastaanottaja merkitsee protestiin vastaanottajan nimen sekä kuittauksen protestimaksusta sekä allekirjoittaa protestin koko nimellään.

2.2 Joukkueen kokoonpano

2.2.1 Pelaajien lukumäärä

Joukkueen ottelukokoonpano koostuu enintään 15 pelaajasta, joista ottelun alkaessa tulee olla kuusi vedessä, kuusi vaihdossa ja loput kolme toimivat varapelaajina.

Joukkueessa voi olla vähemmän kuin 15 pelaajaa, mutta pelin alkaessa joukkueessa tulee kuitenkin olla vähintään kuusi (6) pelaajaa.

2.2.2 Vaihtopelaajat

Kaikkia ottelussa pelaavia 12 (tai vähintään kuutta) pelaajaa, jotka ovat vaihtoalueella, kutsutaan vaihtopelaajiksi. Muiden, kuin kuuden (6) vedessä olevan pelaajan, tulee olla vaihtoalueella koko ottelun ajan.

2.2.3 Varapelaajat

Varapelaajat saavat olla pelin aikana vaihtoalueella tai sen ulkopuolella. Vaihtoalueella ollessaan, heidän tulee kuitenkin noudattaa sääntöä 2.2.4.

Varapelaajilla on oikeus valmistautua otteluun altaassa, jos altaassa on tilaa vaihtokäytävän ja pelialueen ulkopuolella.

2.2.4 Vaihtoalue

- 2.2.4.a Joukkueilla saa olla vaihtoalueella muitakin, kuin pelaavia henkilöitä ottelun aikana. Näitä henkilöitä ovat esimerkiksi varapelaajat, joukkueen huoltajat, valmentajat ja muut joukkuetta avustavat henkilöt. Heitä kutsutaan joukkueen lisähenkilöiksi. Joukkueenjohtaja on vastuussa heidän käytöksestään (vrt. sääntö 2.1.2.b).
- 2.2.4.b Kaikkien vaihtoalueella olevien joukkueen lisähenkilöiden tulee olla helposti erotettavissa pelaajista ja heidän tulee peittää vähintään ylävartalonsa ja hartiansa. Heillä ei saa olla yllään lakkia, maskia tai räpylöitä. Maatuomari voi vaatia joukkueen lisähenkilöitä poistumaan alueelta, mikäli heidän havaitaan estävän tuomitsemista tai muulla tavalla sekaantuvan otteluun.
- 2.2.4.c Kaikkien vaihtoalueella olevien henkilöiden tulee noudattaa ottelun sääntöjä. Joukkueen lisähenkilön rikkoessa sääntöjä, voidaan siitä rangaista joukkuetta. Mikäli rangaistuksena on jäähy, tuomari pyytää joukkuetta valitsemaan rangaistavan pelaajan. Jos joukkue ei reagoi pyyntöön, tuomari valitsee pelaajan sattumanvaraisesti. Rangaistuksen aiheuttaneen henkilön tulee jättää vaihtoalue ja sen välitön ympäristö.

2.3 Henkilökohtaiset varusteet

2.3.1 Epäkuntoiset varusteet

Tuomareilla on oikeus poistaa vedestä pelaaja tai estää pelaajan siirtyminen pelialueelle, mikäli pelaajan varusteet eivät täytä henkilökohtaisiin varusteisiin liittyviä määräyksiä. Edellä mainitussa tapauksessa pelaajalle voidaan antaa myös jäähy.

Pelaaja ei saa palata veteen ennen, kuin maatuomari on vakuuttunut, että varusteet ovat sääntöjen määrämässä kunnossa.

2.3.2 Henkilökohtaiset varusteet

Jokaisella pelaajalla tulee olla varusteinaan lakki, uima-asu, maski, räpylät ja rannenuhat. Snorkkelin käyttö on myös sallittu.

- 2.3.2.a Varusteiden kaikki, mahdollisesti vahinkoa aiheuttavat, ulkonevat reunat tulee peittää.
- 2.3.2.b Räpylät saa varmistaa kolmiokiristimin.
- 2.3.2.c Räpylät saavat olla niin pitkiä kuin halutaan.
- 2.3.2.d Monoräpylöitä ei saa käyttää.
- 2.3.2.e Räpylöiden tulee olla pinta-alaltaan riittävän isokokoiset sekä riittävän jäykät potkujen aiheuttamien vammojen vähentämiseksi tai niiden estämiseksi.
- 2.3.2.f Räpylöiden tulee olla muotoilultaan sellaiset, ettei niillä voi vahingoittaa muita henkilöitä.
- 2.3.2.g Mikäli pelaajan henkilökohtaisissa varusteissa on käytetty haurasta tai helposti rikkoutuvaa materiaalia on pelaajan huolehdittava, että välineet eivät rikkoutuessaan voi vahingoittaa ketään.
- 2.3.2.h Korvavaurioiden välttämiseksi lakeissa tulee olla asennettuina korvasuojukset. Lakissa olevia korvasuojuksia ei saa poistaa tai muuttaa mitenkään.
- 2.3.2.i Numerolakin alla oleva kuminen uimalakki, ei saa peittää korvakäytävää. Syynä on korvavaurioiden välttäminen. Uimalakin värityksen tulee olla joukkuevärin kaltainen.
- 2.3.2.j Jokaisella kokoonpanossa mainitulla pelaajalla tulee olla eri pelinumero. Numero on oltava väliltä 1-99. Pelaajan numeron tulee näkyä selvästi kaikille kolmelle tuomarille. Lakin numeron ollessa joko osittain tai kokonaan peittynyt, pelaajan tulee kirjoittaa pelinumero olkapäihinsä käyttäen vedenkestävää kynää. Ihoon tehdyn numeron täytyy näkyä koko ottelun ajan.

2.3.3 Vahingoittamisen välttäminen

- 2.3.3.a Pelaajat eivät saa käyttää vahinkoa tuottavia varusteita.
- 2.3.3.b Kynnet tulee leikata lyhyiksi, eivätkä ne saa olla terävät.
- 2.3.3.c Sormien sitominen yhteen pehmeällä teipillä sallitaan, kunhan sormet pysyvät taipuisina.
- 2.3.3.d Kaikki esiin työntyvät reunat maskissa ja räpylöissä täytyy tasoittaa tai peittää. Peittämisen voi tehdä teipillä tai muulla samankaltaisella aineella.
- 2.3.3.e Pelaajan, joka huomaa, tai olisi pitänyt huomata, että hänen varusteensa voivat olla vaaralliset, tulee heti lähteä vedestä. Lisäksi hänen tulee välittömästi ilmoittaa maatuomarille mahdollisista pelialueella olevista, vaaraa tuottavista, varusteista.

2.3.4 Vartalon liukkaus

Jos pelaajan vartalo on märkänä liukas, häntä voidaan kieltää osallistumasta otteluun. Mitään vartalon osaa ei saa rasvata, voidella tai käsitellä muullakaan ihoa liukastavalla aineella. (vrt. sääntö 3.1.2.c)

2.3.5 Tartuntaa parantavat aineet

Ei ole sallittua käyttää mitään tartuntaa parantavaa ainetta missään vartalon osassa. (vrt. sääntö 3.1.2.c).

2.3.6 Happirikastettu ilma

Pelaajaluettelossa mainittu pelaaja ei saa hengittää hapella tai jollain muulla aineella rikastettua ilmaa. Pelaajan, joka hengittää hapetta tai hapella rikastettua ilmaa, katsotaan automaattisesti poistuneen ottelusta, eikä hän saa enää palata takaisin otteluun.

Käytettäessä happea ensiapuna, ei asiasta tarvitse tiedottaa tuomareille etukäteen, mutta tieto hapen käytöstä tulee antaa niin pian kuin mahdollista.

2.3.7 Sääntöjen vastaiset varusteet

Pelaaja voi korjata pelissä vioittuneet varusteensa vedessä, mikäli hän voi tehdä sen häiritsemättä ottelun kulkua tai toisten pelaajien turvallisuutta.

Pelaajan lähtiessä vedestä korjaamaan viottuneita varusteitaan, tulee se tehdä normaalina vaihtona joukkueen poistumisalueen kautta. (vrt. sääntö 4.2.1 ja 2.2.2)

2.4 Joukkuetunnukset

2.4.1 Epäkuntoiset joukkuetunnukset

Tuomareilla on oikeus poistaa vedestä pelaaja tai estää pelaajan palaaminen veteen, mikäli pelaaja ei täytä joukkueen tunnistamiseen kohdistuvia määräyksiä. Edellä mainitussa tapauksessa pelaajalle voidaan antaa myös jäähy.

Pelaaja ei saa palata veteen ennen kuin maatuomari on vakuuttanut, että varusteet ovat sääntöjen määrämässä kunnossa.

2.4.2 Joukkuevärit

Kaikilla joukkueen jäsenillä tulee olla samanväriset uima-asut ja numeroidut lakit (vrt. sääntö 2.4.3).

Mikäli pelaajalla on numeroidun lakin alla esimerkiksi uimalakki tai jokin muu päätä suojaava pehmuste, kaikkien numeroidun lakin alta näkyvien osien tulee olla samanväriset.

2.4.3 Peliasujen värit

Kummallakin joukkueella tulee olla tummansiniset tai mustat sekä valkoiset uima-asut ja peliasun väriset numeroidut lakit.

Uima-asuissa voi olla pieniä maan lipun väreissä olevia alueita, kuten joukkueen tai maan nimi jne., mutta päävärin tulee olla selvästi hallitseva. Vastavärillä toteutettu reunus uima-asussa ei ole sallittu. Naisten uima-asuissa olkanauhojen sekä yläetuosan tulee noudattaa pääväriä.

Uima-asun tulee olla vedessä selvästi joko tumma tai vaalea. Läpinäkyvät asut, joissa on tummempi asu alla tai vastavärisen asun näkyminen uima-asun läpi tai sen ulkopuolelta on tulkittava yhteen sopimattomiksi.

2.4.4 Joukkueiden kapteenit

Joukkueiden kapteenit tulee merkitä ottelupöytäkirjaan kirjaimella "C" (capitain). Kapteeneilla tulee olla joukkueen asun värinen nauha toisen käsivartensa yläosassa.

Mikäli kapteeni vaihdetaan pois kentältä, hän loukkaantuu ottelun aikana tai hänet karkoitetaan ottelusta, joukkueelle annetaan kohtuullinen aika uuden kapteenin valitsemiseen ja joukkueen asun värisen nauhan asettamiseen hänen käsivartensa yläosaan. Uuden kapteenin pelinumero tulee merkitä ottelupöytäkirjaan. Joukkueen viivyttäessä tahallisesti pelin aloitusta, ottelun päätuomarilla

on oikeus määrätä ja joukkueella on myös oikeus valita kapteeniksi pienimmällä pelinumerolla peliin osallistuva pelaaja. Tällöin kapteenilla ei tarvitse olla joukkueen asun väristä nauhaa toisen käsivartensa yläosassa.

2.4.5 Rannenuhat

Pelaajien tulee käyttää joukkueen asujen värisiä rannenuhoja. Sormien työntäminen rannenuhojen alle pitää olla estettynä.

2.4.6 Pelaajien henkilökohtaiset lisäsuojat

Pelaajat saavat käyttää joko peliasun tai ihon värisiä henkilökohtaisia kyynärpää-, polvi- jne suojuksia, jotka ovat valmistettu pehmeästä aineesta. Lisäsuojukset eivät saa kuitenkaan aiheuttaa vammaa toisille pelaajille, kuten viiltää ihoa rikki, tarttua sormiin jne. (vrt. sääntö 2.3.3.a.)

3 Toimihenkilöt ja jury

3.1 Määrä, nimitykset ja tehtävät

3.1.1 Tuomarien määrä

Jokaista ottelua on tuomitsemassa vähintään kolme tuomaria ja heidän päätöksensä ovat sitovia. (vrt. 3.2.5)

3.1.2 Maatuomari

Maatuomari tarkkailee peliä altaan laidalta ja on vastuussa:

- 3.1.2.a Kaikista peliin liittyvistä osatekijöistä ja pelin yleisjohdosta.
- 3.1.2.b Pelialueesta, vaihtalueista, rangaistuspenkkialueista, maaleista ja pallosta. Kaikki eroavuudet sääntöihin tulee merkitä ottelupöytäkirjaan.
- 3.1.2.c Varusteiden, märän kehon liukkauden ja liiallisen tahmeuden jne. tarkastuksesta ennen ottelua molempien joukkueiden osalta.
- 3.1.2.d Tarkastuksesta, että pelaajien nimet ja numerot ovat viety ottelupöytäkirjaan ennen ottelun alkua.
- 3.1.2.e Pelin käynnistysmerkistä
 - Kunkin erän aloituksessa
 - Maalin jälkeisessä aloituksessa
 - Vapaapallojen käynnistyksestä
 - Joukkuepallojen käynnistyksestä
 - Tuomaripallojen käynnistyksestä
 - Rangaistuspallojen käynnistyksestä
- 3.1.2.f Peli ajasta
- 3.1.2.g Vaihtopelaajista
- 3.1.2.h Jäähystä
- 3.1.2.i Kaikista havaitsemistaan sääntörikkomuksista
- 3.1.2.j Jatkuva peliajasta pelaajien varusteiden tarkkailusta ja valvoo sääntöjen vastaisten varusteita käyttävän pelaajan pelialueelta poistumisen sekä estää sääntöjen vastaisia varusteita käyttävän pelaajan pelialueelle palaamisen.
- 3.1.2.k Pelaajavaihdoista
- 3.1.2.l Ottelupöytäkirjan pidosta
- 3.1.2.m Ottelun päättymisajan merkitsemisestä ottelupöytäkirjaan
- 3.1.2.n Ratkaista parhaalla ymmärryksellään tilanteet, joita nämä säännöt eivät kata.

Maatuomarilla voi olla yksi tai useampia apulaisia hoitamassa hänen puolestaan esimerkiksi seuraavia tehtäviä:

- Ajanotto
- Ottelupöytäkirjan pito
- Pelaajien henkilökohtaisten välineiden tarkastaminen ennen ottelun alkua
- Pelaajien valvominen jäähypenkkialueella
- Vaihtojen valvominen
- Karkotettujen pelaajien valvominen
- Välineitään korjaamaan nousevien pelaajien valvominen.

3.1.3 Vesituomarit

Kaksi tuomaria on vedessä, yksi kummallakin puolella pelialuetta ja heitä kutsutaan vesituomareiksi.

Vesituomarit vastaavat:

- 3.1.3.a Havaituista sääntörikkomuksista
- 3.1.3.b Ilmoittavat kahdella pitkällä äänimerkillä, että maali on tehty
- 3.1.3.c Tarkkailevat jatkuvasti pelaajien henkilökohtaisia varusteita ja poistavat vedestä pelaajan, jonka varusteet eivät ole sääntöjen mukaiset.
- 3.1.3.d Tarkkailevat jatkuvasti, että maalit, merkinantolaite ja muut välineet ovat sääntöjen mukaiset
- 3.1.3.e Antavat pallon hyökkääjälle rangaistuspallon tuomitsemisen jälkeen.
- 3.1.3.f Asettavat pallon altaan keskelle, jos rangaistuspallosta ei ole syntynyt maalia
- 3.1.3.g Asettavat pallon altaan keskelle kunkin erän alkaessa.

