



VERSİYON 1 (/ 2)

ULUSLARARASI SU ALTI HOKEYİ KURALLARI

TURNUVA YÖNETMELİKLERİ VE OYUN ALANI GEREKİLİKLERİ

Baskı 10.0
Temmuz 2011

Baskı 1: Turnuva Yönetmelikleri ve Oyun Alanı Gereklilikleri
Baskı 2: Oyun Kuralları



REVİZYON GEÇMİŞİ

V9.1 2006

V10.0 Mart 2010

DEĞİŞİKLİK GEÇMİŞİ

Bölüm	Değişiklikler	Tarih
1.2.2.1 & 1.2.2.2	Bu bölümlerde belirtilen yaş kısıtlamaları çıkarılmıştır.	Portekiz 2010
1.2.2.5 & 1.2.2.6	Çeşitli: Yaş limitlerini 19-22 yaş olarak değiştirerek U23 kategorisini dahil etmek üzere değişiklik	Portekiz 2010
1.2.2.7 & 1.2.2.8	Çeşitli: Yaş limitlerini 14-18 yaş olarak değiştirerek Junior kategorisini U19 yapmak üzere değişiklik	Portekiz 2010
1.2.2.9	Cadets yaş grubu çıkarılmıştır.	Portekiz 2010
1.2.5	Dünya Şampiyonaları için zorunlu tarihin belirlenmesi ve sürenin maksimum 10 gün olarak belirlenmesine dair yeni kural eklendi.	Portekiz 2010
1.4	Çeşitli: Ulusal temsil için oyuncu uygunluk kuralları değiştirildi.	Portekiz 2010
4.1	Maksimum etkinlik süre kısıtlaması eklendi.	Portekiz 2010
4.2	Turnuva oryantasyon süresinin tanımlanması	Portekiz 2010
4.3	Dereceli sahalar arası oyun çıkarıldı.	Portekiz 2010
5.2.6	Jüri Başkanlığı Turnuva Hakemi tarafından yapılacaktır.	Portekiz 2010
Çeşitli	Çeşitli: "Oyunun Geciktirilmesi"/ "Korner Kuralı" bölümlerinde değişiklikler yapıldı.	Portekiz 2010
11.3.3.1	Eldiven renklerine dair kuralda değişiklikler.	Portekiz 2010
11.3.7	Çeşitli: Sopa materyalleriyle ilgili kurallarda değişiklikler.	Portekiz 2010
14.1.1	"Sahip olma" tanımlayan kural yeniden yazıldı.	Portekiz 2010
14.2.1.1	Oyun sonucunun yeniden belirlenmesiyle ilgili yeni kural eklendi	Portekiz 2010
14.2.3.2	Oyun devrelerin son 2 dakikasında saat durdurma kuralı netleştirildi.	Portekiz 2010
15.2	Bir gol atıldıktan sonra serbest oyuncu değiştirmeyle ilgili yeni bir kural eklendi.	Portekiz 2010
17.4.4	Oyundan atılma cezası alan oyuncuların/ teknik ekip üyesinin Turnuva Jürisine raporlanmasını gerektiren yeni bir kural eklendi.	Portekiz 2010



İÇİNDEKİLER

1.0 TANIMLAR, AÇIKLAMALAR, YAŞ VE UYGUNLUK	4
1.1. Açıklamalar	4
1.2 Turnuvalar, Şampiyonlar ve Yaş Kategorileri Oluşturma Gereklilikleri	4
1.3 Yaş Belirleme ve İstisnalar	4
1.4 Federasyon ve Oyuncu Uygunluğu	5
2.0 OYUN ALANI (Bakınız Şekiller 2A-2E)	6
2.1 Oyun Alanı	6
3.0 HEDEFLER (Bakınız Şekil 3A)	12
4.0 Turnuva Oyun Programı ve Sıralama	14
4.1 Şampiyona Etkinlik Süresi	14
4.2 Oryantasyon Döneminin Uzunluğu	14
4.3 Sekiz Gün veya Daha Az Turnuva Programı	14
5.0 İtirazlar ve Maçı Terk etme	17
6.0 Yönetim Organı	18
7. KURALLARIN DEĞİŞTİRİLMESİ	19
8.0 Federasyon Kurallar Direktörleri	20
9.0 (AYRILDI)	22



1.0 AÇIKLAMA, TANIMLAR, YAŞ. VE UYGUNLUK

1.1 Açıklama

1.1.1 Sualtı hokeyi palet, maske, şnorkel gibi temel ABC ekipmanı giymiş 6'şar kişilik iki takım oyuncuları arasında ve yüzme havuzu dibinde oynanan bir spordur. Oyundaki amaç havuz dibinde bir sualtı hokeyi sopası yardımıyla pakın itilerek ve sürülerek karşı takımın kalesine gol ataktır.

1.2 Turnuvalar, Şampiyonlar ve Yaş Kategorileri Oluşturma Gereklilikleri

1.2.1 **Turnuva** iki veya daha fazla takım arasında belirli bir zamanda yapılan bir seri karşılaşmalara verilen isimdir.

1.2.2 **Dünya Şampiyonası:** aşağıdaki gerekliliklerden bir veya daha fazlasına sahip olması halinde bir uluslararası yarışma CMAS tarafından "Dünya Şampiyonası" olarak kabul edilir:

1.2.2.1 Tüm turnuvalar ve tüm kademeler (Dünya, Avrupa veya Kupa veya Master Elit U23 ve U19) için, takım numarası CMAS Prosedürüne uygun olmalıdır.

1.2.2.2 Minimum takım sayısı gerekliliğinin karşılanmaması halinde, turnuvaya "gösteri" adı verilecek ve herhangi bir puan verilmeyecektir.

1.2.2.3 **Erkekler Master Kategorisi.**

Minimum yaş 35 (erkek) olup sporcular yarışmanın ilk maç tarihinde veya öncesinde 35 yaşına girmiş olmalıdır. Üst yaş limiti bulunmamaktadır.

1.2.2.4 **Kadınlar Master Kategorisi.**

Minimum yaş 32 olup sporcular yarışmanın ilk maç tarihinde veya öncesinde 32 yaşına girmiş olmalıdır. Üst yaş limiti bulunmamaktadır.

1.2.2.5 **Erkekler U23 Kategorisi.**

Yaş kategorisi 19-22'dir. Oyuncular, etkinlik yılının 1 Ocak tarihinde veya öncesinde sınırlayıcı yaşına girmiş olması gerekmektedir.

1.2.2.6 **Kadınlar U23 Kategorisi.**

Yaş kategorisi 19-22'dir. Oyuncular, etkinlik yılının 1 Ocak tarihinde veya öncesinde sınırlayıcı yaşına girmiş olması gerekmektedir.

1.2.2.7 **Erkekler U19 Kategorisi.**

Yaş kategorisi 14-18'dir. Oyuncular, etkinlik yılının 1 Ocak tarihinde veya öncesinde sınırlayıcı yaşına girmiş olması gerekmektedir. 14 yaşından genç olan oyuncular için istisnalar için 1.3.1 bölümüne bakabilirsiniz ve/veya

1.2.2.8 **Kadınlar U19 Kategorisi.**

Yaş kategorisi 14-18'dir. Oyuncular, etkinlik yılının 1 Ocak tarihinde veya öncesinde sınırlayıcı yaşına girmiş olması gerekmektedir. 14 yaşından genç olan oyuncular için istisnalar için 1.3.1 bölümüne bakabilirsiniz ve/veya

1.2.3 Kitasal veya Bölgesel Turnuva, aynı kıta veya bölgede yer alan ülkeler arasında organize edilen turnuvalardır.

1.2.4 **Dünya Turnuvası Hakemi** Dünya veya Bölge şampiyonalarında hakemlik ile ilgili tüm organizasyonları düzenleyen uluslararası hakemdir.

1.2.5 U19 ve U23 etkinlikleri için 15 Temmuzdan önceki ve sonraki iki haftada başlayacak ve bitecek olan Temmuz ayı tercih edilen zaman olacaktır. Programlı antrenman günleri dahil, turnuva süresi 10 takvim gününden daha uzun olmayacaktır.

1.3 Yaş Belirleme ve İstisnalar

1.3.1 U23 ve U19 oyuncusunun yaşı, takvim ayının 1 Ocak tarihindeki yaşıdır. Oyuncu gerçek doğum tarihine bakılmaksızın, yılın 31 Aralık tarihine kadar bu yaşta kabul edilecek kategoride oynayabilecektir.

Yaş İstisnaları

1.3.1.1 Yaşları, Junior Erkekler veya Junior Bayanlara yerleştirecek bir oyuncu, aşağıdaki koşulların karşılanması şartıyla daha yüksek uygun bölümde yarışabilecektir:

1.3.2.1.1. Turnuvanın herhangi bir maçının başlamasından önce, oyuncu tarafından yazılı bir sözleşme Dünya Turnuvası Direktörüne verilecektir. Oyuncunun reşit olmaması halinde, sözleşme ayrıca ebeveyn veya yasal vasisi tarafından imzalanacaktır ve

1.3.2.1.2. Turnuva başlamadan önce, oyuncunun uygun bir üst kategoride yarışabileceğini belirten uzman bir doktor tarafından imzalanan bir sağlık raporu Dünya Turnuva Direktörüne verilecektir.



1.4. Federasyon ve Oyuncu Uygunluğu

- 1.4.1 Turnuvalar için Federasyon Uygunluğu
- 1.4.1.1 Sadece Federasyonları CMAS üyesi olan Ülkeler, bir CMAS turnuvasına katılabilir.
- 1.4.2 Sporcular:
- 1.4.2.1 Oynamayı istedikleri ülkenin vatandaşı olmalı **VEYA**
- 1.4.2.2 Önceki 18 ayda (yarışmadan önce) en az 12 ay boyunca bu ülkede ikamet ettiklerine dair belgeyi ibraz etmelidir: **VE**
- 1.4.3 Çift vatandaşlığa sahip sporcular, sadece bir Federasyon altında turnuvaya katılabilir. Tercihleri, sporcuların yukarıdaki 1.4.2.1 veya 1.4.2.2 ve 1.4.2.3 maddelerinin gereklilikleri karşılancaya kadar bu Federasyon adına yarışmaya devam etmelerini gerektirir.



