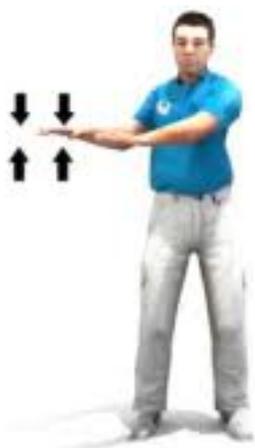


Regras de Polo Aquático World Aquatics



SEÇÃO VI
REGRAS DE POLO AQUÁTICO

Sumário		
CAPÍTULOS (Seção VI: Regras de Polo Aquático)		Página
1	Campo de Jogo & Equipamento	3
2	Equipes e Jogadores	3
3	Árbitros e Oficiais de Arbitragem	5
4	A Duração do Jogo	5
5	Pedidos de Tempo	6
6	Início e Reinício do Jogo	6
7	Métodos de se Marcar Gols	7
8	Faltas Ordinárias (Simples)	8
9	Faltas de Expulsão	10
10	Faltas Penais (Pênalti)	12
11	Tiros Livres	14
12	Tiros de Meta	14
13	Tiros de Escanteio	15
14	Tiros Neutros	15
15	Tiros de Pênaltis	16
16	Faltas Pessoais, Cartões Amarelo e Vermelho	18
17	Acidentes, Lesões e Doença	19
18	Instalações para Polo Aquático	22
19	Regras Polo Aquático de Praia	21
20	Apêndices	23
20.1	Apêndice 1 - Diagramas	23
20.2	Apêndice 2 - Diagramas	24
20.3	Apêndice 3 - Definições	25
20.4	Apêndice 4 - Campo de Jogo e Equipamento	31
20.5	Apêndice 5 - Oficiais	34
20.6	Apêndice 6 - Procedimento de Cobrança de Pênaltis	44
20.7	Apêndice 7 - Protocolo de uso do VAR	48
20.8	Apêndice 8 - Categorias por Idade em Torneios	53
20.9	Apêndice 9 - Estrutura dos Torneios	54
20.10	Apêndice 10 - Técnicos: Protocolo de Contestação/Desafio	54

SEÇÃO VI REGRAS DE POLO AQUÁTICO

Seção VI: REGRAS DE POLO AQUÁTICO

1 CAMPO DE JOGO E EQUIPAMENTO

1.1 As características do campo de jogo, metas, bolas, e outros equipamentos têm que estar na conformidade da Seção VI Apêndice 4.

1.2 A distância entre as linhas de gol deve ser de 25 metros. Isto deve ser aplicado para os naipes masculino e feminino.

1.3 Uma área para substituições nas laterais (flying) tem que ser disponibilizada na parte externa da linha lateral do campo de jogo no mesmo lado onde os bancos de reservas estiverem situados. A largura desta área tem que estar entre 50 cm a 1,0 m inclusive. A área designada para substituições nas laterais (flying) de cada equipe deverá estar compreendida entre a linha de gol situada à frente do banco de reservas e a linha de meio de campo inclusive.

2 EQUIPES E JOGADORES

Composição da Equipe

2.1 Em jogos pertinentes à Aquática Mundial ou qualquer evento classificatório para os eventos da Aquática Mundial, a relação nominal inicial de cada equipe deve ser composta no máximo por 14 jogadores qualificados. Esta relação nominal inicial deve conter no máximo doze jogadores de campo e no máximo dois goleiros.

Cada equipe tem que ter pelo menos um goleiro na relação nominal inicial. Mesmo que a equipe tenha somente um goleiro o número máximo de jogadores de campo continua sendo doze. O goleiro tem que usar o gorro vermelho, uma vez que o gorro vermelho concede os direitos ao jogador dos privilégios do goleiro.

Uma equipe tem que iniciar o jogo com sete jogadores, sendo que um deles tem que ser goleiro. Posterior ao início do jogo, a equipe não é obrigada a ter um goleiro na água e pode ao invés ter sete jogadores de campo.

Se a qualquer momento, a equipe não possuir jogadores de campo qualificados, tanto o goleiro registrado ou o goleiro substituto registrado poderão atuar como jogadores de campo. Do mesmo modo, se a qualquer momento a equipe não tiver goleiros disponíveis, aquele registrado como jogador de campo pode jogar como goleiro, desde que ele ou ela use o gorro vermelho.

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

SEÇÃO VI REGRAS DE POLO AQUÁTICO

2.3 Os capitães das suas respectivas equipes devem ser jogadores que estejam tomando parte ativa do jogo, e em conjunto com o técnico principal, serão os mesmos, responsáveis pela conduta e disciplina das suas respectivas equipes.

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

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

Procedimento de substituição

2.6 A qualquer momento do jogo, um jogador ou goleiro pode ser substituído saindo do campo de jogo pelas suas respectivas áreas de reentradas. O substituto deve entrar no campo de jogo pela área de reentrada de expulsão, logo que o jogador a ser substituído tenha visivelmente surgido acima da superfície da água dentro da área de reentrada. “Substituição (flying) efetuada na área lateral” designada é permitida quando o substituto adentra na área atrás da extensão da linha de gol desde que ambos jogadores o que estava tomando parte ativa e o substituto estejam na água, fora do campo de jogo e toquem as suas mãos acima da superfície da água. Um substituto deve estar pronto para substituir um jogador, sem atrasos. Caso o substituto não esteja pronto, o jogo deve continuar sem o substituto, que a qualquer momento pode adentrar ao campo de jogo através das áreas de reentrada de substituição designadas para sua equipe, após tocar as mãos quando estabelecido. Se um jogador sair do campo de jogo pela área de reentrada de expulsões ou a área lateral de substituição (flying) sem ter sido substituído pelo substituto, a este mesmo jogador deve ser permitida a reentrada no campo de jogo pela mesma área de reentrada de expulsões ou da “área lateral de substituições (flying)”.

2.7 Se o goleiro ou o goleiro substituto, quando estabelecido, não está autorizado ou apto a participar, será permitido à equipe com sete jogadores, jogar com um goleiro alternativo com os privilégios do goleiro. Este jogador que substituir o goleiro deve usar gorro vermelho com o mesmo número que ele/ela estava usando como jogador de campo. O goleiro que tenha sido substituído pelo substituto não poderá jogar em qualquer outra posição diferente a não ser de goleiro.

A substituição e a troca de gorro pelo goleiro alternativo tem que ser feita no banco de reservas e deve seguir as regras referentes às substituições.

2.8 Nenhuma substituição deverá ser efetuada na conformidade desta Regra, exceto se houver uma situação de sangramento ou lesão, entre o momento em que o árbitro assinala um tiro de pênalti (exceto durante o pedido de tempo “timeout”) e a cobrança da penalidade.

2.9 Um substituto poderá adentrar ao campo de jogo por qualquer local:

- (a) durante os intervalos entre os quartos;
- (b) depois que um gol for marcado;
- (c) durante o decorrer de um pedido de tempo “timeout” ou;
- (d) ao substituir um jogador que esteja sangrando ou ferido.

SEÇÃO VI REGRAS DE POLO AQUÁTICO

2.10 No caso em que um jogador, por iniciativa própria, sai do campo de jogo a não ser pelos locais designados como área de substituição lateral (flying) ou área de reentrada, este jogador não será punido por ter saído do campo de jogo sendo que este mesmo jogador ou seu substituto estarão aptos a entrar ou reentrar através da área de reentrada de jogadores expulsos somente com a autorização do árbitro. O jogador também poderá adentrar após a marcação de um gol, depois de um pedido de tempo “timeout” ou no início do próximo quarto.

3 **ÁRBITROS E OFICIAIS DE ARBITRAGEM**

3.1 Nos eventos da AQUÁTICA MUNDIAL, a equipe de arbitragem deve ser constituída por dois árbitros, dois juizes de gol, cronometristas e secretários e 2 árbitros assistentes de vídeo cada um deles com as suas respectivas funções e obrigações especificadas na Seção VI Apêndice 5 e seguindo os procedimentos especificados na Seção VI Apêndice 7, quando estabelecido.

3.2 Para que as Regras sejam cumpridas, os árbitros devem ter o controle absoluto do jogo e a autoridade deles sobre os jogadores, comissão técnica e espectadores deve ser efetiva a partir do momento que os mesmos adentrarem até o momento que saírem do recinto do jogo.

3.3 **Os árbitros têm o poder de:**

(a) conceder ou não conceder qualquer falta ordinária, expulsão ou penal, e ao mesmo tempo encorajar a ação e a vantagem da equipe atacante. O árbitro pode conceder uma falta ou abster-se da concessão da mesma caso fosse aplicada resultasse em vantagem ao jogador infrator.

(b) ordenar a retirada do local ou recinto da piscina de qualquer jogador, substituto, expectador ou oficial cujo comportamento impeça que os mesmos atuem de maneira adequada e imparcial.

(c) abandonar o jogo a qualquer momento caso o comportamento dos jogadores ou espectadores, ou outras circunstâncias impeça que o mesmo chegue a uma conclusão apropriada.

4 **DURAÇÃO DO JOGO**

4.1 A duração do jogo deve ser de quatro quartos de oito minutos de tempo efetivo cada. A marcação do tempo efetivo de cada quarto se inicia quando um jogador toca na bola. A cada sinalização de interrupção, o tempo efetivo de jogo será paralisado e reinicializado quando a bola for colocada em jogo novamente, cuja cobrança correta é caracterizada quando a bola sai da mão do jogador ao cobrar um tiro livre ou quando for tocada por um jogador após um tiro neutro.

4.1.1 O tempo efetivo máximo de posse de bola é de 28 segundos.

4.2 Haverá um intervalo de dois minutos contínuos entre o primeiro e o segundo quartos e entre o terceiro e o último quartos, e um intervalo de três minutos contínuos entre o segundo e o terceiro quartos. As equipes, incluindo os jogadores, técnicos e auxiliares, devem trocar de lado antes do início do terceiro quarto.

4.3 Cada jogo de Polo Aquático da Aquática Mundial deve ter uma equipe vencedora ao final do tempo normal. Deverá ser aplicado o protocolo de cobrança de pênaltis para definir o resultado conforme especificado na Seção VI Apêndice 6. Caso o empate prevaleça após a finalização do protocolo inicial de cinco cobranças de pênaltis, os mesmos cinco jogadores devem então efetuar cobranças de pênaltis alternadas até que um deles falhe e outro marque.

SEÇÃO VI REGRAS DE POLO AQUÁTICO

4.4 Caso um jogo (ou parte do jogo) tenha que ser realizado novamente, então os gols, faltas pessoais e pedidos de tempo “timeouts” que ocorreram durante o tempo a ser realizado novamente são suprimidos da súmula de jogo, no entanto expulsões por ações violentas, má conduta, e, qualquer cartão vermelho por expulsão são registrados na súmula de jogo.

5 PEDIDOS DE TEMPO “TIMEOUTS”

5.1 Cada equipe poderá solicitar até dois pedidos de tempo “timeout” por jogo. A duração do tempo “timeout” será de um minuto contínuo. O pedido de tempo “timeout” pode ser solicitado a qualquer momento, inclusive após a marcação de um gol, pelo técnico da equipe de posse da bola pronunciando “tempo” e sinalizando à mesa de controle ou ao árbitro com as mãos em forma de “T”, porém não poderá ser solicitado durante a revisão do VAR. Uma equipe detém a posse de bola quando um dos seus jogadores estiver segurando ou nadando com a bola. Se um pedido de tempo “timeout” é solicitado, o secretário ou o árbitro devem parar o jogo imediatamente com um silvo de apito, e os jogadores devem retornar às suas respectivas metades do campo de jogo. O pedido de tempo poderá também ser solicitado através de aparelhos desde que devidamente autorizados para uso durante o jogo.

5.2 O jogo será reiniciado com um silvo de apito do árbitro pela equipe com a posse de bola colocando a bola em jogo na linha ou atrás da linha de meio campo, exceto se o tempo tiver sido pedido entre a concessão de um tiro de pênalti e antes da cobrança do mesmo, sendo que a cobrança será mantida.

5.3 Se o técnico da equipe com a posse de bola solicitar um pedido tempo “timeout” adicional, ao qual não tem direito, o jogo é interrompido e reiniciado por um jogador da equipe adversária colocando a bola em jogo na linha de meio campo.

5.4 Se o técnico da equipe sem a posse de bola solicitar um pedido de tempo “timeout”, o jogo será interrompido e será concedido um tiro de pênalti a favor da equipe adversária. Após requisitar um pedido ilegal de tempo “timeout”, o técnico perderá o direito de solicitar um pedido legal de tempo “timeout” caso sua equipe ainda tenha um.

5.5 No reinício após um pedido de tempo, “timeout” os jogadores irão se posicionar em qualquer posição no campo de jogo, sujeitos às regras relativas às cobranças de escanteio ou pênalti caso o pedido de tempo tenha sido solicitado entre o tempo em que o árbitro concede um tiro pênalti ou durante a cobrança do mesmo.

6 INÍCIO E REINÍCIO DO JOGO

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

6.2 No início de cada quarto, os jogadores devem se posicionar em suas respectivas linhas de gol, distantes um metro um do outro e pelo menos a um metro distante das traves laterais da meta. Não mais do que dois jogadores poderão ficar entre as traves laterais. Nenhuma parte do corpo dos jogadores acima do nível da água poderá estar além da linha de gol.

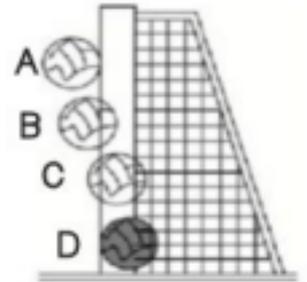
6.3 Quando os árbitros estiverem satisfeitos com o alinhamento das equipes, um deles apitará para o início e em seguida ativará o sistema de soltura de bola ou lançará a bola no campo de jogo, na linha de meio de campo.

SEÇÃO VI REGRAS DE POLO AQUÁTICO

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

7 MÉTODOS DE SE MARCAR GOLS

7.1 Um gol deve ser marcado quando a bola ultrapassar totalmente a linha de gol entre as traves laterais e abaixo do travessão superior. A extensão da linha de gol é imaginária sendo delimitada por laser compreendida na parte frontal de uma trave até a outra. Um gol é validado quando a bola ultrapassar por inteiro a linha de gol conforme descrito na posição D e pode ser marcado de qualquer local do campo de jogo com qualquer parte do corpo exceto com o punho cerrado.



7.2 Um gol pode ser alternativamente marcado:

(a) no início ou qualquer reinício de jogo, após pelo menos dois jogadores (de qualquer equipe porém excludente o goleiro da defesa) intencionalmente colocam a bola em jogo ou toquem a bola;

(b) através da cobrança de pênalti;

(c) caso um jogador lance a bola decorrente de um tiro livre para dentro da sua própria meta;

(d) através de chute imediato decorrente de um tiro de meta ou uma cobrança de escanteio ou um tiro livre efetuado fora da área dos 6 metros, exceto no reinício depois de um gol, pedido de tempo “timeout”, um tiro neutro, após a o árbitro ter requisitado a bola por lesão, reposição do gorro ou por qualquer outra razão ou quando a bola sair pela lateral do campo de jogo;

(e) por um jogador que visivelmente coloca a bola em jogo através de uma cobrança de escanteio ou fora da área dos 6 metros:

- através de cobrança de tiro de meta;
- após disputa de posse de bola ou início do quarto;
- após pedido de tempo ou um gol;
- após lesão;
- após reposição de gorro;
- após solicitação da bola pelo árbitro ou aplicação de um tiro neutro;
- quando a bola sair do campo de jogo pela linha lateral;

SEÇÃO VI REGRAS DE POLO AQUÁTICO

- na cobrança de um tiro livre fora da área dos 6 metros;
- após qualquer outro tipo de demora.

(f) por um jogador que visivelmente coloca a bola em jogo dentro da área dos 6 metros e nada para fora da área dos 6 metros:

- após uma lesão;
- após reposição de gorro;
- após solicitação da bola pelo árbitro ou aplicação de um tiro neutro;
- quando a bola sair do campo de jogo pela linha lateral;
- na cobrança de um tiro livre;
- após qualquer outro tipo de demora.

7.3 Um gol deve ser validado caso o tempo efetivo de posse de bola expire ou no término do tempo efetivo de jogo de cada quarto, se a bola estiver em vôo em direção à meta e entra na parte interna da meta, inclusive após o salto de bola da água ou ter atingido as traves da meta, ou o goleiro ou outro jogador, exceto quando intencionalmente tenha sido manuseada ou tocada por um jogador de ataque.

8 FALTAS ORDINÁRIAS (SIMPLES)

8.1 Deve ser considerada falta simples cometer qualquer uma das seguintes infrações (Seção VI Artigos 8.2 a 8.15), que devem ser punidas com a concessão de um tiro livre à equipe adversária, exceto ou de outra forma prevista pelas Regras.

8.2 Avançar além da linha de gol no início de um quarto, antes que o árbitro tenha assinalado para autorizar o início do quarto. O tiro livre será cobrado no local da falta ou, se a bola não tiver sido lançada no campo de jogo, na linha de meio campo.

8.3 Impulsionar um jogador no início de um quarto ou a qualquer momento durante o jogo.

8.4 Segurar ou dar impulso da meta, segurar ou dar impulso das bordas laterais ou da linha de fundo durante o jogo em andamento ou no início de um quarto.

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

8.6 Afundar ou manter a bola afundada quando confrontado, ou deliberadamente esconder a mesma da equipe adversária.

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

SEÇÃO VI
REGRAS DE POLO AQUÁTICO

8.8 Manusear ou tocar a bola com as duas mãos ao mesmo tempo (simultaneamente). Essa Regra não se aplica ao goleiro quando estiver dentro da área dos 6 metros.

8.9 Dar impulso ou empurrar um adversário que não esteja segurando a bola.

8.10 Permanecer na área de gol exceto quando atrás da linha da bola. Não será falta se um jogador estiver dentro da área de 2 metros porém fora da área de gol. Qualquer jogador que estiver atrás da linha da bola pode entrar na área de gol para receber a bola. Qualquer jogador dentro da área de gol que não venha chutar porém passa a bola para trás tem que imediatamente sair da área de gol evitando assim que seja sancionado na conformidade desta regra.

8.11 Na cobrança de tiro de meta, escanteio ou pênalti de outra forma prevista exceto quando das circunstâncias previstas pela Seção VI Artigo 12.2 e Seção VI artigo 13.4.