3.1.4 Loukkaantunut pelaaja

Tuomarien tulee keskeyttää ottelu heti, jos heidän mielestään pelaaja on vakavasti loukkaantunut. Loukkaantunutta pelaajaa on autettava välittömästi.

Vaihtopelaaja saa mennä veteen säännön 4.2.1 mukaisesti. Pelaajan, jolle annetaan ensiapuna happea tai happirikastettua ilmaa, katsotaan lähteneen ottelusta.

Ottelu aloitetaan katkon jälkeen joko tuomaripallolla tai joukkuepallolla (vrt. 4.1.4 ja 4.1.5).

3.1.5 Pelaaja, jolla tajunnan taso heikentynyt

Tuomareilla on oikeus poistaa pelaaja tilanteesta:

- 3.1.5.a Jos hän vaikuttaa selkeästi ylirasittuneelta tai uupuneelta.

3.1.6 Pallon vaihtaminen

Palloa saa vaihtaa ottelun aikana vain maatuomarin luvalla.

Maatuomarin tulee varmistaa, että kummallekin pelikapteenille tiedotetaan pallon vaihdosta. Vaihdon syy tulee ilmoittaa ottelupöytäkirjaan.

3.1.7 Joukkueiden eroittaminen

Tuomarit voivat milloin tahansa ottelun aikana määrätä, että pelaajat menevät omiin päätyihinsä. Tuomarit tiedottavat joukkueille asiasta käsimerkein (vrt. sääntö 3.1.9).

Vaikka tämän säännön käyttöä ei ole rajattu ainoastaan näihin tilanteisiin, niin tätä sääntöä voidaan käyttää ainakin seuraavissa tilanteissa:

- Kun vesituomarit eivät pysty aktiivisesti valvomaan pelialueella olevia pelaajia. Esimerkiksi tuomarikokouksen aikana, vesituomareiden tarkastaessa laitteistoja jne.
- Kun peli keskeytyy ennalta määrittelemättömäksi ajaksi. Esimerkiksi merkinantolaitteen vian vuoksi jne.
- Kun tuomaritoiminta estää pelaajia jatkamasta normaalia pelaamista. Esimerkiksi varoituksen antaminen pelaajalle, joka peittää maalia pelikatkon aikana jne.
- Kun tuomareiden ja kapteenien neuvottelu estää joukkueiden normaalia pelaamista,

Esimerkiksi joukkuevaroituksen antaminen jne.

3.1.8 Peliajan pidentäminen

Tuomarilla on oikeus peliajan pidentämiseen. (vrt. Sääntö 5.1.18)

3.1.9 Ääni- ja käsimerkit

Tuomarit ohjaavat peliä sekä ääni- että käsimerkein. Käsimerkit esitellään liitteessä 4.

Tuomareita kehoitetaan ilmoittamaan joukkueille pelikatkon syy, aina kun se on mahdollista.

Kaikkien tuomarien tulee näyttää toistensa antamat käsimerkit.

3.2 Toimihenkilöiden välineet

3.2.1 Tuomareiden välineet

- 3.2.1.a Kaikilla kolmella tuomarilla tulee olla käytettävissään joko sähköisen äänimerkinantolaitteiston käyttökytkin tai joku muu mekaaninen äänen tuottava väline ottelussa vaadittavien äänimerkkien antamiseksi (vrt. sääntö 1.5)
- 3.2.1.b Vesituomarit voivat käyttää paineilmalaitteita, mikäli se katsotaan tarpeelliseksi.

Maailman- ja maanosamestaruuskilpailuissa kummankin vesituomarin tulee käyttää paineilmalaitteita.

3.2.2 Maatuomari

Maatuomarilla tulee olla yllään väriltaan valkoinen tai punainen paita tai t-paita sekä valkoiset tai punaiset housut, shortsit tai hame.

3.2.3 Vesituomarit

Vesituomareilla tulee olla tumma t-paita tai sukellusasu. Tumman osan tulee peittää ainakin ylävartalo ja hartiat, jotta maatuomari voi nähdä viestitetyn vapaapallon suunnan. Vesituomarit voivat käyttää punaista lakkia. Lakin korvasuojukset voivat olla minkä väriset tahansa.

3.2.4 Tuomareiden henkilökohtaiset suojukset

Henkilökohtaisia kyynärpää- tai polvisuojuksia käyttävien vesituomarien tulisi käyttää joko ihon värisiä tai vaihtoehtoisesti kirkkaan punaisia suojuksia.

3.2.5 Video

Tuomareiden tai juryn ei tule käyttää videokuvaa muussa kuin mahdolliseen pelaajan karkotukseen johtavissa tilanteissa.

3.2.6 Jury

Jury valitaan CMAS:n sääntöjen mukaisesti CMAS:n järjestämissä mestaruuskilpailuissa.

Kansallinen lisäys: Kansallisissa sarjoissa Jurynä toimii Sukeltajaliiton uppopallovaiokunta.

4 Ottelu

4.1 Pelin aloitus

Otteluohjelmassa ensin mainittu joukkue pelaa tummilla lakeilla ja uima-asuilla.

4.1.1 Erän aloitus

Ennen kunkin erän alkua vesituomari asettaa pallon altaan pohjaan keskiviivan ja -linjan risteämiskohtaan.

- 4.1.1.a Kaikkien vedessä olevien pelaajien tulee olla omassa päädyssään ja ainakin yksi käsi pinnassa seinää tai altaan reunaa koskettaen.
- 4.1.1.b Pelin alkaessa vaihtopelaajat istuvat vaihtopenkillä tai tuoleissaan.
- 4.1.1.c Maatuomari aloittaa pelin pitkällä yhtäjaksoisella äänellä.
- 4.1.1.d Varaslähdössä peli pysäytetään ja kello asetetaan takaisin aloitusaikaan. Tämän jälkeen peli aloitetaan uudelleen keskialoituksena.

Pallon asettamisessa altaan keskelle voidaan käyttää rengasta tai matalaa kulhoa, kunhan sen käyttäminen ei vaaranna pelaajien turvallisuutta.

4.1.2 Pelin aloitus maalin jälkeen

Kun maali on tehty, joukkueet siirtyvät omiin päätyihinsä. Joukkue jota vastaan maali tehtiin aloittaa pelin tuomarin antaman aloitusmerkin jälkeen.

- 4.1.2.a Aloituksessa pallo tulee pitää osittain pinnalla maatuomarin nähtävissä. Joukkueille tulee antaa kohtuullisesti aikaa aloituksen valmisteluun. (vrt. sääntö 5.1.18)
- 4.1.2.b Maalin jälkeisessä pelin aloituksessa, kaikkien lähtömerkin aikaan vedessä olevien pelaajien tulee koskea tai käydä koskemassa omassa päädyssään pinnassa seinää tai altaan reunaa ainakin yhdellä kädellään ennen peliin liittymistään.
- 4.1.2.c Maalin jälkeisessä aloituksessa pallo on pidettävä vastustajan näkyvissä kahden (2) metrin etäisyydelle vastustajan pelaajista. Palloa ei saa pitää selän takana, jalkojen välissä jne. (vrt. Sääntö 5.1.15)

4.1.3 Pelin aloitus rangaistuspallon jälkeen

Rangaistuspallon suorituksen jälkeen peli aloitetaan seuraavasti:

- 4.1.3.a Maalin syntymisen jälkeen rangaistuspalloa puolustanut joukkue aloittaa pelin. Peli aloitetaan säännön 4.1.2 mukaisesti.
- 4.1.3.b Mikäli rangaistuspallo päättyy hyökkääjän tekemän virheen vuoksi (vrt. sääntö 6.4.7) tai rangaistuspalloon käytettävä aika umpeutuu, tällöin peli aloitetaan kuten erän alkaessa (vrt. sääntö 4.1.1). Vesituomari asettaa pallon pelialueen keskelle.

4.1.4 Joukkuepallo

Tuomari voi tuomita joukkuepallon, mikäli peli keskeytetään ilman varsinaista sääntörikkomusta ja tuomaripallo arvioidaan ilmeisen epäoikeudenmukaiseksi.

Molempien joukkueiden tulee olla joukkuepallon alkuhetkellä omalla kenttäpuoliskollaan. Pallo

annetaan pelin keskeytyshetkellä palloa hallinneelle joukkueelle. Joukkue saa itse valita sopivan aloituspaikan omalta kenttäpuoliskoltaan. Pallon haltijan pitäessä palloa veden pinnan alapuolella, tuomarin tulee antaa joukkueelle kohtuullisesti aikaa valmistautua ennen pelin aloittamista. Pallon haltijan nostaessa pallon veden pinnan yläpuolelle, joukkue on valmis aloittamaan joukkuepallon. Tuomarin tulee aloittaa peli heti, kun hän katsoo sen mahdolliseksi muihin tehtäviinsä nähden. Peli aloitetaan normaalilla aloitusmerkillä.

Joukkuepallon on käyttökelpoinen seuraavissa, mutta ei ainoastaan näissä tilanteissa;

- Peli keskeytyi puolustavan pelaajan loukkantumisen vuoksi, kun hyökkävällä joukkueella oli selvästi pallo hallussa
- Merkinantolaitteeseen tulleen vian vuoksi, kun toisella joukkueella oli selvästi pallo hallussa
- Tuomarin antaman virheellisen äänimerkin vuoksi, kun toisella joukkueella on selvästi pallo hallussa

4.1.5 Tuomaripallo

Tuomari voi tuomita tuomaripallon, mikäli peli keskeytetään ilman varsinaista sääntörikkomusta.

Pelin käynnistyessä maatuomari heittää pallon veteen pelialueen keskiviivan tuntumaan siten, ettei siitä ole hyötyä kummallekaan joukkueelle.

Pelaajat eivät saa koskea palloon sen ollessa veden pinnan yläpuolella (vrt. sääntö 5.1.16).

4.2 Pelaajien vaihto ja korvaaminen

4.2.1 Pelaajien vaihto pelin aikana

Kaikkia vaihtoalueella olevia pelaajia, kutsutaan vaihtopelaajiksi. Vaihtoalueella voi tilanteesta riippuen olla kuudesta kahteentoista pelaajaan. Pelaajien tulee olla joko vedessä, vaihtoalueella tai rangaistuspenkkialueella koko ottelun ajan.

- 4.2.1.a Kuka tahansa vedessä oleva pelaaja voidaan vaihtaa lentävällä vaihdolla keneen tahansa vaihtoalueella olevaan pelaajaan milloin tahansa ottelun aikana.
- 4.2.1.b Vedestä vaihtoalueelle tulevan pelaajan tulee poistua pelialueelta joukkueensa poistumisalueen kautta (vrt. sääntö 1.2.6 ja liite 1).

Pelaajan katsotaan lähteneen vedestä hetkellä, jolloin koko hänen vartalonsa on poissa vedestä. Varpaiden edessä olevaa räpylöiden kärkiosaa ei lasketa vartalon osaksi.

Pelaajan katsotaan lähteneen vedestä pelaajan ollessaan vähintään polvillaan altaan reunalla altaissa, joissa veden pinta on altaan reunan tasalla. Tässä tapauksessa jalkaterääkään ei lasketa vartalon osaksi.

- 4.2.1.c Vaihtopelaaja ei saa mennä veteen ennen, kuin vaihdettava pelaaja on poistunut vedestä säännön 4.2.1.b mukaisesti.

Vaihtopelaaja voi veteen pääsyä odottaessaan asettaa räpylän kärjet ja jalkateränsä veteen altaissa, joissa veden pinta on altaan reunan tasalla ennen, kuin vedestä poistuva pelaaja on noussut vedestä.

- 4.2.1.d Vaihtopelaaja saa mennä pelialueelle vain vaihtokäytävän kautta ja pelaajan tulee siirtyä pelialueelle ennen pelialueen keskiviivaa.

- 4.2.1.e Vahingoittunut tai sekavassa mielentilassa oleva tai epäkuntoisia pelivälineitä hallussaan pitävä jne. pelaaja saa nousta altaasta missä tahansa. Tällöin pelaajan tulee siirtyä varovasti joukkueensa vaihtoalueelle ennen, kuin toinen pelaaja saa korvata hänet tai hän itse voi palata veteen.

4.2.2 Varalla olevien pelaajien käyttäminen

- 4.2.2.a Kummallakin joukkueella on oikeus kolmeen pelaajavaihtoon ottelun aikana.
4.2.2.b Vaihdeettävien pelaajien pelinumerot ilmoitetaan maatuomarille pelaajavaihdon yhteydessä. Maatuomarin tulee huolehtia pelaajien pelinumerot ja pelaajavaihto ottelupöytäkirjaan.
4.2.2.c Pelaajavaihdon saa suorittaa vain pelikatkon aikana.
4.2.2.d Pelaajavaihto ei saa viivyttää ottelun kulkua, esimerkiksi vastustajan vapaapalloa.

Tuomari voi kieltää pelaajavaihdon, mikäli pelaajien lakkinumerot eivät ole tiedossa, pelaajat eivät ole valmistautuneet vaihtoon jne. Tuomari voi myös kieltää pelaajavaihdon, mikäli vaihtopyyntö tehdään vasta pelikatkon lopussa.

- 4.2.2.e Ottelun aikana varapelaajalla korvattu pelaaja voi liittyä uudelleen peliin, mutta tämä lasketaan toiseksi pelaajavaihdoksi.

4.3 Pelin kesto

4.3.1 Ottelun osat

Ottelu koostuu normaalista peliajasta ja tarvittaessa lisäajasta sekä rangaistuspallokilpailusta.

Ottelu kestää 2x15 minuuttia tehokasta peliaikaa (vrt. sääntö 4.3.3).

4.3.2 Erätauko

Erätauko on viisi minuuttia, jonka aikana joukkueet vaihtavat kenttäpuoliskojaan.

Vesituomarit eivät vaihda puolia.

4.3.3 Pelikatko

Peliaika pysäytetään pelikatkojen ajaksi.

4.3.4 Pelin lopettaminen erän päättyessä

- 4.3.4.a Varsinaisen peliajan päättymisestä huolimatta rangaistuspallo suoritetaan aina loppuun saakka.

Tarvittaessa peliaikaa jatketaan rangaistuspalloa suorittamiseksi tai sen uusimiseksi.

- 4.3.4.b Maatuomari käsittelee samanaikaisesti peliajan päättymisen kanssa tapahtuneet sääntörikkomukset samalla tavalla, kuin muutkin pelinaikaiset sääntörikkomukset. Varsinainen peliaika päätetään sääntörikkomuksen käsittelyn jälkeen normaalisti ääni- ja käsimerkein.

4.3.5 Ratkaisuun saakka pelattavat ottelut

Tasapeliin päättyvää ottelua, jonka lopputulos pitää saada selville, jatketaan viiden minuutin tauon

jälkeen joukkueiden vaihtamatta puolia seuraavasti:

4.3.5.a Jatkoaika

Jatkoaika on yksi (1) äkkikuolemaperiaatteella pelattava ja maksimissaan viisitoista (15) minuuttia kestävä erä. Jatkoajalla pelattaessa joukkue, joka tekee ensimmäisen maalin on pelin voittaja. Peli päättyy heti, kun maali on tehty.