2.0 OYUN ALANI (Bakınız Şekiller 2A-2E)

2.1 Oyun Alanı

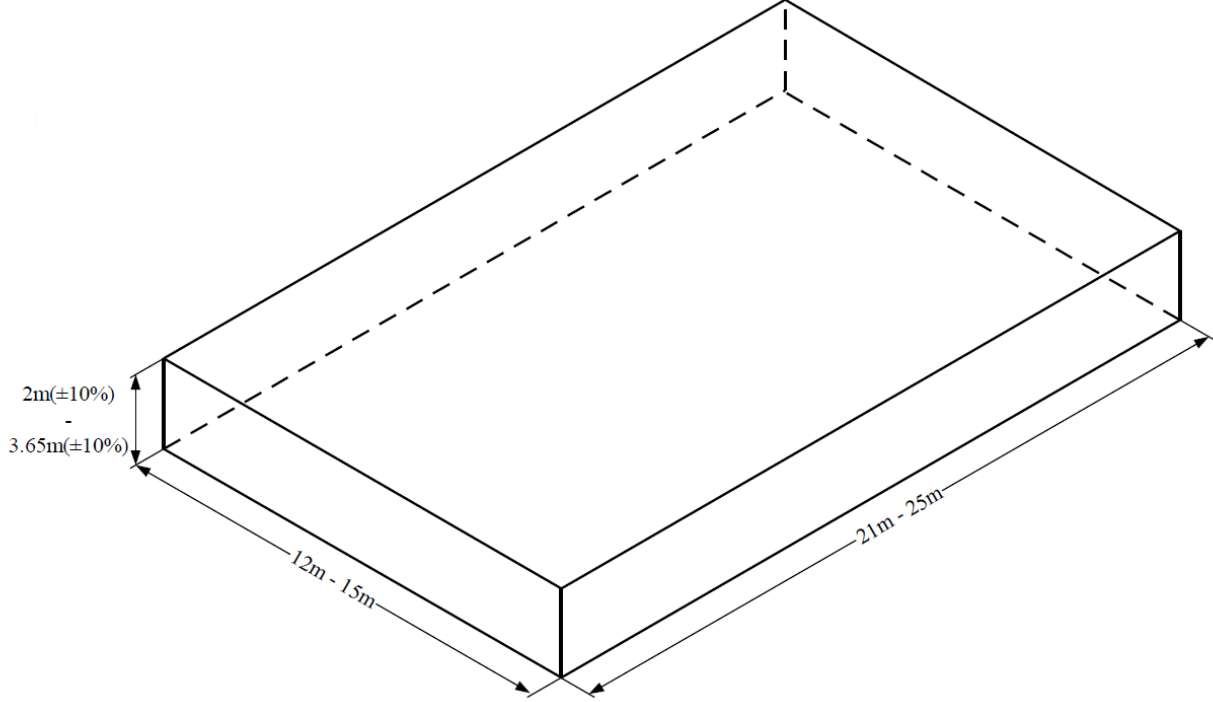
- 2.1.1 Oyun alanı yüzmeye havuzu veya onun bir parçası olmalıdır.
- 2.1.2 Oyun alanı 12-15m genişliğinde, 21-25m. uzunluğunda ve en az 300 m² oyun alanı içermelidir.
- 2.1.3 Havuzun dip yüzeyi düz veya 1 ile 20 derece arası eğimli olabilir.
- 2.1.4 Havuz derinliği 2 – 3.65 m. arasında olmalıdır. Müsabaka direktörünün havuz derinliği konusunda %10 tolerans hakkı bulunmaktadır. 2 metreden daha alçak havuzlarda müsabaka direktörü maçların “hızlı ve güvenli” olmasını göz önünde bulundurmalıdır.
- 2.1.5 Son çizgiler havuz duvarları gibi belirleyici olmalıdır.
- 2.1.6 Yan çizgiler, havuz duvarı, sert bariyer veya havuz dibindeki sınır çizgisi şeklinde olabilir.
- 2.1.6.1 Bariyer yüksekliği en az 300 mm. olmalıdır.
- 2.1.6.2 Bir yüzer çizgi, yüzeydeki yan çizgiyi göstermek için dipteki sınır çizgisinin hemen üzerinde olmamalıdır. Yüzer çizgi oyun alanının dışında olmalıdır.
- 2.1.6.3 Sınır çizgisi oyun alanı içerisinde yer almaktadır.
- 2.1.6.4 Dünya şampiyonalarında havuz duvarı veya bariyerler kullanılmalıdır. Bölgesel veya diğer şampiyonalarda ise havuz duvarı veya bariyerler tercih edilebilir. Bununla birlikte, havuz dibindeki sınır çizgileri de kabul edilebilir.
- 2.1.7 Ceza sahası için; bitiş çizgisinin orta noktası merkez olacak şekilde 6m yarıçaplı kesik çizgiler şeklinde yarım daire çizilmelidir. Gol bölgesi için ise yine bitiş çizgisinin orta noktası merkez olacak şekilde 3 m yarıçaplı yarım daire belirgin çizgiler ile havuz dibine işaretlenmelidir.
- 2.1.8 3 m’lik yarım dairenin ortasında bir penaltı noktası işaretlenecektir.
- 2.1.9 Oyun alanının geometrik merkezine bir merkez noktası işaretlenecektir
- 2.1.10 “Korner” yan ve son duvarlarının (veya yan ve son çizgilerin) birleştiği bir yer olarak tanımlanır ve merkezi yan ve son duvarların (veya yan ve son çizgiler) kesiştiği noktada olan 1 metre yarıçaplı dairesel bir yarım dairedir (kavisli köşe durumunda öngörülen kesişim noktası). Bir oyun alanında dört tane böyle kornerler bulunmaktadır.



ŞEKİL 2A OYUN ALANI ÖLÇÜLERİ

Oyun alanı minimum 300 metre karedir.

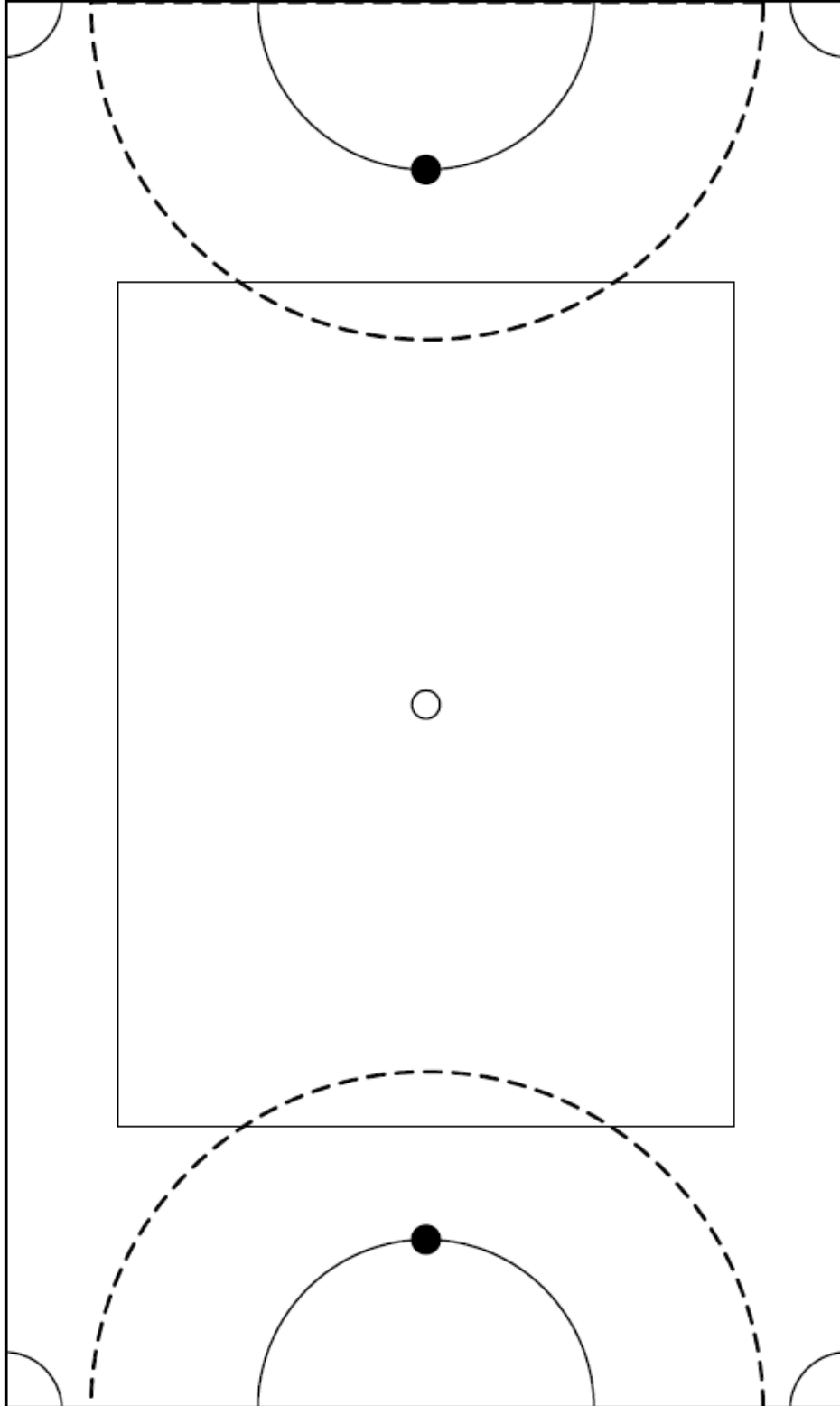
Havuzun dip yüzeyi düz veya 1 ila 20 derece arasında eğimli olabilir.



Havuz derinliği 2m – 3.65 m. arasında olmalıdır. Müsabaka direktörünün havuz derinliği konusunda $\pm 10\%$ tolerans hakkı bulunmaktadır. 2 metreden daha alçak havuzlarda müsabaka direktörü maçların “hızlı ve güvenli” olmasını göz önünde bulundurmalıdır.