8.12 A equipe pode deter a posse de bola sem efetuar um chute à meta adversária por não mais de:

Os tempos efetivos limite específicos para uma equipe deter a posse de bola sem efetuar um chute à meta adversária na categoria masculina fica resumido da seguinte maneira (pela qual o cronometrista do tempo efetivo de posse de bola deve reinicializar o cronômetro):

(a) quando a bola sair da mão do jogador que chutar à meta. Se a bola rebater da trave, ou travessão superior ou do goleiro e volta para o campo, o tempo efetivo de posse não reiniciará até que a bola esteja de posse de uma das equipes. O cronômetro deve ser reinicializado a partir dos 18 segundos efetivos caso a bola permaneça de posse da equipe atacante. Caso a posse de bola passe a ser da equipe defensora deve ser reinicializado a partir dos 28 segundos efetivos;

(b) quando a bola estiver de posse da equipe defensora, o cronômetro deverá ser reinicializado a partir dos 28 segundos efetivos de posse de bola;

(c) quando a bola é colocada em jogo após a marcação de uma falta de expulsão em relação ao jogador da defesa, o cronômetro deverá ser reinicializado a partir dos 18 segundos efetivos a não ser que haja mais do que 18 segundos efetivos restantes de posse bola, sendo então neste caso não efetuada a reinicialização e portanto mantido o tempo efetivo restante;

(d) quando a bola é colocada em jogo após a cobrança de pênalti ou escanteio sem que haja troca de posse de bola o cronômetro deve ser reinicializado a partir dos 18 segundos efetivos de posse de bola. O cronômetro deve ser também reinicializado a partir dos 18 segundos efetivos de posse de bola quando a bola sair do campo de jogo pelas laterais resultante da ação deliberada do defesa ou bloqueio de um chute pelo goleiro da defesa;

(e) quando a bola é colocada em jogo após a cobrança de um tiro de pênalti ou escanteio, houver troca de posse de bola o cronômetro deve ser reinicializado a partir dos 28 segundos efetivos de posse de bola.

Cronômetros visíveis deverão mostrar o tempo de modo regressivo (ou seja, mostrar o tempo restante de posse).

SEÇÃO VI
REGRAS DE POLO AQUÁTICO

8.13 Quando uma equipe desistir de atacar.

8.14 Por simular ter sofrido falta.

8.15 Por submergir na água com o intuito de ganhar vantagem posicional.

9 FALTAS DE EXPULSÃO

9.1 Deverá ser uma falta de expulsão cometer qualquer uma das seguintes infrações (Seção VI Artigos 9.4 a 9.18), as quais devem ser punidas (exceto previsto de outra forma nas Regras) com a concessão de um tiro livre para a equipe adversária e expulsão do jogador que cometeu a falta.

9.2 O jogador expulso, inclusive aquele expulso pelo restante do jogo, tem que sair do campo de jogo imediatamente por qualquer lugar, sem sair da água, e se dirigir à sua área de reentrada de expulsão (visivelmente emergindo acima da superfície da água) localizada próxima à sua linha de gol, sem interferir no jogo.

9.3 Ao jogador expulso ou substituto deve ser autorizada a reentrada ao campo de jogo após a primeira das seguintes ocorrências ou seja, quando:

(a) terminados os 18 segundos efetivos de expulsão, o secretário levantará a bandeira correspondente ou qualquer dispositivo desde que autorizado para esse uso, sinalizando o término dos 18 segundos efetivos;

(b) um gol for marcado: jogador expulso ou substituto pode reentrar no campo de jogo por qualquer local;

(c) a equipe do jogador expulso recuperar a posse de bola durante o tempo efetivo do andamento do jogo, no qual o árbitro da defesa deverá sinalizar sua reentrada acenando com a mão;

(d) for concedido um tiro livre ou um tiro de meta ou tiro de pênalti à equipe do jogador expulso.

Ao jogador expulso ou um substituto não é permitido:

- saltar ou tomar impulso da lateral ou da borda da piscina ou do campo de jogo;
- afetar o alinhamento da meta;
- entrar no campo de jogo até que o jogador que tenha sido expulso esteja na respectiva área de reentrada situada próxima a sua linha de gol exceto entre os intervalos dos quartos, após um gol, ou durante o pedido de tempo “timeout”. Estas disposições devem também ser aplicadas na entrada de um substituto quando o jogador expulso que tenha cometido três faltas pessoais ou tenha de outra forma sido expulso pelo restante do jogo na conformidade das Regras.

9.4 Ao jogador que sair da água (de outra forma prevista de entrada de um substituto) ou sentar ou ficar de pé nas escadas ou no piso superior da piscina “deck” durante o jogo, exceto

**SEÇÃO VI
REGRAS DE POLO AQUÁTICO**

em caso de acidente, lesão, doença ou com autorização do árbitro, deverá ser considerado culpado por ter cometido infração na conformidade da Seção VI Artigo 9.13 (má conduta).

9.5 Interferir na cobrança de um tiro livre, tiro de meta ou tiro de escanteio, incluindo:

- (a) lançar para longe ou segurar a bola intencionalmente para evitar o progresso normal do jogo;
- (b) qualquer tentativa de manusear a bola antes que a mesma tenha saído da mão do jogador que irá efetuar a cobrança.

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

9.7 Jogar água no rosto do adversário intencionalmente.

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

9.9 Segurar, afundar ou puxar um adversário que não esteja segurando a bola.

9.10 Em qualquer local do campo de jogo, usar as duas mãos para segurar o adversário que não esteja segurando a bola.

9.11 Falta Tática. Para um jogador da defesa que cometer uma falta em qualquer jogador da equipe com a posse da bola, com a intenção de impedir o fluxo do ataque em qualquer local do campo de jogo. Este tipo de falta é chamada falta tática.

9.12 Fazer movimentos desproporcionais inclusive dar pontapé e golpear.

9.13 Ser culpado por má-conduta, incluindo o uso de linguagem imprópria, violência, recusar obediência ou desrespeitar o árbitro ou oficial de arbitragem, ou apresentar um comportamento contra o espírito das Regras que provavelmente resultará em falta de credibilidade do jogo.

9.13.1 Caso isso ocorra durante o jogo em andamento, o jogador infrator será expulso pelo restante do jogo com substituição após a ocorrência que vier a acontecer primeiro como previsto na Seção VI Artigo 9.3, e, deverá sair da recinto de competição.

9.13.2 Caso isso ocorra durante qualquer interrupção, pedido de tempo “timeout”, após um gol ou no intervalo entre os períodos do jogo, o jogador será expulso pelo restante do jogo e o substituto deve estar qualificado para (re) entrar imediatamente prestes ao reinício do jogo que será efetuado de maneira normal.

9.13.3 Quando um ou mais jogadores de uma equipe persistem em cometer faltas repetidamente distintas de jogada violenta ou má conduta ou reclamação contra as decisões dos árbitros ou oficiais de arbitragem sem o uso de linguagem inadequada, o árbitro pode mostrar o cartão amarelo à equipe infratora. Na eventualidade da ação continuar, o árbitro sanciona o jogador infrator da mesma equipe com cartão vermelho expulsando o mesmo pelo restante do jogo na conformidade da Seção VI Artigo 9.13 (má conduta).

9.14 Cometer uma ação violenta, inclusive, dar pontapé, golpear ou tentativa de golpear de maneira maldosa contra um adversário ou Oficial de Arbitragem, seja durante o jogo, em

SEÇÃO VI REGRAS DE POLO AQUÁTICO

qualquer paralisação, pedidos de tempo “timeout”, após a marcação de um gol, ou durante os intervalos entre os quartos do jogo. Se o jogador infrator for o goleiro, o goleiro substituto pode ser trocado por outro jogador na conformidade da Seção VI Artigo 2.6.

9.14.1 Caso isso ocorra durante o jogo, o jogador infrator será expulso pelo restante do mesmo e terá que se retirar da área de competição. Um tiro de pênalti será concedido contra sua equipe. O jogador infrator será substituído após 4 minutos de jogo efetivo.

9.14.2 Caso isso ocorra durante qualquer interrupção, pedido de tempo “timeout”, após um gol ou no intervalo entre os períodos do jogo, o jogador será expulso pelo restante do jogo e terá que se retirar da área de competição. Não será aplicado nenhum tiro de pênalti. O jogador infrator será substituído após 4 minutos de jogo efetivo e o jogo será reiniciado de maneira normal.

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

9.15 No caso de expulsões simultâneas de jogadores de equipes opostas durante o jogo, ambos serão expulsos por 18 segundos efetivos, até a primeira ocorrência prevista na Seção VI Artigo 9.3 ou na próxima troca de posse de bola. O cronômetro de posse de bola não será reinicializado. O jogo é reiniciado pela equipe que tinha a posse de bola. Se nenhuma das equipes tinha a posse de bola quando ocorreram as expulsões simultâneas, o cronômetro de posse de bola será reinicializado para 28 segundos efetivos e o jogo será reiniciado com um tiro neutro. A ambos jogadores expulsos na conformidade desta Regra devem ser permitidos reentrar na primeira ocorrência prevista na Seção VI Artigo 9.3 (a), (b) ou na próxima troca de posse de bola.

9.16 Interferir na cobrança de um tiro de pênalti após a autorização do árbitro. O jogador infrator será expulso pelo restante do jogo com substituição na primeira ocorrência prevista na Seção VI Artigo 9.3 e o tiro de pênalti será mantido ou recobrado como estabelecido. Os árbitros poderão utilizar o sistema VAR para determinar se houve interferência durante a cobrança do tiro de pênalti. Esta infração pode ocorrer após o silvo do apito dos árbitros. Vide Seção VI Artigo 15.2.

9.17 Para o goleiro defensor que não se posicionar de maneira correta na linha de gol na cobrança de um tiro de pênalti após ter sido ordenado pelo árbitro a fazê-lo. Outro jogador da defesa tomará a posição de goleiro, mas sem os privilégios ou limitações do mesmo.

9.18 Caso na cobrança de um tiro de pênalti o goleiro vier a se movimentar para frente, o árbitro deverá apitar e o jogador chutar e caso o gol não seja marcado, o goleiro deve ser expulso na conformidade da regra 9.17 e a cobrança do tiro de pênalti efetuada novamente.

10 FALTAS PENAIIS

10.1 Deve ser uma falta penal cometer qualquer uma das seguintes infrações (Seção VI Artigos 10.2 a 10.12), que devem ser punidas concedendo um tiro de pênalti à equipe adversária. O árbitro pode demorar para apitar e aguardar para verificar se o jogador atacante irá converter um gol nesta mesma ação. Caso o jogador não marque o gol, o árbitro deve aplicar o pênalti. O árbitro pode levantar seu braço indicando a possibilidade de pênalti.

SEÇÃO VI
REGRAS DE POLO AQUÁTICO

10.2 Quando um goleiro ou jogador da defesa vier a cometer qualquer falta dentro da área dos 6 metros que resultaria em um gol iminente, incluso Seção VI Artigo 10.4 a Seção VI Artigo 10.7.

10.3 Quando um jogador expulso interferir na jogada de forma intencional, inclusive afetar o alinhamento da meta. Se o jogador expulso não iniciar o movimento de sair do campo de jogo quase imediatamente, o árbitro pode considerar isto como sendo interferência intencional.

10.4 Quando um goleiro ou qualquer outro jogador da defesa puxar, abaixar ou de outra forma deslocar a meta.

10.5 Dentro da área dos 6 metros quando um jogador da defesa tentar bloquear um chute ou um passe com as duas mãos.

10.6 Dentro da área dos 6 metros quando um jogador da defesa manusear a bola com o punho cerrado.

10.7 Dentro da área dos 6 metros quando um goleiro ou outro jogador da defesa afunda a bola quando marcado.

10.8 Quando um jogador ou um substituto que não esteja apto a participar naquele momento do jogo na conformidade das Regras entrar no campo de jogo. O jogador infrator deve ser expulso pelo restante do jogo com substituição. A cobrança do tiro de pênalti deve ser efetuada após o jogador infrator ser retirado do campo de jogo, inclusive por uma substituição imediata, se necessária.

10.9 Quando um técnico, ou qualquer membro da comissão técnica da equipe que não estiver com a posse de bola solicitar pedido de tempo “timeout”. Nenhuma falta pessoal deve ser registrada para essa infração.

10.10 Quando um técnico, ou qualquer membro da comissão técnica ou jogador tem intenção de evitar um gol iminente ou atrasar o andamento do jogo, inclusive:

(a) quando o jogador da defesa deliberadamente lança a bola para longe antes que o jogador atacante possa cobrar o tiro livre;

(b) quando o jogador da defesa, após a concessão de um tiro fora da área dos 6 metros, deliberadamente empurra a bola para dentro da área dos 6 metros para evitar um chute direto.

Nenhuma falta pessoal deve ser registrada por essa infração ao técnico ou qualquer membro da comissão técnica.

10.11 Quando um jogador da defesa vier a impedir o jogador atacante por trás dentro da área dos 6 metros estando o jogador atacante de frente para a meta e efetuando uma ação de chute, a não ser que o jogador da defesa tenha somente contato com a bola. Caso a falta do jogador da defesa, descrita nesta regra impeça que um gol iminente seja marcado pelo jogador de ataque, um pênalti também tem que ser marcado. O árbitro deverá aguardar a aplicação do pênalti até que o chute ou tentativa de chute seja finalizada e tem que aplicar o pênalti a não ser que o jogador atacante tenha marcado o gol.

SEÇÃO VI REGRAS DE POLO AQUÁTICO

10.12 Quando um jogador reentrar ou um substituto entrar no campo de jogo indevidamente sem cumprir inclusive o disposto na Seção VI Artigos 2.6, 2.7, 9.3, 9.13.1, 9.14.1, 9.14.2, 9.14.3 e 9.15. Este jogador receberá somente uma falta pessoal que deve ser registrada pelo secretário como falta penal.

Caso isso ocorra como uma (re) entrada de uma expulsão com o tempo efetivo da expulsão não expirado, o jogador infrator deve sair do campo de jogo antes da execução da cobrança do tiro de pênalti. O jogador ou um substituto será autorizado a (re) entrar no término do tempo efetivo da expulsão ou quando a equipe do jogador expulso tiver retomado a posse da bola ou for concedido um tiro livre, um tiro de meta ou um tiro de pênalti, exceto nas circunstâncias descritas Seção VI Artigo 9.14, caso em que o jogador ou um substituto será autorizado a (re)entrar somente no término do tempo da expulsão.

11 TIROS LIVRES

11.1 Um tiro livre deve ser cobrado de qualquer local onde a bola estiver, exceto quando a falta for cometida por um jogador da defesa a bola estiver dentro da sua respectiva área de gol. Portanto o tiro livre deve ser cobrado na linha dos 2 metros, no lado oposto em relação ao local da bola. No caso da bola estiver fora da área de gol, no momento em que a falta é cometida, o tiro livre concedido deverá ser cobrado no local da bola.

11.2 Um jogador ao qual foi concedido um tiro livre deve colocar a bola em jogo sem atraso indevido, passando ou chutando inclusive, se permitido pelas Regras. Deve ser considerada uma infração caso um jogador que esteja plenamente em condições de cobrar um tiro livre não o faça. O jogador da defesa que tiver cometido uma falta deve afastar-se a 1 metro no mínimo do jogador que efetuará a cobrança do tiro livre antes de levantar um braço para bloquear um passe ou um chute. Um jogador que não fizer isso será expulso por “interferência” de acordo com a Seção VI Artigo 9.5.

11.3 Um tiro livre deve ser cobrado sem atraso indevido de maneira tal que possibilite a todos os jogadores observar a bola saindo da mão do jogador, ao qual também será permitido driblar a bola ou nadar com a bola antes de passá-la a outro jogador, ou chutar, quando permitido. A bola deverá ser considerada em jogo imediatamente quando sair da mão do jogador que efetuar a cobrança do tiro livre.

11.4 Um tiro livre deve ser concedido contra a equipe que tocou a bola por último que saiu pelas laterais do campo de jogo (incluindo rebote da lateral do campo de jogo), exceto no caso do jogador de campo da defesa ao bloquear desviar o chute acima da lateral do campo de jogo, neste caso um tiro livre é concedido à equipe defensora.

12 TIROS DE META

12.1 Um tiro de meta deve ser concedido quando a bola tiver passado por inteiro pela linha de gol excluindo a área entre as traves laterais e abaixo do travessão superior, tendo sido tocada por último por qualquer jogador que não seja o goleiro da equipe defensora ou quando um jogador da defesa bloqueou um chute que saiu acima da linha de gol.

12.2 Um tiro de meta deverá ser cobrado na conformidade da Seção VI Artigo 11.3 sem atraso indevido por qualquer jogador da equipe em qualquer local dentro da área dos 2 metros, ou onde a bola estiver, se fora dos 2 metros. Um tiro de meta não cobrado na conformidade desta Regra deverá ser cobrado novamente.

SEÇÃO VI
REGRAS DE POLO AQUÁTICO

13 TIROS DE ESCANTEIO

13.1 Um tiro de escanteio deve ser concedido quando a bola passar completamente acima da linha de gol excluindo a área interna da meta ou seja entre as traves laterais e abaixo do travessão superior, tendo sido tocada por último pelo goleiro defensor ou de forma intencional direcionada deliberadamente por um jogador da defesa.

13.2 Um tiro de escanteio deve ser cobrado na conformidade da Seção VI Artigo 11.1 por um jogador da equipe atacante na linha de 2 metros no lado mais próximo por onde a bola saiu acima da linha de gol.

13.3 Durante a cobrança de um tiro de escanteio, nenhum jogador da equipe atacante deve estar dentro da área de gol.

13.4 Um tiro de escanteio cobrado de maneira incorreta ou antes que os jogadores de ataque tenham deixado a área de gol, deve ser recobrado.

14 TIROS NEUTROS

14.1 Um tiro neutro deve ser concedido quando:

(a) no início de um quarto, um árbitro decide que a bola foi lançada de forma tal que tenha resultado em vantagem para uma das equipes;

(b) um ou mais jogadores de equipes opostas cometem uma falta simples ao mesmo tempo, de forma que fica impossível para o árbitro definir quem cometeu a falta primeiro;

(c) os dois árbitros apitam ao mesmo tempo falta simples para equipes opostas;

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

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

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

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

15 TIROS DE PÊNALTIS

15.1 Um tiro de pênalti deve ser cobrado por qualquer jogador da equipe para o qual o mesmo foi concedido de qualquer local na linha dos 5 metros do adversário.

15.2 Todos os jogadores deverão sair da área dos 6 metros e ficar a pelo menos a 3 metros do jogador que efetuará a cobrança do tiro de pênalti. Na linha dos 6 metros, em cada um dos lados

SEÇÃO VI REGRAS DE POLO AQUÁTICO

do jogador que efetuará a cobrança, um jogador da equipe defensora terá direito a tomar posição primeiro. O goleiro defensor deverá estar posicionado entre as traves e nenhuma parte do corpo além da linha de gol ao nível da superfície da água. Os árbitros podem dar uma advertência aos jogadores ou ao goleiro para que os mesmos se posicionem corretamente. No caso daquela pessoa não o fizer, o jogador ou o goleiro, deve ser expulso e deverá reentrar na conformidade da Seção VI Artigo 9.3.