4.3.5.b Rangaistuspallokilpailu

Ellei pelin ratkaisua saada selville jatkoajalla, joukkueet suorittavat rangaistuspallokilpailun. Rangaistuspallokilpailussa kumpikin joukkue suorittaa ensin kolme rangaistuspalloa (kolme kierrosta) seuraavasti:

- Jatkoajan jälkeen pidetään viiden (5) minuutin tauko ennen rangaistuspallokilpailun alkamista.
- Jatkoajan päättyessä jäähyrangaistusta kärsivä pelaaja ei saa osallistua rangaistuspallokilpailun ensimmäiselle kierrokselle hyökkääjänä eikä puolustajana.
- Ensimmäisen rangaistuspalloa suorittava joukkue arvotaan. Arvonnan voittanut joukkue saa valita toimiiko joukkue rangaistuspallokilpailun alkaessa hyökkääjänä vai puolustavana joukkueena.
- Kolme eri pelaajaa molemmista joukkueista suorittavat jokainen yhden rangaistuspalloa
- Pelaajien tulee poistua pelialueelta ennen rangaistuspallokilpailun alkua (vrt. sääntö 6.4.4.c).
- Rangaistuspalloa suorittavat pelaajat voidaan valita missä tahansa järjestyksessä. Pelialueelle siirtynyt, rangaistuspalloa suorittava pelaaja ei saa vaihtaa rangaistuspalloa aikana. Pelialueella ei saa olla muita pelaajia ennen rangaistuspalloa suorittamista eikä sen aikana.
- Maalivahtia saa halutessa vaihtaa rangaistuspallojen väliajalla
- Joukkueet suorittavat rangaistuspalloa vuorotellen
- Vesituomari antaa pallon hyökkääjälle pelialueen keskellä (vrt. sääntö 3.1.3.e).
- Yksi kierros sisältää yhden sääntöjen määrämällä tavalla suoritettujen rangaistuspallojen joukkuetta kohden. Puolustavan joukkueen sääntöjen vastaisen toiminnan vuoksi uusitut rangaistuspalloa sisältyvät samaan kierrokseen. Mikäli rangaistuspallo päättyy hyökkääjän tekemään sääntörikkomukseen, rangaistuspallo katsotaan torjutuksi.
- Rangaistuspalloa aikana rangaistusta pelaaja ei saa osallistua hyökkääjänä eikä puolustajana tähän eikä tätä seuraavaan rangaistuspallokierrokseen (vrt. säännöt 6.4.6 ja 6.4.7).

4.3.5.c Rangaistuspallokilpailu (jatkoa)

Ellei pelin ratkaisua saatu selville rangaistuspallokilpailun kolmella ensimmäisellä rangaistuspalloa, rangaistuspallokilpailua jatketaan vuoron perään suoritettavilla rangaistuspalloilla, kunnes toinen joukkue saavuttaa johtoaseman seuraavasti:

- Kumpikin joukkue tekee vuorotellen rangaistuspalloa eri pelaajalla
- Rangaistuspallokilpailun aikana sääntöjenmukaisesti rangaistuspalloa suorittanut pelaaja ei saa tehdä uutta rangaistuspalloa, ennen kuin jokainen pelaaja joukkueesta on tehnyt rangaistuspalloa. Tämä sääntö koskee myös niitä kolmea pelaajaa, jotka tekivät kohdan 4.3.5.b rangaistuspalloa.
- Mikäli toisella joukkueella on vähemmän pelaajia ja kaikki pelaajat ovat tehneet rangaistuspalloa, kumpikin joukkue saa valita seuraavien rangaistuspallojen tekijät jo rangaistuspalloa suorittaneiden pelaajien joukosta. Kumpikin joukkue tekee vuorotellen rangaistuspalloa eri pelaajalla myös uusintakierroksella, kunnes toinen joukkue saavuttaa johtoaseman.
- Maalivahtia saa halutessa vaihtaa rangaistuspallojen väliajalla

4.3.6 Aikalisä

- 4.3.6.a Kummallakin joukkueella on ottelussa oikeus yhteen aikalisään kummankin erän sekä jatkoajan aikana.
- 4.3.6.b Aikalisää voi vaatia joukkueelle kuka tahansa vedessä oleva pelaaja tai vaihtoalueella oleva pelaaja tai muu henkilö.
- 4.3.6.c Joukkue voi vaatia aikalisää vain pelikatolla. Aikalisä ei voi olla keskeytyksen syy.
- 4.3.6.d Aikalisän kesto on yksi (1) minuutti.
- 4.3.6.e Aikalisäpyynnön käsimerkki on sama kuin tuomarien näyttämä aikalisän käsimerkki. (vrt. sääntö 3.1.9)
- 4.3.6.f Maatuomari antaa pelin keskeytystä kuvastavan äänimerkin sekä näyttää aikalisästä ilmoittavan käsimerkin (vrt. sääntö 3.1.9)
- 4.3.6.g Aikalisän aikana molempien joukkueiden tulee siirtyä omiin päätyihinsä.
- 4.3.6.h Minuutin aikalisä alkaa heti, kun joukkueet ovat siirtyneet oman poistumisalueensa tuntumaan. Tuomarilla on kuitenkin oikeus käynnistää aikalisä parhaaksi katsomallaan ajanhetkellä, mikäli joukkue viivyyttää tarkoituksella aikalisän alkamista. Kun täysi minuutti on ohi, maatuomari antaa pelin keskeytystä kuvastavan äänimerkin ja siirtyy pelin aloituspisteeseen näyttäen samalla pelin aloituksen mukaisen käsimerkin. Joukkueille annetaan kohtuullinen aika siirtyä paikoilleen ja peli aloitetaan.

4.3.7 Merkinantojen järjestys

Mikäli tuomari ei jostakin syystä pysty antamaan pelin keskeyttävää äänimerkkiä, hänen havaintonsa ja päätöksensä ovat silti voimassa, vaikka tapahtuman jälkeinen toisesta syystä annettu äänimerkki keskeyttäisi ottelun.

Vaikka säännön käyttäminen ei ole rajoittunut pelkästään seuraavaan tilanteeseen, niin sitä voidaan käyttää esimerkiksi seuraavassa tilanteessa:

- Jos vesituomari on havainnut maalin tai sääntörikkomuksen, eikä pysty antamaan äänimerkkiä ennen erän loppumerkkiä, hän ilmoittaa asiasta maatuomarille ja maali hyväksytään tai rangaistuspallo annetaan jne. Suositellaan, että tuomarit keskustelevat asiasta vakuuttuakseen tapahtumien oikeasta järjestyksestä. Päätuomari kommentaa joukkueet omiin päätyihinsä ennen keskustelun aloittamista.

Syitä merkinannon viivästymiseen voivat olla esimerkiksi:

- Tuomari on soveltanut etusääntöä. (vrt. Sääntö 6.5.2)
- Pelaaja on sotkeutunut merkinantolaitteen johtoon ja tuomari on päästänyt irti merkinantopainikkeesta
- Tuomari tarvitsee lisää tietoa päättääkseen, onko pallo maalissa vai sen takana.
- Tuomari tarvitsee aikaa tilanteen arviointiin.
- Merkinantolaite on rikkoutunut.

4.4 Pistelaskenta

4.4.1 Maalin hyväksyminen

- 4.4.1.a Maali on hyväksytään, kun pallo on kokonaan korin reunan alapuolella. Tuomari ilmoittaa maalista kahdella jatkuvalla äänimerkillä.
- 4.4.1.b Maalin tehneen pelaajan tulee nostaa nyrkissä oleva kätensä veden pinnan yläpuolelle heti

pinnalle noustuaan. Ellei edellä mainittua merkkiä anneta maalin tehneen pelaajan numero ei ehkä tule merkityksi ottelupöytäkirjaan, vaikka maali hyväksytäänkin.

4.4.2 Ottelutulos

Maaleja eniten tehnyt joukkue on ottelun voittaja. Ottelusta tulee tasapeli, mikäli kummallakin joukkueella on sama määrä tehtyjä maaleja.

4.4.3 Turnaustulos

Turnauksessa kunkin ottelun voittanut joukkue saa kolme pistettä. Tasapelissä kumpikin joukkue saa yhden pisteen. Jatkoajalla voittanut joukkue saa kaksi (2) pistettä ja hävinnyt yhden (1) pisteen.

Turnauksen voittaa joukkue, jolla on eniten pisteitä.

4.4.4 Joukkueilla sama pistemäärä

Mikäli joukkueilla on turnauksessa sama pistemäärä, joukkueiden järjestys määräytyy alla mainitun menettelyn mukaisesti.

4.4.4.a Mikäli kahdella joukkueella on sama pistemäärä, määräytyy järjestys seuraavasti:

1. Keskinäisten otteluiden pisteet
2. Keskinäisten otteluiden maaliero
3. Keskinäisten otteluiden tehtyjen maalien määrä
4. Lohkossa pelattujen kaikkien otteluiden maaliero
5. Lohkossa pelattujen kaikkien otteluiden tehdyt maalit
6. Mikäli ratkaisu täytyy saada selville, pelataan uusintaottelu säännön 4.3.5 mukaan

4.4.4.b Mikäli kolmella tai useammalla joukkueella on sama pistemäärä (kts liite 5)

Erillinen joukkueiden välinen paremmusjärjestys muodostetaan liitteen viisi (5) mukaisesti perustuen sekä keskinäisten otteluiden että turnauksessa pelattujen otteiden tuloksiin.

1. Tasatilanteessa olevien joukkueiden keskinäisten otteluiden pisteet
2. Tasatilanteessa olevien joukkueiden keskinäisten otteluiden maaliero
3. Tasatilanteessa olevien joukkueiden keskinäisten otteluiden tehtyjen maalien määrä
4. Lohkossa pelattujen kaikkien otteluiden maaliero
5. Lohkossa pelattujen kaikkien otteluiden tehdyt maalit
6. Mikäli jäljellä on ainoastaan kaksi (2) joukkuetta, joilla on sama määrä tehtyjä maaleja kaikissa otteluissa, järjestys määräytyy säännön 4.4.4.a mukaisesti.
7. Mikäli jäljellä on enemmän kuin kaksi (2) joukkuetta, joilla on sama kaikkien otteluiden tehdyt maalit -määrä ja ratkaisu täytyy saada selville, pelataan uusintaottelut säännön 4.3.5 mukaisesti

4.5 Pelin pysäytys

4.5.1 Pelin pysäytys

Peli pysäytetään seuraavien syiden vuoksi:

- Syntyy maali
- Annetaan rangaistuspallo, vapaapallo tai varoitus

- Erä tai rangaistuspallo päättyy
- Aina, kun tuomari katsoo sen tarpeelliseksi

Peli katsotaan keskeytetyksi ensimmäisellä äänimerkillä.

4.5.2 Ottelukello

Pelikaika pysäytetään pelikatkojen ajaksi.

4.5.3 Äänimerkit pelin pysäyttämiseksi

Peli pysäytetään seuraavasti:

4.5.3.a Maalin synnyttyä peli pysäytetään kahdella jatkuvalla äänimerkillä.

4.5.3.b Kaikissa muissa tapauksissa peli pysäytetään toistetuilla, lyhyillä äänimerkeillä.

5 Sääntörikkomukset

5.1 Sääntörikkomukset

Kansallinen sääntötarkennus: Tuomarin tärkein tehtävä on turvata kaikkien henkilöiden turvallisuus altaassa ja sen ympärillä. Tuomarin tulee katkaista peli ja antaa rangaistus kaikissa sellaisissa tilanteissa, joissa henkilö loukkaantuu tai joissa hän epäilee jonkun henkilön loukkaantuvan. Tuomareiden tulkintavirheitä välttääkseen pelaajien tulee toimia selkeästi ja sääntöjä noudattaen.

Tuomarin tulee määritellä rikkomuksen vakavuus varsinkin sääntöjen 5.1.7–5.1.12 kohdalla. Rangaistuksena edellä mainittujen sääntöjen rikkomisesta voi olla jäähy, varoitus tai vapaapallo. Tuomarin tulee arvioida rikkeestä aiheutuvan todellisen tai mahdollisen vaaratilanteen vakavuus, kuinka tarkoituksellinen tai provosoiva sääntörikkomus on, onko rike toistuva ja kuinka paljon rikkoja olisi voinut hyötyä sääntörikkomuksesta, mikäli se olisi jäänyt huomaamatta. Rikkomuksesta tulee lisäksi arvioida pelaajalle syntynyt hyöty. Mikäli pelaaja ottaa suuren riskin rikkomusta tehdessään esimerkiksi tekee tai estää maalin, tällöin rangaistuksena on jäähy.

Koska tuomarit eivät pysty näkemään kaikkia sääntörikkomuksia, rangaistusten tulee olla suhteellisesti kovempia, kuin mahdollinen rikkeestä syntyvä vahinko tai hyöty. Tuomarit voivat tällä tavalla toimiessaan ohjata pelaajia puhtaampaan peliin.

Kokemus on osoittanut, että varoitukset eivät välttämättä johda jäähyjen tavoin toivottuun muutokseen pelaajien käyttäytymisessä. Tuomareiden tulee arvioida käyttäkö joukkue varoituksen antamaa mahdollisuutta väärin (vrt. 6.1.1). Mikäli arvioidaan, että varoitus ei johda riittävän nopeaan muutokseen joukkueen tai pelaajan pelityylissä, tulee antaa suoraan jäähyrangaistuksia. Lisäksi varoitusten antamiseen kuluva aika hidastaa peliä joukkueen rikkoessa useita eri sääntöjä. Suorien jäähyjen käyttöä suositellaan, erityisesti peleissä, joissa ei käytetä tehollista peliaikaa.

Näissä säännöissä ei ole mahdollista kuvailla kaikkia mahdollisia sääntörikkomuksia. Esimerkkien avulla määritellään yleiset normit ja edistetään tuomarin mielikuvitusta. Annetuista esimerkeistä tulee ymmärtää, että mainitut säännöt ovat tyypillisesti käytettävissä, mutta säännöt eivät kuitenkaan rajoitu pelkästään kuvattuihin tilanteisiin.

Seuraavat asiat katsotaan kielletyksi käytökseksi:

5.1.1 Epäurheilijamainen tai provosoiva käytös

On kiellettyä käyttäytyä millään tavoin epäurheilijamaisesti tai provosoivasti.

Tuomarin tulee tunnistaa pelaajan karkoittamiseen johtavat rajatapaukset (vrt. sääntö 6.6.1).