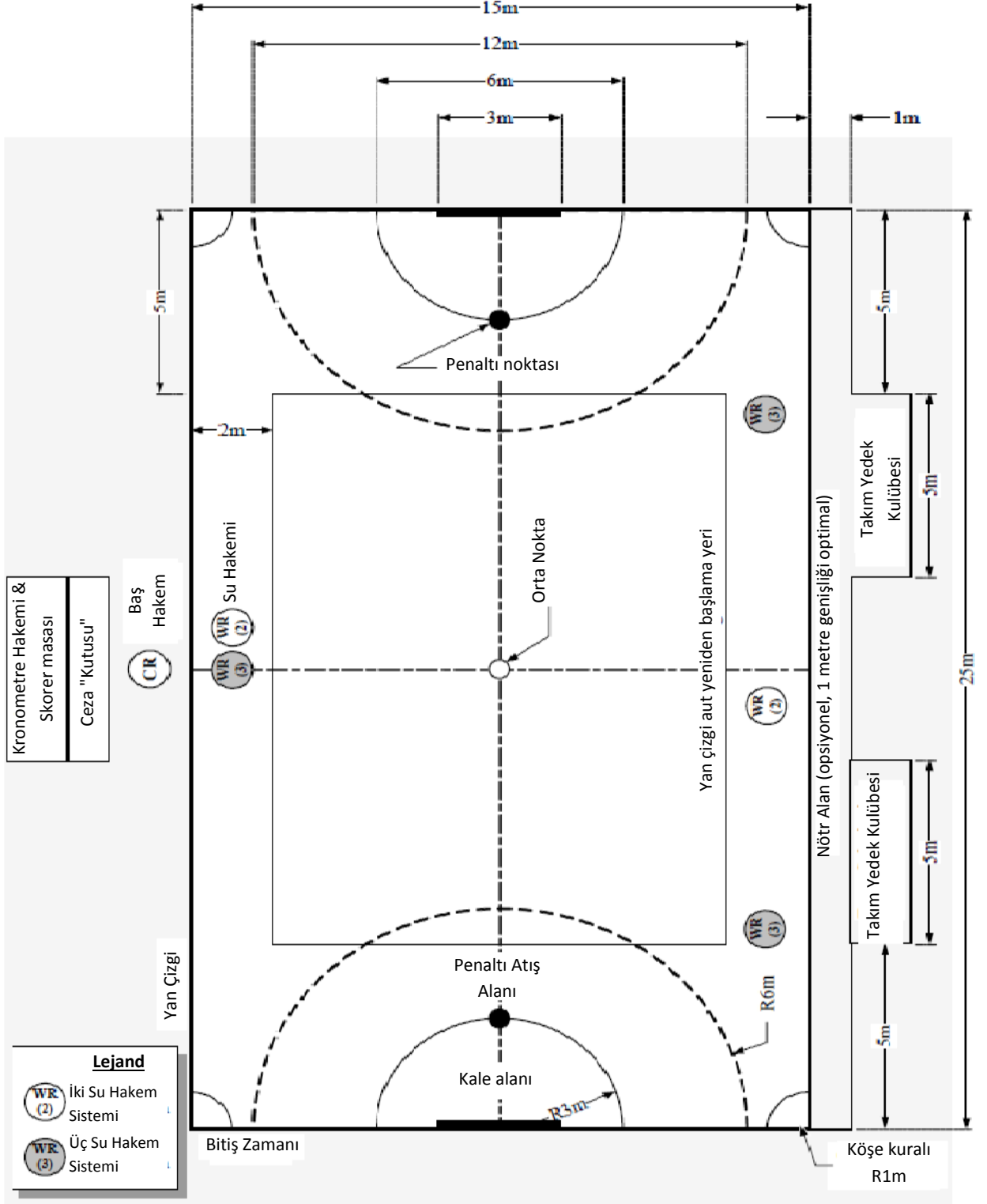


ŞEKİL 2B **ÖYUN ALANI İŞARETLERİ**



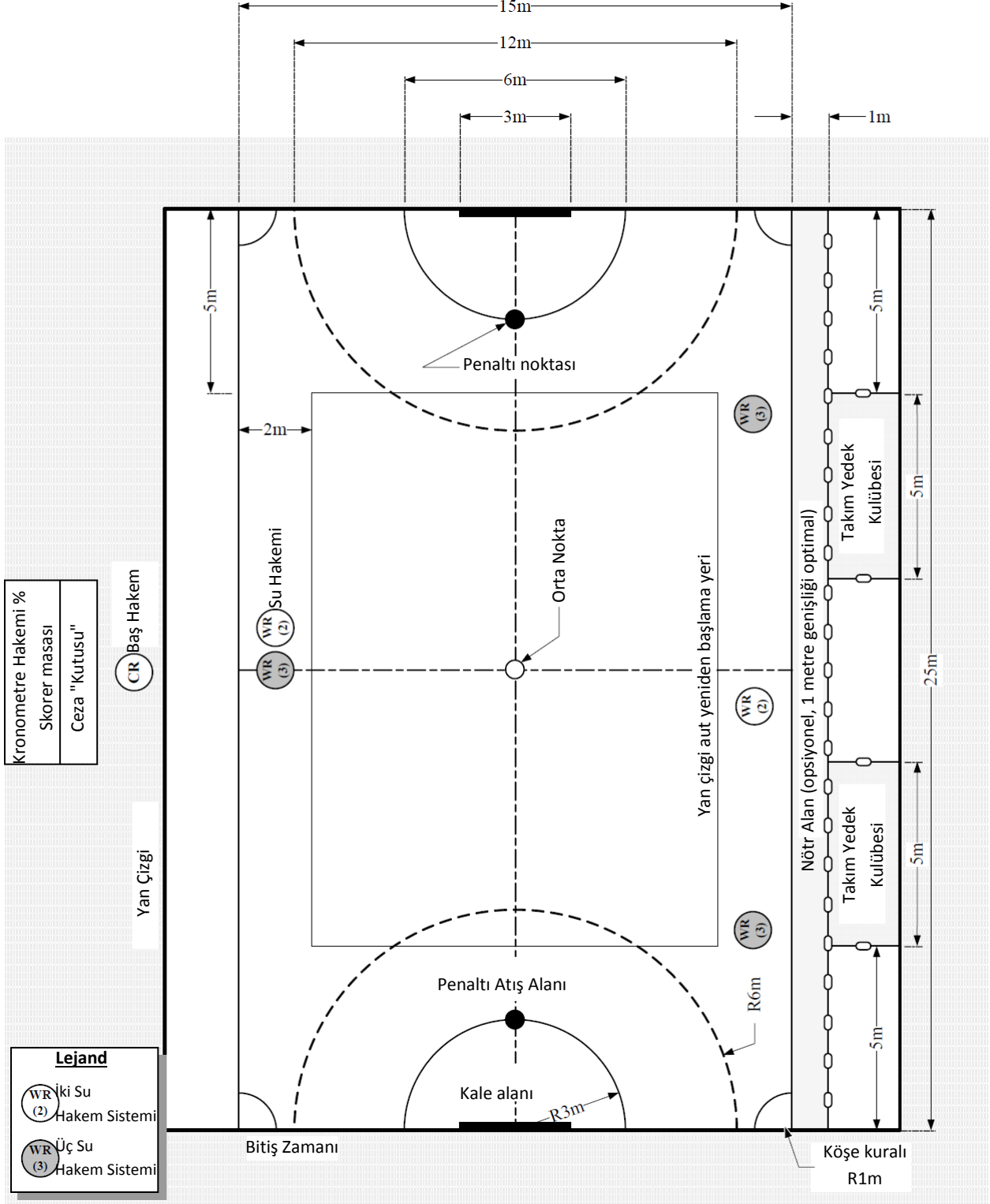


ŞEKİL 2C OYUN ALANI YERLEŞİM DÜZENİ: HAVUZ ÜSTÜ OYUNCU DEĞİŞTİRME



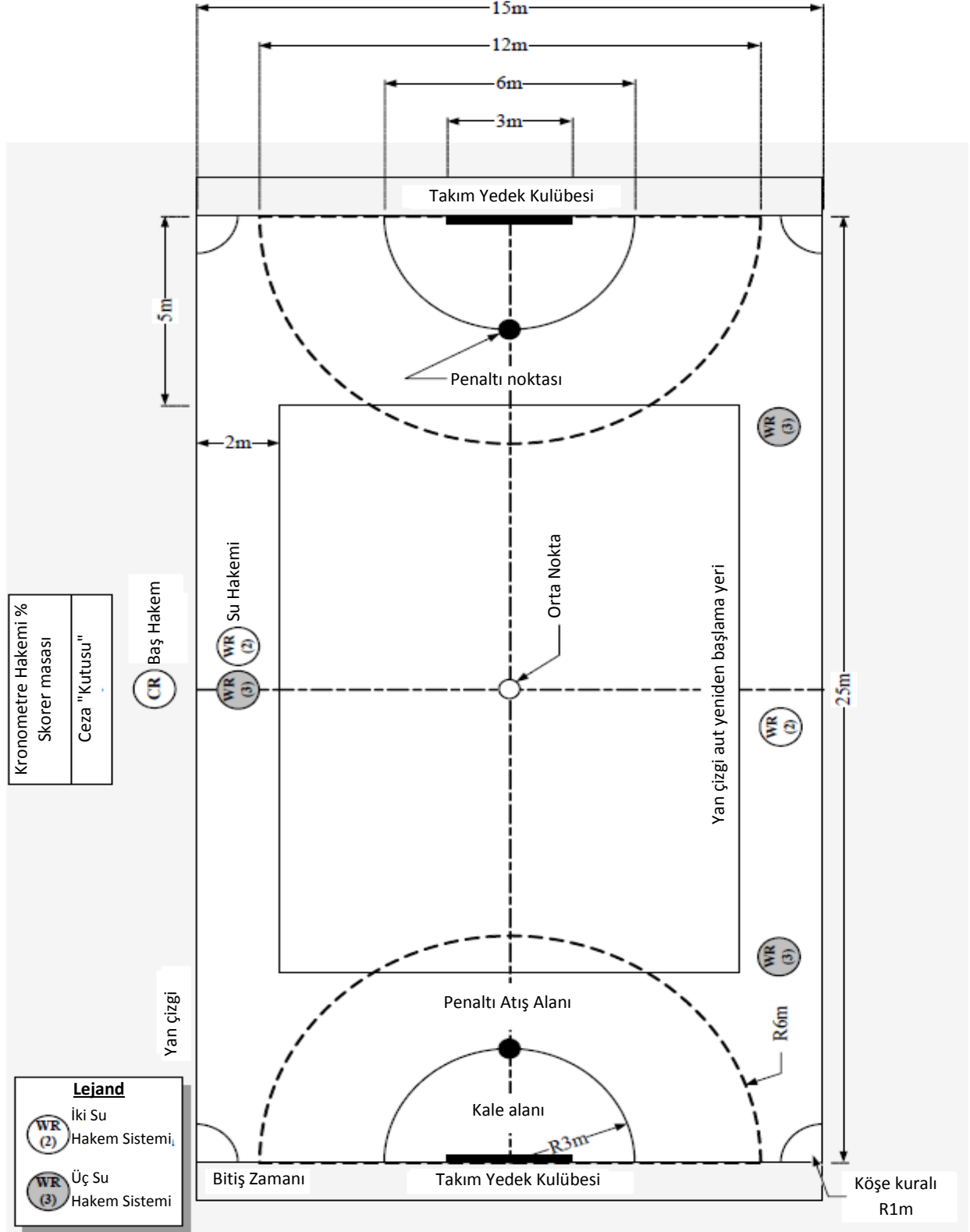


ŞEKİL 2D OYUN ALANI YERLEŞİM DÜZENİ: SU İÇİ TARAFI- OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ





ŞEKİL 2E OYUN SAHASI: BİTİŞ ÇİZGİSİ OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ



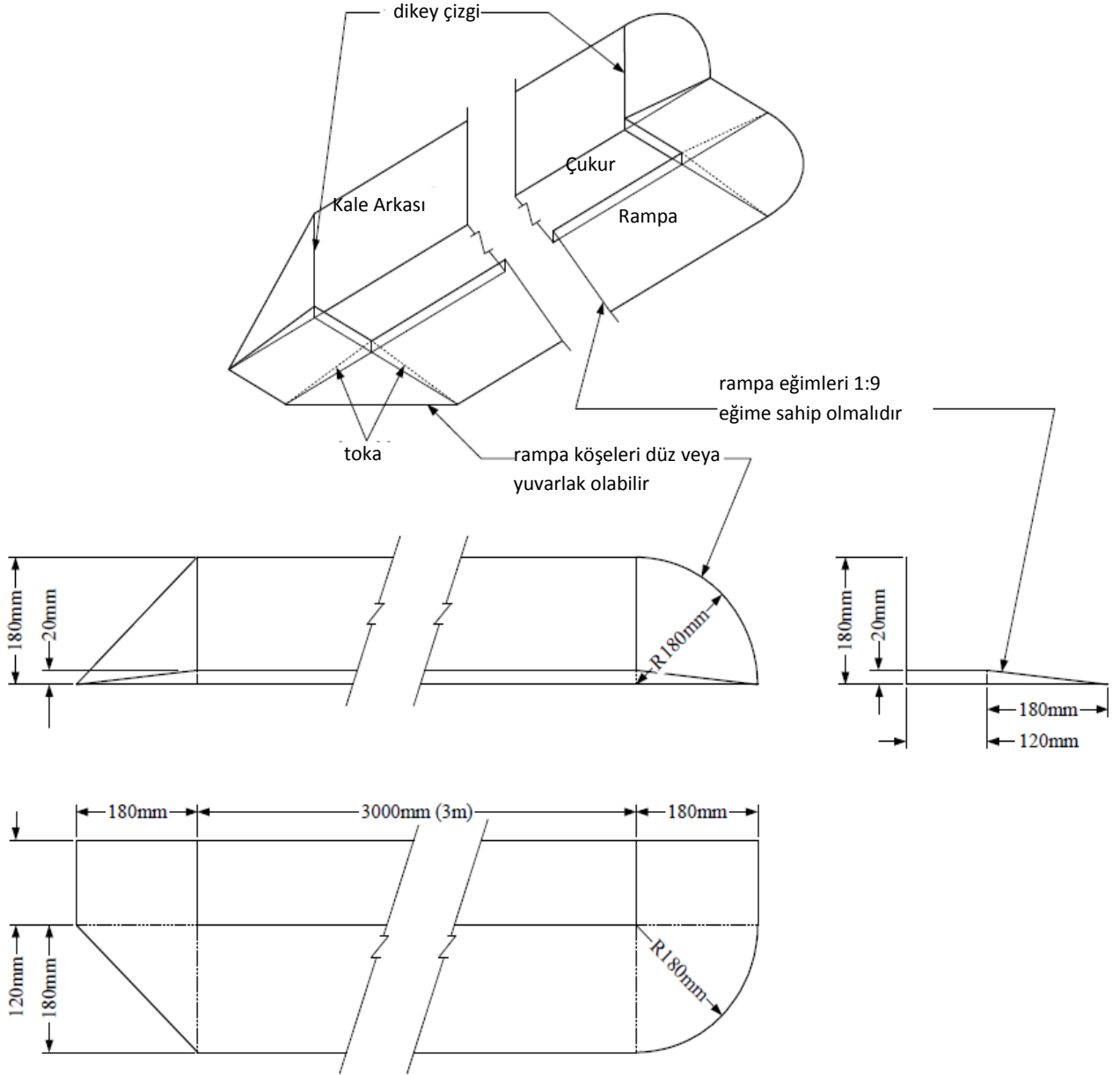


3.0 KALELER (Bakınız Şekil 3 A)

- 3.1 Galvaniz veya paslanmaz çelikten (en az 2mm kalınlığında düz metal) veya benzeri maddeden yapılmalıdır. Keskin kısımlar kaldırılmalı ve/veya korunmalıdır.
- 3.2 Açık uçlu kaleler kullanılacaktır.
- 3.3 3.36m uzunluğunda, bitiş çizgilerinin tam ortasında ve güvenli bir şekilde olmalıdır.
- 3.4 Kalenin ön kenarı arkasında kalan oluk kısma kale çukuru denir.
- 3.5 Kale arkasında 3m'lik kale çizgilerini belirtilici iki (2) adet düşey çizgi bulunmalıdır.



ŞEKİL 3A KALELER





4.0 Turnuva Oyun Programı ve Sıralama

4.1 Şampiyona Etkinlik Süresi

- 4.1 Bir Dünya Şampiyonası etkinliği maksimum 10 gün ile sınırlıdır
4.1.1 İki gün oryantasyon
4.1.2 Sekiz gün turnuva oyunları

4.2 Oryantasyon Döneminin Uzunluğu

- 4.2 Dünya Şampiyonası etkinliği için Oryantasyon Süresi
4.2.1 Oryantasyon için minimum 2 güne izin verilir
4.2.2 Oryantasyon için maksimum 3 güne izin verilir
4.2.3 Katılımcı federasyonlar, programlanan oryantasyon günlerinden önce havuz süresi talep edebilir. Böyle taleplerin yerine getirilmesi, ev sahibi federasyonun takdir yetkisinde ve ek havuz süresi maliyetleri talep eden federasyonların sorumluluğundadır.