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

15.4 O jogador que efetuará a cobrança deverá estar de posse da bola e deve chutar imediatamente em um movimento ininterrupto na direção da meta. O jogador pode executar o chute levantando a bola da água ou com ela mantida na mão levantada para cima, e a bola pode ser recuada para atrás da direção da meta, como preparação para um chute para frente desde que o movimento contínuo não seja interrompido antes que a bola saia da mão do jogador que irá efetuar o chute.

15.5 Se a bola rebater da trave, do travessão superior ou do goleiro, a mesma continua em jogo, e, não será necessário que outro jogador manuseie ou toque na bola antes de um gol ser marcado.

15.6 Se precisamente no mesmo momento que o árbitro concede um tiro de pênalti o cronometrista de tempo efetivo de jogo apita decorrente do fim do quarto, todos os jogadores exceto aquele que irá efetuar a cobrança e o goleiro da defesa deverão sair do campo de jogo pelas suas respectivas áreas de substituição lateral antes que a cobrança seja efetuada. Nesta situação, a bola deverá ser considerada “morta” caso venha a rebater depois de atingir a trave lateral, ou o travessão superior ou o goleiro.

15.7 Caso no último minuto efetivo do jogo, um pênalti é concedido à uma equipe, o técnico poderá optar por manter a posse de bola e será concedido um tiro livre. O cronometrista do tempo efetivo de posse bola deve reinicializar o cronômetro a partir dos 28 segundos efetivos e o jogo será reiniciado logo após, no mesmo procedimento após pedido de tempo “timeout”. É da responsabilidade do técnico fazer um sinal claro sem demora caso a equipe venha a desejar manter a posse de bola na conformidade desta Regra.

16 FALTAS PESSOAIS, CARTÕES AMARELO E VERMELHO

16.1 Será registrada uma falta pessoal contra qualquer jogador que cometer uma falta de expulsão ou falta penal. O árbitro deve sinalizar o número do gorro do jogador infrator ao secretário.

16.2 Ao receber a terceira falta pessoal, um jogador será expulso pelo restante do jogo com substituição após a primeira ocorrência citada na Seção VI Artigo 9.3. Se a terceira falta pessoal for uma falta penal, a entrada do substituto deve ser imediata. Este jogador tem que sentar na área específica designada próxima ao banco de reservas, se disponível.

16.3 O árbitro, se necessário, tem que aplicar os Cartões Amarelo e Vermelho para controlar a Comissão Técnica e os Jogadores Substitutos que estão no Banco de Reservas da Equipe bem como os jogadores que estão na água. O uso dos Cartões Amarelo e Vermelho se diz respeito a todas as competições da WORLD AQUATICS (Aquática Mundial) e serão administrados da seguinte forma:

SEÇÃO VI REGRAS DE POLO AQUÁTICO

16.3.1 A aplicação do Cartão Amarelo pelo árbitro é uma advertência oficial ao Técnico Principal da equipe.

16.3.2 A aplicação subsequente do Cartão Vermelho pelo árbitro é um sinal para que o Técnico Principal e/ou outro (s) Membro (s) da Comissão Técnica e/ou outro (s) jogador (es) que estão no banco de reservas se retirem do recinto da piscina imediatamente. O árbitro poderá aplicar Cartão Vermelho sem mesmo ter aplicado Cartão Amarelo, caso necessário, decorrente do comportamento do Técnico Principal.

16.3.3 Quando o Técnico Principal for expulso do jogo, um outro Membro da Comissão Técnica poderá assumir sua posição, contudo sem os privilégios do Técnico Principal. O Membro da Comissão Técnica não poderá ficar em pé, sair do banco de reservas, porém poderá solicitar pedido de tempo “timeout” na conformidade das regras. Durante o transcorrer do pedido de tempo “timeout” ou após a marcação de um gol, antes do jogo ser reiniciado ao Membro da Comissão Técnica é permitido a livre movimentação até a marca de meio de campo para instruir sua equipe.

16.3.4 Durante o jogo, quando um membro da equipe dentro da água comete um ato de má conduta, o árbitro tem que aplicar Cartão Vermelho ao jogador associado à uma sanção adequada.

16.3.5 Um árbitro poderá aplicar Cartão Amarelo, se, na sua opinião, um jogador persistir em atuar de modo antidesportivo ou simulação. O árbitro deve aplicar Cartão Amarelo à equipe infratora e apontá-lo ao jogador infrator. Na persistência desta ação, o árbitro aplica Cartão Vermelho ao jogador de forma visível às ambas equipes e à mesa de controle uma vez que isso é considerado como má conduta. (Seção VI Artigo 9.13).

16.3.6 Membros da equipe que cometem ações de má conduta serão punidos na conformidade da Seção VI Artigo 9.13 e deverão se retirar do recinto da piscina imediatamente.

16.3.7 Para qualquer infração que potencialmente resulte em um membro da comissão técnica a ser expulso pelo restante do jogo, deve o Comitê de Administração do torneio dentro de 24 horas contados a partir do término do jogo, avaliar todas as circunstâncias da infração, em particular sua gravidade, e decidir se o jogador ou membro da comissão técnica deva ser punido por mais jogos no torneio, através de notificação ao jogador, membro da comissão técnica e equipe. O Comitê de Administração deve também encaminhar o caso à Unidade de Integridade Aquática caso eles decidam que medidas pós torneio sejam tomadas. Por uma questão de clareza, o Comitê de Administração está autorizado a rever o vídeo oficial de qualquer jogo do torneio e decidir se o jogador ou técnico deve ser expulso de outros jogos do torneio, independentemente se a infração foi ou não sancionada pelo árbitro durante o jogo.

Se um membro da comissão técnica for suspenso por um jogo específico, a equipe deve ter o número de membros da comissão técnica reduzido consequentemente: contanto que haja pelo menos um (1) membro da comissão técnica no banco de reservas.

Se um jogador for suspenso, a equipe pode ter 14 jogadores para o próximo jogo (s), desde que eles estejam registrados na relação nominal para o evento específico da Aquática Mundial e não tenham nenhuma suspensão pendente.

17 ACIDENTES, LESÕES E DOENÇA

SEÇÃO VI REGRAS DE POLO AQUÁTICO

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

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

17.3 Caso venha ocorrer um acidente, lesão ou doença, que não seja sangramento, um árbitro poderá ao seu critério, suspender o jogo brevemente, ordenando a substituição imediata do jogador lesionado, se necessário.

17.4 Caso o jogo seja interrompido em decorrência de um acidente, lesão, doença ou sangramento, ou por outro motivo de força maior, a equipe que estava com a posse da bola no momento da paralisação deve colocar a bola em jogo no local onde a interrupção ocorreu.

17.5 Se o árbitro ou o árbitro assistente VAR ou delegado suspeitar que uma ação violenta tenha ocorrido, os árbitros podem rever o VAR na conformidade do protocolo VAR estabelecido (Seção VI Apêndice 7).

17.6 Requisitos Médico e de Segurança específicos para Polo Aquático

O Polo Aquático é um esporte de contato. A incidência de lesões traumáticas é a mais alta do Esporte Aquático a nível Mundial. Consequentemente, a Equipe Médica deve estar de prontidão para atender algumas questões específicas.

17.6.1 Lesão Traumática

As lesões por contato no Polo Aquático são altas. Isto posto, o Diretor Médico Executivo (DME) ou o Assistente Médico de Plantão (AMP) devem ter seu próprio kit médico para atender casos de lesões traumáticas, que devem incluir material para sutura e/ou colagem de pele, uma vez que atletas com sangramento não serão autorizados a retornar à água. (Seção VI Artigo 17.2).

Além disso, bolsas de gelo devem estar disponíveis em todos os jogos.

Guarda - vidas e Equipe Médica (Campo de Jogo) devem estar treinadas em reconhecimento de traumatismo e remoção em água profunda.

Atendimento Odontológico

17.6.2 Apesar do atendimento odontológico não ser obrigatório nas competições da Aquática Mundial, a disponibilidade deste atendimento médico deve ser ponderada pelo Comitê Organizador das principais competições.

O objetivo do atendimento odontológico é:

- prover o tratamento necessário para possibilitar ao atleta com lesões orofaciais retornar ao jogo de forma segura assim que possível; ou

SEÇÃO VI REGRAS DE POLO AQUÁTICO

- tratar e estabilizar a lesão pré encaminhamento.

No caso de não houver um consultório odontológico no local do evento, um dentista “de plantão” deve ser indicado para atendimento emergencial durante o Evento.

17.6.3 Resgate na Água e Guarda-Vidas

Guarda-vidas devem ter prática diária de resgate na água em competições. É importante lembrar que no Polo Aquático o campo de jogo é delimitado por raia que podem dificultar o acesso ao jogador durante o resgate na água. Esta questão tem que ser levada em consideração durante a execução e local de remoção que devem estar alinhados.

18 INSTALAÇÕES PARA POLO AQUÁTICO

18.1 Requisitos Gerais

18.1.1 Dimensões e Equipamento para Polo Aquático conforme detalhado no diagrama do Campo de Jogo. Vide o Diagrama 1 do Polo Aquático.

18.1.2 No geral o Campo de Jogo deve ser de 25.60m x 20.00m. Isto deve ser aplicado para jogos masculinos e femininos.

O ponto de fixação nas extremidades do Campo de Jogo deve ser instalado 30 centímetros atrás da linha de gol.

18.1.3 A profundidade da água deve uniformemente ser não inferior a 1.80 metros.

18.1.4 A temperatura da água deve ser 26 graus centígrados podendo ser 1 grau acima ou 1 grau abaixo (25 graus - 27 graus).

18.1.5 A intensidade da luz não deve ser inferior a 600 lux.

18.1.6 A altura mínima do teto não é exigida.

18.1.7 Raias

Cada raia terá o diâmetro mínimo de 6 centímetros e o diâmetro máximo de 12 centímetros.

Cada raia deve ser fixada aos suportes recuados das bordas. Caso o posicionamento dos pontos de fixação seja no deck da piscina, uma extensão, sólida e não elástica, deve ser usada. A raia instalada deve estar na água na piscina. O ponto de fixação, extensão inclusive, não deve ter um comprimento maior do que 1 cm na piscina. O ponto de fixação não deve afetar o comprimento da raia por mais ou menos 1 cm no extremo de cada raia. Os Pontos de fixação devem ser instalados para suportar 20 kilo Newtons. [20 x 0,102 kgf (quilograma-força)]. A raia deve ser equipada com uma mola tensora, que comporte picos súbitos de carga e um fio resistente a uma força tensora de 12 kilo Newtons. [12 x 0,102 kgf (quilograma-força)]

18.1.8 Área de Substituição Lateral (flying)

SEÇÃO VI REGRAS DE POLO AQUÁTICO

Uma área para substituições nas laterais (flying) tem que ser disponibilizada na parte externa da linha lateral do campo de jogo no mesmo lado onde os bancos de reservas estiverem situados. A largura desta área não deve ser inferior a 50 centímetros.

A área designada para substituições nas laterais de cada equipe deverá estar compreendida entre a linha de gol situada à frente do banco de reservas e linha de meio de campo inclusive.

18.2 Instalações para Jogos Olímpicos e Campeonatos Mundiais - Polo Aquático

18.2.1 Dimensões e Equipamento para Polo Aquático como especificado no diagrama do Campo de jogo para Jogos Olímpicos e Campeonatos Mundiais.

Vide Polo Aquático Diagrama, Seção VI Apêndice 2

18.2.2 A profundidade da água deve ser uniformemente não inferior a 2,00 metros.

18.2.3 A temperatura da água deve ser 26 graus centígrados, podendo ser 1 grau acima ou 1 grau abaixo (25 graus - 27 graus Centígrados).

18.2.4 A intensidade da luz não deve ser inferior a 1500 lux.

18.2.5 Em piscinas cobertas a altura mínima do Campo de Jogo não deve ser inferior a 7,00 metros.

18.2.6 Raias

Cada raia terá o diâmetro de 10 centímetros.

Cada raia deve ser fixada aos suportes recuados das bordas. Caso o posicionamento dos pontos de fixação seja no deck da piscina, uma extensão, sólida e não elástica, deve ser usada. A raia instalada deve estar na água na piscina. O ponto de fixação, extensão inclusive, não deve ter um comprimento maior do que 1 cm na piscina. O ponto de fixação não deve afetar o comprimento da raia por mais ou menos 1 cm no extremo de cada raia. Os Pontos de fixação devem ser instalados para suportar 20 kilo Newtons [20 x 0,102 kgf (quilograma-força)]. A raia deve ser equipada com uma mola tensora, que comporte picos súbitos de carga e um fio resistente a uma força tensora de 12 kilo Newtons. [12 x 0,102 kgf (quilograma-força)]

18.2.7 Área de Substituição Lateral (flying)

Uma área para substituições nas laterais (flying) tem que ser disponibilizada na parte externa da linha lateral do campo de jogo no mesmo lado onde os bancos de reservas estiverem situados. A largura desta área não deve ser inferior a 50 centímetros

A área designada para substituições nas laterais de cada equipe deverá estar compreendida entre a linha de gol situada à frente do banco de reservas e linha de meio de campo inclusive.

18.3 Equipamento para as instalações de Polo Aquático

18.3.1 Marcações

SEÇÃO VI REGRAS DE POLO AQUÁTICO

Devem ser instaladas marcações distintas em ambos os lados do campo de jogo para delinear as linhas de gol, linhas dos 2,0 metros e 6,0 metros sendo a medição efetuada a partir da linha de gol, a linha de meio de campo entre as linhas de gol. Estas marcações devem estar claramente visíveis durante todo o transcorrer do jogo.

A marcação branca deve ser medida a partir do ponto de fixação e estará a 30 centímetros alinhada com o lado frontal da linha de gol. Isto deve ser consistente em ambas extremidades do campo.

A marcação vermelha dos 2 metros deve ser medida a partir do lado frontal da linha de gol, prolongando no campo de jogo. Isto deve ser consistente em ambas extremidades do campo.

A marcação amarela deve então se estender por 4 metros a partir da marcação dos 2 metros. Uma marcação vermelha será colocada a 5 metros medidos a partir da parte frontal da linha de gol. Isto deve ser consistente em ambas extremidades do campo.

A parte central do campo de jogo será em verde e deve ter 13 metros para jogos masculinos e femininos . Uma marcação branca deverá ser colocada na metade da área verde para delimitar o centro do campo de jogo.

Áreas de expulsões tem que estar localizadas nos dois cantos do lado oposto à mesa oficial de controle. Deverão ter 2 metros de comprimento que devem se estender ao longo da linha de gol.

As cores das raias do campo de jogo de Polo Aquático devem seguir o acima descrito (como também no Apêndice 1,2 e 4), todavia variações do regime de cores podem ser usadas com a aprovação da Aquática Mundial.

18.3.2 Plataformas para os árbitros

As plataformas têm que ser disponibilizadas em ambas laterais do campo de jogo, devendo cada ter 1 metro de largura e 70 cm de altura medidos a partir da superfície da água. Estas plataformas permitem aos árbitros se movimentar livremente de uma extremidade à outra do campo de jogo. Espaço suficiente deve também ser disponibilizado nas linhas de gol para os Juizes de Gol. As plataformas têm que ter um padrão de cores para atender às especificações das raias (vide 18.2.7) como indicado no diagrama do campo de jogo. *Vide Diagrama para Polo Aquático, Seção VI Apêndice 2*

Se o regime de cores das raias forem mudados, o mesmo padrão de cores deve ser seguido na plataforma do árbitro.

18.3.3 As Metas

As traves laterais e o travessão superior, tem que ser de madeira, metal ou (plástico) sintético e secções retangulares de 8 cm esquadriadas com a linha de gol e pintadas de branco.

As traves laterais tem ser instaladas rígida e perpendicularmente em cada extremidade do espaço do campo de jogo, distanciadas igualmente entre as laterais e pelo menos 30 centímetros à frente da linha de fundo do campo de jogo ou de qualquer obstrução. Qualquer local que possibilite ficar em pé ou como descanso para o goleiro a não ser o piso de fundo da piscina não é permitido.

SEÇÃO VI REGRAS DE POLO AQUÁTICO

O espaço interno entre as traves laterais tem que ter 3.00 metros.

A parte inferior do travessão superior tem que estar a 90 centímetros acima da superfície da água.

18.3.4 Área de re(entrada)

A área retangular de (re) entrada de jogadores expulsos tem que ter as seguintes dimensões: 2.00 metros por 1.08 metros.

18.3.5 Redes

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

18.3.6 Secretaria

Deve estar posicionada atrás dos árbitros e no mesmo...(frase incompleta no documento original).

Fonte: https://resources.fina.org/fina/document/2025/03/06/97402b14-e95c-4295-876a-691a9c40ea89/Competition-Regulations_January-2025_Clean-updated-01.03.2025-_v2.pdf

19. REGRAS DE POLO AQUÁTICO DE PRAIA

Observação: esta parte da regra será publicada em um documento separado.