Tällaisiksi voidaan erityisesti tulkita seuraavat, mutta ei ainoastaan nämä tilanteet;

- Käyttäytyä tavalla, joka osoittaa sääntöjen, toimihenkilöiden tai toisten pelaajien tai henkilöiden halveksuntaa
- Epäkohtelias, toista henkilöä loukkaava kielenkäyttö
- Ottaa pallo pois korista ennen maalin osoittavaa äänimerkkiä
- Vapaapallotilanteessa ohi uideksaan lyödä vastustajalta pallo pois kädestä
- Kuljettaa vastustajan välineet omalle vaihtoalueelle tai "piilottaa" ne vedenpoistokanavaan, lähtökorokkeen taakse jne. Vastustajan välineet tulee jättää paikalleen, toimittaa suoraan

- vastustajan vaihtoalueelle tai antaa tuomarille, jos ne arvioidaan vaarallisiksi.
- Roiskia vettä vastustajan kasvoille esimerkiksi neuvottelujen aikana jne.
 - Heittää palloa vedenpinnan yläpuolella missään kohdassa ottelua.
 - Piiloittaa pallo aloituksen tai pelikatkon aikana (vrt. säännöt 4.1.2.c ja 5.1.11.a).

5.1.2 Tarpeettoman kova tai väkivaltainen pelaaminen

On kiellettyä potkaista tai lyödä pelaajaa tai pelata tarpeettoman väkivaltaisesti. Painaa vastustajaa päästä pinnassa tai muulla tavoin vääntää vastustajan päätä missä tahansa pelikentän alueella. Kiellettyä on myös ottaa ote pään ympäri tai käyttää liiallista voimaa päätä vastaan. On kiellettyä koskea vastustajan päähän sen ollessa pinnan yläpuolella

Kansallinen sääntötarkennus: On kuitenkin sallittua veden alla estää vastustajan etenemistä päätä vastaan kohdistuvilla otteilla sekä otteilla niskan takaa, mikäli toinen pelaajista on pallon haltija. Otteilla ei kuitenkaan saa tuottaa vaaraa vastustajalle.

Sääntöä voi erityisesti noudattaa seuraavissa, mutta ei ainoastaan näissä tilanteissa;

- Puolustustilanteessa maalia puolustavat pelaajat karkottavat hyökkääjän potkimalla häntä jalkojen tai räpylöiden kantapäillä. Potkun havaittuaan tuomarin tulee antaa puolustavalle pelaajalle jäähy myös potkun mennessä vastustajan ohi. Puolustaja saa kuitenkin estää vastustajan etenemistä paikoillaan olevilla jaloillaan tai jalat pehmeästi hyökkääjää vasten asetettuina ja työntää häntä jaloilla kauemmaksi maalilta. Tuomarin tulee antaa puolustajalle rangaistus, mikäli joutuu pohtimaan onko kysymyksessä pehmeä kosketus vai potku.
- Pallon ollessa pelaajien muodostamassa rykelmässä, pallollinen pelaaja voi yrittää vapauttaa itsensä voimakkaasti kiemurtelemalla. Kiemurtelu kyynärpäät tai käsivarret erillään vartalosta tai polvien tai kantapäiden nopeat liikkeet jne. voivat vahingoittaa ympärillä olevia. Tällaisessa tilanteessa pallolliselle pelaajalle tulee antaa jäähy ennen, kuin kukaan on loukkaantunut. Kuitenkin kiemurtelu kyynärpäät vartalon lähellä tai sen myötäisesti ja vain pehmeitä osumia aiheuttavat liikkeet tulisi hyväksyä.
- Kun vastustaja on saanut otteen pallon haltijan jalkojen ympäri, pallollinen pelaaja ei saa potkia vastustajaa päästäkseen irti. Tuomareiden tulee tarvittaessa keskeyttää peli ennen, kuin kukaan on loukkaantunut
- Pelaajien päähän ei saa koskea, kun pää on veden pinnan yläpuolella. Tätä esiintyy yleisimmin pinnassa pelaajien muodostamassa rykelmässä sekä jälkitilanteessa tapahtuvien välien selvittelyjen aikana.

- Kansallinen sääntötarkennus: Hyökkäävä pelaaja ei saa lyödä maalivahdin päähän maalia yrittäessään. Hyökkäävä pelaaja saa kuitenkin maalia tehdessään siirtää maalivahdin päätä pois korin edestä tasaisesti työntämällä (kts. sääntö 5.1.9).

- Pelaajan siirtää vastustajansa päätä taakse- tai ylöspäin kasvoista tai leuasta työntämällä.

Tuomarin tulee tunnistaa pelaajan karkoittamiseen johtavat rajatapaukset (vrt. sääntö 6.6.1).

5.1.3 Liian monta pelaajaa vedessä

Joukkueella on kiellettyä olla enemmän kuin kuusi pelaajaa yhtä aikaa vedessä ja rangaistuspenkkialueella pelin aikana.

Maatuomari ja hänen apulaisensa tarkkailevat, että vaihtoalueella on oikea määrä vaihtopelaajia koko pelin ajan. Vedessä tulkitaan olevan liian monta pelaajaa, mikäli yksi tai useampia pelaajia puuttuu vaihtoalueelta ja maatuomarille ei ole virallisesti ilmoitettu vaihtopelaajien poistumista vaihtoalueelta. Tällöin joukkuetta rangaistaan säännön 6.3 mukaisesti.

Tuomari voi käyttää tilanteessa myös etusääntöä (vrt kohta 6.5.2).

5.1.4 Väärä veteen meneminen tai vedestä poistuminen

5.1.4.a On kiellettyä mennä pelin aikana veteen muualta, kuin vaihtokäytävän kautta tai mennä veteen vaaraa tuottavalla tavalla milloin tahansa ottelun aikana.

5.1.4.b Pelin aikana pelialueelta saa poistua ainoastaan poistumisalueen kautta.

5.1.5 Pelaajien väärä käyttö

On kiellettyä käyttää muita kuin ottelupöytäkirjaan listattuja 12 pelaajaa ja ottelupöytäkirjassa pelaajille ilmoitettuja lakkinumeroita. Sääntöjen vastaisesti käytetyn pelaajan on poistuttava pelialueelta ja joukkueelle annetaan jäähy. Jäähyn aikana joukkue voi korjata ottelupöytäkirjaan oikeat tiedot tai korjata pelaajan lakkinumeron jne.

Maatuomari voi sallia jäähyn saaneen pelaajan lähteä alueelta oikeiden lakkien jne. hakemiseen.

Mikäli maalin tekee pelaaja, jota ei ole merkitty ottelupöytäkirjaan tai varapelaajana oleva pelaaja, maali hylätään.

5.1.6 Työntää vastustaja pois maalilta

On kiellettyä pelaajan työntää vastustajaa maalilta milloin tahansa pelin aikana, kun kumpikaan pelaajista ei ole pallon haltija.

Tuomarin tulee ymmärtää, että tämän säännön rikkominen tapahtuu usein, kun peliä pelataan toisaalla tai vapaapallossa ennen pelin varsinaista käynnistämistä.

Koska joukkue voi hyötyä paljon rikkomalla tätä sääntöä (tehdään tai estetään maali), sääntöä rikkoneelle pelaajalle tulee normaalisti antaa suoraan jäähy.

Sääntöä voi erityisesti käyttää seuraavissa, mutta ei ainoastaan näissä tilanteissa;

- Kaikki pallottomien pelaajien väliset kamppailut maalilla. Toisen pelaajan siirtämisen aloittanut pelaaja on rangaistava pelaaja.
- Kun hyökkääjä on saanut hyvän paikan maalilta ja odottaa joukkueoverinsa tuovan pallon. puolustaja sukeltaa hyökkääjän ja maalin väliin ja siten työntää hyökkääjän pois maalilta.
- Kun maalivahti on sijoittuneena maalille, hyökkääjä työntää käsivarren maalivahdin ja maalin tai allasseinän väliin ja siten työntää maalivahdin pois maalilta
- Vastustajan korin vallannut hyökkääjä ei saa siirtää yläpuolelleen olevaa vastustajaa. Ellei tilanteessa kumpikaan pelaajista saa palloa haltuunsa, tällöin kumpikaan pelaajista ei saa poistuessaan liikuttaa vastustajan pelaajaa mihinkään suuntaan.
- Vastustajan alapuolelle tai viereen asettuva palloton pelaaja, ei saa paikasta poistuessaan vahingossa tai tahallisesti aiheuttaa vastustajan siirtymistä. On varsin tyypillistä varsinkin hyökkääjän lähtiessä pintaan, että hän työntää hartian, lonkan, reiden, käden jne. maalivahdin alle vetäen lähtiessään maalivahdin pois maalilta. Hyökkääjän poistuminen tilanteesta ei saa aiheuttaa maalivahdin liikkumista. Myöskään puolustava pelaaja ei saa ottaa millään tavalla hyökkääjästä kiinni puolustuksesta poistuessaan.

5.1.7 Jättää palaamatta lähtöasemaan maalin jälkeen

On kiellettyä jatkaa pelaamista maalin tai rangaistuspalloa jälkeen palaamatta ensin säännön 4.1.2.b

mukaisesti lähtöasemaan.

5.1.8 Sääntöjen vastainen maalin ja allasseinän käyttö

On kiellettyä pelaajan tarttua kiinni maalista, työntää tai kiilata itseään millään vartalonsa osalla maaliin tai tunkea itseään altaan seinän ja maalin väliin hyötyäkseen tästä mitenkään. Maalilla levyttäessään pelaajan kaarella oleva selkä saa kuitenkin olla korinrenkaan alapuolella, mikäli pelaaja muuten on asettunut korille sääntöjen sallimalla tavalla. Pallon maantieteellisellä asemalla tai pallon haltijajoukkueella ei ole merkitystä säännön täytäntöönpanolle.

Pelaaja ei saa työntää itseään millään tavalla maalin sisäpuolelle. Hän ei esimerkiksi saa käyttää maalia käsivarren tai jalan vipupisteenä poistaessaan osittain korissa olevaa palloa. Maalia ei myöskään saa peittää taivutetuilla, maaliin sisään menevillä kyynärpäillä.

Puolustava pelaaja ei kuitenkaan riko tätä sääntöä, mikäli vastustaja työntää osan puolustavan pelaajan vartalosta maaliin. esim. olkapää, kyynärpää, polvi jne.

On kuitenkin hyväksyttävää nojata maaliin ulkopuolelta vartalollaan, sukeltaa sitä päin ja potkaista itsensä irti siitä.

On sallittua allasseinään tukeutumatta työntää joukkueoveri maalia päin. On myös sallittua allasseinään tukeutumatta työntää vastustajan pelaaja maalia päin, jos toinen pelaajista on pallon haltija. Mikäli pelaajan joku vartalonosa työntyy tästä syystä maaliin on työntäjä rikkeen tehnyt pelaaja.

Koska joukkue voi hyötyä paljon rikkomalla tätä sääntöä (tehdään tai estetään maali), sääntöä rikkoneelle pelaajalle tulee normaalisti antaa suoraan jäähy.

Sääntöä tulee erityisesti käyttää seuraavissa, mutta ei ainoastaan näissä tilanteissa;

- Pallottoman hyökkääjän vetää korista kiinni pitäen itsensä maalille paikkaan, mihin hän ei olisi muuten ehtinyt tai mikä olisi muuten vaatinut enemmän uintiaikaa
- Pallottoman hyökkääjän vetää korista kiinni pitäen itsensä maalille ennen puolustajaa
- Puolustaja vetää juuri ennen hyökkääjän tuloa itsensä korista kiinni pitäen paikkaan, mihin hän ei muuten olisi ehtinyt
- Maalivahti kiilautuu olkapäillään allaseinän ja maalin sisäseinän tai allasseinän ja maalin yläreunassa olevan pehmusteen väliin. Tuomari havaitsee kiilautumisen olkapään ihoon painautuneesta vaaleasta raidasta.
- Maalivahti pitää kiinni korin yläreunasta tai pystytangosta, tukeutuu kädellään tai jalallaan allasseinään maalilla pysyäkseen, maalilla levätäkseen tai korin eteen siirtyessään.
- Palloa odottava pelaaja pitää maalille syntyneen hässäkän aikana käsillä tai jaloilla maalista kiinni paikoillaan pysyäkseen
- Puolustaja pitää, kädellään tai jalalallaan maalista kiinni pitäen, maalia kiintopisteenään pitääkseen hyökkääjän loitolla
- Pelaaja kiilaa kätensä tai jalkansa altaan sivuseinän ja maalin väliin korinrenkaan alapuolella
- Pelaaja tukee olkapäänsä, käden yläosan, reitensä tai pohkeensa korinrenkaan alapuolelle, jotta pysyisi paremmin paikallaan ja ettei vastustajan pelaaja pystyisi siirtämään häntä
- Hyökkääjä tarttuu maaliin kiinni esimerkiksi reidellään aikomuksenaan käyttää reittään kiintopisteenä, jonka avulla voi vetää itsensä takaisin maalille maalia tehdessään.

5.1.9 Hyökätä vastustajan varusteita vastaan

On kiellettyä hyökätä vastustajan varusteita eli maskia, snorkkeliä, räpylöitä, uima-asua tai lakkia vastaan.

Pelaajan ottaessaan kiinni vastustajan maskista tai peittäessään vastustajan maskin lasin, tuomarin tulee määrätä vapaapallo riippumatta siitä oliko teko tahallinen vai ei. Mikäli tuomarin tulkinnan mukaan pelaaja tahallisesti yritti tai onnistui irrottamaan maskin, tulee antaa jäähy. Ote vastustajan päähän ympäri tai yliuinti ei saa aiheuttaa varusteiden irtoamista.

On kiellettyä työntää tai heittää pallo tahallaan vastustajan maskia päin.

On kiellettyä tarttua tai koskea tahallaan vastustajan maskiin tai snorkkeliin.

On kiellettyä tarttua tai pitää kiinni vastustajan räpylöistä. On kuitenkin sallittua työntää räpylöitä sivuun, esimerkiksi käden syrjää käyttäen, jos toinen pelaajista on pallon haltija.

On kiellettyä vetää vastustajaa uima-asusta tai lakista. Ei ole myöskään sallittua repiä tai pitää vastustajaa kiinni uima-asun tai lakin kankaasta eikä niihin kuuluvista nauhoista.

On kuitenkin sallittua koskea uima-asun tai lakin kankaaseen käytettäessä otteita, jotka olisivat sallittuja, elleivät asu tai lakki olisi ollut siinä.

5.1.10 Kuristusote

Käyttää kuristusotetta kaulan ympäri. Sillä ei ole merkitystä mikä rikkojan tai tilanteessa mukana olevan kolmannen osapuolen ruumiinosa tai varuste aiheuttaa kuristusotteen. Tuomareiden tulee kuristusotetta epäillessään välittömästi keskeyttää pelin kulku, sillä kuristusotteet voivat aiheuttaa vakavia niskavammoja pelaajille.

5.1.11 Väärä pallonkäsittely pelikatkon aikana

5.1.11.a Pelikatkon aikana on kiellettyä vastustajajoukkueen pelaajan pitää tai piilottaa palloa tai ottaa palloa haltuunsa silloin, kun toisen joukkueen tulisi saada pallo haltuunsa tuomarin määräämän vapaapallon, joukkuepallon, rangaistuspallo tai syntyneen maalin jälkeen. Pallo tulee pudottaa altaan pohjalle.

5.1.11.b Pitää palloa hallussaan tuomaripallon määräämisen jälkeen. Pallo pitää joko pudottaa altaan pohjaan tai antaa maatuomarille.

5.1.12 Yleisesti väärä toiminta

Kaikkien vedessä ja vaihtoalueella olevien pelaajien sekä vaihtoalueella olevien muiden henkilöiden tulee noudattaa ottelun aikana tässä sääntökirjassa mainittuja sääntöjä.