4.3 Sekiz Gün veya Daha Az Turnuva Programı.

- 4.3.1 Genel
4.3.1.1 Her takım bir günde en fazla üç (3) maç yapabilecektir.
4.3.1.2 Sekiz (8) oyun gününe izin verilmektedir.
4.3.1.3 Oyun için beş buçuk gün (5.5 gün) izin verilmektedir.
4.3.1.4 Play-off'lar için iki buçuk gün (2.5 gün) izin verilmektedir.
4.3.2 Turnuvadaki takım sayısı.
4.3.2.1 Bir kategoride on iki (12) veya daha az takımın katılması halinde, rövanşlı maçlar yapılacaktır.
4.3.2.2 Bir kategoride on üç (13) veya daha çok takımın katılması halinde, rövanşsız maçlar yapılacaktır. Takımların sıralarının kurayla belirlenmesi gerekli olacaktır.
4.3.3 Kurayla Sıraların Belirlenmesi.
4.3.3.1 Kurayla sıraların belirlenmesi, bir önceki Şampiyonadaki final sıralamasına dayanacaktır.
4.3.3.2 On üç ile on dokuz (13-19) arası takım bulunan kategorilerde, oyunlar A ve B olmak üzere iki (2) Gruba ayrılacaktır. A ve B.
4.3.4 Grup Oyunları.
4.3.4.1 A Grubu rövanşlı maçlar oynayacak.
4.3.4.2 B Grubu rövanşlı maçlar oynayacak.
4.3.4.3 Gruplar arası oyun, rövanşlı maçlarda Grupların maksimum karışmasını sağlamak için programlanacaktır (maksimum on beş (15) toplam maç/takım).
4.3.4.4 Maçlar, oyunun olabildiğince dengeli bir şekilde yayılması için programlanacak ancak bazı takımlar katılımcı sayısına bağlı olarak bir maç eksik oynayabilir.
4.3.4.5 Gruplar arası maçlar, grup rövanşlı maçlardan kura ile seçilecektir.
4.3.5 Play-off durumu ve sırasını belirleyici puanlar.
4.3.5.1 Puanlar aşağıdaki gibi verilecektir:

Grup İçi Maç Puanları

Galibiyet	+2 puan
Berabere	+1 puan
Mağlubiyet	0 puan
Ceza	-2 puan



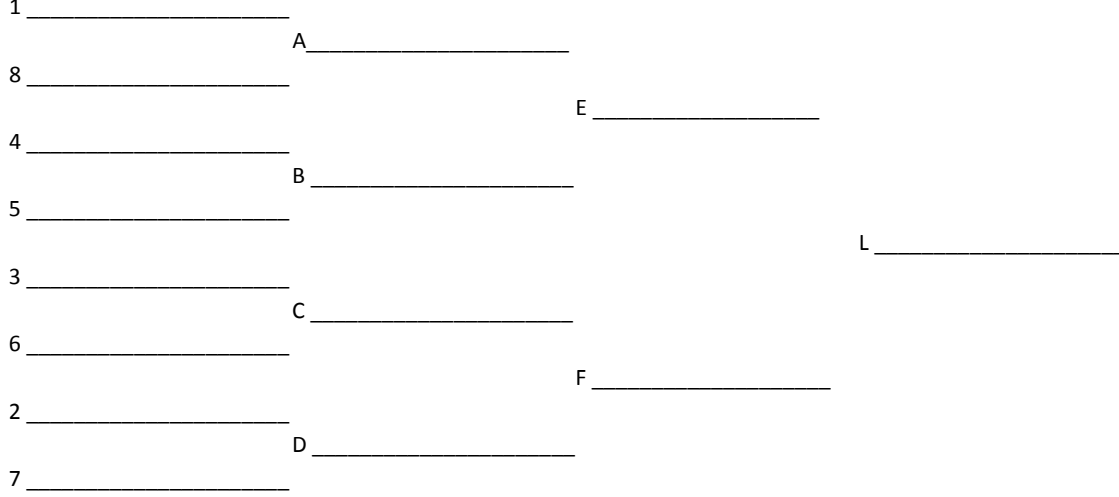
- 4.3.6 Şampiyona Oyunları.
- 4.3.6.1 Şampiyona Bracket'i ilk dört Grup Play-off kazananları ile ilk dört A Grubu takımlarından oluşmaktadır.
- 4.3.6.2 Şampiyona bracket'i tüm yerleri belirleyen komple kaybedenler bracket'i ile birlikte "Sekiz Katılımlı Çok Seviyeli Turnuva" play-off'u oynayacaktır (Bakınız şekil 4A).
- 4.3.6.3 Geri kalan tüm takımlar için bir konsolidasyon bracket'i olacaktır, böylece katılımcı takımlar, sonraki Dünya Şampiyonalarına katılabilecektir.
- 4.3.7 Sıralamada Eşitliğin Çözülmesi
- 4.3.7.1 İki takımın sıralamada eşit puana sahip olması halinde, eşitliği çözümü prosedürü aşağıdaki gibi olacaktır:
- 4.3.7.1.1 Baş başa rekabet
- 4.3.7.1.2 Grup içinde maçlarda en çok galibiyet sayısı. En çok galibiyete sahip takım üst sıraya yerleşecektir.
- 4.3.7.1.3 En az mağlubiyet sayısı. En az mağlubiyete sahip takım üst sıraya yerleşecektir.
- 4.3.7.1.4 Grup içi tüm maçlarda en az gol yiyen takım. En az gol yiyen takım üst sıraya yerleşecektir.
- 4.3.7.1.5 Yazı-Tura
- 4.3.7.2 Baş başa rekabet halinde, üç veya daha fazla takım eşit puana sahip olması halinde, üçten başlayarak en son eşit puana sahip olana kadar 4.1.8.2 ile 4.1.8.4 arası prosedürleri uygulayın. İki takım kaldığında, bu iki takımı sıralamak için 1.– 5. Adımları uygulayın.



Şekil 4A SEKİZ KATILIMLI ÇOK SEVİYELİ TURNUVA

Şampiyona Braketi

L Maçı Dünya Şampiyonası ve ikinciliği belirler.



I Maçı üçüncü ve dördüncüyü belirler.

E Maçının Mağlubu _____
I _____
F Maçının Mağlubu _____

K Maçı beşinci ve altıncıyı belirler.

A Maçının Mağlubu _____
G _____
B Maçının Mağlubu _____
K _____
C Maçının Mağlubu _____
H _____
D Maçının Mağlubu _____

J Maçı yedinci ve sekizinciye belirler.

G Maçının Mağlubu _____
J _____
H Maçının Mağlubu _____



5.0 İtirazlar ve Maçı Terk etme

5.1 Maç Sırasında İtiraz

- 5.1.1 Bir Takım Kaptanı veya Teknik Direktörü tarafından maç sırasında, maçın yapılmasıyla ilgili bir itirazın yapılması halinde, Baş Hakem müsabakayı durduracak, Su Hakemine ve gerekliyse diğerlerine başvuracak, sunulan kanıtları inceleyecek, tüm taraflara kararını ilan edecek ve maçı kaldığı yerden devam ettirecektir.
- 5.1.2 Bir oyuncunun ceza alması durumunda, sadece Takım Kaptanı Su Hakemine itiraz edebilir. Bu, "Hakemler tarafından verilen herhangi bir kararı reddetmeyi tesis etmeyecek; bundan dolayı, 17.3.16 Kuralının bozulmasından dolayı başka bir cezanın verilmesine neden olmayacaktır. Bir açıklamanın alınmasından sonra, oyuncu ceza kutusuna gitmeyi reddeder ise, böyle bir hareket "Hakemler tarafından verilen kararı reddetmeyi tesis edecektir. Oyuncu, derhal ceza yerine gidecek ve konuyla ilgili Baş Hakeme yapılacak itirazı Takım Kaptanına bırakacaktır. Değerlendirme üzerine, Baş Hakemin bir kararı ilan etmesinden sonra, takım kaptanı karara yönelik başka itirazlarda bulunmayacak ve böylece maç kaldığı yerden devam edecektir. Gerekliyse, maçtan sonra bir itiraz yapılabilir.

5.2 Maçtan Sonra İtiraz

- 5.2.1 Sadece takım Kaptanı veya Takım Koçu itirazda bulunabilir.
- 5.2.2 İtiraz, maç sona erdikten sonra 15 dakika içinde Turnuva Direktörüne yapılmalıdır. Yazılı şikayet İngilizce, Fransızca veya İspanyolca olmalı ve itiraz edilen maç sona erdikten sonra bir saat içinde Turnuva Direktörüne iletilmelidir.
- 5.2.3 Yazılı itiraz ile birlikte nakit 100 EUR veya eşdeğeri iletilmelidir.
- 5.2.4 Yukarıda belirtilen gereklilikler yerine getirilmemesi halinde, itiraz kabul edilmeyecektir.
- 5.2.5 100 EUR 'luk meblağ, itirazın geçerli olduğu düşünülmesi halinde iade edilecektir.
- 5.2.6 Bir Jüri, Turnuva Hakemi başkanlığında toplanır. Diğer üyeleri:
- 5.2.6.1 Turnuvaya katılan Hakemler arasından seçilen İki Uluslararası Hakem. Komisyon bu jüri üyelerini turnuvanın ilk müsabakasından önce seçer
- 5.2.6.2 Ayrıca Komisyon tarafından seçilen iki yedek Uluslararası Hakem.
- 5.2.6.3 Turnuva opsiyonlarının sağlanması için Turnuva Direktörü
- 5.2.7 Toplantı için bir sekreter atanacaktır. Konumu ise, idari olup oy hakkı bulunmamaktadır.
- 5.2.8 Yedekler dahil Jürinin tüm üyeleri farklı uluslardan olmalıdır.
- 5.2.9 Üyeler tüm Turnuva boyunca hazırda bulunmalıdır.
- 5.2.10 Jürinin herhangi bir üyesinin, itirazı yapan takımla aynı uyruğa sahip olması durumunda, yedeklerden biri seçilecektir (Jüride bulunması gereken Turnuva Direktörü hariç).
- 5.2.11 Jüri, bir karara varmak için yararlı bulduğu herkesi dinleyebilir.
- 5.2.12 Karar, el kaldırarak oy kullanılması suretiyle çoğunluk oyuyla verilecektir. Eşitlik durumunda, Başkanın oyu nihai olacaktır.
- 5.2.13 Jürinin kararı nihaidir.
- 5.2.14 Jürinin kararı, şikayet sahibi ve ilgili diğerlerine yazılı olarak derhal verilmelidir.
- 5.2.15 Jüri üyeleri, düşüncelerin gizliliği ilkesine uymalıdır.

5.3 Maçı Terk etme

- 5.3.1 Maç terk edilmek zorunda kalması halinde, Turnuva Direktörü müteakip işlemlerin neler olacağına karar verecektir.
- 5.3.1 Turnuva Direktörünün kararı nihaidir.



6.0 Yönetim Organı

- 6.1 Tüm Uluslararası Su Altı Hokeyi maçları için İdari Organ, CMAS Su Altı Hokeyi Komisyonu olacaktır.
- 6.2 Uluslararası müsabakaların tabi olduğu kurallarla ilgili olarak tüm sorular, CMAS Su Altı Hokeyi Komisyonunun mevcut Dünya Kurallar Direktörüne sorulmalıdır.