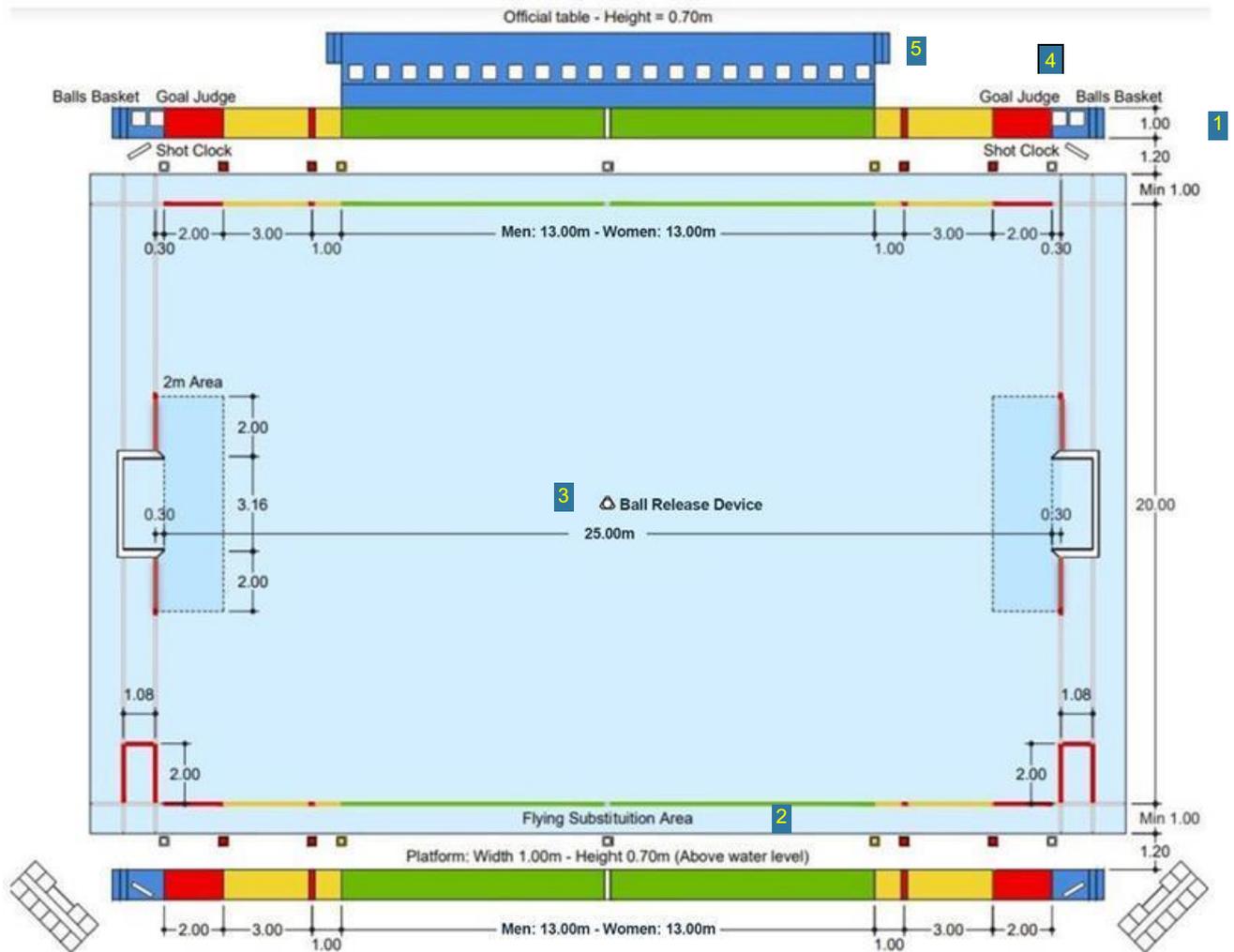
20 APÊNDICES

Os apêndices a seguir estão incorporadas às Regras e fazem parte das mesmas, Seção VI.

- 20.1 Apêndice 1 - DIAGRAMAS
- 20.2 Apêndice 2 - DIAGRAMAS
- 20.3 Apêndice 3 - DEFINIÇÕES
- 20.4 Apêndice 4 - CAMPO DE JOGO & EQUIPAMENTO
- 20.5 Apêndice 5 - OFICIAIS
- 20.6 Apêndice 6 - MÉTODO DE COBRANÇA DE PÊNALTIS
- 20.7 Apêndice 7 - PROTOCOLO DO VAR
- 20.8 Apêndice 8 - CATEGORIAS POR IDADE DOS TORNEIOS
- 20.9 Apêndice 9 - ESTRUTURA DOS TORNEIOS
- 20.10 Apêndice 10 - PROTOCOLO DE CONTESTAÇÃO/DESAFIO DOS TÉCNICOS

20.1 Apêndice 1 - DIAGRAMAS

SEÇÃO VI
REGRAS DE POLO AQUÁTICO



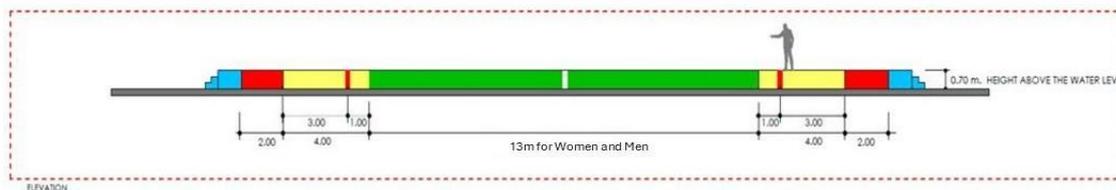
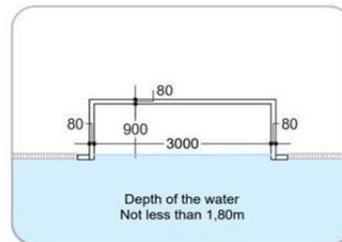
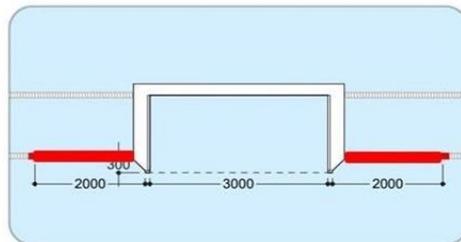
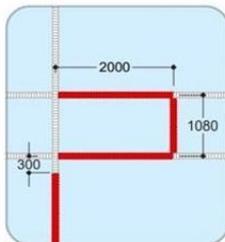
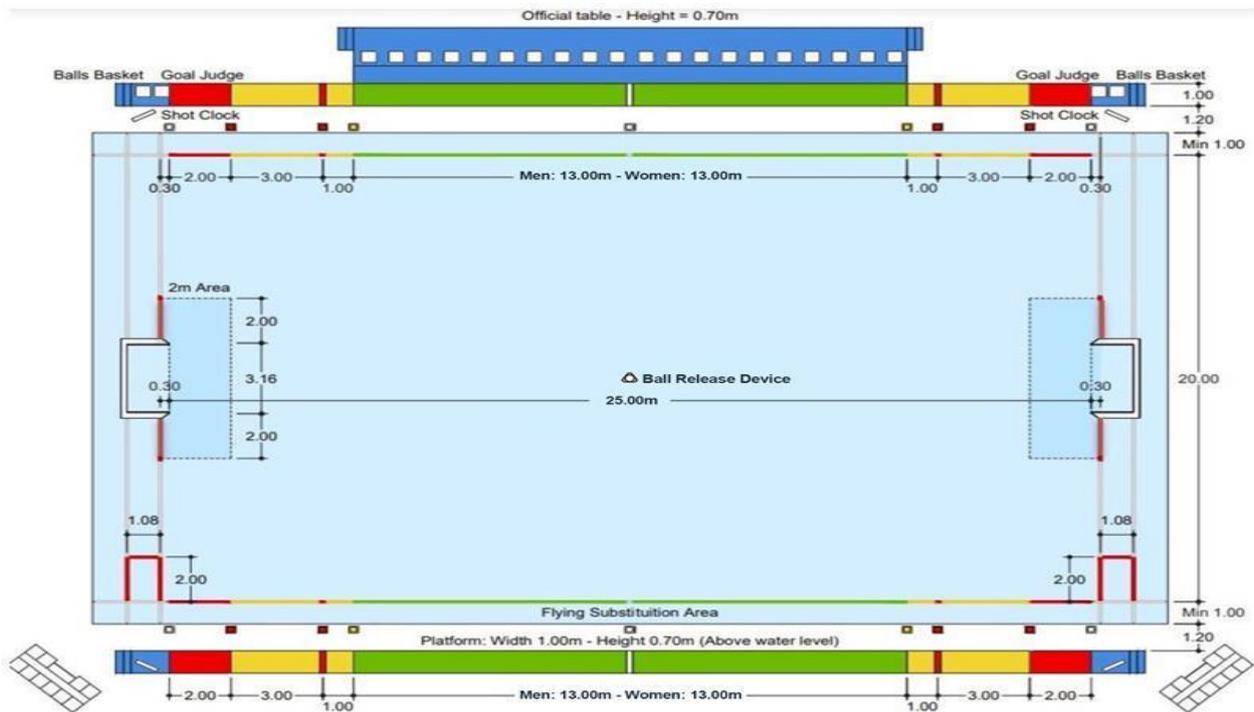
Localizador

1. Plataforma: Largura 1m Altura 70 cm (Acima da superfície da água)
2. Área de substituição lateral (flying)
3. Equipamento de liberação da bola
4. Juiz de Gol - Cronômetro de posse de bola - Bolas - Cesto de Bolas
5. Mesa de oficial de controle.

20.2 Apêndice 2 - DIAGRAMAS

1. Profundidade da água não pode ser inferior a 1.80m.
2. Altura acima da superfície da água 70 cm

SEÇÃO VI REGRAS DE POLO AQUÁTICO



20.3 APÊNDICE 3 - DEFINIÇÕES

SEÇÃO VI REGRAS DE POLO AQUÁTICO

CAMPO DE JOGO & EQUIPAMENTO

Campo de Jogo: A parte da água oficialmente demarcada como local de ação de um jogo de Polo Aquático conforme descrito no Apêndice 4.

Mesa oficial de controle: Local designado onde todos os oficiais de arbitragem necessários e pessoas autorizadas executam suas respectivas atribuições durante o jogo.

Substituições laterais (flying): A habilidade de uma equipe trocar jogadores durante o transcorrer do jogo a partir da área lateral de substituição (flying).

Área Lateral para Substituição (flying): A área designada pelas Regras na lateral do Campo de Jogo onde substituições laterais (flying) ocorrem.

Gol (definição A): O resultado da bola ter atravessado completamente a parte interna da linha de gol situada entre as traves laterais e sob o travessão superior.

Linha de gol: O término do campo de jogo, composta pela parte frontal da trave (Seção VI artigo 7.1).

Área de gol: É uma área retangular contendo 2 metros medidos a partir da parte externa das traves laterais se estendendo à frente do lado oposto à linha de gol até a linha de 2 metros. Nesta área, jogadores atacantes não podem adentrar sem a posse de bola, a não ser que estejam atrás da linha da bola.

Linha de 5 metros: É a linha na qual a cobrança de pênalti será efetuada.

Área de 6 metros: É uma área compreendida a 6 metros da linha de gol onde as faltas se tornam faltas penais, de acordo com a regras de pênaltis ou penais.

Linha de meio de campo: É a linha que divide o comprimento do campo de jogo em duas partes iguais e seu respectivo ponto médio.

Metas: Estrutura na qual a bola tem que entrar completamente para marcar gols. (Apêndice 4.2)

EQUIPES E SUBSTITUTOS

Equipe: grupo de jogadores de Polo Aquático descrito na Seção VI Artigo 2.1.

Goleiro: membro individual de uma equipe, que usa o gorro 1 vermelho, cujo papel principal é evitar que a bola entre na meta. Um goleiro substituto deve usar qualquer gorro a partir do número 2 até o 14, o qual tem que ser vermelho. No caso do terceiro goleiro designado para torneios específicos onde 15 ou mais jogadores são permitidos na relação nominal da equipe, o gorro 15 deve ser vermelho e destinado para o 3o. goleiro.

Substituto: Jogador que adentra ao campo para substituir um jogador que já esteja no campo de jogo ou um jogador expulso.

Reserva: Membro da equipe que não está tomando parte ativa do jogo.

Área lateral designada para substituição (flying): trata-se da “Área de Substituição na Lateral” (flying.)

SEÇÃO VI REGRAS DE POLO AQUÁTICO

Área de reentrada de jogadores expulsos: Localização a partir da qual um jogador ou substituto retorna ao campo de jogo após uma expulsão.

Vantagem: A oportunidade que o jogador atacante e/ou a equipe atacante tem para prosseguir com uma jogada com a bola, com vistas a marcar um gol. Os árbitros têm que atuar de modo tal que a equipe atacante sustente/ mantenha sua vantagem.

Cartão vermelho: Sinalização proveniente do árbitro para indicar uma expulsão de um jogador, técnico, ou qualquer membro da comissão técnica pelo restante do jogo.

Cartão amarelo: Sinalização de advertência proveniente do árbitro ao técnico por comportamento inadequado ou atitude antidesportiva do banco de reservas, ou por simulação consecutiva e persistente jogo sujo da equipe.

Jogador infrator: Jogador que comete faltas na conformidade das regras.

ÁRBITROS E OFICIAIS DE ARBITRAGEM

Árbitro assistente de vídeo - VAR: Tecnologia de vídeo e árbitro assistente, pela qual o árbitro pode usar para tomar decisão final após rever a situação como descritas em situações no Apêndice 7 - protocolo VAR ou após um desafio efetuada pelo técnico conforme circunstâncias descritas no Apêndice 10 - Protocolo de Desafio.

Árbitro: Oficial de arbitragem responsável por conduzir o jogo através das suas respectivas funções determinadas pelas Regras.

Possibilidade de jogar com a bola: Quando o jogador que detém a posse de bola é capaz de prosseguir jogando, colocando a bola em ação.

Jogador de Centro: Jogador de ataque cujo posicionamento principal é estar no meio da distância entre as traves laterais próximo à linha de 2 metros da equipe adversária.

Marcador de centro: Jogador da defesa cuja responsabilidade principal é marcar o jogador de ataque no centro. (Vide Jogador de Centro).

Juiz de Gol ou Assistente do árbitro: Oficial de arbitragem sentado na linha de gol responsável por auxiliar o árbitro em determinar se a bola entrou na meta ou passou pela linha de gol, inclusive quem tocou na bola por último, como também repor a bola de acordo com as instruções dos árbitros.

Início ou reinício: o começo do jogo no início dos quartos, depois de um gol ou após o árbitro ter solicitado a bola e paralisado o jogo.

DURAÇÃO DO JOGO

Tempo efetivo: As equipes jogarão quatro quartos constituídos de oito minutos efetivos cada; totalizando 32 minutos efetivos. O tempo efetivo é acionado no início de cada quarto quando um jogador toca a bola, paralisado em cada interrupção assinalada pelo árbitro ou cronômetro de posse de bola e reinicializado quando o jogador colocar a bola em jogo na conformidade das Regras, efetuar um chute ou passar a bola.

SEÇÃO VI REGRAS DE POLO AQUÁTICO

Protocolo de Cobrança de Pênalti: Método para determinar um resultado definitivo de um jogo que terminou em empate após o término do mesmo no seu tempo efetivo normal de jogo. O método é regulamentado no Apêndice 6.

Árbitro de Ataque: O árbitro que estiver atribuindo principal atenção à situação de ataque em frente à meta situada ao lado direito do árbitro.

Árbitro da Defesa: O árbitro que estiver controlando a situação de ataque à sua esquerda. Este árbitro geralmente se mantém posicionado atrás da localização do último jogador que estiver mais afastado da meta.

PEDIDOS DE TEMPO

Pedido de tempo: Paralisação do jogo por um minuto consecutivo facultativo à equipe atacante a qualquer momento, exceto durante a revisão do VAR. Cada equipe está autorizada a solicitar até dois pedidos de tempo por jogo.

Pedido de tempo ilegal: Solicitação de pedido de tempo efetuado por uma equipe não autorizada.

Posse: Posse de bola é quando um jogador de uma das equipes estiver segurando a bola ou nadando com a bola.

MÉTODOS DE SE MARCAR GOLS

Visivelmente colocar a bola em jogo: significa que a bola tem que sair da mão do jogador com a bola. Passando a bola da mão esquerda para a direita é considerado colocar a bola em jogo.

“Ameaçar”: Simular um chute.

Disputa na saída: início de cada quarto quando a bola é colocada no meio do campo de jogo e assim que o apito é acionado para sinalizar o início do jogo, as equipes nadam em direção ao meio do campo de jogo com o intuito de obter a posse de bola.

FALTAS SIMPLES OU ORDINÁRIAS

Saída falsa: Iniciar o jogo de forma inadequada, seja antes da sinalização do árbitro ou por ter se impulsionado ou afetado o alinhamento das metas.

Falta: Violação à uma regra que resulta na paralisação do cronômetro do tempo efetivo de jogo e concessão de um tiro livre. Existem dois tipos de falta:

- a. Faltas físicas (contato físico de um jogador impedindo o seu adversário de continuar se movimentando)
- b. Faltas técnicas (contrárias às regras, exemplo: saída falsa ou reinício inapropriado, golpear a bola com o punho cerrado, duas mãos simultaneamente, etc...)

Afundar bola: Falta simples aplicada ao jogador por ter afundado a bola ao ser marcado pelo adversário ou com intenção de esconder a bola do adversário.

SEÇÃO VI REGRAS DE POLO AQUÁTICO

Expulsão simultânea: Quando dois jogadores de ambas equipes são simultaneamente expulsos.

Essência ou espírito do jogo: Características determinantes do esporte. Jogar dentro desta determinante significa jogar para ganhar desde que com respeito pelos seus colegas de equipe, adversários e o jogo em si. É definido pelo entendimento das regras, e jogar com integridade e honestidade.

Empurrar ou impulsionar-se: Usar a mão, braço, pé ou qualquer parte do corpo para empurrar o impulsionar-se do adversário com o intuito de ganhar vantagem.

Dar pontapé: Pancada, golpe ou ser contundente usando o pé de forma agressiva ou força excessiva no rosto ou corpo do adversário é falta pessoal.

Simulação: simular ou fingir estar sofrendo falta.

Entrar: Movimento de nadar de um jogador ao enfrentar o adversário de forma intensiva em direção ao mesmo tentando conseguir uma posição de vantagem mais próxima à meta.

Jogador Atacante (Entrada): Jogador que está nadando em direção à meta, geralmente de uma posição estática, confrontando o adversário através de nado intensivo, à uma posição de vantagem mais próxima à meta.

Marcar/ Confrontar: Segurar, afundar, puxar ou impedir um jogador que esteja segurando a bola.

Faltas de ataque: Uma falta cometida pelo jogador atacante que resulta na concessão de um tiro livre à equipe defensora.

Segurar a bola: Levantar, conduzir ou tocar a bola todavia não inclui driblar a bola.

FALTAS DE EXPULSÃO

Entrada Irregular: O jogador que adentra ao campo de jogo durante o transcorrer do jogo em desacordo com as Regras.

(Re) entrada Irregular: O jogador substituto adentra ao campo de jogo durante o transcorrer do jogo em desacordo com as Regras.

Falta de Expulsão: Qualquer comportamento inadequado, inclui-se ser desrespeitoso em relação ao árbitro ou adversário.

Má conduta: Qualquer comportamento inadequado, incluindo desrespeito ao árbitro ou ao adversário, bem como desrespeito à uma instrução do árbitro.

Ação violenta: Ação de um jogador com a intenção de causar lesão ou ferir outro jogador ou oficial, independentemente de haver ou não contato.

Jogo faltoso e agressivo: Comportamento que pode lesionar os adversários. A intenção desse tipo de falta não é a de lesionar o adversário, mas sim destruir o fluxo do jogo, vantagem e velocidade como também intimidar o adversário.

SEÇÃO VI REGRAS DE POLO AQUÁTICO

Persistir em jogo sujo: Faltas não permitidas de jogadores da defesa, que estão impedindo o ataque. A intenção dessas faltas não é lesionar um adversário, mas destruir o fluxo do jogo, a vantagem e a velocidade, além de intimidar o adversário.

Impedir: Obstruir o movimento com atos físicos não permitidos, como segurar ou bloquear um adversário.