Joukkuetta voidaan rangaista jäähyllä pelaajien lisäksi myös muiden vaihtoalueella olevien lisähenkilöiden tekemistä sääntörikkomuksista. (vrt. sääntö 2.2.4.c)

Nämä kappaleet sisältävät sääntöjen yleiskuvauksen ja koska kaikkia mahdollisia rikkeitä ei ole kirjattu, tulee tuomarin arvioida tilanteen vakavuus, toistuminen, mahdollinen hyöty, halveksunta tai uhmakkuus, häiriö pelin kululle jne. ja määrätä sopiva rangaistus sääntöjen 6.1, 6.2 tai 6.3 mukaan. Joukkueen jatkaessa sääntörikkomuksia neuvotaan tuomareita antamaan jäähy joka rikkeestä, sillä jäähyt ovat osoittautuneet tehokkaimmaksi tavaksi saada joukkueet muuttamaan käyttäytymistään.

5.1.13 Kiinnipitäminen

On kiellettyä pitää kiinni, vetää, työntää jne. vastustajaa, kun kumpikaan pelaajista ei ole pallon haltija. Tällöin kiinnipitäminen, vetäminen, työntäminen jne. on kiellettyä riippumatta siitä, mitä vartalonosaa käytetään.

Tämä kielto on tärkeä ylläpidettäessä pelin sujuvuutta ja korkeaa tasoa. Kieltoa rikottaessa tuomarien on annettava pelaajille varoituksia ja rikkomusten jatkuessa määrättävä jäähyjä.

Kielto on erityisesti sovellettavissa, mutta se ei ole kuitenkaan rajoittunut vain seuraaviin tilanteisiin;

- Pallon syöttänyttä pelaajaa sidotaan syötön jälkeen
- Pallotonta pelaajaa estetään pinnassa, kun hän haluaa sijoittua joukkueen pelin mukaisesti
- Pallottoman pelaajan sijoittumista maalin luona estetään tai häntä sidotaan
- Kaksi pelaajaa tavoittelee palloa ja toinen pelaajista vetää tai työntää toista ennen, kuin kumpikaan on pallon haltija
- Pelaaja estää vastustajan etenemistä auttaakseen joukkueoveriaan saamaan haltuunsa vapaana olevan pallon
- Pelaaja aktiivisesti uittaa tai työntää vastustajaa pois tilanteesta

Tuomari voi antaa kieltoa rikkoville pelaajille varoituksia säännön 6.1 mukaisesti ja tämän jälkeen määrätä suoraan jäähyjä.

5.1.14 Vapaapallon häirintä

5.1.14.a Vastustajien tulee vapaapallon antohetkellä olla vapaapallon suoja-alueen ulkopuolella (vrt. sääntö 1.2.8). Vastustajan pelaajien on pidettävä vähintään 2 metrin etäisyys vapaapallon antajasta, voidakseen osallistua peliin. (vrt. sääntö 6.2.5).

5.1.14.b Vastustajan pelaajan ollessa vapaapallon suoja-alueella ennen syöttöä, hän ei saa puuttua vapaapallon antamiseen tai osallistua peliin ennen kuin on siirtynyt vapaapallon suoja-alueen ulkopuolelle. Hänen tulee käydä vapaapallon suoja-alueen ulkopuolella ennen peliin osallistumistaan, myös vapaapallon aloituksen jälkeen.

Tämän säännön rikkomisesta tulee ensin antaa varoitus ja rikkeen toistuessa määrätään aina jäähy.

5.1.15 Pallon piilotus aloituksessa

Aloitettaessa peliä säännön 4.1.2.c mukaisesti, palloa tulee pitää vastustajan näkyvillä vähintään kahden (2) metrin etäisyydelle vastustajasta.

5.1.16 Viedä pallo pelialueen ulkopuolelle

Pallon katsotaan olevan pelialueen ulkopuolella, kun koko pallo on joko veden pinnan yläpuolella tai pelialueen sivurajojen ulkopuolella.

Pallon haltija on pelaaja, joka aktiivisesti estää palloa putoamasta altaan pohjalle.

Pallon ajautuessa pelialueen ulkopuolelle, pelaajan, joka pitää palloa katsotaan rikkovan sääntöjä. Sillä ei ole merkitystä koskeeko pallo toisen pelaajan vartaloon, päähän jne. niin kauan kuin tämä pelaaja ei ole pallon haltija.

Pallon haltijaa pidetään tätä sääntöä rikkovana pelaajana, vaikka vastustaja nostaa tai työntää palloa

pitelevää kättä tai käsivartta.

Vapaapallo määrätään palloa viimeksi koskenutta joukkuetta vastaan, mikäli yksikään pelaaja ei ole rikkomishetkellä pallon haltija.

Peli jatkuu tuomaripallolla, mikäli pelaajia kummastakin joukkueesta pitää sääntörikkomuksen aikana palloa käyttäen käsiä, käsivarsia, jalkoja jne.

5.1.17 Tarrautua altaan kiinteisiin rakenteisiin pelin aikana

Pelin aikana pallosta kamppailleessan pelaajat eivät saa käyttää hyväkseen altaan kiinteitä rakenteita, esimerkiksi portaita, veden ylivuotokouruja, lähtökorokkeita jne. (vrt. sääntö 1.2.1)

Tätä tapahtuu erityisesti, vaikkakaan tilanteet eivät ole rajoittuneet vain seuraaviin tilanteisiin;

- Pelaaja pitää palloa pinnalla sitoessaan kiinni ylivuotokourusta tai altaan reunasta tai seisoo altaan seinässä olevan lepotason päällä
- Pelaaja käyttää pelin aikana altaan laskeutumistikkaita tai lähtökoroketta sukeltaakseen tilanteeseen tai päästäkseen suoraan pinnan alle

Toisaalta on sallittua käyttää altaan näitä rakenteita ajoittain;

- Erien alussa pitää kiinni ylivuotokourusta tai altaan reunasta saadakseen hyvän lähtöasennon liikkeellelähtöä varten
- Maalivahti saa lähteä liikkeelle lepotasanteelta ehtiäkseen nopeammin maalille
- Levätessä roikkua ylivuotokourusta, altaan reunasta, lähtökorokkeista jne.
- Vedestä pois noustessa käyttää hyväkseen kaikkia altaan kiinteitä rakenteita

5.1.18 Viivyttää peliä tahallaan

Tuomari voi antaa ensin varoituksen ja sen jälkeen jäähyjä joukkueelle, joka viivyttää tahallaan peliä. Varoituksen jälkeen viivytyksen aiheuttaneet pelaajat joutuvat kärsimään jäähyrangaistukset. Tarvittaessa peliaikaa voidaan myös pidentää (vrt. sääntö 3.1.10).

Tuomarien tulee antaa joukkueille kohtuullisesti aikaa palata asemiinsa korjaamaan vastustajan rikkomat varusteet jne. Tuomareita kehoitetaan pelaajan loukkannuttua joustamaan mahdollisissa pelaajavaihdossa ja myös silloin, kun tilanne muuten niin vaatii.

Sääntöä voidaan erityisesti käyttää seuraavissa, mutta ei ainoastaan näissä tilanteissa:

- Johdossa oleva joukkue ei pelaa ottelua rehdisti ja urheiluhengen mukaisesti. Pelaajat esimerkiksi lukitsevat pallon sikiöasentoon aina, kun vastustaja tulee lähelle.
- Joukkue käyttää tarpeettoman pitkän ajan kaikissa mahdollisissa tilanteissa, pyrkien tällä tavalla saamaan ylimääräisen aikalisän
- Suoralla peliajalla pelattaessa joukkue käyttää toistuvasti tarpeettoman pitkän ajan vapaapaloihin jne.

5.1.19 Sääntörikkomus maalin estämiseksi

Kaikki sääntörikkomukset maalilla sekä maalille mentäessä, jotka estävät lähes varman maalin teon ovat kiellettyjä.

Niissä rajatapauksissa, joissa tuomari ei ole aivan varma onko kysymys "lähes varmasta mahdollisuudesta maaliin" hänen tulee määrätä jäähy.

Tämä sääntö on erityisesti käytettävissä, mutta ei kuitenkaan ole rajoittunut pelkästään seuraaviin tilanteisiin;

- Maalivahti kiilaa hartiansa allasseinän ja maalin sisäosan väliin, kun hyökkääjä yrittää siirtää maalivahtia
- Maalivahti pitää kiinni korinrenkaasta tai pystytangosta, tukeutuu kädellään tai jalallaan allasseinään maalilla pysyäkseen, maalilla levätäkseen tai korin eteen siirtyessään.
- Puolustaja pitää hyvässä maalintekoasemassa olevan hyökkääjän poissa tilanteesta korinrenkasta tai pystytankoja kiintopisteensä käyttäen
- Puolustaja siirtää pallottoman hyökkääjän pois maalilta, kun hyökkäävä joukkue on hyvässä maalintekotilanteessa.
- Nopeissa pallonriiston jälkeisissä vastahyökkäyksissä yksi tai useampi joukkueen pelaaja estää vastustajan tai vastustajien etenemisen ja estävät näin hyökkääjiä olemasta enemmistönä syntyvässä tilanteessa.

Tuomarin tulee olla tietoinen, että normaalisti tämän säännön rikkomisesta annetaan rangaistukseksi rangaistuspallo tai jäähy. Mikäli kyse on epäurheilijamaisesta tai väkivaltaisesta käytöksestä suositellaan vähintään rangaistuspalloa ja jäähyä antamista.(vrt. säännöt 5.1.1 ja 5.1.2).

6 Rangaistukset

6.1 Varoitukset

6.1.1 Varoituksen syyt

Varoitus annetaan pelaajalle tai joukkueelle ei-toivotun käytöksen muuttamiseksi silloin, kun muita rangaistuksia pidetään liian kovina.

Varoitus voidaan antaa yksittäiselle pelaajalle tai koko joukkueelle rikottaessa mitä tahansa tässä sääntökirjassa mainittua sääntöä vastaan tai mistä tahansa epäasiallisesta tai provosoivasta käyttäytymisestä.

Tuomarilla on yleensä kaksi syytä antaa varoituksia:

6.1.1.a Muuttaakseen epätoivottua käytöstä

6.1.1.b Varoittaakseen jatkuvasti sääntöjä rikkovaa pelaajaa, että hänet tullaan karkottamaan säännön 6.6.1 mukaisesti. Mikäli varoituksilla ei ole toivottua vaikutusta pelaajan tai joukkueen käyttäytymiseen, suositellaan käytettäväksi suoria rangaistuksia. (vrt. sääntö 5.1)

6.1.2 Varoitushetki

6.1.2.a Tuomari voi katkaista pelin antaakseen varoituksen. Varoituksen antamisen jälkeen peli aloitetaan vapaapallolla sääntöjä rikkonutta joukkuetta vastaan.

6.1.2.b Tuomari voi antaa varoituksen myös jonkun muun pelikatkon aikana. Peli aloitetaan samalla tavalla, kuin se olisi aloitettu ilman varoitustakin.

6.1.3 Varoituksen antaminen

Pelaajalle tai joukkueelle annetaan varoitus sanallisesti ja tuomari näyttää samalla varoitusta osoittavaa käsimerkkiä. Varoitus tulee merkitä ottelupöytäkirjaan. Varoituksen syy suositellaan ilmoittamaan molemmille joukkueille. Joukkueen johtajan tai pelikapteenin tulee olla valmiina osallistumaan neuvotteluun tuomarieiden kanssa koko ottelun ajan.

6.1.4 Pelaaja uusii käyttäytymisensä

6.1.4.a Varoitetulle pelaajalle voidaan antaa jäähly varoitettun rikkomuksen toistuessa koko loppupelin ajan.

6.1.4.b Mikäli pelaajaa joudutaan varoittamaan toistuvasti tai hän aiheuttaa pelikatkoja eri sääntörikkomuksilla, tuomarien tulee arvioida osoittaako pelaaja halveksuntaa sääntöjä, vastustajia tai tuomareita jne. kohtaan ja harkita suoria jäähyrangaistuksia (vrt. sääntö 5.1.1) tai pelaajan karkoittamista säännön 6.6.1 perusteella.

6.1.5 Joukkue toistaa käyttäytymisensä – Joukkuevaroitus

6.1.5.a Varoitettaessa kahta saman joukkueen pelaajaa samankaltaisesta rikkomuksesta jälkimmäinen varoitus katsotaan joukkuevaroitukseksi. Tuomarin tulee varoitusta antaessaan näyttää varoitusta osoittava käsimerkki (vrt. sääntö 3.1.9). Joukkuetta rangaistaan varoitettusta rikkomuksesta suorilla jäähyllä koko loppupelin ajan.

6.1.5.b Mikäli joukkuetta varoitetaan toistuvasti tai se aiheuttaa pelikatkoja eri sääntörikkomuksilla, tuomarien tulee arvioida osoittaako joukkue halveksuntaa sääntöjä, vastustajia,

tuomareita jne. kohtaan, jolloin on harkittava suorien jäähyjen käyttöä (vrt. sääntö 5.1.1).

6.2 Vapaapallo

6.2.1 Vapaapallon syyt

Tuomari voi antaa vapaapallon rikottaessa sääntöjä 5.1.7–5.1.18.

6.2.2 Vapaapallosta ilmoittaminen

Tuomari näyttää vapaapallosta ilmoittavan käsimerkin rikkonutta joukkuetta vastaan. Vapaapallo merkitään ottelupöytäkirjaan.

6.2.3 Rikkoneen joukkueen pallon käsittely

Rikkoneen joukkueen pelaajien tulee äänimerkin kuultuaan pudottaa pallo altaan pohjalle. Pallon hallussapitäminen voidaan tulkita yritykseksi hidastaa vastustajajoukkueen peliä ja on näin ollen syy jäähyyn tai vähintään varoitukseen (vrt. sääntö 5.1.11)

6.2.4 Vapaapallon paikka

Vapaapallon antaa aina pinnalla oleva pelaaja.

- 6.2.4.a Joukkueen omalla kenttäpuoliskolla määrätty vapaapallo aloitetaan keskiviivan ja -linjan risteämiskohdasta.
- 6.2.4.b Joukkue voi antaa vastustajan kenttäpuoliskolla määrätyn vapaapallon haluamassaan kohdassa rikkeen tapahtumispaikan ja keskilinjan välisellä alueella. Vapaapalloa ei kuitenkaan voi antaa kolmea (3) metriä lähempää puolustavan joukkueen poistumisaluetta.