7. KURALLARIN DEĞİŞTİRİLMESİ

- 7.1 Kural değişikliği teklif etme, tartışma ve kabul etme fırsatı, CMAS Su Altı Hokeyi Komisyon toplantılarının düzenlendiği, çeşitli Federasyonların CMAS Dünya Su Altı Hokeyi Şampiyonlarına katıldığında sağlanmaktadır.
- 7.2 Kuralların değiştirilmesi, Dünya Şampiyonaları arasında herhangi bir zamanda Federasyon tarafından teklif edilebilir. Federasyon, CMAS'ta itibarı yüksek tüm katılımcı Federasyonlara dağıtılmak üzere, kural değişikliğini gerekçelendiren nedenlerle birlikte teklif edilen değişikliği/değişiklikleri yazılı olarak Kurallar Direktörüne gönderecektir. Federasyonların, oylarını, önerilen kural değişikliğini kabul etme/reddetme nedenlerini ve oy kullanma yetkisine sahip kişinin imzasını kaydedeceği bir oy pusulası dahil edilecektir. Dünya Şampiyonaları arasında oylar alınması çift kayıtlı posta ile yapılacaktır.
- 7.2.1 Bir posta oylaması talep eden herhangi bir federasyon, posta masraflarını karşılamak için teklifle birlikte 200 EUR göndermelidir.
- 7.2.2 Oylar, Kurallar Direktörüne iade edilecektir. Kural değişikliğinin kabul edilmesi için gönderilen oyların basit çoğunluğu yani yüzde elli + 1'i bir gereklidir. Kurallar Direktörü, oylama sonuçlarını oy pusulaların alınması için belirlenen son oylama tarihinden sonraki iki hafta içinde ilan edecektir.
- 7.2.3 Bir Davet Üzerine Dünya Turnuvası veya bir Dünya Şampiyonası için yürürlükte olması amacıyla, onaylanan kural değişiklikleri, bir dünya etkinliğinden en az altı (6) ay öncesinden çift kayıtlı posta ile (mümkün ise) tüm Federasyonlara dağıtılmalıdır.
- 7.2.4 Dünya Turnuvası Direktörü tarafından onaylanan bir Dünya Şampiyonasından önce Hakemler Kurulu toplantısında oybirliği ile kabul edilen Kural değişiklikleri derhal uygulanacaktır; Dünya Turnuvası Direktörü turnuvanın başlamasından iki gün öncesinden katılımcı takım kaptanlarına danışacak ve bilgilendirecektir.
- 7.3 Kural değişiklikleri –Kararlaştırılan Prosedür:

	6 Ay sonra	2 yaş	12 Ay önce	6 Ay önce	
Elit Dünya Kupası	Yeni kuralların hazırlanması ve Yeni Kural Kitabının gönderilmesi	CMAS Oyunları ve diğer etkinlikler	Yeni Kuralın Sunulması Teklifler	İnceleme için tüm ülkelere yeni tekliflerin gönderilmesi	Elit Dünya Kupası

- 7.3.1 Bir Dünya Şampiyonasından sonra, Kurallar Direktörü 6 ay içinde yeni kuralları hazırlayacak ve Sualtı Hokeyi Kurallarına ekleyecektir, daha sonra kurallar Komisyon internet sitesinden yayınlanacak ve tüm katılımcı ülkelere duyurulacaktır. Kural kitabının dağıtımı için e-posta da kullanılabilir.
- 7.3.2 Ülkeler daha sonra, kural değişikliği önerilerini ve rehberlik notlarını Kurallara Direktörüne sunmak için 24 aya sahip olacaktır.
- 7.3.3 Kurallar Direktörü tüm teklifleri Dünya Şampiyonalarından 6 ay önce dağıtılmalıdır.
- 7.3.4 Ülkeler daha sonra tüm teklifleri tartışacak ve/veya inceleyecek ve daha sonra sonraki Dünya Şampiyonasında oylayacaktır.



8.0 Federasyon Kurallar Direktörleri

8.1 Federasyon ile Kural Direktörleri

Not: Bu liste olabildiğince güncel olup, katılımcı Federasyonların iç yapısı ve prosedürlerindeki değişikliklerden dolayı doğru olmayabilir.

FEDERASYON	ADI	POZİSYONU
Arjantin	Pablo Segade pfsegade@yahoo.com.ar	İrtibat Yetkilisi
Avustralya	Simon Talbot Simon.Talbot@utas.edu.au	Baş Hakem
Belçika	Romain Alderweireldt romain@buwh.be	İrtibat Yetkilisi
Kanada	Darryl Brambilla darryl.brambilla@gmail.com	Baş Hakem
Kolombiya	Sebastian Lugo selugo83@gmail.com	Director Comité Deportivo
Çek Cumhuriyeti	Dagmar Jirsová dasa.jirsova@gmail.com	İrtibat Yetkilisi
Fransa	Jean Gatignol gatignolj@ras.fr	Federasyon Kurallar Direktörü
Almanya	Jan Carmanns jan@carmanns.de	İrtibat Yetkilisi
Hollanda	Paul Van Geenen onderwaterhockey@onderwatersport.org	İrtibat Yetkilisi
Macaristan	Adrienn Miklós mbsz@netroller.hu	İrtibat Adresi
İrlanda	Hugh Nolan nolan_hugh@hotmail.com	İrtibat Yetkilisi
İtalya	Michele Battaglioli abattaglioli@tin.it	İrtibat Yetkilisi
Japonya	Shuji Shimonagata shimo@faculty.chiba-u.jp	İrtibat Yetkilisi
Namibya	Nils Wormsbächer infratech@phillogic.com	İrtibat Yetkilisi
Yeni Zelanda	Andrew Berry Referees@underwaterhockey.org.nz	Hakem Geliştirme Yetkilisi
Filipinler	Marilen Carpio mgcarpio@easycall.com.ph	Kurallar Direktörü
Portekiz	Joao José joaofreediver@hotmail.com	FPAS UWH Komisyonu Başkanı
Polonya	Marek Rejman rejmar@awf.wroc.pl	İrtibat Yetkilisi





9.0 (AYRILDI)



VERSİYON 2 (/ 2)

ULUSLARARASI SU ALTI HOKEYİ KURALLARI

OYUN KURALLARI

Versiyon 10.00
Temmuz 2011

Baskı 1: Turnuva Yönetmelikleri ve Oyun Alanı Gereklilikleri

Baskı 2: Oyun Kuralları



REVİZYON GEÇMİŞİ

V9.1 2006
V10.0 Mart 2010

DEĞİŞİKLİK GEÇMİŞİ

Bölüm	Değişiklikler	Tarih
1.2.2.1 & 1.2.2.2	Bu bölümlerde belirtilen yaş kısıtlamaları çıkarılmıştır.	Portekiz 2010
1.2.2.5 & 1.2.2.6	Çeşitli: Yaş limitlerini 19-22 yaş olarak değiştirerek U23 kategorisini dahil etmek üzere değişiklik	Portekiz 2010
1.2.2.7 & 1.2.2.8	Çeşitli: Yaş limitlerini 14-18 yaş olarak değiştirerek Junior kategorisini U19 yapmak üzere değişiklik	Portekiz 2010
1.2.2.9	Cadets yaş grubu çıkarılmıştır.	Portekiz 2010
1.2.5	Dünya Şampiyonaları için zorunlu tarihin belirlenmesi ve sürenin maksimum 10 gün olarak belirlenmesine dair yeni kural eklendi.	Portekiz 2010
1.4	Çeşitli: Ulusal temsil için oyuncu uygunluk kuralları değiştirildi.	Portekiz 2010
1.4.2.3	4 yıllık CMAS Sporcu lisansını satın alınması eklenmiştir.	
4.1	Maksimum etkinlik süre kısıtlaması eklendi.	Portekiz 2010
4.2	Turnuva oryantasyon süresinin tanımlanması	Portekiz 2010
4.3	Dereceli sahalar arası oyun çıkarıldı.	Portekiz 2010
5.2.6	Jüri Başkanlığı Turnuva Hakemi tarafından yapılacaktır.	Portekiz 2010
Çeşitli	Çeşitli: "Oyunun Geciktirilmesi"/ "Korner Kuralı" bölümlerinde değişiklikler yapıldı. 14.1.7; 16.2.2.1	Portekiz 2010
11.3.3.1	Eldiven renklerine dair kuralda değişiklikler. Paletlere dair kurallarda değişiklikler Suda iken tüm oyuncuların diş ve dişeti korumasına sahip olmasını gerektiren bir kuralın dahil edilmesi.	Portekiz 2010
11.3.7	Çeşitli: Sopa materyalleriyle ilgili kurallarda değişiklikler.	Portekiz 2010
14.1.1	"Sahip olma" tanımlayan kural yeniden yazıldı.	Portekiz 2010
14.2.1.1	Oyun sonucunun yeniden belirlenmesiyle ilgili yeni kural eklendi	Portekiz 2010
14.2.3.2	Oyun devrelerin son 2 dakikasında saat durdurma kuralı netleştirildi.	Portekiz 2010
15.2	Bir gol atıldıktan sonra serbest oyuncu değiştirmeye ilgili yeni bir kural eklendi.	Portekiz 2010
17.4.4	Oyundan atılma cezası alan oyuncuların/ teknik ekip üyesinin Turnuva Jürisine raporlanmasını gerektiren yeni bir kural eklendi.	Portekiz 2010



İÇİNDEKİLER

11.0	TAKIM ÜYELERİ. OYUNCU EKİPMANLARI SOPA. & TANIMLAMA	5
11.1	Takım Üyeleri	5
11.2	Takım Tanımlaması	5
11.3	Oyuncu Ekipmanı ve Sopa	5
12.0	YETKİLİLER VE EKİPMANLARI	8
12.1	Sayı, Unvanlar ve Nitelikler	8
12.2	Baş hakemin Görevleri	8
12.3	Su hakeminin Görevleri	8
12.4	Saat hakemi/Skorerin Görevleri	8
12.5	Yetkililerin Ekipmanları ve Pak	9
13.1	İşaretler (Bakınız Şekil 13A-13 G)	11
13.1.1	Oyuna Başlamaya Hazır	14
13.1.2	Oyunu Durdurma	14
13.1.3	Süre	14
13.1.4	Eşit Pak	14
13.1.5	Avantaj. Pak	15
13.1.6	Süre Cezası	15
13.1.7	Maçtan Atılma	15
13.1.8	Kale	15
13.1.9	Gol Olmaması veya Golün Başarılı Bir Şekilde Savunulması (Penaltı Atışında)	16
13.1.10	Penaltı Atışı	16
13.1.11	Penaltı Golü	16
13.1.12	Mola	16
13.1.13	Serbest Kolun Kuraldışı Kullanımı	17
13.1.14	Engellemek, Çarpmak ve Önünü Kesmek	17
13.1.15	Pakı Elle veya Sopyayı Yanlış Bir Şekilde Kullanarak İlerletmek	17
13.1.16	Pakı Kuraldışı Durdurma	17
13.1.17	Sopa İhlali	18
13.1.18	Hakem Tarafından Çağırılma	18
13.1.19	Sürenin Durdurulması	18
13.1.20	Kural Dışı Oyuna Girme	18
13.1.21	Sportmenlik dışı davranış	19
13.1.22	Ara, Yanlış Başlama veya Erken çıkış	19
13.1.23	Duvarı tutma veya çekme	19
13.1.24	İhlal olduğu fakat avantaj kuralının uygulandığı işaret	19
13.1.25	Yan Çizgi Çıkışı veya Pakın Oyun Sahasını Terk etmesi	20
13.1.26	Oyun Geciktirme İhlali	20
13.1.17	Resmi İkaz/Uyarı	20



14.0	MAÇ	21
14.1	Oyunun Kuralları	21
14.2	Oyunun Süresi	21
15.0	MAÇ BİLGİLERİ	23
15.1	Oyunun Başlaması	23
15.2	Oyuncu Değişikliği	23
15.2.2	Su İçinde Oyuncu Değiştirme (Bakınız Şekil 15B)	26
15.2.3	BİTİŞ ÇİZGİSİ OYUNCU DEĞİŞTİRME (BAKINIZ ŞEKİL 15C)	28
15.3	Oyunun Durdurulması	30
15.4	Skor Prosedürü (bakınız Şekil 15D ve 15E)	30
16.0	FAUL	33
16.1	Avantaj Kuralı	33
16.2	Oyunun Geciktirilmesi	33
16.3	İhlaller	33
17.0	CEZALAR	35
17.1	Hakem Hareketleri	35
17.2	Uyarı	35
17.3	Süre Cezası	35
17.4	Maçtan Atılma	36
17.5	Eşit Pak (Bakınız Şekil 17A)	36
17.6	Avantaj Pak (Bakınız Şekil 17B)	37
17.7	SÜRE CEZALARI VE İHLAL TABLOSU	40
17.8	Penaltı Atışı (Bakınız Şekil 17C)	42
17.9	Penaltı Golü	44
17.10	Yan Çizgi Çıkışı veya Pakın Oyun Sahasını Terk etmesi	44
17.11	Hatalı Başlamalar	45
17.12	Engelleme	45
17.13	Tehlikeli Oyun	45
18.0	ULUSLARARASI KURALLAR DİREKTÖRLERİ	46
20.0	DİZİN	46

¡HATA! MARCADOR NO DEFINIDO.