Segurar o adversário: Usar as mãos, os braços ou as pernas para segurar um adversário com a intenção de restringir movimento.

Afundar: Empurrar um adversário debaixo d'água.

Puxar para trás: Puxar um jogador adversário.

Interferir na cobrança de tiro livre, tiro de meta ou tiro de pênalti: Atrapalhar ou interferir na cobrança de qualquer um desses tiros.

Movimentos desproporcionais: Fazer qualquer movimento com a intenção de dar pontapé ou golpear, mesmo que o jogador não consiga fazer contato.

Golpear: Significa “atingir”.

Falta tática: Qualquer falta cometida por um jogador da defesa com o intuito de interromper o fluxo do jogo com a intenção de prejudicar a vantagem, especialmente durante o contra-ataque.

Contra-ataque: A transição feita pela equipe atacante que conduz a bola rapidamente de uma extremidade do campo para a outra na tentativa de marcar um gol antes que a equipe da defesa possa se posicionar.

FALTAS PENAIS

Falta Penal: Qualquer falta cometida dentro da área de 6 metros que impeça um gol iminente. (Seção VI Artigos 10.2 a 10.11). Além disso, ação violenta (Seção VI Artigo 9.14) e retardar o jogo (Seção VI Artigo 10.10) também podem resultar em pênalti (Seção VI Artigo 10.9).

Situação de gol iminente: Situações em que o jogador de ataque está de frente para a meta e não há nenhum jogador de defesa entre o jogador de ataque e o goleiro, e, caso não fosse falta, um gol provavelmente seria marcado. Há também situações de gol iminente quando o gol está vazio e a bola está ao redor, bem como exemplos descritos no Manual.

Passe ruim: Um passe que não pode ser alcançado pelo atacante, independentemente do jogador ter sofrido ou não uma falta. Não há sanções contra o jogador da defesa no caso de um passe ruim.

Posição frontal em um defensor: Um jogador atacante que estabelece uma posição vantajosa, ou seja, uma posição entre um jogador da defesa e a meta do adversário.

Atrasar o jogo: Impedir intencionalmente que os jogadores de ataque prossigam com a ação ou qualquer interferência contra o espírito do jogo com a intenção de impedir um gol iminente.

Jogador ilegal: Um jogador que não tem o direito de participar do jogo.

SEÇÃO VI REGRAS DE POLO AQUÁTICO

TIROS LIVRES

Tiro livre: Um método de colocar a bola em jogo após uma falta simples ou ordinária, uma falta de expulsão ou um reinício após um pedido de tempo “timeout”, um gol, uma lesão, incluindo sangramento, a substituição de um gorro, o árbitro ter solicitado a bola, a bola saindo pela lateral do campo de jogo ou qualquer outro atraso.

Bloquear um chute ou passe: Impedir o vôo da bola com a mão, o braço ou o corpo.

Chute: Uma tentativa de marcar um gol direcionando a bola propositalmente para a meta adversária.

TIROS DE META

Tiro: Qualquer movimento com a mão que libere a bola, com a intenção de colocar a bola em jogo, passar ou marcar um gol.

Tiro livre: O método de colocar a bola em jogo após uma falta ou paralisação.

Tiro de meta: Tiro concedido à equipe defensora, conforme descrito na Seção VI Artigo 12.

Driblar a bola: Nadar com a bola ou progredir com a bola nadando. Um jogador que dribla a bola está em posse da bola, mas não a está segurando.

Passar a bola: Arremessar a bola de um jogador para outro jogador de equipe ou para a área controlada por um jogador de equipe. Arremessar a bola em direção a um jogador de equipe (ou a si mesmo) com a intenção de manter o controle da bola (contrário à intenção de marcar um gol).

COBRANÇA DE ESCANTEIOS

Tiro de escanteio: Concedido à equipe atacante na linha de 2m da defesa, conforme descrito na Seção VI Artigo 13.2.

Chute direto: A bola pode ser chutada diretamente ao gol: após um tiro livre quando o jogador, a bola e a falta estiverem fora da linha de 6 metros, de uma cobrança de tiro de pênalti, de um tiro de escanteio. (Descrito na Seção VI Artigo 7.2)

TIROS NEUTROS

Tiro neutro: Método de colocar a bola em jogo quando nenhuma equipe detém a posse de bola. O árbitro reinicia o jogo lançando a bola na piscina entre dois jogadores adversários, dando a cada um a mesma oportunidade de recuperar a bola.

COBRANÇA DE TIRO DE PÊNALTI

Tiro de pênalti: Um tiro livre à meta a partir da linha de 5 metros defendido apenas pelo goleiro. O goleiro defensor deve estar posicionado na linha do gol entre as traves e pode se mover para frente depois que o árbitro der o sinal para que o chute seja executado. Os jogadores da defesa só podem entrar na área de 6 metros depois que a bola tiver saído da mão do jogador que estiver executando o chute.

FALTAS PESSOAIS

SEÇÃO VI
REGRAS DE POLO AQUÁTICO

Falta pessoal: Falta individualizada registrada contra um jogador, quando o árbitro concede uma expulsão ou uma falta penal.

ADENDO COM ALGUMAS OBSERVAÇÕES E OUTROS ESCLARECIMENTOS:

Transição: A fase do jogo em que uma equipe muda do ataque para a defesa ou da defesa para o ataque.

Jogador de ataque: Jogador cuja equipe detém a posse da bola; a equipe controla a bola e tem a oportunidade de marcar um gol.

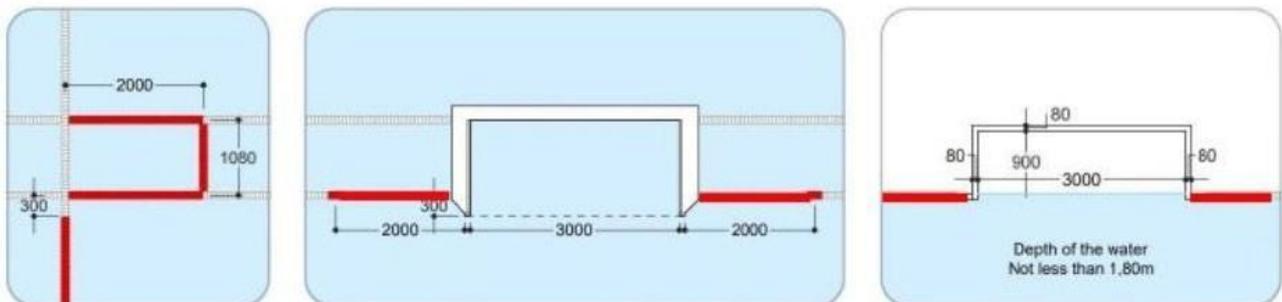
Jogador de defesa: Jogador cujo time não controla e não tem a posse da bola; um jogador que tenta defender a meta da equipe.

20.4 APÊNDICE 4 - CAMPO DE JOGO E EQUIPAMENTOS

20.4.1 CAMPO DE JOGO

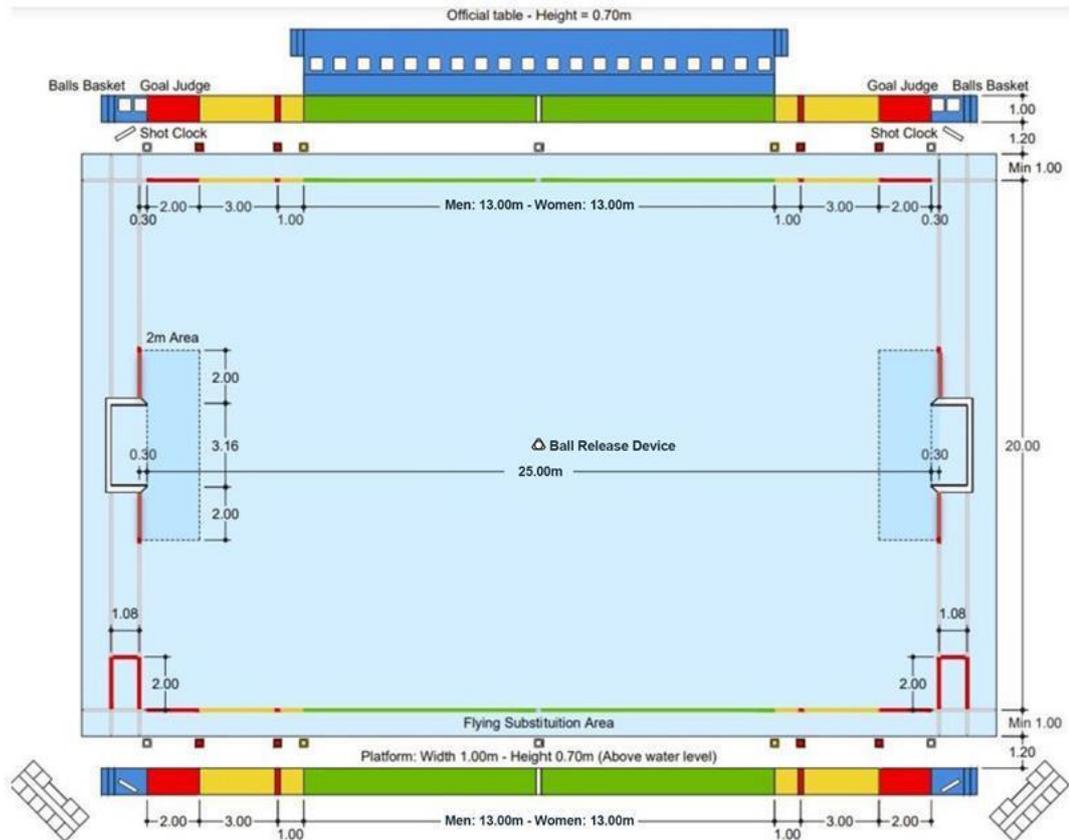
20.4.1.1 A organização promotora deve ser responsável pelas medidas e marcações corretas do campo de jogo e deve fornecer todos os acessórios e equipamentos necessários.

20.4.1.2 O layout e as marcações do campo de jogo para um jogo dirigido por dois árbitros devem estar de acordo com este diagrama:



As linhas limites ou linhas de fundo medidas a partir das traves laterais das traves devem ter 2 metros de comprimento e devem ser marcadas em vermelho para distinguir as áreas de gol (Seção VI, Apêndice 3, Definição da área de gol)

SEÇÃO VI REGRAS DE POLO AQUÁTICO



20.4.1.3 Em um jogo conduzido por um árbitro, o árbitro deve atuar no mesmo lado da mesa oficial, e os juízes de gol devem estar situados no lado oposto.

20.4.1.4 Para os eventos aquáticos mundiais, as dimensões do campo de jogo, a profundidade e a temperatura da água e a intensidade da luz devem ser as estabelecidas nas Regras de Instalações de Polo Aquático. (Seção VI Artigo 18).

20.4.1.5 Marcações distintas devem ser colocadas em ambos os lados do campo de jogo para indicar o seguinte:

- marcas brancas - linha de gol e linha de meia distância ou meio campo;
- marcas vermelhas - 2 metros das linhas de gol;
- marcas amarelas - 6 metros das linhas de gol;
- uma marca vermelha deve ser colocada a 5 metros das linhas de gol para indicar o ponto de onde deve ser cobrado um pênalti.

20.4.1.6 Os lados do campo de jogo da linha de gol até a linha de 2 metros devem ser marcados em vermelho; da linha de 2 metros até a linha de 6 metros devem ser marcados em amarelo e da linha de 6 metros até a linha de meia distância devem ser marcados em verde.

SEÇÃO VI REGRAS DE POLO AQUÁTICO

20.4.1.7 Uma marca vermelha deverá ser colocada em cada extremidade do campo de jogo, a 2 metros do canto do campo de jogo no lado oposto à mesa oficial, para indicar a área de reentrada de expulsão.

20.4.1.8 Deve haver espaço suficiente para permitir que os árbitros se movimentem livremente de uma extremidade a outra do campo de jogo. Também deverá haver espaço nas linhas de gol para os juízes de gol.

20.4.2 METAS

20.4.2.1 Duas traves laterais e um travessão superior de construção rígida, retangulares com dimensão de 7,5 centímetros voltados para o campo de jogo e pintados de branco, devem estar localizados nas linhas de gol em cada extremidade, a distâncias iguais das laterais e não menos que 30 centímetros metros à frente das extremidades do campo de jogo ou linha de fundo.

20.4.2.2 Os lados internos das traves de gol devem estar a 3 metros de distância. Quando a água tiver 1,50 metro ou mais de profundidade, a parte inferior da trave deverá estar a 90 centímetros da superfície da água. Quando a profundidade da água for inferior a 1,50 metro, a parte inferior da trave deverá estar a 2,40 metros do piso da piscina.

20.4.2.3 As redes de proteção devem estar atadas com segurança às traves e ao travessão superior de modo a envolver toda a área do gol e devem ser amarradas aos acessórios da meta de modo a permitir um espaço livre de pelo menos 30 centímetros atrás da linha do gol em toda a área do gol.

20.4.3 BOLA

20.4.3.1 A bola deve ser redonda e ter uma câmara de ar com uma válvula de fechamento automático. Ela deve ser à prova d'água, sem cintas externas ou qualquer cobertura de graxa ou substância semelhante.

20.4.3.2 O peso da bola não deverá ser inferior a 400 gramas nem superior a 450 gramas.

20.4.3.3 Para jogos disputados por homens, a circunferência da bola não deve ser inferior a 68 centímetros nem superior a 71 centímetros, e sua pressão deve ser de 7,5 a 8,5 libras por polegada quadrada atmosférica.

20.4.3.4 Para jogos disputados por mulheres, a circunferência da bola não deve ser inferior a 65 centímetros nem superior a 67 centímetros, e sua pressão deve ser de 6,5 a 7,5 libras por polegada quadrada atmosférica.

20.4.4 GORROS

20.4.4.1 Os gorros devem ser de cor contrastante, que não seja vermelho sólido, conforme aprovado pelos árbitros, mas também devem contrastar com a cor da bola. Os árbitros podem exigir que uma equipe use gorros brancos ou azuis. Os goleiros devem usar gorros vermelhos com números e/ou protetores auriculares da mesma cor dos gorros dos membros da equipe. Os gorros devem estar amarrados sob o queixo. Se um jogador perder o gorro durante o jogo, ele deverá recolocá-lo na próxima parada apropriada do jogo, quando a equipe do jogador estiver com a posse da bola. Os gorros devem ser usados durante todo o jogo.

20.4.4.2 Os gorros devem ser equipados com protetores de orelha maleáveis que devem ser da mesma cor dos gorros da equipe.

SEÇÃO VI REGRAS DE POLO AQUÁTICO

20.4.4.3 Os gorros devem ser numerados em ambos os lados com números de 10 centímetros de altura. O goleiro deve usar o gorro nº 1 e os outros gorros devem ser numerados de 2 a 14 (ou 15, caso seja permitido em um torneio específico na lista nominal de inscrição). Um goleiro substituto deve usar qualquer gorro, numerado de 2 a 14, que deve ser vermelho. Não será permitido que um jogador mude o número do gorro durante o jogo, exceto com a permissão de um árbitro e com notificação ao secretário. Um jogador ou substituto que (re)entrar no campo de jogo durante o jogo deve estar com o gorro, caso contrário, será considerado culpado de uma infração de acordo com a Seção VI Artigo 10.12 (Entrada ou reentrada inadequada ou irregular).

20.4.4.4 Para jogos internacionais, os gorros deverão exibir na parte frontal o código internacional de três letras do país e poderão exibir a bandeira nacional. O código do país deverá ter 4 centímetros de altura.

20.4.5 CRONÔMETROS VISÍVEIS

20.4.5.1 Qualquer cronômetro visível deve mostrar a hora de forma descendente.

20.5 APÊNDICE 5 - OFICIAIS DE ARBITRAGEM

20.5.1 OFICIAIS DE ARBITRAGEM PARA EVENTOS AQUÁTICOS MUNDIAIS

20.5.1.1 Para os eventos aquáticos mundiais, os oficiais de arbitragem consistirão de dois árbitros, dois árbitros assistentes, cronometristas e secretários e um árbitro assistente de vídeo, cada um com os seguintes poderes e deveres. Esses árbitros também deverão ser alocados, sempre que possível, para outros eventos, exceto em um jogo conduzido por dois árbitros e nenhum árbitro assistente (juízes do gol), os árbitros deverão assumir as funções (mas sem fazer os sinais especificados) atribuídos aos árbitros assistentes (juízes de gol).

Dependendo do grau de importância, os jogos podem ser controlados por equipes de quatro a nove oficiais de arbitragem, como segue:

a) Árbitros e árbitros assistentes (juízes de gol): Dois árbitros e dois árbitros assistentes (juízes de gol); ou dois árbitros e nenhum árbitro assistente (juiz de gol); ou um árbitro e dois árbitros assistentes (juízes de gol). Cronometristas e secretários:

b) Com um cronometrista e um secretário: O cronometrista registrará de forma contínua os tempos efetivos de posse de bola de cada equipe, de acordo com a Seção VI Artigo 8.12. O secretário registrará de forma exata os tempos efetivos de jogo, os tempos contínuos de pedido de tempo “timeout” e entre os intervalos entre os quartos, manterá o registro do jogo conforme estabelecido na Seção VI Apêndice 5, Artigo 20.5.5 e também registrará os respectivos tempos efetivos de expulsão de jogadores ordenados a sair da água de acordo com as Regras.

c) Com dois cronometristas e um secretário: O cronometrista nº 1 registrará de forma contínua os tempos efetivos de jogo, os tempos contínuos de pedido de tempo “timeout” e dos intervalos entre os quartos. O cronometrista nº 2 registrará de forma contínua os tempos efetivos de posse de bola de cada equipe, de acordo com a Seção VI, Artigo 8.12. O secretário manterá o registro do jogo e desempenhará todas as outras funções conforme estabelecido nas Regras de Polo Aquático.

d) Árbitro assistente de vídeo: auxiliará os dois árbitros na conformidade das Regras.

SEÇÃO VI REGRAS DE POLO AQUÁTICO

20.5.2 ÁRBITROS

20.5.2.1 O uso de equipamento de áudio pelos árbitros do jogo. Durante o jogo, ambos os árbitros devem ter um fone de ouvido para comunicação entre si. O delegado e os árbitros assistentes do VAR também terão um, mas apenas para receber informações para a mesa oficial e para garantir a clareza.

20.5.2.2 Todas as decisões dos árbitros sobre questões de fato serão definitivas e sua interpretação das Regras deverá ser obedecida durante todo o jogo. Os árbitros não devem fazer nenhuma presunção quanto aos fatos de qualquer situação durante o jogo, mas devem interpretar o que observam da melhor forma possível.