6.2.5 Vapaapallon antaminen

- 6.2.5.a Pinnalla oikeassa paikassa oleva ja pallon haltijana toimiva pelaaja on vapaapallon antaja. Pallon haltijan pitäessä palloa veden pinnan alapuolella tuomarin tulee antaa joukkueelle kohtuullisesti aikaa valmistautua ennen pelin aloitusta. Pallon haltijan nostaessa pallon veden pinnan yläpuolelle, joukkue on valmis aloittamaan vapaapallon. Tuomarin tulee aloittaa peli heti, kun hän katsoo sen mahdolliseksi muihin tehtäviinsä nähden. Peli aloitetaan normaalilla aloitusmerkillä.
- 6.2.5.b Vastustajajoukkueen pelaajien tulee pysytellä vapaapallon suoja-alueen (2 m) ulkopuolella (vrt. sääntö 1.2.8), kunnes vapaapallosyöttö on annettu. Vastustajan ollessa vapaapallon suoja-alueen sisäpuolella, ei hän saa osallistua peliin ennen kuin on käynyt sen ulkopuolella. Pelaajan tulee käydä vapaapallon suoja-alueen ulkopuolella ennen peliin osallistumistaan, vaikka vapaapallon käynnistävä äänimerkki olisi annettu ja aloitussyöttö tehty.
- 6.2.5.c Vapaapallon antajan tulee syöttää pallo kolmessa (3) sekunnissa pelin aloittavasta äänimerkistä. Hän ei saa liikkua ennen, kuin pallo on syötetty. Vapaapallon antajan tulee syöttää pallo toiselle pelaajalle ennen, kuin hän saa uudelleen ottaa sen takaisin haltuunsa.
- 6.2.5.d Vastustajan pelaajaa, joka ei pidä vaadittua kahden (2) metrin etäisyyttä syöttäjästä ja osallistuu peliin ennen kuin hän on käynyt vapaapallon suoja-alueen ulkopuolella. varoitetaan ja hänelle annetaan rikkeen toistuessa jäähy koko loppupelin ajan (vrt. sääntö 5.1.14).

6.2.6 Vapaapallon aloitusmerkki

Vapaapallon aloitusmerkin antaa aina maatuomari.

6.2.7 Väärin annettu vapaapallo

Vapaapallon suoritusoikeus siirtyy vastustajajoukkueelle, mikäli vapaapalloa ei suoriteta sääntöjen mukaisesti.

6.3 Jäähy

6.3.1 Jäähy

- 6.3.1.a Jäähyn saaneen pelaajan tulee mennä suoraan rangaistuspenkkialueelle ja pysyä siellä kunnes kaksi (2) minuuttia tehokasta peliaikaa on kulunut. Rangaistusta kärsivää pelaajaa ei voi korvata toisella pelaajalla. Pelaaja saa kuitenkin siirtyä vaihtoalueelle joukkueen aikalisän aikana, erätauoilla sekä myös jatkoajan ja rangaistuspallokilpailun välillä.
- 6.3.1.b Jäähyaikaa mittaava ajanotto pysäytetään ja käynnistetään saman aikaisesti peliajanoton kanssa.
- 6.3.1.c Joukkueen tulee jäähyn aikana pelata alivoimaisena jäähyllä olevien pelaajien lukumäärän mukaisesti.
- 6.3.1.d Mikäli rangaistuspallo aiheuttaneelle pelaajalle määrätään samanaikaisesti myös jäähyrangaistus (vrt. sääntö 5.1.1 ja 5.1.19) tai jäähy annetaan joko rangaistuspalloa kanssa yhtä aikaa tai sen jälkeen, jäähyaika alkaa rangaistuspalloa suorittamisen jälkeen normaalin peliajan alkaessa.
- 6.3.1.e Jäähyyn johtaneen pelikatkon jälkeen peli käynnistetään vastustajajoukkueen vapaapallolla, mikäli samassa yhteydessä ei ole määrätty myös rangaistuspalloa.
- 6.3.1.f Mikäli tuomari ei tiedä kuka pelaajista rikkoi sääntöjä tai jos jäähyn aiheutti vaihtoalueella oleva peliin kuulumaton pelaaja, tuomari pyytää joukkuetta valitsemaan rangaistavan pelaajan. Ellei joukkue reagoi annettuun pyyntöön tuomari voi tällöin valita rangaistavan pelaajan.
- 6.3.1.g Mikäli jäähyn saanut pelaaja ei siirry heti rangaistuspenkkialueelle tai osoittaa millään tavalla tyytymättömyyttään päätöstä tai toista henkilöä kohtaan, hänelle voidaan määrätä toinen jäähy (2+2 minuuttia). Nämä kaksi jäähyä katsotaan erillisiksi jäähyiksi (esim. säännön 6.3.6. tapauksessa). Pelaajan jatkaessa tällaista epäurheilijamaisesta käytöstä, hänet voidaan karkottaa säännön 6.6.1 mukaisesti.
- 6.3.1.h Mikäli jäähy määrätään väärästä vaihdosta (vrt. sääntö 5.1.3), tuomarin tulee ennen pelin aloitusta varmistua vedessä olevien pelaajien lukumäärästä.
- 6.3.1.i Välittömästi ottelun jälkeen tapahtuvasta epäurheilijamaisesta tai väkivaltaisesta käytöksestä (vrt. säännöt 5.1.1 ja 5.1.2) langetetut rangaistukset raportoidaan kyseisen ottelun ottelupöytäkirjassa, mikäli käytös johtuu päättyneestä ottelusta.

6.3.2 Jäähyrangaistusten syyt

Tuomari voi määrätä jäähyn rikkomuksista sääntöjä 5.1.1–5.1.12 vastaan tai minkä tahansa säännön toistetusta rikkomisesta.

Tuomarin on huomioitava, että rikkomuksia sääntöjä 5.1.7–5.1.12 vastaan voidaan rangaista myös vapaapallolla. Tuomarin on tilannetta arvioidessaan pohdittava mikä on mahdollinen tai toteutettu harmi, rikkeen tarkoitus, rikkeen toistuminen, rikkeestä saatava mahdollinen hyöty sekä minkä suuntaiseksi peli on kehittymässä tai mikä on sen ilmapiiri ja tämän perusteella päättää antaako jäähyn vai vapaapallon.

6.3.3 Rikkoneen joukkueen pallon käsittely

Rikkoneen joukkueen pelaajien tulee äänimerkin kuultuaan pudottaa pallo altaan pohjalle. Pallon hallussapitäminen voidaan tulkita provosoivaksi käytökseksi tai yritykseksi hidastaa vastustaja-joukkueen peliä ja on näin ollen syy jäähyyn tai vähintään varoitukseen (vrt. säännöt 5.1.1 ja 5.1.11)

6.3.4 Rangaistuspenkkialueelle siirtyminen

Sääntöjä rikkoneen pelaajan tulee mennä suoraan rangaistuspenkkialueelle rangaistustaan kärsimään.

Jäähyyn saaneen pelaajan tulee olla rangaistuspenkkialueella ennen, kuin tuomari voi antaa pelin aloitusmerkin.

6.3.5 Jäähyyn päättymisen merkinannot

Rangaistuspenkkialue sijaitsee maatuomarin puoleisella pitkällä sivulla lähellä joukkueen vaihto-alueetta, mutta kuitenkin erillään siitä. Kun jäähystä on jäljellä 10 sekuntia, maatuomari tai jäähyä valvova apulainen nostaa toisen kätensä ylös ilmoittaen jäähyyn päättymisen lähestyvän. Jäähyajan päättyessä käsi lasketaan määrätietoisesti alas jäähyyn päättymisen merkiksi. Jäähyyn viimeisten 10 sekunnin aikana jäähyllä ollut pelaaja voi siirtyä joukkueensa vaihtoalueelle, mutta hän tai hänen vaihtopelaajansa ei saa mennä veteen ennen kuin rangaistusaika on päättynyt. (vrt. sääntö 3.1.9)

6.3.6 Jäähyyn päätyminen ennen varsinaisen rangaistusajan päättymistä

Ylivoimalla pelaavan joukkueen tehdessä maalin, alivoimalla pelaavan joukkueen vanhin jäähy katsotaan sovitetuksi.

Mikäli joukkueilla on yhtä monta pelaajaa rangaistuspenkkialueella, tällöin kumpaakaan joukkuetta ei katsota alivoimaiseksi. Joukkuetta, jolla on vähemmän pelaajia vedessä ei luokitella alivoimaiseksi joukkueeksi, mikäli joukkue kärsii säännön 6.6.1 nojalla karkotetun pelaajan jäähyrangaistusta.

Huomaa, että säännön 6.6.1 nojalla karkotettua pelaajaa ei ole varsinaisesti rangaistettu jäähyllä, eikä hän siitä syystä soviteta rangaistustaan rangaistuspenkkialueella.

Tämä sääntö tulee ottaa huomioon myös rangaistuspallojen aikana.

6.3.7 Jäähyt rangaistuspallokilpailun aikana

Erityissäännöt koskien rangaistuspallokilpailuja annetaan säännöissä 4.3.5.b ja 4.3.5.c.

6.4 Rangaistuspallo

6.4.1 Rangaistuspallon määräämisen syy

Rangaistuspallo voidaan määrätä säännön 5.1.19 rikkomisesta.

6.4.2 Rikkoneen joukkueen pallon käsittely

Rikkoneen joukkueen pelaajien tulee äänimerkin kuultuaan pudottaa pallo altaan pohjaan. Pallon hallussapitäminen voidaan tulkita provosoivaksi käytökseksi tai yritykseksi hidastaa vastustaja-joukkueen peliä ja on näin ollen syy jäähyyn tai vähintään varoitukseen (vrt. säännöt 5.1.1 ja 5.1.11)

6.4.3 Rangaistuspallojen ajankohta

Rangaistuspallo suoritetaan tehokkaalla peliajalla. Tarvittaessa peliaikaa jatketaan rangaistuspalloa suorittamiseksi.

6.4.4 Rangaistuspallojen suorittaminen

- 6.4.4.a Rangaistuspalloa tekee yksi pelaaja kummastakin joukkueesta rikkoneen joukkueen kenttäpuoliskolla.
- 6.4.4.b Kumpikaan rangaistuspalloa suorittamiseen osallistuvista pelaajista ei saa olla jäähyrangaistusta kärsivä eikä ottelusta karkotettu pelaaja.
- 6.4.4.c Joukkueet valitsevat rangaistuspalloa suorittavat pelaajansa. Muiden pelaajien tulee olla rangaistuspalloa suorituksen aikana pelialueen ulkopuolella joko joukkueensa vaihtoalueella tai vaihtokäytävässä.
- 6.4.4.d Hyökkääjän tulee aloittaa rangaistuspalloa suoritus keskiviivan ja -linjan risteämiskohdasta.
- 6.4.4.e Vesituomarin tulee antaa pallo hyökkääjälle.
- 6.4.4.f Maalivahdin tulee olla maalinsa yläpuolella, eikä hän saa olla kahta (2) metriä kauempana joukkueensa poistumisalueesta veden pinnasta sukeltaessaan.
- 6.4.4.g Maatuomari antaa rangaistuspalloa aloitusmerkin. Aloitusmerkki on pitkä pelin alkua kuvaava yhtäjäsoinen äänimerkki.
- 6.4.4.h Maalivahti ei saa hyökätä hyökkääjää vastaan ennen, kuin molemmat ovat sukeltaneet.
- 6.4.4.i Hyökkääjällä on 45 sekuntia aikaa tehdä maali.
- 6.4.4.j Maalivahdin tulee pysytellä koko ajan tarttumaetaisyydella maalista hyökkääjää estäessään. Maalivahdin saatuaan pallon haltuunsa hän saa poistua maalilta myös kosketusetäisyyden ulkopuolelle. Maalivahti voi valita minkä tahansa asennon (istua pystyssä, levyttää selällään, jne.) mutta hänen tulee koko ajan ylettyä koskemaan kehon asentoa muuttamatta maalia joko kättään tai jalkaansa ojentamalla.

Maalivahti ei saa vapaaehtoisesti poistua maalilta. Mikäli hyökkääjä vetää tai työntää hänet pois maalin läheisyydestä, hänen tulee siirtyä takaisin kosketusetäisyydelle maalista heti, kun häntä ei enää pidätellä.

- 6.4.4.k Maalivahdin saatuaan pallon haltuunsa hän saa poistua maalilta kosketusetäisyyden ulkopuolelle. Maalivahdilla täytyy kuitenkin olla pallo hallussaan tai ainakin selkeä ote pallosta, sillä maalivahti ei saa tuoda hyökkääjää pintaan. Tuomareiden tulee korostaa, että maalivahdin tulee tuoda pallo pintaan, ei hyökkääjää.
- 6.4.4.l Molemmat pelaajat saavat tarvittaessa nousta pintaan ja sukeltaa uudelleen rangaistuspalloa suorittamisen aikana.
- 6.4.4.m Tuomarit eivät saa ilmoittaa joukkueille rangaistuspallossa jäljellä olevaa aikaa. Joukkueet saavat kuitenkin ilmoittaa jäljellä olevan ajan pelaajilleen omalta puoleltaan pelialuetta.

6.4.5 Rangaistuspallo päättyy

- 6.4.5.a Kun hyökkääjä onnistuu tekemään maalin.
- 6.4.5.b Kun maalivahti saa pallon haltuunsa ja nostaa pallon veden pinnan yläpuolelle. Maalivahti saa tuoda pallon pintaan missä tahansa kohdassa pelialuetta.
- 6.4.5.c Kun peli keskeytetään kumman tahansa pelaajan tekemästä virheestä. (vrt. säännöt 6.4.6 ja 6.4.7)
- 6.4.5.d Kun 45 sekuntia on kulunut ja maalia ei ole syntynyt.

6.4.6 Puolustajan sääntöjenvastainen toiminta

Jos rangaistuspallo keskeytetään puolustavan joukkueen sääntöjen vastaisen toiminnan vuoksi, määrätään uusi rangaistuspallo.

Keskeytyksen aiheuttaneen pelaajan tulee lähteä vedestä heti ja sovittaa kahden (2) minuutin jäähy rangaistuspallojen tai rangaistuspallojen jälkeen.

Rangaistun pelaajan jäähy alkaa normaalin peliajan käynnistyessä.

6.4.7 Hyökkääjän sääntöjenvastainen toiminta

Rangaistuspallo keskeytyessä hyökkäävän joukkueen sääntöjen vastaisen toiminnan vuoksi, peli aloitetaan kuten erän alkaessa. (vrt. sääntö 4.1.1).

6.4.8 Rangaistuspallokilpailu

Rangaistuspallokilpailuun liittyvät erityissäännöt kerrotaan säännöissä 4.3.5.b ja 4.3.5.c.

6.5 Etusääntö ja siirretty rangaistus

Etusäännön ja siirretyn rangaistuksen (kts. säännöt 6.5.1 ja 6.5.2) käyttäminen tekee pelistä sujuvampaa. Toisaalta tämä saattaa myös turhauttaa sääntöjä noudattavaa ja yllyttää sääntöjä rikkovaa joukkuetta, kun luullaan etteivät tuomarit näe rikkomuksia. Tuomarien tulisi tästä syystä tunnistaa ottelun yleinen tunnelma ja harkita varoituksia ja vapaapalloja etusäännön ja siirretyn rangaistuksen sijaan.

Etusääntöä tai siirrettyä rangaistusta ei tule käyttää, jos rikkomus johtaisi pelaajan karkotukseen (vrt. sääntö 6.6.1).

6.5.1 Etusääntö

Pelin voi antaa jatkua niin kuin rikettä ei olisi tapahtunut, mikäli tuomareiden mielestä sääntörikkomus ei vaikuta pallon haltijana olevan joukkueen etuun. Tätä sanotaan etusäännöllä pelaamiseksi.