11.0 TAKIM ÜYELERİ. OYUNCU EKİPMANI VE SOPA. VE TANIMLAMA

11.1 Takım Üyeleri.

- 11.1.1 Uluslararası bir turnuva için, bir Federasyon, turnuvanın ilk maçından önceki gün belirlenen her kategori için on iki (12) oyuncudan oluşan bir takım getirebilir. Bu sayıdan, turnuvadaki herhangi bir maç için on (10) kişiden oluşan bir takım beyan edilmelidir. Bunların 6'sı oyunda 4'ü ise yedektir. Belirli bir maç için seçilmeyen takım üyeleri rezerv oyunculardır.
- 11.1.1.1 Oyuncu-antrenör durumunda bir takım 10 kişiden az olabilir. Eğer oyuncu antrenör oyunun tamamında oynamak istemez ise baş hakemin bilgilendirilmesi gerekmektedir.
- 11.1.2 Takım kaptanı, bir kaza veya yaralanma olayında oyunun durdurulması ve yaralı sporcunun havuz kenarına taşınması için yedek oyuncunun havuz içerisine girmek zorunda kaldığını başhakeme bildirmek zorundadır.
- 11.1.2.1 Yaralanma olayında tribünde bekleyen iki oyuncu maça giremez.
- 11.1.2.2 Yaralanma sonucu tedavi olma amacıyla havuz dışına çıkan bir oyuncu başhakemin işareti ile oyuna dönebilir.
- 11.1.3 Turnuva süresi içerisinde yaralandığı veya hastalandığı doktorlar tarafından onaylanan oyuncu turnuvaya getirilen takım üyeleri ile değiştirilebilir.
- 11.1.4 Oyun süresi içerisinde 1 kişi su içerisinde ve 2 kişi değişim bölgesinde olmak üzere 3 kişiye takıma yardım etmesi için izin verilebilir. İki yardımcıdan sadece birisi, oyuncu değiştirme kabinin dışında olabilir ve son duvara doğru hareket edebilir. Eğer takım su içerisindeki hakkını kullanmak istemez ise oyuncu değişiminde sadece iki (2) kişiye izin verilir.

11.2 Takım Üyeleri.

- 11.2.1 Bir Takım tüm oyuncularını üzerinde kendi ülkelerin bayrakları bulunan aynı renk ve desende yüzme elbisesi (mayo ve/veya rash vest ve/veya tişört) giymelidir. Eğer bir takım beyaz sopa kullanıyorsa beyaz gölgelere sahip mayo; eğer bir takım siyah sopa kullanıyorsa siyah gölgeler içeren mayolar giymelidir ve her iki set turnuva yerine varılmadan önce Turnuva Direktörünün onayını almalıdır.
- 11.2.2 Takımdaki 10 oyuncunun hepsi kullanılan sopa rengindeki başlık giymelidir. Başlık renkleri siyah (veya koyu mavi) veya beyazdır. Başlıkların üzerinde oyuncuyu belirtecek 1 ila 14 arası numaralar olmalıdır.
- 11.2.3 Oyuncuların başlık numaralarını her iki kollarının üzerine yazmaları gerekmektedir. Numaralar en az 7,5 mm uzunluğunda ve deri renginin karşıt renginde yazılmalıdır.
- 11.2.4 Her takımın kaptanı, numaralarının üzerinde her iki kolda "C" harfi yazılı olmalıdır. Bu harfin boyutu, numaranın boyutuyla aynı olmalıdır. Aynı şekilde, Kaptan Yardımcısında, "VC" harfleri bulunmalıdır.

11.3 Oyuncu Ekipmanı ve Sopa

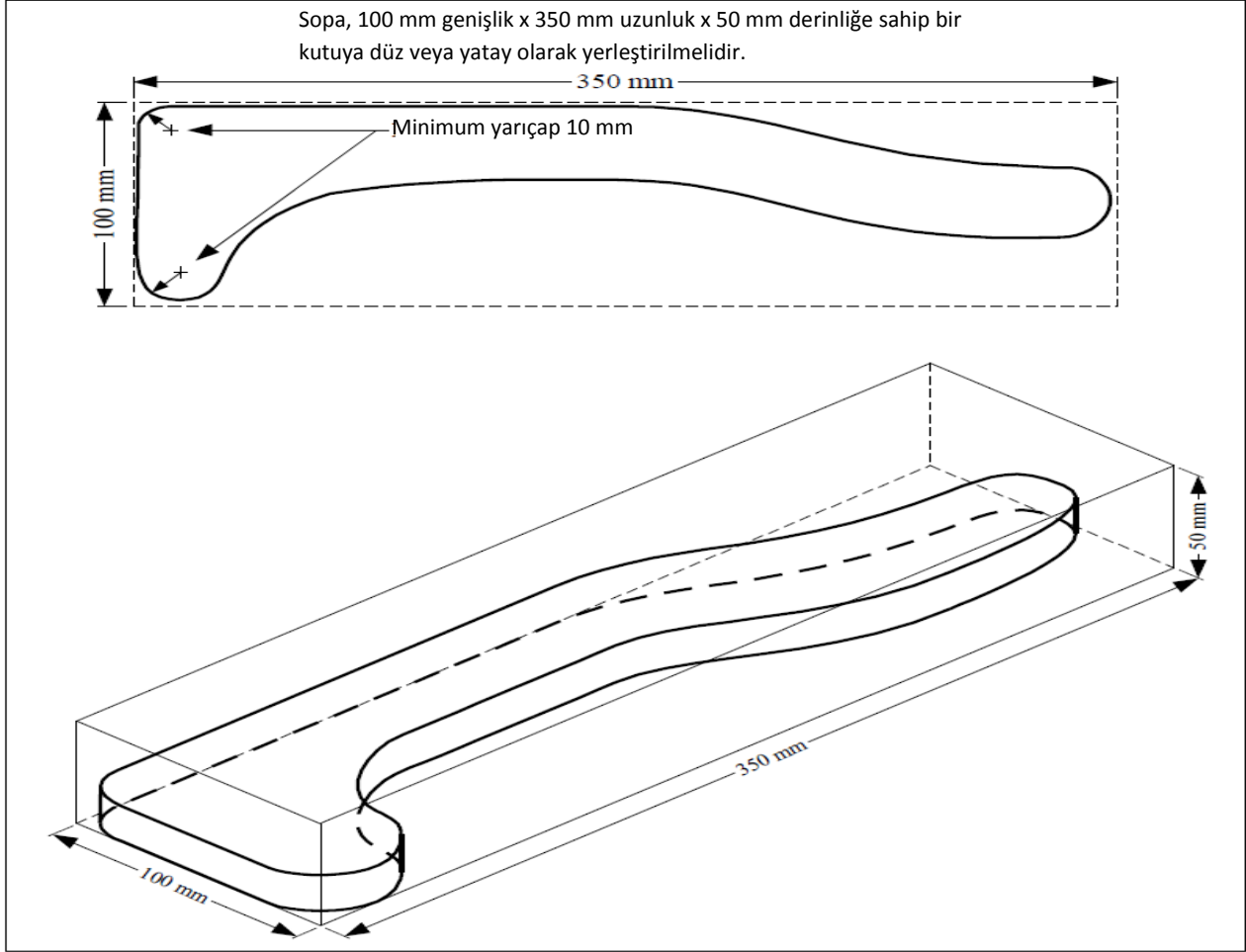
- 11.3.1 Her oyuncu CMAS tarafından onaylanan güvenli bir cama sahip maske, metal olmayan, yumuşak bükülebilir bir şnorkel, bir çift konvansiyonel sualtı hokey paletine (fiberglas dışında kalan, yumuşak, bükülebilir sentetik materyal veya lastikten yapılmış olmalıdır), diş ve dişetlerinin yaralanmasını önlemek için yeteri kadar koruma sağlayan bir alet; bir sopa tutan eller için el koruması ve sualtı hokey sopasına sahip olmalıdır.



- 11.3.1.1 Maske çift camlı olmalıdır, Ancak tek camlı maske, maske çerçevesinin bir parçası olan bir merkez bölücüye/desteğe sahip olması durumunda kullanılabilir.
- 11.3.2 El koruyucusu sert, keskin ve yaralayıcı maddeden yapılmamalıdır.
- 11.3.3 Eldivenler el koruyucusu olarak kullanılabilir. Ancak yüzme yardımcı olacak parmaklar arasında dokumalar bulunmamalıdır.
- 11.3.3.1 Oyuncular tarafından giyilen el koruyucular (örn: eldivenler) oyuncu sopasının renginden ve maç için kullanılan pak rengiyle güçlü bir kontrast oluşturan bir renkte olmalıdır. Bu, pakın oyuncunun eli ile kontrol edilip edilmediğini belirlemek içindir. Oyuncular, her zaman açık sarı veya turuncu olan herhangi bir turnuvada kullanılan Su Hakemlerinin eldivenleriyle karıştırılabilecek bir renkte eldiven giymemelidir. Not: Dünya Şampiyonaları için pak turuncu veya pembe olmalıdır (Kural 12.5.6.4), bundan dolayı bazı Dünya Şampiyonaları, Baş Hakemin takdirinde, pembe el koruyucu rengi olarak izin verilmeyebilir.
- 11.3.4 Başlıklar lastikten ve polietilenden yapılmış kulakları koruyucuları içermelidir.
- 11.3.5 Eğer gerekiyorsa diz ve dirsek koruyucuları giyilebilir ancak bu koruyucuların yumuşak materyalden yapılmış olması gereklidir.
- 11.3.6 Islak mayolar ve/veya ağırlık kemerleri giyilemez.
- 11.3.7 Sopa (bakınız Şekil 11A)
- 11.3.7.1 Materyaller: Sopa su üzerinde yatay bir şekilde yüzebilecek tahta, kontrplak veya homojen maddelerden yapılmalıdır.
- 11.3.7.2 Ölçüler: Sopa, 100 mm x 350 mm x 50 mm iç boyutlara sahip bir kutu içine tamamen sığmalıdır.
- 11.3.7.3 Tasarım: Sopa, pak veya elin herhangi bir kısmını tam olarak sarmamalıdır. Sopa'nın pak 'ı tamamen kavramasına, pak 'ı kilitlemesine veya %50'den fazlasını kontrol altında tutmasına izin verilmez. Sopa'nın sap kısmı elden 25 mm'den fazla çıkmamalıdır. Tüm sopa'nın çevre kenarlarındaki minimum köşe yarıçapı 10 mm olmalıdır.
- 11.3.7.4 Güvenlik: Sopa güvenli olmalıdır. Sağlam bir yapıya sahip olmalı ve yüzeylere dokunan kenarlar zarar vermemesi için yuvarlak olmalıdır. Baş Hakem veya Su Hakeminin sopa'nın zarar verebileceğine karar vermesi halinde, sopa oyun dışı bırakılabilir.
- 11.3.7.5 Renk: Sopa tamamen beyaz veya siyah olmalıdır. Ancak, tanımlanabilmesi için zıt bir renkte özel işaretlere sahip olabilir. Baş Hakem veya Su Hakemi, işaretlerin sopa'nın rengiyle karışıklık yaratabileceğine karar vermesi halinde, sopayı oyun dışı bırakabilir.
- 11.3.7.6 Sopa zarar vermeyecek ve pakı engellemeyecek bir şekilde oyun eline sabitlenebilir.
- 11.3.7.7 Sopa'nın oyun alanı, sopaya dayanan korunan el ve başparmağın ucu ve işaret parmağıyla kapatılmayan alandır. Pak sopa'nın elden dışarı taşan kısmı ile oynanamaz.



ŞEKİL 11A SOPA



(çizim ölçekli değildir)

- Sopa 100mm x 350mm x 50mm'lik bir kutuya tam olarak sığmalıdır.
- Tüm sopanın çevre kenarlarındaki minimum köşe yarıçapı 10 mm olmalıdır.
- Yüzeylerle temas eden kenarlar yuvarlak olmalıdır.
- Sopa tamamen beyaz veya siyah olmalıdır.
- Sopa, verilen minimum ve maksimum boyutlarda herhangi bir şekil veya tasarıma sahip olabilir. Şekil sadece örnek amacıyla verilmiştir. Sopa üzerinde yumru(lar) olabilir.

Sopanın pak 'ı tamamen kavramasına, pak 'ı kilitlemesine veya %50'den fazlasını kontrol altında tutmasına izin verilmez.