20.5.2.3 Os árbitros devem apitar para iniciar e reiniciar o jogo e para declarar gols, tiros de meta, cobrança de escanteio [sinalizados ou não pelo árbitro assistente (juiz gol)], tiros neutros e infrações às Regras. Um árbitro pode alterar uma decisão, desde que isso seja feito antes da bola ser recolocada em jogo.

20.5.2.4 Os árbitros tem o poder de ordenar que qualquer jogador saia da água de acordo com a apropriada Regra e de abandonar o jogo caso um jogador se recuse a sair da água quando assim ordenado.

20.5.3.1 ÁRBITROS AUXILIARES (Juizes de Gol)

20.5.3.1 Os árbitros auxiliares ou assistentes (juizes de gol) devem estar situados no mesmo lado da mesa oficial, cada um na linha de gol no final do campo de jogo.

20.5.3.2 As funções dos auxiliares dos árbitros (juizes de gol) devem ser:

- a) sinalizar levantando um braço verticalmente quando os jogadores estiverem corretamente posicionados em suas respectivas linhas de gol no início de um quarto;
- b) sinalizar levantando ambos os braços verticalmente para um início ou reinício impróprio;
- c) sinalizar apontando com o braço na direção do ataque para um tiro de meta;
- d) sinalizar apontando com o braço na direção do ataque para uma cobrança de escanteio;
- e) sinalizar levantando e cruzando ambos os braços para um gol marcado;
- f) sinalizar, levantando ambos os braços verticalmente, uma reentrada irregular de um jogador expulso ou uma entrada irregular de um substituto.

20.5.3.3 Cada árbitro assistente (juiz de gol) deverá receber um suprimento de bolas e, quando a bola original tiver saído do campo de jogo, o árbitro assistente (juiz de gol) deverá imediatamente lançar uma nova bola para o goleiro (para um tiro de meta), para o jogador mais próximo do time atacante (para uma cobrança de escanteio) ou conforme orientado pelo árbitro.

20.5.4 CRONOMETRISTAS

20.5.4.1 Os deveres dos cronometristas são:

- a) registrar de forma precisa os tempos efetivos de jogo, tempos contínuos de pedido de tempo “timeout” e dos intervalos entre os quartos;

SEÇÃO VI
REGRAS DE POLO AQUÁTICO

- b) registrar de forma contínua o tempo efetivo de posse de bola de cada equipe;
- c) registrar os tempos efetivos de expulsão dos jogadores ordenados a sair da água de acordo com as Regras, juntamente com os tempos efetivos de reentrada desses jogadores ou seus substitutos;
- d) anunciar audivelmente o início do último minuto do jogo;
- e) sinalizar por silvo de apito decorridos 45 segundos contínuos e no final de cada pedido de tempo “timeout”.

20.5.4.2 O cronometrista deve sinalizar por silvo de apito (ou por qualquer outro meio, desde que seja distinto, acusticamente eficiente e facilmente compreendido), o final de cada quarto independentemente dos árbitros e o sinal terá efeito imediato, exceto:

- a) no caso de concessão simultânea por um árbitro de um tiro de pênalti, em cujo caso o tiro de pênalti será cobrado de acordo com as Regras;
- b) se a bola estiver em voo e cruzar a linha de gol, em cujo caso qualquer gol resultante será permitido.

20.5.5 SECRETÁRIOS

20.5.5.1 Os deveres dos secretários serão:

- a) manter o registro do jogo, incluindo os jogadores, o placar, tempos, faltas de expulsão, faltas penais e faltas pessoais aplicadas contra cada jogador;
- b) controlar os tempos efetivos de expulsão de jogadores e sinalizar a expiração do tempo efetivo de expulsão levantando a bandeira apropriada ou por outro método aprovado de sinalização; exceto quando um árbitro deve sinalizar a reentrada de um jogador expulso ou um substituto quando a equipe daquele jogador tiver retomado a posse da bola. Após 4 minutos efetivos, o secretário deve sinalizar a reentrada de um substituto para um jogador que foi expulso por ação violenta levantando a bandeira amarela junto com a bandeira colorida apropriada ou por outro método aprovado de sinalização;
- c) sinalizar com a bandeira vermelha e por apito, ou por outro método aprovado de sinalização, para qualquer reentrada irregular de um jogador expulso ou entrada irregular de um substituto (inclusive após um sinal de um árbitro assistente para indicar uma reentrada ou entrada irregular), cujo sinal deve interromper o jogo imediatamente;
- d) sinalizar, sem demora, a terceira falta pessoal contra qualquer jogador da seguinte forma:
 - com a bandeira vermelha, ou por outro método aprovado de sinalização, se a terceira falta pessoal for uma falta de expulsão;
 - com a bandeira vermelha e um silvo de apito, ou por outro método aprovado de sinalização, se a terceira falta pessoal for uma falta de pênalti ou falta penal.

20.5.7 INSTRUÇÕES PARA UTILIZAÇÃO DE DOIS ÁRBITROS

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

SEÇÃO VI
REGRAS DE POLO AQUÁTICO

20.5.7.2 O Comitê ou a Organização da competição que escala/aloca os árbitros tem o dever de designar o lado da piscina em que cada árbitro deve atuar. Os árbitros devem trocar de lado na piscina antes do início de um quarto quando as equipes não trocam de lado.

20.5.7.3 No início do jogo e de cada quarto, os árbitros se posicionarão em suas respectivas áreas dos 6 metros. A sinalização de início do jogo será feita pelo árbitro situado no mesmo lado da mesa de controle.

20.5.7.4 Após um gol, o silvo de apito de reinício será executado pelo árbitro que estava no controle da situação de ataque quando o gol foi marcado. Antes do reinício, os árbitros devem assegurar-se de que todas as substituições foram feitas.

20.5.7.5 Cada árbitro deve ter o poder de declarar faltas em qualquer parte do campo de jogo, mas cada um deles deve se atentar primeiramente à situação de ataque à direita dos mesmos. O árbitro que não estiver controlando o ataque (árbitro da defesa) deve manter-se numa posição mais próxima ao jogador da equipe atacante que estiver mais distante da meta atacada.

20.5.7.6 Quando for concedido um tiro livre, um tiro de meta ou um tiro de escanteio, o árbitro que tomou a decisão deve apitar e ambos os árbitros devem indicar a direção do ataque, permitindo a todos os jogadores saber rapidamente a qual equipe o tiro foi concedido. Os árbitros devem sinalizar como estipulado a seguir no C.8 para indicar a procedência da falta que está sendo por eles concedida.

20.5.7.7 A sinalização para a cobrança de um tiro de pênalti será procedida pelo árbitro do ataque, exceto se o cobrador for canhoto, solicitar ao árbitro da defesa que sinalize a cobrança.

20.5.7.8 Quando faltas simples simultâneas são assinaladas para equipes contrárias ou opostas, será concedido um tiro neutro pelo árbitro de ataque. Quando simultâneas decisões são assinaladas por ambos árbitros e uma concede um tiro de meta e a outra uma cobrança de escanteio, a cobrança de escanteio deve ser concedida a não ser que de outra forma determinada após a checagem do VAR, quando aplicável.

20.5.7.9 Quando os árbitros assinalarem faltas simultâneas, sendo uma delas uma falta simples e a outra uma falta de expulsão ou uma falta penal, essas últimas devem ser mantidas.

20.5.7.10 Quando os jogadores de ambas equipes cometem uma falta simultânea de expulsão durante o jogo, os árbitros devem solicitar a bola e se certificarão que as equipes e a mesa de controle saibam claramente quem está expulso. O cronômetro de posse de bola não será reinicializado e o jogo recomeça com um tiro livre para a equipe que estava com a posse de bola. Se nenhuma das equipes detinha a posse de bola quando a falta foi concedida, o cronômetro de posse de bola será reinicializado a partir dos 28 segundos efetivos e o jogo será reiniciado com um tiro neutro.

20.5.7.11 No caso de marcações simultâneas de um tiro de pênalti para ambas equipes, a primeira cobrança será feita pela equipe que detinha a posse de bola. Após a cobrança do segundo tiro de pênalti, o jogo recomeçará com a equipe que tinha a posse de bola através da cobrança de um tiro livre na linha de meio campo ou atrás da mesma. O cronômetro de posse de bola será reinicializado a partir dos 28 segundos efetivos.

SEÇÃO VI
REGRAS DE POLO AQUÁTICO
20.5.8 SINALIZAÇÃO A SER UTILIZADA PELOS OFICIAIS DE ARBITRAGEM



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



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



Figura C - Para sinalizar um tiro neutro. O árbitro aponta o local onde o tiro tenha sido concedido, levanta os dois polegares e solicita a bola.



Figura D - Para sinalizar a expulsão de um jogador. O árbitro aponta para o jogador e movimenta o braço rapidamente em direção à linha de fundo do campo de jogo. Após o mesmo sinaliza o número do gorro do jogador expulso de forma que seja visível ao campo de jogo e à mesa de controle.



Figura E - Para sinalizar expulsão simultânea de dois jogadores. O árbitro aponta com as duas mãos para os dois jogadores, e sinaliza as expulsões, conforme a Figura D, e depois sinaliza imediatamente os números dos gorros dos jogadores.



Figura F - Para sinalizar a expulsão de um jogador por má-conduta. O árbitro sinaliza a expulsão na conformidade da figura D (ou figura E, se aplicável), e após gira as mãos em torno uma da outra de maneira visível tanto para o campo de jogo quanto à mesa de controle, e em adição aplica o cartão vermelho para o

SEÇÃO VI
REGRAS DE POLO AQUÁTICO

jogador. Depois o árbitro sinaliza à mesa de controle o número do gorro do jogador expulso.



Figura G - Para sinalizar a expulsão com substituição após 4 (quatro) minutos efetivos. O árbitro sinaliza a expulsão de acordo com a figura D (ou figura E se aplicável) e após cruza os braços de maneira visível tanto para o campo de jogo quanto à mesa de controle, em adição mostra o cartão vermelho para o jogador. Depois o árbitro sinaliza o número do gorro do jogador expulso à mesa de controle.



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



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

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

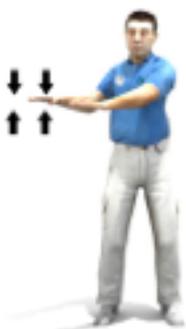


Figura K - Para indicar falta de expulsão por afundar um adversário. O árbitro faz um gesto movimentando as mãos para baixo a partir da horizontal.

SEÇÃO VI
REGRAS DE POLO AQUÁTICO



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



Figura M - Para indicar falta de expulsão por dar ponta pé em um adversário. O árbitro faz um movimento de pontapé.

horizontal.

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



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



Figura P - Para indicar falta de expulsão por impedir um adversário. O árbitro faz o movimento horizontal cruzando as mãos.



SEÇÃO VI
REGRAS DE POLO AQUÁTICO

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



Figura R - Para indicar falta simples por ficar em pé no fundo da piscina. O árbitro levanta e abaixa um dos pés.



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

Figura T - Para indicar uma falta simples por violação à regra dos dois metros. O árbitro sinaliza o número 2 com os dedos indicador e médio acima da cabeça com o braço levantado na vertical.



Figura U - Para indicar uma falta simples devido ao término do tempo efetivo de posse de bola. O árbitro movimenta a mão com dois ou três gestos circulares.



Figura V - Para indicar que é permitido efetuar um chute direto fora da área dos 6 metros.

SEÇÃO VI
REGRAS DE POLO AQUÁTICO

Figura V1. Levantar o cartão amarelo e apontar com um braço paralelo à linha lateral na direção da localização do banco da equipe sancionada para indicar a equipe que é sancionada com um cartão amarelo na conformidade da Seção VI, Artigos 9.13.3.



Figura V2. Levantar o cartão amarelo e apontar com um braço na direção do técnico principal sancionado com cartão amarelo nas conformidade da Seção VI Artigos 16.3.1.



Figura V3 Levantar o cartão vermelho e apontar com um braço na direção do técnico principal ou outro oficial da equipe ou jogador para indicar a pessoa sancionada com um cartão vermelho na conformidade da Seção VI Artigos 16.3.2 ou como sinal adicional em caso de expulsão de um jogador do restante do jogo na conformidade da Seção VI Artigos 9.13 ou 9.14.

SEÇÃO VI
REGRAS DE POLO AQUÁTICO

Figura W Para indicar mudança de posse de bola



Figura X - Para um juiz de gol sinalizar o início de um quarto.

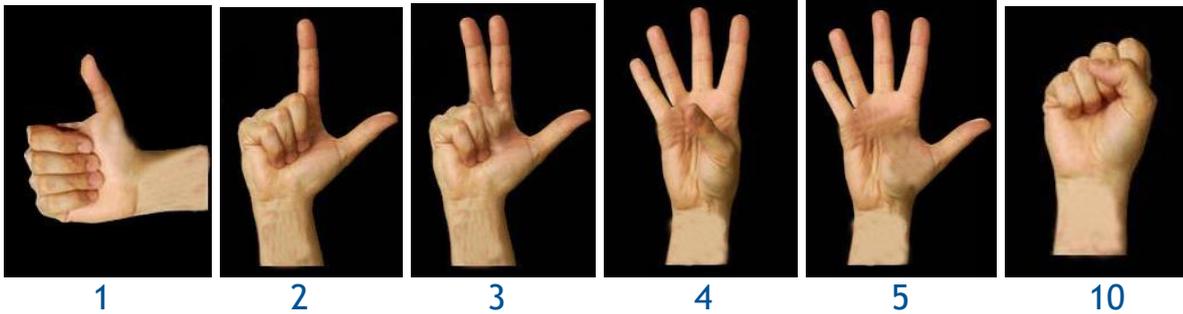
Figura Y - Para um juiz de gol sinalizar uma saída imprópria, durante o início do jogo ou dos quartos ou uma reentrada imprópria de um jogador expulso ou substituto.



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

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



SEÇÃO VI
REGRAS DE POLO AQUÁTICO

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

20.6 APÊNDICE 6 - DISPUTA DE PÊNALTIS (PDP)

20.6.1 Oficiais de arbitragem envolvidos

20.6.1.1 Delegados: prioridade para verificar se os jogadores podem participar do PDP (nenhum jogador com três (3) faltas pessoais ou que tenha recebido um cartão vermelho ou não pode mais participar devido a lesão) e para controlar a mesma ordem de jogadores (cinco (5) jogadores) após a primeira rodada de penalidades ter ocorrido.

20.6.1.2 Árbitros: prioridade controlar o campo de jogo, bancos, posicionamento dos goleiros e jogadores no campo de jogo.

20.6.1.3 Árbitro assistente de vídeo (VAR): gol, ou não gol, apoio se necessário.

20.6.2 Procedimento

20.6.2.1 Se uma disputa de pênaltis (PCP) tiver que determinar o resultado de um jogo (de acordo com a Seção VI Artigo 4.3), o seguinte procedimento e protocolos devem ser seguidos.

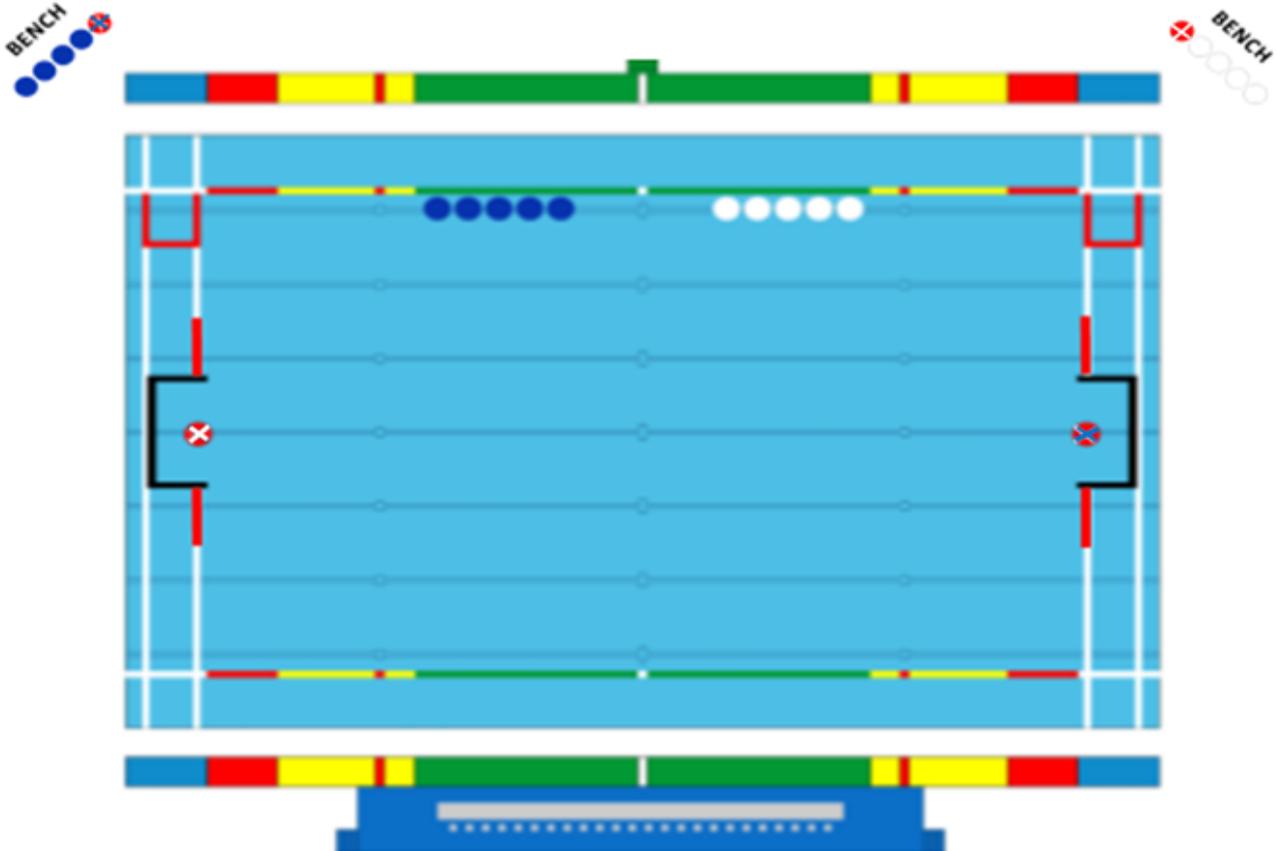
20.6.2.2 Imediatamente após o final do 4º quarto, haverá um intervalo de 3 minutos durante o qual os seguintes procedimentos tem que ser concluídos:

- Os jogadores saem da água e sentam-se nos respectivos bancos de equipe, exceto cinco (5) atiradores de cada equipe que permanecerão no campo de jogo na metade do campo de jogo de sua respectiva equipe e fora da linha de 6m, e os goleiros. Os jogadores não devem se pendurar nas cordas da raia.
- Os goleiros trocam de lado e se posicionam no gol na metade do campo da equipe adversária. Os goleiros substitutos podem permanecer no banco ou podem estar antes do início do procedimento do PCP no lado oposto dos bancos fora do campo de jogo e fora dos 6 metros em sua área designada antes do início do PCP.