Rikkomuksen ollessa luonteeltaan toistuva, suositellaan, että etusääntöä ei käytetä.

Väkivaltaisissa rikkomuksissa, etusääntöä ei tule soveltaa.

6.5.2 Siirretty rangaistus

Tuomari voi sallia pelin jatkumisen tilanteessa, jossa sääntörikkomus ei vaikuta rikotun joukkueen etuun. Ellei rikottu joukkue pysty hyötymään tilanteesta, tulee peli keskeyttää ja antaa sääntörikkomuksen tehneelle pelaajalle rikkomuksen mukainen rangaistus. Maalin syntyessä siirretyn rangaistuksen aikana, pelaajalle määrättävä jäähy raukeaa, ellei kysessä ole säännön 6.6.1 rikkomisesta määrättävä rangaistus.

Siirrettyä rangaistusta voi erityisesti käyttää seuraavissa, mutta ei ainoastaan näissä tilanteissa:

- Puolustava joukkue rikkoo sääntöjä puolustaakseen maalia ja tuomari odottaa nähdäkseen syntykö tilanteesta tästä huolimatta maali.

6.6 Pelaajan karkoittaminen vedestä

Tuomareilla on oikeus karkottaa pelaaja ottelusta.

6.6.1 Epäurheilijamainen tai väkivaltainen käytös

Tuomari voi karkottaa pelaajan epäurheilijamaisen tai väkivaltaisen käytöksen vuoksi.

Vaihtopelaaja saa korvata karkotetun pelaajan joukkueen kärsittyä viiden (5) minuutin jäähyrangaistuksen. Rikkeen tehneellä joukkueella on tämän jälkeen käytettävissään enintään viisi vaihtopelaajaa.

Tätä sääntöä tulee käyttää vain vakavassa tapauksessa. Jos tuomari ei ole varma karkottaako pelaajan vai antaako jäähy, hänen tulee aina antaa jäähy. (vrt. sääntö 5.1.1 tai 5.1.2)

Pelaaja voidaan karkottaa epäurheilijamaisen tai väkivaltaisen käytöksen vuoksi myös ottelujen ulkopuolella milloin ja missä tahansa turnauksen tai kilpailujen aikana.

Karkotetun pelaajan tulee poistua pelialueen ja vaihtoalueen välittömästä läheisyydestä. Karkoitettu pelaaja ei saa osallistua seuraavaan otteluun. Varapelaaja voi kuitenkin osallistua karkoitettun pelaajan tilalla joukkueensa seuraavaan otteluun.

Säännön 6.6.1 vuoksi karkotetun pelaajan tiedot tulee ilmoittaa liittoon pöytäkirjan palautuksen yhteydessä.

6.6.2 Toistuvat sääntörikkomukset

Tuomari voi karkottaa pelaajan toistuvien sääntörikkomusten vuoksi.

Tuomarin tulee antaa selvä varoitus pelaajalle, että hänet karkotetaan hänen jatkaessaan sääntöjen rikkomista (vrt. sääntö 6.1.1.b). Pelaajan, jolle annetaan 2+2 minuutin jäähy säännön 6.3.1.g perusteella, katsotaan automaattisesti saaneen varoituksen ja se merkitään pöytäkirjaan.

Vaihtopelaaja saa korvata karkotetun pelaajan joukkueen kärsittyä viiden (5) minuutin jäähyrangaistuksen. Rikkeen tehneellä joukkueella on tämän jälkeen käytettävissään enintään viisi vaihtopelaajaa.

Karkotetun pelaajan tulee poistua pelialueen ja vaihtoalueen lähiympäristöstä. Karkoitettu pelaaja ei saa osallistua seuraavaan otteluun. Varapelaaja saa kuitenkin osallistua karkoitettun pelaajan tilalla joukkueensa seuraavaan otteluun.

6.6.3 Pelaajan karkoitus turnauksen aikana

Pelaaja voidaan karkoittaa rikkomuksista, jotka tapahtuvat milloin tahansa turnauksen aikana.

Jokainen vakava epäurheilijamainen teko milloin tahansa turnauksen aikana voi aiheuttaa pelaajan karkottamisen ottelusta tai turnauksesta. Säännön 6.6.1 perusteella karkoitettu pelaaja ei saa osallistua joukkueensa seuraavaan otteluun. Epäurheilijamainen käytös tulee aina raportoida kilpailun jurylle. Jokainen ilmoitus epäurheilijamaisesta käytöksestä voi olla peruste juryn koolle kutsumiseen ja asian käsittelyyn. Jury voi tekemällä päätöksellään karkottaa pelaajan yhdestä tai

useammasta ottelusta tai koko jäljellä olevasta turnauksesta.

Varapelaaja saa osallistua karkoitettun pelaajan tilalla joukkueensa otteluihin, mikäli rangaistu pelaaja karkotetaan yhdestä tai useammasta ottelusta tai koko turnauksesta.

6.6.4 Karkoitettu pelaaja

- 6.6.4.a Karkotettu pelaaja ei saa olla peli- eikä vaihtoalueen välittömässä läheisyydessä. Pelaaja ei saa keskustella joukkueensa kanssa sen ottelun tai niiden otteluiden aikana, josta hänet on karkotettu tai joihin häntä on kielletty osallistumasta. Tuomari voi tarvittaessa vaatia pelaajaa poistumaan allasalueelta.
- 6.6.4.b Säännön 6.6 perusteella karkotettua pelaajaa ei katsota jäähyä sovittavaksi pelaajaksi, eikä häntä koske sääntö 6.3.6.
- 6.6.4.c Mikäli pelaaja karkotetaan säännön 6.6.1 törkeästä rikkomisesta, ottelun tuomari voi vaatia jurya harkitsemaan onko tapaus kyllin vakava pelaajan karkottamiseksi useammasta kuin yhdestä ottelusta tai jopa koko turnauksesta.

Varalla oleva pelaaja saa osallistua karkoitettun pelaajan tilalla joukkueensa otteluihin, mikäli rangaistu pelaaja karkotetaan yhdestä tai useammasta ottelusta tai koko turnauksesta.

7 Järjestäminen

7.1 Vastuu pelialueesta

Järjestävä seura tai yhdistys on vastuussa siitä, että pelialue, maali ja pallot ovat sääntöjen mukaiset.

7.2 Vastuu sääntömuutoksista tietyissä mestaruuskisoissa

Mestaruuskisoissa järjestävä seura tai yhdistys on vastuussa turnausta koskevien sääntömuutosten ilmoittamisesta. Maailman- ja maanosamestaruuskisoissa CMAS:n tulee hyväksyä sääntömuutokset etukäteen.

7.3 Toimitsijoiden hankintavastuu

Järjestävä seura tai yhdistys vastaa kirjureina ja ajanottajina toimivien toimitsijoiden hankkimisesta sekä kaikista ajanotossa ja ottelupöytäkirjan pitämisessä tarvittavista lisävälineistä.

7.4 Vastuu palloista

Järjestävä seura tai yhdistys on vastuussa ainakin yhden sääntövaatimukset täyttävän pallon toimittamisesta sekä miesten että naisten otteluihin. Järjestäjät ovat vastuussa myös pallojen säilyttämisessä käytettävien verkkokassien tai vesiastioiden toimittamisesta ottelupaikalle.

7.5 Vastuu tuomarien välineistä

Järjestävä seura tai yhdistys on vastuussa paineilmalaitteiden ja regulaattoreiden toimittamisesta vesituomareille. Laitteiden tulee soveltua pelin seuraamisessa vaadittaviin nopeisiin liikkeisiin. Vesituomareille varatut paineilmapullot eivät saa olla liitettynä suuriin nostoliiveihin, joissa on vettä imeviä taskuja jne.

Regulaattorien tulee toimia moitteettomasti kaikissa asennoissa, sillä pelin aikana tuomarit ovat usein selällään, ylösalaisin jne.

Järjestävä seura vastaa sellaisten painovöiden, joihin on helppo vaihtaa erikokoisia painoja sekä niihin soveltuvien erikokoisten painojen hankkimisesta.

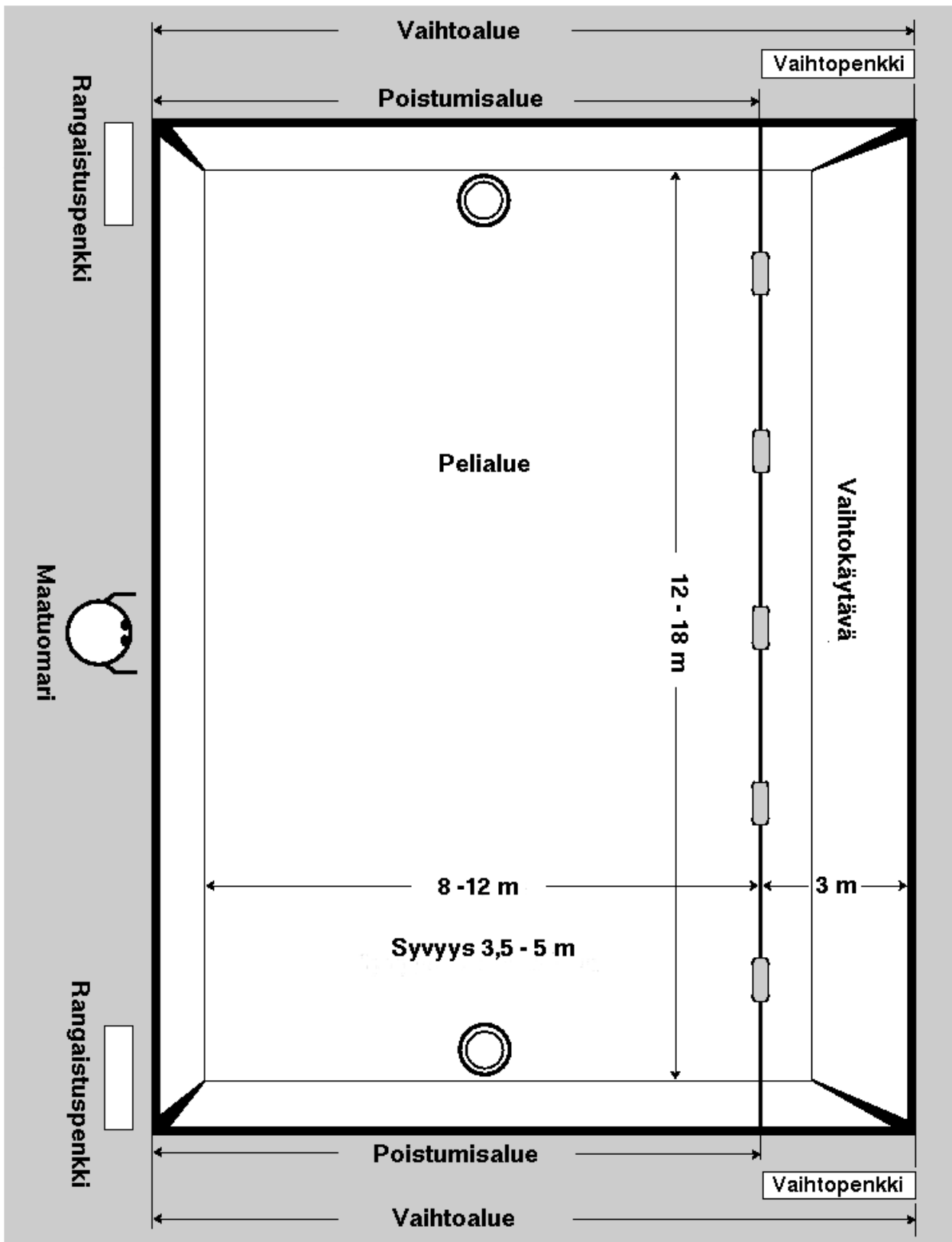
7.6 Pelaajien vastuut

Pelaajat pelaavat omalla vastuullaan.

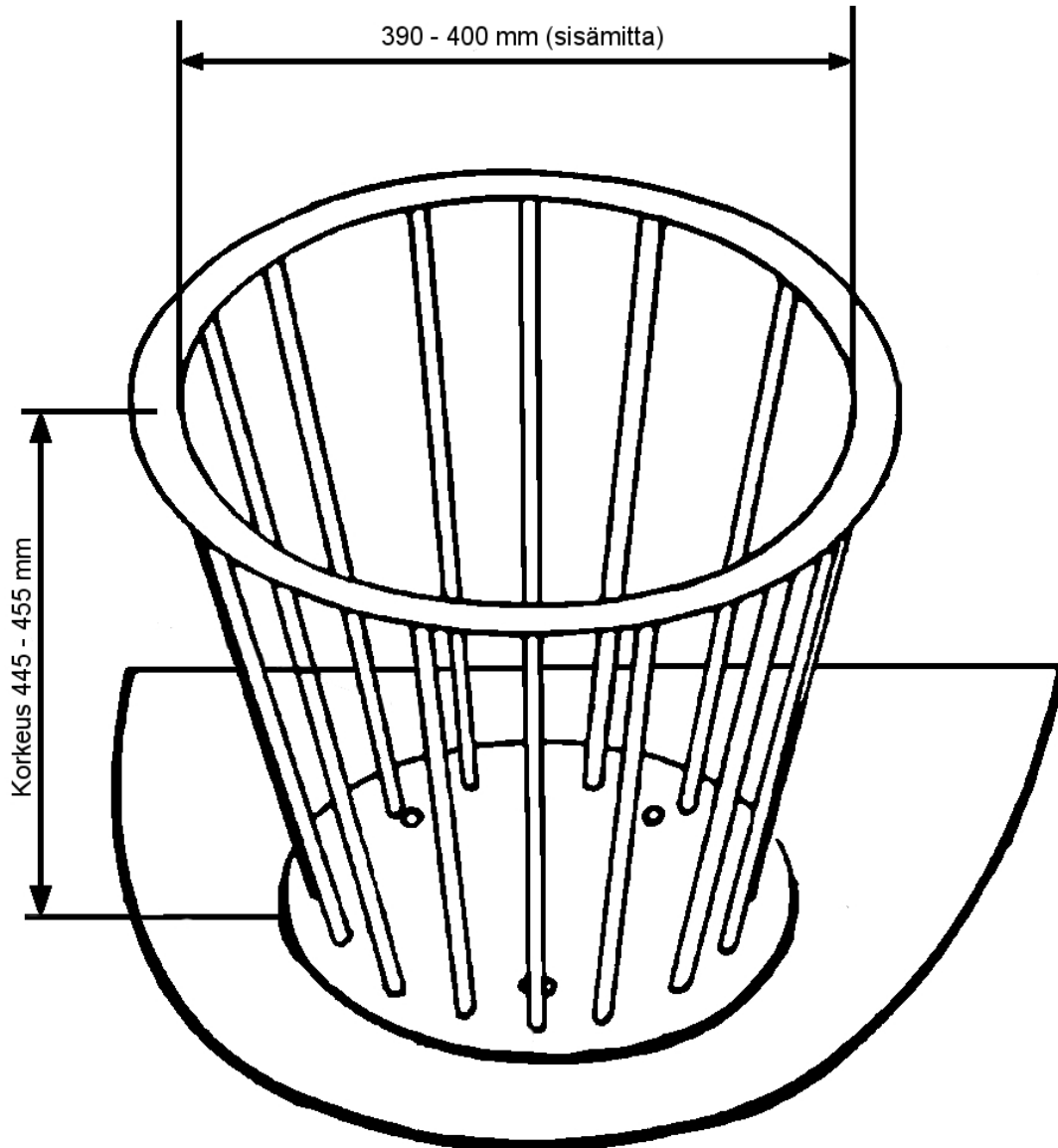
Liitteet: Säännöt sisältävät viisi liitettä.