12.0 HAKEMLER VE EKİPMANLARI.

12.1 Sayıları, Unvanları ve Nitelikleri

- 12.1.1 Uluslararası Su Altı Hokeyi Maçlarını kontrol edecek hakemler: bir Baş Hakem, üç (tercihen) veya iki Su Hakemi, Zaman / Skor Hakemi, Baş Hakem tarafından görevlendirilecek diğer Hakemler.
- 12.1.2 Başhakem ve sualtı hakemleri uluslararası hakem niteliklerini taşımaları, aynı zamanda CMAS Su Altı Hokeyi Komisyonu tarafından kayıtlı (tescilli) olması gerekmektedir.
- 12.1.3 Zaman / skor hakemi federasyon hakemi özelliklerini taşımaktadır.

12.2 Baş Hakemin Görevleri

- 12.2.1 Başhakem oyunu ve oyun alanını kesintisiz görebileceği havuz yanındaki bir yerde bulunmalıdır.
- 12.2.2 Başhakem aşağıdakilerden sorumludur:
- 12.2.2.1 Oyundaki tüm hareket ve davranışlardan.
- 12.2.2.2 Maç için herhangi özel gereksinimler için takımların bilgilendirilmesi.
- 12.2.2.3 Kural 15.1 ve 15.3'e bağlı olarak oyunun başlatılma ve bitirilme düğününün çalınması.
- 12.2.2.4 Sadece su üzerinden görülebilen kural ihlallerini gözlemleme ve kural ihlali yapan oyuncuya uygun cezanın verilmesini sağlama.
- 12.2.2.5 Zaman bittiğinde oyunu durdurma, herhangi bir nedenle duran oyunu başlatma
- 12.2.2.6 Değişimlerin doğru bir şekilde olduğunu belirleme
- 12.2.2.7 Zaman / skor hakeminin belirtmesi ile cezalı oyuncunun tekrar suya girmesine izin verme.(Veya bu yetkiyi uygun niteliğe sahip hakeme devretme)
- 12.2.2.7.1 Eğer ceza süresinin bitimi oyunun duraklamasında olur ise kural 17.3.1.2.3 uygulanır.

12.3 Su Hakeminin Görevleri

- 12.3.1 Su hakemleri görevlerini su içerisinde uygular.
- 12.3.2 Su hakemleri aşağıda belirtilenlerden sorumludur
- 12.3.2.1 Maç öncesi takım ve kişisel ekipmanların kontrol edilmesi
- 12.3.2.2 Kuralları uygulama
- 12.3.2.3 Bir gol olduğunda oyunun durdurulması için başhakeme işaret verme.
- 12.3.2.4 Herhangi bir kural ihlalinde baş hakeme oyunun durdurulması için işaret verme
- 12.3.2.5 Kural ihlalinde uygun cezanın verilmesi.
- 12.3.2.6 Pak'ın uygun şekilde yerleştirildiğini ve maçın başlama için hazır olduğunu işaretini verme.
- 12.3.2.7 Kalelerin uygun pozisyonda olduğunu kontrol etme.
- 12.3.2.8 Herhangi bir kaza veya yaralanma olayında baş hakeme "oyun durdurma" işareti göstermesi ve acilen yaralanan oyuncunun havuz kenarına taşınmasında yardımcı olma.

12.4 Saat hakemi/Skorerin Görevleri

- 12.4.1 Zaman ve skor hakemi bir veya birden fazla olabilir. Zaman / skor hakemi baş hakeme çok yakın bir yerde olmalıdır.
- 12.4.2 Zaman / skor hakeminin sorumlulukları:
- 12.4.2.1 Bütün oyunun süresini tutma ve devre aralarını baş hakeme iletme
- 12.4.2.2 Su dışına ceza için gönderilmiş olan cezalı oyuncular, bir (1), iki (2) veya beş (5) dakikalık ceza sürelerinin tutulması ve süre sonunda oyuncuların suya girdiklerinin baş hakeme (veya Baş Hakemin görevlendirdiği hakeme) belirtilmesi
- 12.4.2.3 Ciddi yaralanmalarda, Diğer Hakemlere başvurma ihtiyacı veya diğer özel durumlarda baş hakemin isteği üzerine zamanı durdurma.
- 12.4.2.4 Herhangi bir gol sonrası gol kaydının yazılması ve gol anonsunun yapılması.
- 12.4.2.5 Oyun bittiğinde maç sonucunun anons edilmesi, maç detaylarının hakemler tarafından imzalanmasının sağlanması



12.5 Yetkililerin Ekipmanları ve Pak

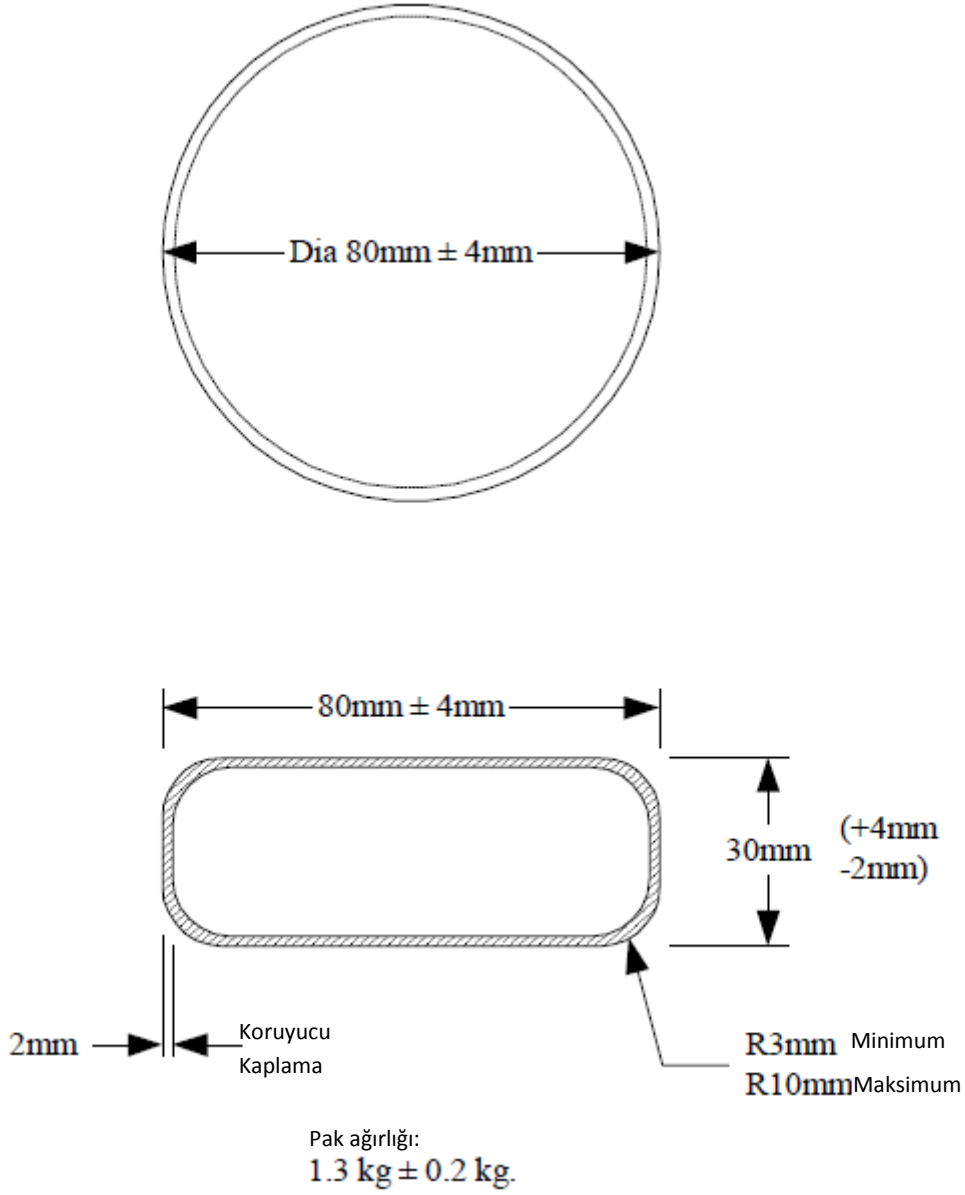
- 12.5.1 Baş hakem su üzerinde duyulabilir işaret yaratabilecek ekipmanla (düdük) donanımlı olmalıdır.
- 12.5.2 Her Su Hakemi CMAS tarafından onaylanan güvenli bir cama sahip maske, metal olmayan, yumuşak bükülebilir bir şnorkel, bir çift konvansiyonel sualtı hokey paletine (fiberglas dışında kalan, yumuşak, bükülebilir sentetik materyal veya lastikten yapılmış olmalıdır), diş ve dişetlerinin yaralanmasını önlemek için yeteri kadar koruma sağlayan bir alet ; bir sopa tutan eller için el koruması ve sualtı hokey sopasına sahip olmalıdır. Su hakemi kolaylıkla fark edilebilecek bir şort, kulak koruyuculu kırmızı bir başlık ve bir çift parlak renkli eldiven giymelidir. Büyük turnuvalar için her zaman turuncu veya sarı olmalıdır.
- 12.5.3 Maske çift camlı olmalıdır, Ancak tek camlı maske, maske çerçevesinin bir parçası olan bir merkez bölücüye/desteğe sahip olması durumunda kullanılabilir.
- 12.5.4 Zaman hakem/leri uygun zamanlama araçları ile donanımlı olmalıdır. Oyun zamanının tutulmasında ve en az iki oyuncunun ceza kutusuna gittiğinde süreleri tutacak ekipmanlara sahip olması gerekmektedir.
- 12.5.5 Skor hakem/leri yazılı kayıtlar tutabilecekleri ekipmanlarla donanımlı olmaları gerekmektedir. Ayrıca oyun alanının her tarafından görülebilecek şekilde yerleştirilmiş skorboard 'tan sorumludurlar.

12.5.6 Sopa (bakınız Şekil 12A)

- 12.5.6.1 Pak 80mm. çapa sahip olmalıdır. $\pm 4\text{mm}$: ve 30mm kalınlığında $\pm 4\text{mm}$. -2mm. Verilen bu ölçüler pak 'ın dış ölçüleridir. Koruyucu maddeler bu ölçüler içerisinde yer alır.
- 12.5.6.2 Pak köşesinin yarıçapı 3 mm den 10 mm kadar olmalıdır.
- 12.5.6.3 Pak ağırlığı 1.3 kg \pm 0.2 kg olmalıdır.
- 12.5.6.4 Pak parlak fark edilebilecek bir renkte olmalıdır. Kolay görünen pembe ve turuncu tercih edilir ve Dünya Şampiyonaları için pak parlak pembe veya turuncu olmalıdır.
- 12.5.6.5 Resmi bir Dünya veya Bölge Şampiyonasında, pak Dünya Turnuvası Direktörü tarafından onaylanmalıdır.



ŞEKİL 12A PAK





13.1 İşaretler (bakınız Şekil 13A-13G)

13.1.1 Oyuna Başlamaya Hazır

Oyunun başlaması için gerekli işaret, bir elin tüm parmakları açık olacak şekilde hava kaldırılmasıdır.

13.1.2 Oyunu Durdurma

Oyunun durması için gerekli işaret, havada elin bir taraftan diğer bir tarafa doğru hızlı bir şekilde hareket ettirilmesidir.

13.1.3 Süre

Mola zamanı işareti, bir elin yukarıda diğer elin de onun altında bir "T" harfi oluşturacak şekilde kaldırılmasıdır.

13.1.4 Eşit Pak

Eşit pak işareti, kolların bilek kısmında üst üste konularak çapraz bir şekilde başın üzerine kaldırılmasıdır.

13.1.5 Avantaj Pak

Bir avantajlı pak ihlal eden tarafa doğru uzatılmış bir el ile işaret edilir. Daha sonra, serbest kolu, ihlal eden takım çizgisini göstermek için su yüzeyinde 90 derecelik daire çizilir. İhlal eden takım yerine geçtiğinde, işaret kolu eller açık olarak dikey olarak kaldırılır. Her iki Hakem işaret kollarını kaldırdıklarında, oyun Baş Hakem tarafından yeniden başlatılabilir.

13.1.6 Süre Cezası

Ceza zamanını gösteren işaret, bir elin önce faul yapan oyuncuyu daha sonra ceza kutusunu göstermesi, diğer elin de başın üzerinde ceza zamanını göstererek şekilde havaya kaldırılmasıdır.

13.1.7 Maçtan Atılma

Oyundan atılma işareti, bir elin oyundan atılan oyuncuyu göstermesi diğer elin de su üzerinde doksan derecelik açı yapacak şekilde ileri geri hareket ettirilmesi ve ceza alanını göstermesidir.