SEÇÃO VI
REGRAS DE POLO AQUÁTICO

- c) O árbitro que atuou por último no lado dos bancos da equipe chamará os capitães das equipes e com uma moeda determinará qual equipe cobrará o primeiro tiro de pênalti. O time que vencer o cara ou coroa pode decidir quais times começam a disputa de pênaltis.
- d) Árbitros assistentes (juizes de gol) não participarão do PCP.

Observação: PCP (Protocolo de Cobrança de Pênaltis)



20.6.2.3 Após o término do intervalo de 3 minutos, o PCP começará imediatamente. Se as duas equipes estiverem prontas antes que os 3 minutos expirem, os árbitros podem parar o cronômetro descendente e iniciar o PCP mais cedo. Se uma equipe não estiver pronta a tempo, o técnico da equipe será advertido com um cartão amarelo. Se o técnico já tiver sido advertido com um cartão amarelo, um cartão vermelho será emitido por atrasar o PCP. Se o técnico principal já tiver sido expulso, qualquer outro oficial de banco só poderá receber um cartão vermelho por atrasar o PCP.

20.6.2.4 Ao chutar alternadamente à cada meta, apenas um árbitro controlará cada pênalti. Os árbitros se posicionarão nas linhas de 5 metros em extremidades opostas do campo, de modo que os jogadores destros possam observar facilmente os sinais do árbitro. Um árbitro só caminhará para a outra extremidade do campo se um jogador canhoto estiver pronto para cobrar o próximo tiro de pênalti.

20.6.2.5 Várias bolas podem ser usadas no PCP. A bola não deve ser lançada de uma extremidade do campo para a outra. Cada lado usará seu próprio conjunto de bolas.

20.6.2.6 A ordem em que os jogadores de cada equipe serão determinados é a ordem em que eles executarão a primeira rodada de cinco (5) penalidades. (Nenhuma lista de jogadores precisa ser escrita antes do início do PCP). O secretário registrará os números dos jogadores que cobram as penalidades e, juntamente com o delegado, verificará se os jogadores são elegíveis para participar do PCP (ninguém com três (3) faltas pessoais ou expulsos com cartão vermelho, ou devido a lesão).

SEÇÃO VI REGRAS DE POLO AQUÁTICO

Se as equipes estiverem empatadas após a primeira rodada de cinco (5) cobranças de penalidade, os mesmos jogadores continuarão na mesma ordem estabelecida após a primeira rodada daqueles que efetuaram a cobrança de penalidades.

20.6.2.7 Os chutes serão efetuados alternadamente em cada extremidade do campo de jogo, a menos que as condições em uma extremidade do campo de jogo sejam vantajosas e/ou desvantajosas para uma equipe, caso em que todos os chutes podem ser efetuado na mesma extremidade.

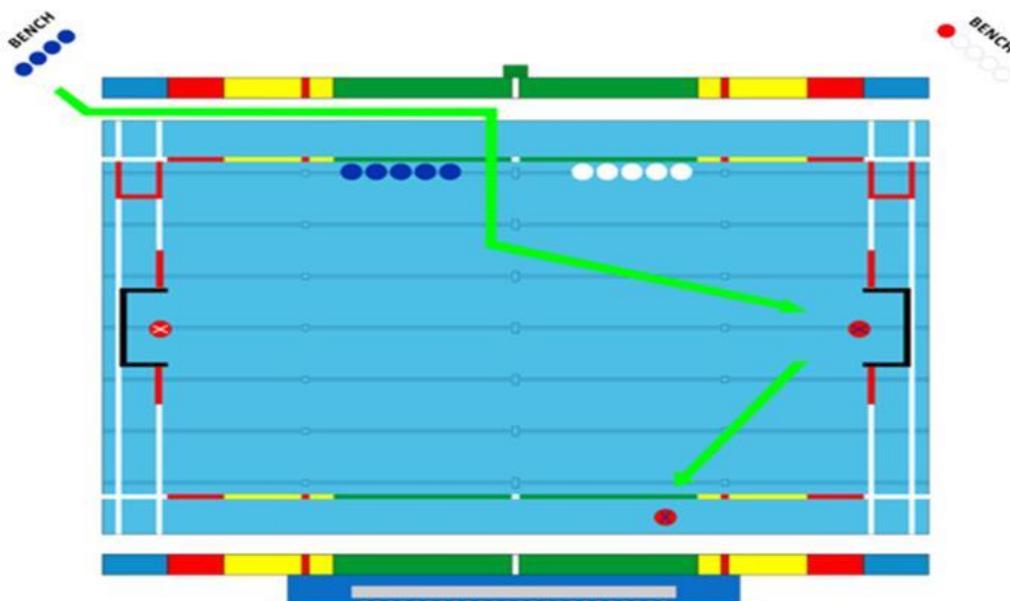
20.6.2.8 Se durante o procedimento de cobrança de pênalti o goleiro defensor não assumir a posição correta na linha de gol na cobrança de um pênalti tendo sido ordenado uma vez a fazê-lo pelo árbitro, o goleiro será expulso e um jogador dos cinco jogadores participantes da disputa de pênaltis poderá assumir a posição do goleiro, mas sem os privilégios do goleiro. Em seguida a cobrança do pênalti, o goleiro ou um substituto poderá (re)entrar, exceto nas circunstâncias da Seção VI Artigo 16.2.

20.6.2.9 Se na cobrança de um pênalti o goleiro avançar antes que o árbitro apite e o jogador efetuar o chute e o gol não for marcado, o goleiro será expulso e o pênalti será repetido de acordo com a Seção VI Artigo 20.6.2.8. O goleiro ou um substituto deve ser autorizado a (re)entrar de acordo com a Seção VI, Artigo 20.6.2.8.

20.6.3 Substituição do goleiro.

A substituição do goleiro, durante o PCP, é permitida de acordo com o seguinte procedimento (veja abaixo as setas verdes):

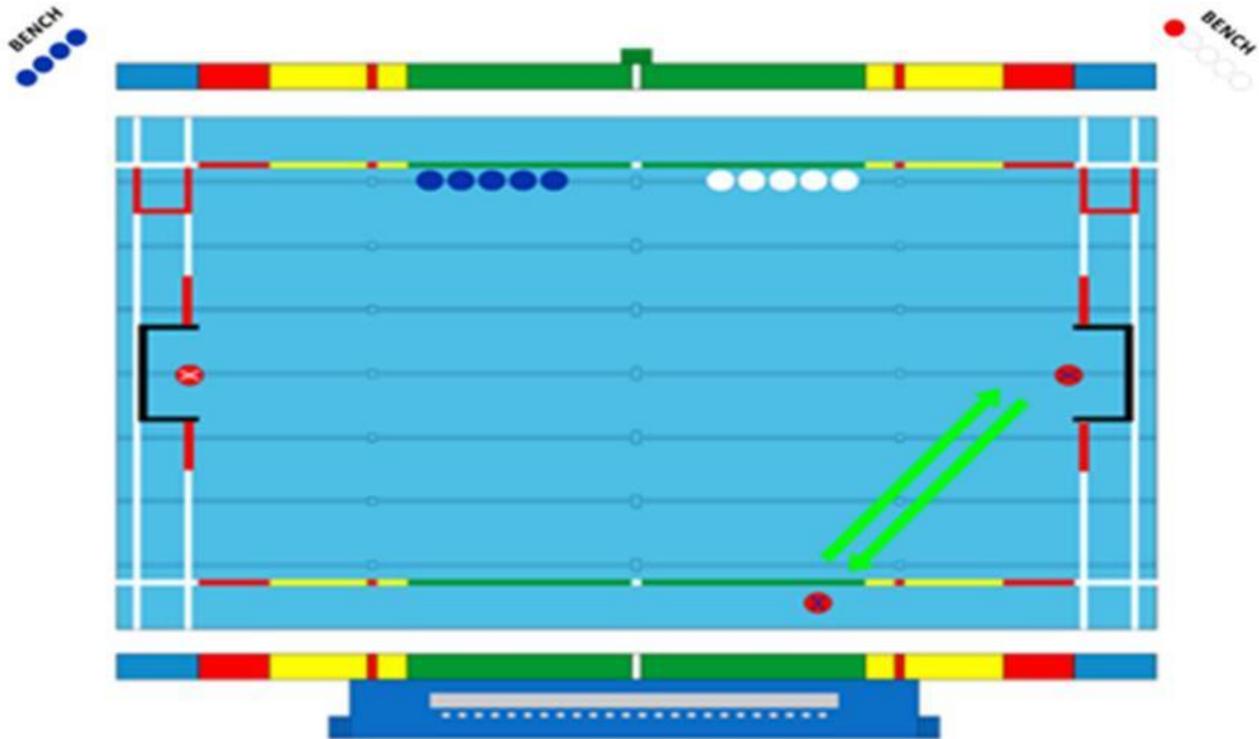
- O goleiro substituto deve caminhar até a linha de meia distância e então nadar até a meta e assumir a posição do primeiro goleiro.
- O goleiro que for substituído deve nadar até o lado da mesa de controle e esperar fora de 6 metros e fora do campo de jogo (para ser re-substituído ou até o final do PCP).



SEÇÃO VI REGRAS DE POLO AQUÁTICO

20.6.4 Re-substituindo o goleiro

20.6.4.1 É possível substituir o goleiro novamente durante o PCP nadando de acordo com as setas verdes abaixo:



20.6.5 Exclusão de goleiro e jogadores durante a disputa de pênaltis.

20.6.5.1 Se o goleiro for expulso pelo restante do jogo durante a disputa de pênaltis (exceto nas circunstâncias da Seção VI Artigo 16.2.), um jogador dos cinco jogadores participantes da disputa de pênaltis pode assumir a posição de goleiro, mas sem os privilégios do goleiro; após a cobrança do pênalti, o goleiro expulso pode participar do PCP novamente. O goleiro expulso também pode ser substituído pelo goleiro substituto ou um goleiro alternativo se o goleiro substituto não tiver direito ou não puder participar, que usará o gorro de goleiro.

20.6.5.2 Se um jogador de campo for expulso pelo restante do jogo durante a disputa de pênaltis, a posição do jogador é removida da sequência dos cinco jogadores participantes da disputa de pênaltis, e um jogador substituto é colocado na última posição da sequência.

20.6.6 Resumo

Durante o PCP:

- O secretário e o delegado controlam a ordem correta dos jogadores e o placar.
- Os árbitros gerenciam as equipes;
- Não é permitido aquecimento durante o PCP;
- Todos os jogadores não envolvidos no PCP devem sentar-se no banco como também os membros da comissão técnica da equipe;
- Durante o PCP, nenhum jogador pode ficar pendurado nas raiais;

SEÇÃO VI REGRAS DE POLO AQUÁTICO

- A substituição de m goleiro pode ser efetuada desde que nadando, conforme indicado no PCP, até a meta;
- O goleiro substituído ficará na água, fora da linha de 6 metros e fora do campo de jogo;
- Cada substituição subsequente do goleiro ocorre de maneira semelhante.

20.7. APÊNDICE 7 - PROTOCOLO PARA USO DO VAR

O objetivo do protocolo VAR da Aquática Mundial “World Aquatics” é fornecer integridade, transparência para todos os jogos de Polo Aquático e eliminar a falha do fator humano com a assistência da tecnologia moderna.

20.7.1 PRINCÍPIOS

A decisão final é sempre tomada pelos árbitros. O árbitro pode alterar sua decisão original com base em fatos da revisão do VAR.

Somente o árbitro do jogo pode solicitar uma revisão. O Árbitro Assistente de Vídeo e o delegado podem apenas alertar o árbitro para conduzir uma revisão.

O árbitro irá paralisar o jogo em um momento apropriado, assim que possível.

Durante a revisão do VAR, o árbitro deve permanecer visível durante todo o processo.

A precisão é mais importante do que a velocidade, portanto, não há pressão de tempo para revisar a decisão rapidamente.

Um jogo não é invalidado por mau funcionamento da tecnologia VAR, decisão ou decisões erradas envolvendo o VAR, decisão ou decisões (de não revisar um incidente ou revisão ou revisões) de situações não revisáveis.

20.7.1.1 Definição do momento adequado

- Nenhuma das equipes tiver posse de bola;
- Tempo de intervalo;
- Escanteio;
- A equipe com posse de bola não tem vantagem clara;
- Pelo menos a revisão deve ser feita posterior ao primeiro ataque subsequente às situações descritas na Regra 20.7.2 deste Apêndice e necessidades a serem revistas. Uma revisão não é possível após a conclusão do primeiro ataque.

20.7.2 SITUAÇÕES PARA REVISÃO DURANTE O JOGO

O uso do VAR é limitado às seguintes categorias de decisões:

1. Gol/Não gol;
2. Gol marcado ao término do tempo efetivo de posse de bola ou do quarto;
3. Erros da mesa de controle e/ou falhas do sistema eletrônico, incluindo botões de acionamento de tempo;
4. Quando há um chute no final de um quarto e há um jogador expulso;
5. Revisão de uma situação de ação violenta;

SEÇÃO VI
REGRAS DE POLO AQUÁTICO

6. Interferência na execução de uma cobrança de pênalti;
7. Entrada imprópria ou ilegal, ou reentrada de jogadores;
8. Escanteio ou Tiro de Meta.

20.7.2.1. Situação de Gol/Não Gol

Se o árbitro ou o oficial do VAR tiver dúvidas sobre uma situação de gol/não gol, o árbitro deve revisar a situação para avaliar se a bola cruzou completamente a linha do gol.

20.7.2.1.1 Se um gol for concedido

- Um dos árbitros do jogo deve sinalizar que o gol deve ser revisado;
- Um dos árbitros retira a bola da água;
- O árbitro, o mais próximo do monitor do VAR, analisa a situação e toma a decisão de validar ou não o gol;
- Se o gol for anulado, o goleiro defensor reiniciará o jogo com um tiro livre. Os jogadores devem assumir posições em qualquer lugar dentro de suas respectivas metades do campo de jogo.
- Se o gol for validado, o jogo reinicia de acordo com a Seção VI Artigo 6.4.

20.7.2.1.2 Se um gol não for validado:

Os Árbitros do jogo devem encontrar o momento apropriado, o mais rápido possível após a situação, para revisá-la. Isso deve acontecer no máximo logo após o final do primeiro ataque após a situação duvidosa de “GOL/NÃO GOL”.

Após revisar se o gol é validado:

O jogo reinicia de acordo com a Seção VI, Artigo 6.4 o tempo é retrocedido ao momento em que o gol foi marcado, todos os gols, pedidos de tempo “timeout” e faltas pessoais são anulados, mas todos os cartões amarelos e vermelhos, atos de violência e má conduta permanecerão no protocolo do jogo.

Após revisar caso um gol não é concedido:

O jogo é reiniciado com um tiro livre efetuado pela última equipe que detinha a posse de bola, o tempo efetivo não é retrocedido e os jogadores devem assumir posições em qualquer lugar dentro de suas respectivas metades do campo de jogo.

20.7.2.2 Um gol marcado ao término do tempo efetivo de posse de bola ou de um quarto.

Quando um gol foi marcado muito próximo do término do tempo efetivo de posse de bola, ou durante o término do tempo efetivo no final de um quarto, o árbitro deve verificar se a bola saiu da mão do atacante antes do tempo efetivo expirar.

A revisão de vídeo só será feita imediatamente após um gol ter sido marcado procedente deste chute.

Se o resultado do chute for um escanteio, um tiro de meta ou um rebote não seguido de um gol do time atacante, nenhuma revisão de vídeo será feita.

SEÇÃO VI REGRAS DE POLO AQUÁTICO

Um rebote seguido de um gol marcado por outro chute do time atacante, a revisão de vídeo deve ser feita para verificar se a bola saiu da mão do atacante antes do tempo efetivo expirar quando do primeiro chute que resultou no rebote.

Se esta situação acontecer no final de um quarto ou no final do jogo, o quarto ou o jogo não serão encerrados. Após o árbitro ter feito uma revisão do VAR e tomado a decisão de forma pública, os árbitros encerrarão o quarto ou o jogo.

20.7.2.3 Um jogador expulso no final de um quarto

Quando um jogador é expulso no final de um quarto, prestes ao término do tempo efetivo de jogo, o time atacante chuta à meta, o equipamento VAR deve ser usado para avaliar se houve uma mudança de posse de bola para determinar se o quarto seguinte será reiniciado com ambas equipes iguais, ou com um jogador ainda expulso.

Nenhuma outra situação além das mencionadas na Seção VI Apêndice 7, Artigo 20.7.2.2 e 20.7.2.3 podem ser consideradas para revisão do VAR após o término do tempo efetivo.

20.7.2.4 Erros técnicos por oficiais de mesa e/ou mau funcionamento de equipamentos eletrônicos (cronômetro de jogo, cronômetro de tempo efetivo de posse de bola, dispositivos de pedido de tempo “timeout”).

Em situações em que ocorrem erros técnicos dos oficiais de mesa ou mau funcionamento de equipamentos eletrônicos, o árbitro pode usar o sistema VAR para determinar a solução correta para a situação.

A determinação e resolução da situação devem ser feitas antes do reinício do jogo.

20.7.2.5 Suspeita de um incidente de violência

Se o árbitro ou o árbitro VAR ou o delegado suspeitarem de uma ação violenta que possa ter ocorrido, os árbitros podem usar o sistema VAR para revisar a situação. Nessa situação, a decisão do árbitro pode ser:

1. Ação Violenta;
2. Má conduta;
3. Nenhuma ocorrência;
4. Simulação.

Se o jogo for interrompido no momento da suspeita de violência:

- Se uma ação violenta for determinada, os árbitros sancionarão o incidente de acordo com as regras e o jogo deve recomeçar a partir do momento do incidente;
- Se não for uma ação violenta, mas má conduta for determinada, os árbitros sancionarão o incidente de acordo com as regras, e o jogo deve recomeçar a partir do momento do incidente;
- Se a simulação for determinada, os árbitros emitirão cartão amarelo (ou cartão vermelho, conforme o caso) para a equipe cujo jogador cometeu simulação, e o jogo começará com um tiro livre cobrado pela equipe adversária;

SEÇÃO VI REGRAS DE POLO AQUÁTICO

- Se nenhuma ação violenta, má conduta ou simulação for determinada, o jogo prosseguirá de acordo com as regras.

Caso o jogo tenha sido interrompido em um momento adequado e uma ação violenta ou má conduta foi constatada, todos os gols, pedidos de tempos “timeouts” e faltas pessoais entre o momento do incidente e o momento da paralisação são anulados, mas todos os cartões amarelos e vermelhos, atos de violência e má conduta permanecerão no protocolo do jogo.