Epäselvissä tilanteissa sääntöjen CMAS:in englanninkielinen versio (08/2011) on ratkaiseva vain, jos uppopallon kansallisissa säännöissä tai määräyksissä ei ole määritelty erillistä kansallista sääntöpoikkeamaa kyseistä tilannetta varten.

Liite 1: Pelialue



Liite 2: Maali



Kohta	Määrä (kpl)	Kuvaus	Materiaali
1	1	Pyöreä levy 320 x 1,5 mm	Ruostumaton teräs
2	1	Puolipyöreä ympyrälevy R=700 T=5	Kumi
3	1	Pyöreä levy 320 x 5 mm	Ruostumaton teräs
4	16	Pyöreä teräspiikko, 10 x 455 mm	Ruostumaton teräs
5	1	Pyöreä teräspiikko, 10 x 1350 mm	Ruostumaton teräs
6	1	Pehmuste	Neopreeni tai kumi
7	3	Hitsattu pultti M10 x 25	Ruostumaton teräs
8	3	Mutteri M10	Ruostumaton teräs

Maalin voi myös kiinnittää pohjaan tukevalla ruostumattomasta teräksestä valmistetulla pultilla keskeltä korin pohjalevyä.

LIITE 3: Uppopallon täyttö ja hoito-ohjeet

Pallon täyttäminen

Pallon täyttämiseen tarvitaan:

- jalkapallopumppu tai suuri injektioruisku, mielellään muovinen
- pallon täyttöneula, mielellään metallinen
- suolaa (1 kg), mitä hienompijakoista sitä helpommin liukenee
- astia ja lämmintä (kuumaa) vettä

1. Pumpun käyttö

Pumppua täytettäessä poistetaan mäntä ja suolavesi kaadetaan pumpun sisään, jonka jälkeen mäntä asetetaan takaisin paikoilleen.

Palloon ei saa lopullisen ilmatyhjennyksen jälkeen enää päästää ilmaa, sillä sitä on vaikea saada kovan pallon sisältä enää pois. Tästä syystä lisättäessä pumppuun vettä ei täyttöneulaa kannata vetää kokonaan pallon sisältä pois, vaan neula jätetään hiukan venttiilin sisään. Pumppua ei myöskään saa täysin tyhjentää vedestä, sillä pumpun tyhjennyttyä palloon saattaa vahingossa mennä ilmaa.

2. Suolaliuos

Suolaliuos kannattaa tehdä 1 - 1,5 litran erissä. Palloon menee n. 3,5 litraa vettä.

Laita kuuma (yli 50 asteinen) vesi astiaan ja sekoita siihen suolaa niin paljon kuin siihen liukenee. Kun veteen ei enää liukene enempää suolaa, kasautuu liukenematon suola astian pohjalle.

3. Pallon täyttö

Tyhjennä ensin pallon sisällä oleva ilma. Tämän jälkeen pumpkaa suolavettä palloon. Pumpkaa palloon vettä niin paljon että pallo tulee takaisin normaalin muotoiseksi. Tämän jälkeen poistetaan jäännösilma työntämällä täyttöneula venttiiliin ja kallistamalla neulaa samalla kuin palloa heilutetaan. Jatka tällä tavalla kunnes pallon sisältä loiske lakkaa.

Kun kaikki jäännösilma on saatu pallosta pois, pumpataan palloon lisää suolavettä. Tällä tavalla jatketaan kunnes pallon sisällä paine on hiukan kasvanut. Tässä vaiheessa kannattaa vielä varmistaa ettei pallon sisällä ole ilmaa heiluttamalla palloa. Jos ilmaa on jäänyt pallon sisään poistetaan ilma tässä vaiheessa. Tämän jälkeen pallon sisällä paine kasvaa niin suureksi, ettei ilmaa enää saa päästää palloon.

Palloon pumpataan vettä kunnes pallon ympärysmitta on 540 - 550 mm (miehet) ja 510 - 520 mm (naiset). Palloa pidetään ylitäytettynä kunnes vesi on jäähtynyt, jonka jälkeen pallosta poistetaan suolavettä kunnes pallon ympärysmitta on sääntöjen mukainen.

4. Pintakäsittely

Hio kuivaa pintaa kevyesti hienolla vesihiomapaperilla (600 - 800), kunnes kiilto on kadonnut kokonaan pitäessäsi palloa valoa vasten.

Hionnan himmentämät viisikulmiot merkitään uudelleen käyttäen vedenpitävää kynää. Pallon on annettava kuivua pari päivää, ennenkuin se on käyttövalmis.

5. Säilytys ja hoito

Pyöreiden säilyttämiseksi pallot on ripustettava narukassiin tai vastaavaan. Pahin virhe on kasata pallot korin pohjalle, jolloin pallot ovat keskenään toisiaan vasten ja näin puristusvaikutus vielä korostuu.

Uppopallo ei ole koripallo, joten sitä ei saa pompottaa lattiaa vasten. Tällä tavalla on rikkoutunut useita palloja.

Pallot kannattaa pestä aika ajoin saippuavedellä tartunnan säilyttämiseksi. Erikoisesti uppopalloturnauksissa on syytä varata pallon puhdistamista varten saippuavettä ja pyyhkeitä pallon puhdistamista varten.

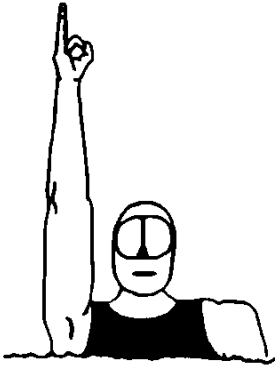
6. Yleistä uppopalloista

Otteluissa tulee käyttää vain ristiinmitattuja pyöreitä palloja (virhe alle 3 mm).

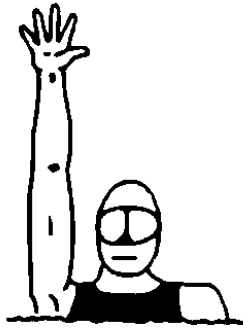
Kun palloa lyödään kovaa, sen pyöreä muoto saattaa hetkeksi kadota. Tästä aiheutuu ei-toivottuja suunnanmuutoksia ja pallo menettää myös vauhtiaan.

Liite 4: Tuomarin käsimerkit

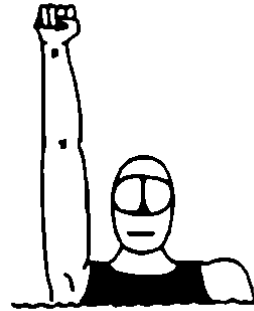
OK



Peli poikki

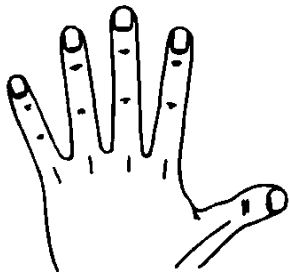


Maali



Pelaajan numeron näyttäminen

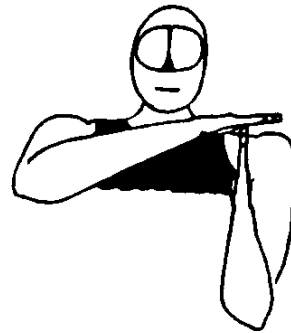
5



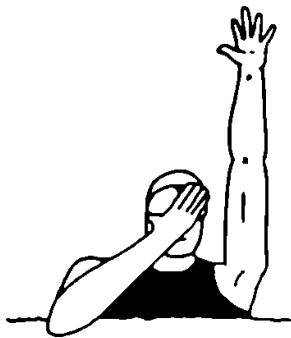
10



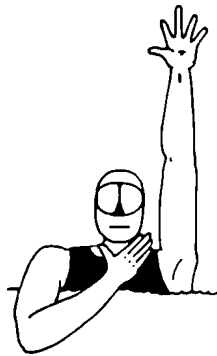
Aikalisä



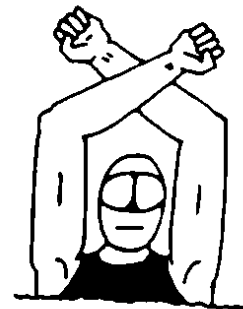
Varusteisiin tarttuminen



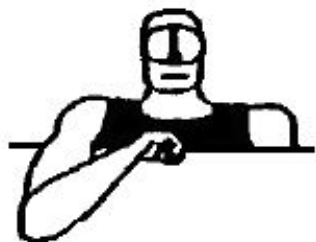
Kurkkuote



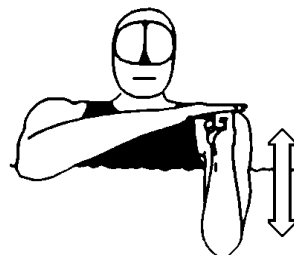
Rangaistuspallo



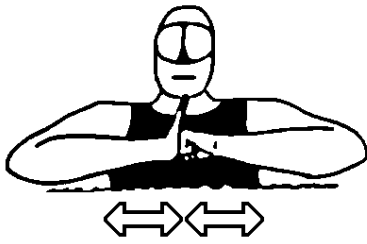
Korista kiinnipito



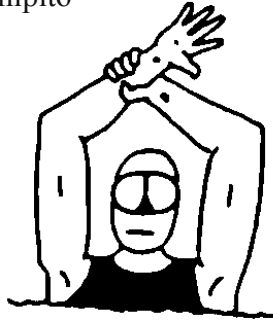
Vetää tai työntää pelaajaa



Väkivaltainen peli



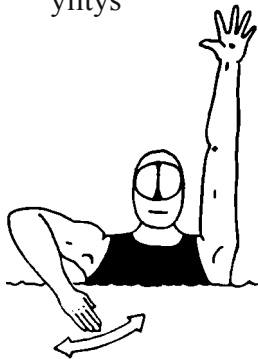
Pallottoman pelaajan kiinnipito



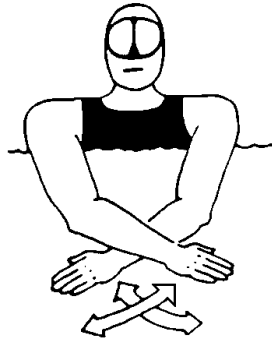
Pallottoman pelaajan kiinnipito



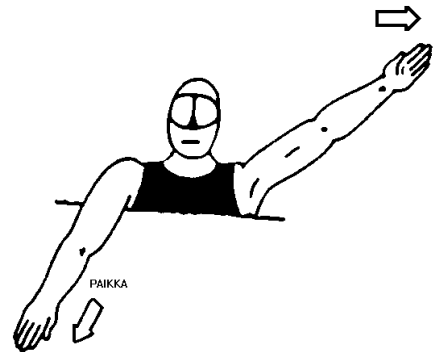
Sivurajan ylitys



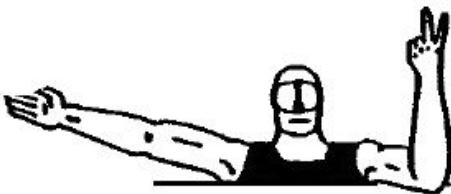
Maalin hylkääminen



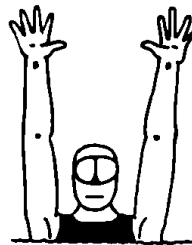
Vapaapallo



2 minuutin jäähy



Tuomaripallo



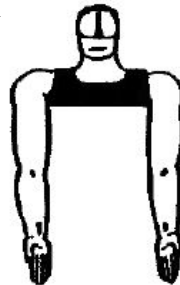
Tuomaripallo



Etusääntö



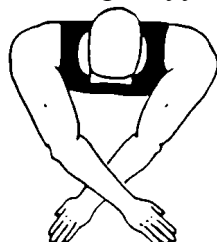
Vesituomari katkaisi pelin



Maatuomari katkaisi pelin



Peliaika päättyy



Peliaika päättyy



Liite 4: Tuomarien käyttämät merkit

Äänimerkit				Näkömerkit
Tilanne		Pitkä jatkuva ääni	Lyhyet toistetut merkit	Kaksi pitkää jatkuvaa merkkiä
Pelin aloitus		X		
Pelin lopetus			X	
Maali				X
Sääntö- rikko- mukset ja muut pelin keskey- tykset	Vapaapallo		X	
	Jäähy		X	
	Rangaistuspallo		X	
	Tuomaripallo		X	
	Joukkuepallo		X	
Pelin aloi- tukset	Vapaapallo	X		
	Rangaistuspallo	X		
	Tuomaripallo	X		
	Joukkuepallo	X		
Jäähyn pääty- minen	Viimeiset 10 sekuntia menossa			
	Jäähy päättyy			
Jatkakaa peliä				
Etusääntö				
Väärä vaihto			X	

Liite 5: Sijoituksen määräytyminen tasatilanteessa

Sijoituksen määräytyminen tilanteessa, jossa on enemmän kuin kaksi joukkuetta samassa pistetilanteessa. Alla on kuvattu esimerkkitalanteet, joissa osalla joukkueista on sama pistemäärä.

Esimerkki 1:

Tulokset	Sijoitukset (kaikki)	pisteet	maalit
Team A - Team B 3 : 0	1. Team C	6	9 : 2
Team C - Team A 2 : 0	2. Team A	6	6 : 2
Team B - Team C 2 : 1	3. Team B	6	11 : 4
Team A - Team D 3 : 0	4. Team D	0	0 : 18
Team B - Team D 9 : 0			
Team C - Team D 6 : 0			

Tasatilannesijoitukset	[1] pisteet	maalit	[2] maaliero	[3] plus maalit	maalit kaikki	[4]maaliero kaikki
1. Team C	3	3 : 2	+1	3	9 : 2	+7
2. Team A	3	3 : 2	+1	3	6 : 2	+4
3. Team B	3	2 : 4	-2			

Esimerkki 2

Tulokset:	sijoitukset (kaikki)	pisteet	maalit
Team A - Team B 2 : 0	1. Team D	7	4 : 2
Team C - Team D 0 : 2	2. Team A	7	4 : 2
Team A - Team C 0 : 1	3. Team B	7	4 : 4
Team B - Team D 2 : 1	4. Team C	7	4 : 4
Team A - Team D 0 : 0	5. Team E	0	2 : 6
Team B - Team C 1 : 1			
Team A - Team E 2 : 1			
Team B - Team E 1 : 0			
Team C - Team E 2 : 1			
Team D - Team E 1 : 0			

Tasatilannesijoitukset	[1] pisteet	maalit	[2] maaliero	[3] plusmaalit
1. Team D	4	3 : 2	+1	3
2. Team A	4	2 : 1	+1	2
3. Team B	4	3 : 4	-1	3
4. Team C	4	2 : 3	-1	2