Em caso de suspeita de um incidente de violência, reprise de vídeos nos telões do recinto da competição, videoclipes transmitidos, incluindo cenas subaquáticas, podem ser usados para revisão do VAR.

20.7.2.6 Interferência durante a cobrança de um pênalti

Em situações em que os árbitros ou o árbitro do VAR suspeitam de interferência durante a cobrança de um pênalti, os árbitros podem usar o equipamento VAR para verificar a situação.

Com base na decisão, o jogo terá continuidade a partir do momento adequado, conforme descrito nas regras.

20.7.2.7 Entrada imprópria ou ilegal, ou (re) entrada de jogadores

Em situações em que os árbitros ou o árbitro do VAR suspeitam de uma entrada imprópria ou ilegal, ou reentrada de jogador ou jogadores, os árbitros podem usar o equipamento VAR para verificar a situação. Com base na decisão, o jogo terá continuidade a partir do momento apropriado, conforme descrito nas regras.

20.7.2.8 Tiro de Escanteio ou Tiro de Meta

Após um jogador atacante errar um chute à meta, os árbitros do jogo e o árbitro específico do VAR podem usar o equipamento VAR para decifrar se o jogo recomeça com um tiro de escanteio ou tiro de meta.

20.7.3 PROCESSO DE REVISÃO

Etapa 1

- a) O árbitro informa ao VAR que uma decisão/incidente deve ser revista. (checada);
- b) O oficial VAR ou delegado recomenda aos árbitros que uma decisão/incidente deve ser revista (checada).

Etapa 2

Os árbitros, se necessário, decidem interromper o jogo para revisar o vídeo em um momento adequado (vide 1.1).

Etapa 3

Revisando a situação duvidosa no monitor do VAR.

Etapa 4

SEÇÃO VI REGRAS DE POLO AQUÁTICO

O árbitro comunica a decisão final indo até o centro do campo de jogo e indicando claramente a decisão e como o jogo terá continuidade.

O locutor deve anunciar tanto a interrupção do jogo para revisar a situação quanto a decisão do árbitro após a revisão. Uma mensagem também pode ser exibida no placar.

Etapa 5

Reinício do jogo após a decisão final.

20.7.4 POSIÇÃO DOS JOGADORES DURANTE A REVISÃO DO VAR

Os jogadores devem permanecer em suas respectivas metades do campo de jogo durante a revisão do VAR.

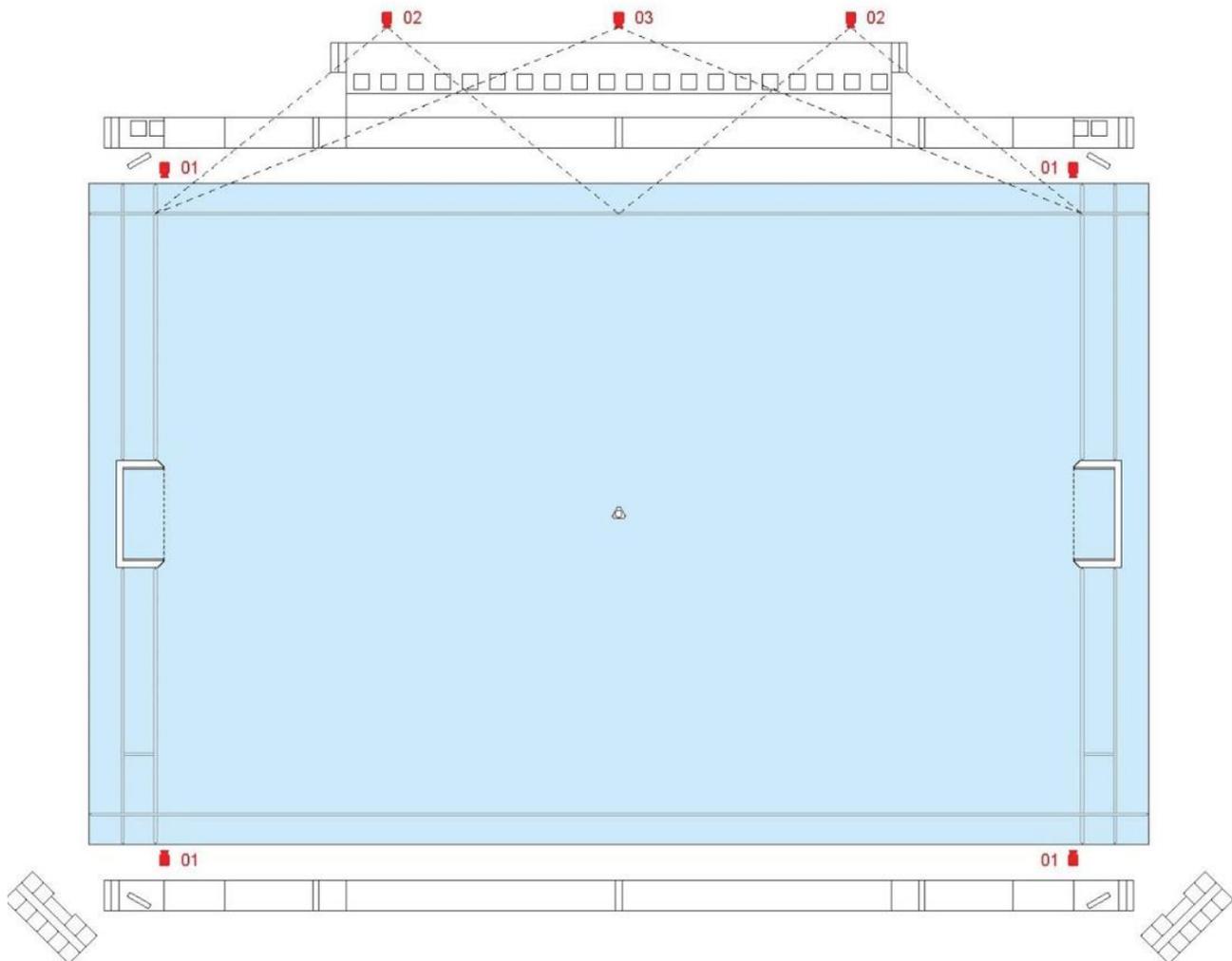
Durante qualquer Revisão de Vídeo, nenhuma substituição é permitida em nenhuma das áreas de reentrada antes que o árbitro comunique a decisão após a Revisão de Vídeo.

O árbitro que não estiver revisando o VAR deve controlar os jogadores de ambas as equipes para que eles possam assumir as posições corretas no campo.

20.7.5 SEM MOTIVO PARA PROTESTO

O resultado de um jogo não deve ser invalidado por causa de mau funcionamento da tecnologia VAR, decisão ou decisões errôneas envolvendo o VAR, decisão ou decisões de não revisar um incidente ou revisão ou revisões de uma situação não revisável

SEÇÃO VI REGRAS DE POLO AQUÁTICO



Câmeras

1. Quatro câmeras nas linhas de gol, duas por meta. A localização das câmeras deve estar nas extremidades da piscina ou abaixo da plataforma dos árbitros aproximadamente 1 metro acima da superfície água.
2. Duas câmeras devem ser instaladas no mesmo lado da mesa de controle. Cada câmera deve filmar cada metade do campo de jogo adequadamente.
3. Uma câmera está localizada na lateral da piscina ao lado oposto dos banco de reservas. Esta câmera deve filmar o campo de jogo por inteiro inclusive ambos bancos de reservas. Esta câmera deve ter a capacidade de filmar o ângulo mais amplo possível (160 graus é o máximo hoje em dia), com uma resolução mínima de 2k pixels.

20. 8 APÊNDICE 8 - FAIXA ETÁRIA (TORNEIOS)

20.8.1 Todas faixas etárias dos jogadores estão compreendidas entre o de 1º de janeiro a 31 de dezembro seguinte, tendo como base na idade a ser completada no final do dia (meia-noite) de 31 de dezembro do ano da competição.

As faixas etárias para Polo Aquático para meninos e meninas é a seguinte:

- 15 e 16 anos de idade ou menos (Sub 16)
- 17 e 18 anos de idade ou menos (Sub 18)
- 19 e 20 anos de idade ou menos (Sub 20)

20.9 APÊNDICE 9 - ESTRUTURA DOS TORNEIOS

Observação: tendo em vista que este documento tem como proposta focar apenas nas Regras do Jogo de Polo Aquático da WA, e, levando em consideração que este Apêndice refere-se única e exclusivamente aos assuntos pertinentes à estrutura dos eventos da WA em termos de elaboração de tabelas de jogos, composição dos grupos, etc... Solicitamos aos interessados visitar o site da WA caso necessitem obter informações sobre esse assunto específico.

20.10 APÊNDICE 10 - PROTOCOLO DE CONTESTAÇÃO “DESAFIO DO TÉCNICO”



Procedimentos:

Cada técnico tem o direito de contestar uma (1) decisão, tomada pelo árbitro, por jogo (“Desafio do Técnico”), desde que o desafio esteja dentre uma das seguintes:

1. Ação violenta despercebida pelo árbitro;
2. Falta penal despercebida pelo árbitro;
3. Decisão incorreta do árbitro em aplicar uma falta penal; ou
4. Uma das seguintes situações de campo de jogo não revisadas pela tecnologia VAR:
 - a. Um tiro de escanteio ou tiro de meta;
 - b. Um gol;
 - c. Uma declaração de não gol;
 - d. Uma interferência no Atleta ao cobrar o tiro de pênalti;
 - e. Um gol registrado no término do “tempo efetivo de posse de bola” ou no término de um quarto;
 - f. Uma entrada ou reentrada imprópria ou ilegal de um Atleta no campo de jogo;
 - g. Um chute efetuado no final de um quarto, durante o qual o jogador é erroneamente expulso do campo de jogo;
 - h. Qualquer erro percebido cometido pela mesa de controle; ou
 - i. Qualquer erro eletrônico percebido que não tenha sido revisado pelo VAR.

Para evitar dúvidas, um Técnico não pode contestar uma decisão pela qual o árbitro tenha consultado uma revisão do VAR.

Se o Desafio de um Técnico for bem sucedido, ele/ela tem o direito de fazer um segundo desafio, no mesmo jogo, sujeito aos mesmos critérios definidos acima.

SEÇÃO VI REGRAS DE POLO AQUÁTICO

No caso de uma equipe solicitar um desafio que não seja permitido de acordo com as diretrizes acima mencionadas durante a paralisação como pedido de tempo “timeout”, gol, intervalos entre os quartos, antes da cobrança de um tiro de pênalti ou qualquer outra paralisação, o técnico será sancionado com um cartão amarelo ou vermelho se o amarelo já tiver sido aplicado antes. Se o técnico principal já tiver sido expulso, qualquer outro oficial no banco poderá receber um cartão vermelho.

O Momento:

O momento de um Desafio do Técnico tem que obedecer os seguintes critérios:

1. Desafio contra uma ação violenta não marcada: O desafio tem que ser solicitado imediatamente mediante a posse de bola da equipe desafiante, e não posteriormente;
2. Desafio contra uma falta de penal: O desafio deve ser feito pela equipe contra a qual a falta penal foi marcada antes da cobrança do tiro de pênalti ser efetuada.
3. Desafio contra uma falta penal não marcada: O desafio deve ser feito na primeira ocorrência de um dos seguintes momentos:
 - Mediante próxima imediata posse de bola da equipe que solicitou o desafio, porém não posteriormente;
 - No pedido de tempo “timeout”, solicitado pela equipe não desafiante, antes da próxima imediata posse de bola da equipe que solicitou o desafio, porém não posteriormente;
 - Na concessão de um tiro de escanteio a favor da equipe que não solicitou o desafio, antes da próxima imediata posse de bola da equipe que solicitou o desafio, porém não posteriormente;
 - Na concessão de um tiro de pênalti a favor da equipe que não solicitou o desafio, antes da próxima imediata posse de bola da equipe solicitante e antecedente à cobrança do tiro de pênalti, porém não posteriormente;
 - Quando um gol é marcado pela equipe que não solicitou o desafio, imediatamente seguinte a posse de bola, porém não posteriormente;
 - Quando os árbitros paralisam o jogo e solicitam a bola por qualquer razão, durante a próxima imediata posse de bola da equipe que não solicitou o desafio;
 - Contra um gol que foi marcado no término do “cronômetro do tempo efetivo de posse de bola” ou do final do quarto: O desafio tem que ser solicitado instantaneamente em seguida ao respectivo chute.

Contra outros casos:

O Desafio tem que ser efetuado pela equipe desafiante mediante a primeira ocorrência subsequente aos momentos:

- Mediante a imediata posse de bola da equipe desafiante, porém não posteriormente;

SEÇÃO VI REGRAS DE POLO AQUÁTICO

- Na solicitação de pedido de tempo “timeout” pela equipe não desafiante antes da próxima imediata posse de bola da equipe desafiante, mas não posteriormente;
- Na concessão de um tiro de escanteio favor da equipe não desafiante antes da próxima imediata posse de bola da equipe desafiante, mas não posteriormente;
- Na concessão de um tiro de pênalti a favor da equipe não desafiante antes da próxima imediata posse de bola da equipe desafiante e antecedente à cobrança do tiro de pênalti, mas não posteriormente;
- Quando a equipe não desafiante marca um gol na equipe desafiante, imediatamente mediante a posse de bola da equipe desafiante, porém não posteriormente;
- Quando os árbitros paralisam jogo e solicitam a bola por qualquer razão durante a próxima imediata posse de bola da equipe não desafiante;

Para evitar dúvidas: caso o Desafio do Técnico for não concludente, a equipe desafiante perderá o direito de solicitar quaisquer desafios pelo restante do jogo.

Sinalizando Desafio do Técnico:

- Um Técnico (técnico principal ou assistente técnico) deve pressionar o botão que aciona o pedido de tempo “timeout” (ou usar uma buzina) para sinalizar o desafio. O Técnico também tem que sinalizar com uma bandeira verde ou fazendo o sinal quadrado do VAR (o movimento de criar um quadrado com os dedos indicadores) para indicar "revisão" do seu desafio;
- Quando um Desafio do Técnico é realizado, o árbitro e o(s) delegado(s) tem que ir até o árbitro do VAR para revisar o motivo do desafio. O árbitro do VAR, após proferir a decisão final, deve ir até a linha do meio do campo de jogo para anunciar a decisão.

Se o Desafio do Técnico é indeferido:

- O jogo terá continuidade a partir do momento em que foi interrompido pelo desafio em questão, e se o resultado de um desafio por ação violenta um cartão amarelo por simulação para a equipe desafiante. Não haverá consequências para nenhuma das equipes;
- Se o caso for determinado como simulação, conforme descrito na Seção VI Artigo 19.17 dos Regulamentos da Competição, como resultado de um desafio feito por suspeita de ação violenta, o árbitro usará o protocolo para simulações, e o jogo deve ser reiniciado com um tiro livre concedido à equipe não desafiante no momento em que a simulação ocorreu.

Se o Desafio do Técnico for deferido:

- No caso de uma ação violenta, o tempo do jogo é redefinido para o momento em que a ação violenta ou má conduta ocorreu, e os árbitros seguirão o protocolo referente à ação violenta ou má conduta, conforme o caso;

SEÇÃO VI REGRAS DE POLO AQUÁTICO

- No caso de uma falta penal que tenha sido cancelada como resultado do Desafio do Técnico, o jogo será reiniciado a partir do momento em que a falta penal foi marcada. A falta penal marcada naquela ocasião será anulada e os árbitros alterarão a decisão de acordo cumprindo com os procedimentos das regras do Polo Aquático;
- No caso de outras faltas a não ser uma falta penal serem aplicadas, os árbitros devem agir de acordo com as regras do Polo Aquático;
- No caso de uma falta penal não marcada que tenha sido revisada e determinada como uma falta penal, o tempo do jogo será redefinido para o momento em que a falta penal deveria ter sido marcada, e os árbitros devem implementar os procedimentos do protocolo de falta penal;
- No caso de um desafio determinante sobre um tiro de escanteio ou tiro de meta que deveria ter sido marcado, o tempo do jogo será redefinido para o momento em que o tiro de escanteio ou tiro de meta deveria ter ocorrido.

Enquanto o Desafio de um Técnico estiver sendo revisado pelo VAR, ambas as equipes podem substituir seus jogadores através das suas respectivas áreas de reentrada antes que o árbitro do VAR comunique a decisão final.

Todos os gols, faltas pessoais e pedidos de tempo “timeouts” que ocorreram durante o tempo efetivo que tenha sido novamente creditado ao cronômetro (devido a um Desafio do Técnico deferido) serão anulados. No entanto, cartões amarelos, cartões vermelhos, ações violentas e más condutas permanecerão na súmula do jogo.

Comentários e observações do tradutor: (CIT)

1. *Referências às medidas foram adaptadas ao sistema métrico para melhor entendimento do leitor.*
2. *Palavras e jargões técnicos usados pelos profissionais de Polo Aquático também foram usados no contexto, ou seja palavras como lançamento, arremessos foram traduzidas como “tiro” ou “chute”, períodos como quartos, toucas como gorros.*
3. *Gols comumente conhecidos, foram traduzidos como Metas, material formado por duas traves laterais e um travessão superior.*
4. *A palavra “jogo” na maioria dos casos refere-se à partida apesar da palavra “jogo” se referir ao tipo da modalidade esportiva e partida à disputa entre duas equipes.*
5. *As palavras “expulso, expulsão”: no contexto esportivo, quando um jogador é punido com cartão vermelho, por exemplo, ele é expulso do jogo, não “excluído”. Significa que o jogador é obrigado a sair do campo de jogo imediatamente e não pode mais participar do jogo/ partida.*
6. *Em Inglês a palavra Driver no contexto do Polo Aquático significa aquele jogador atacante que “entra”. Portanto, decorrente deste fator foi traduzido como Jogador atacante (entrada).*
7. *Artigo:18.3.6 Secretaria... Deve estar posicionada atrás dos árbitros e no mesmo... (frase incompleta) portanto a tradução não pode ser finalizada.*
8. *Em alguns casos o redator denominou o jogador como Atleta, e, portanto essa referência não afeta o sentido ou seja as palavras são consideradas sinônimas no contexto.*
9. *Equipe desafiante ou equipe que solicitou o desafio tem o mesmo sentido.*
10. *Outras denominações como equipe defensora ou que esteja defendendo, goleiro defensor ou aquele da defesa, foram usadas no contexto.*
11. *No contexto esportivo, “falta penal” refere-se a uma infração cometida por um jogador que resulta em uma penalidade máxima para sua equipe geralmente uma cobrança de falta de pênalti. Outras adaptações foram utilizadas para oferecer ao leitor melhor entendimento, porém sem alterar o sentido do contexto ou texto original.*