13.1.8 Kale

Gol işareti her iki elin de açık bir şekilde hava kaldırılmasıdır.

13.1.9 Gol Olmaması veya Golün Başarılı Bir Şekilde Savunulması (Penaltı Atışında)

Gol yok işareti, oyun durdurma işaretinden sonra, kolların yana doğru su yüzeyine dik bir şekilde uzatılmasıyla yapılır. Her iki kol su yüzeyine doğru aynı anda daire çizer. Birkaç defa tekrarlanır.

13.1.10 Penaltı Atışı

Penaltı atışı işareti, öncelikle oyunun durması için bir işaret verilmesi daha sonra bir elin yumruk şeklinde sıkılarak dikey bir şekilde yukarı aşağı hareket ettirilmesidir.

13.1.11 Penaltı Golü

Bir penaltı golü şu sırayı izleyecek şekilde gösterilir: önce oyun durdurulur, daha sonra penaltı verilir ve en son olarak da gol gelir.

13.1.12 Takım Molası

Oyun bitişi işareti, her iki elinde baş üzerinde geniş bir "O" harfi oluşturacak şekilde birleştirilmesi ve daha sonra takımların yer değiştirmesi için bitiş çizgisinin gösterilmesi şeklindedir.



- 13.1.13 **Serbest Kolun Kuraldışı Kullanımı**
Serbest elin kural dışı kullanılması, parmakların yumruk haline getirilerek elin dirsekten bükülmesi ve suya paralel olacak şekilde pompalama hareketi yapması şeklinde gösterilir.
- 13.1.14 **Engellemek, Çarpmak ve Önünü Kesmek**
Genel engelleme faulleri, her iki elin dirsekten birleştirilerek suyun üzerinde birlikte çeneden içeriye ve dışarıya doğru hareket ettirilmesi ile gösterir.
- 13.1.15 **Pakı Elle veya Sopayı Yanlış Bir Şekilde Kullanarak İlerletmek**
Bu fauller, yumruk halinde sıkılmış bir elin, diğer elin avucuna vurması ve sonra pakı kural dışı bir şekilde ilerletmek için kullanılan vücut bölümüne dokunulması şeklinde gösterilir.
- 13.1.16 **Pakı Kuraldışı Durdurma**
Pakı kural dışı durdurma, bir elin dikey bir şekilde açılarak aşağı ve yukarı doğru kesme hareketi yapması ile gösterilir.
- 13.1.17 **Sopa İhlali**
İşaret, bir elin diğer kolun ön kısmına karşı sürekli kesme hareketiyle gösterilir. Önkol vücuttan kol uzaklığında gövdeye paralel olarak tutulur.
- 13.1.18 **Hakem Tarafından Çağırılma**
Hakem su içerisindeki herhangi bir kişiyi, elinin avucu kendi yüzüne bakacak şekilde parmaklarını ileri geri oynatarak çağırabilir.
- 13.1.19 **Hakem Molası (Sürenin Duraklatılması)**
Hakemler bir suspension zamanını, ellerini önce başlarının üzerinde geniş bir "O" harfi yapacak şekilde kaldırarak daha sonra da omuzlarının hizasına getirip omuzlarına dokunarak gösterirler.
- 13.1.20 **Kural Dışı Oyuna Girme**
Bir görevli kural dışı oyuna girmeyi, ellerini yuvarlama hareketi yaparak gösterir.
- 13.1.21 **Sportmenlik dışı davranış**
Sportmence olmayan bir davranış, elin yumruk şeklinde sıkılarak baş üzerine yumruğun başparmak kısmı ile hafifçe vurulması ile gösterilir.
- 13.1.22 **Ara, Yanlış Başlama veya Erken çıkış**
Bu işaretle yumruklar sıkılmış ve işaret parmağı yukarıyı gösterecek şekilde kol yukarıya kaldırılır ve daha sonra havada birkaç defa hayali yuvarlaklar çizilir.
- 13.1.23 **Duvarı tutma veya çekme**
Bu işaretle parmaklar kavis yapılarak ve ileri geri hareket yaparak işaret edilir. Bu işaret, görünmez bir bariyerin üst kısmının tutulması ve sallanmasını taklit eder.
- 13.1.24 **İhlal olduğu fakat avantaj kuralının uygulandığı işaret**
Bu işaret su yüzeyinin altında eller yumruk yapılarak ve işaret parmağı ileri doğru tutularak dairesel hareket yapmayla olur. Bu işaretin amacı hakemlerin ihlali gördüğü ancak avantaj uyguladığını belirtmektir. Bu işaret amacı oyuncuların gerilimini ve olası misillemelerini önlemektir.



13.1.25 Yan Çizgi Çıkışı veya Pakın Oyun Sahasını Terk etmesi

Bir kol ileri doğru suya sabit paralel düz bir şekilde uzatılır ve avuç içi gövdeye doğru bakar. Diğer kol ile sabit kolun üzerinde dalma hareketi yapar ve oyun alanını sınırlayan çizgilerin dışına çıkması gösterilir. Bu işareten sonra, uygun eşit pak veya avantajlı pak işareti verilir.

13.1.26 Oyun Geciktirme İhlali

Oyun Geciktirme İhlali, oyun sahasının korner alanı dahil olmak üzere verilir, bir elin diğer omza konularak, diğer kolun eli yatay bir şekilde ihlal eden oyuncuyu gösterecek şekilde işaret edilir.

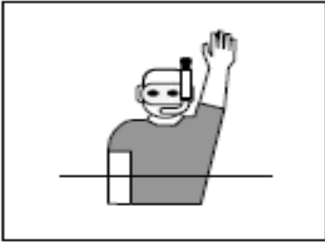
13.1.27 Resmi İkaz/Uyarı

Su yüzeyine paralel ve gövdeye dik olacak şekilde bir kolun uzatılmasıyla işaret edilir. El yumruk halde, başparmak ileriye doğru, su yüzeyine paralel tutulur.

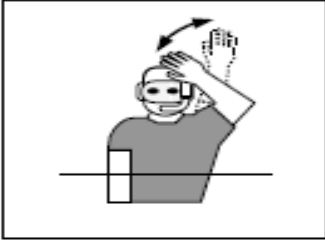


ŞEKİL 13A İŞARETLER

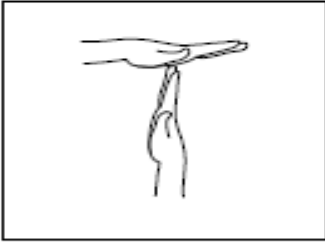
13.1.1 Oyuna Başlamaya Hazır



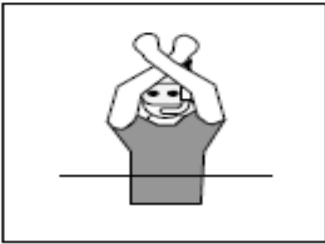
13.1.2 Oyunu Durdurma



13.1.3 Süre



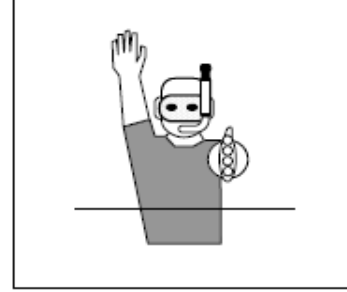
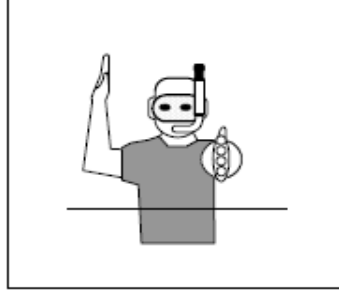
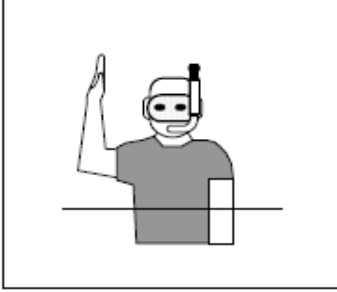
13.1.4 Eşit Pak



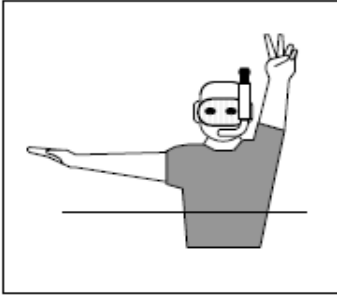


ŞEKİL 13B İŞARETLER

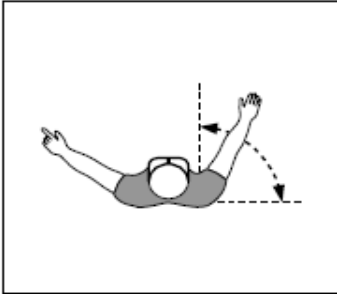
13.1.5 Avantaj Pak



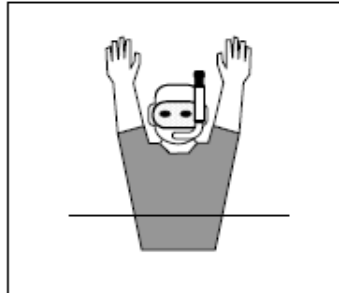
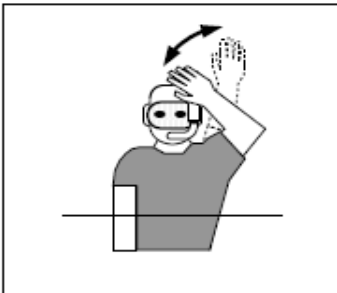
13.1.6 Süre Cezası



13.1.7 Maçtan Atılma



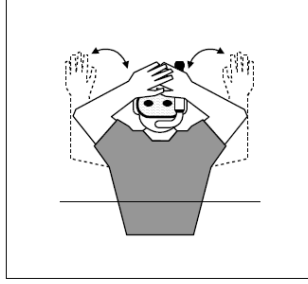
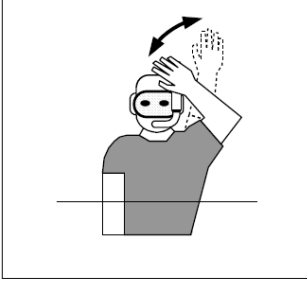
13.1.8 Kale



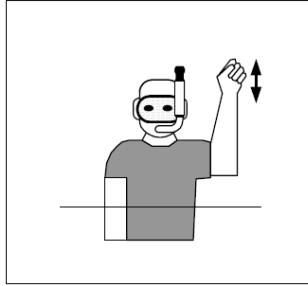
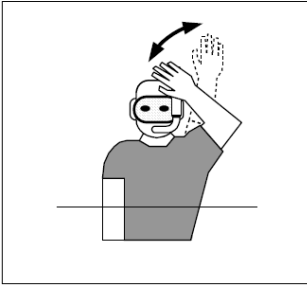


ŞEKİL 13C İŞARETLER

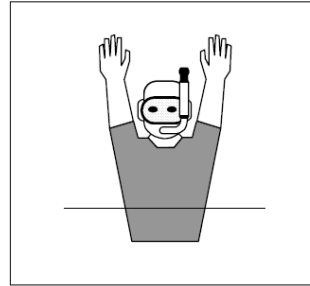
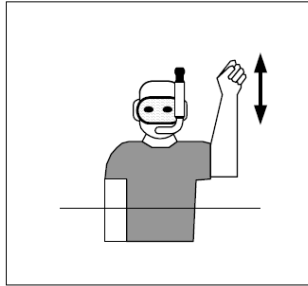
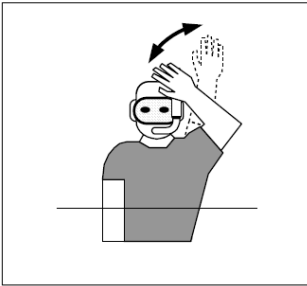
13.1.9 Gol Olmaması veya Golün Başarılı Bir Şekilde Savunulması (Penaltı Atışında)



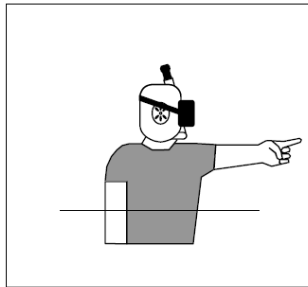
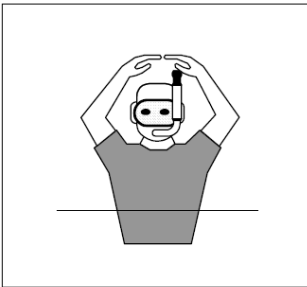
13.1.10 Penaltı Atışı



13.1.11 Penaltı Golü



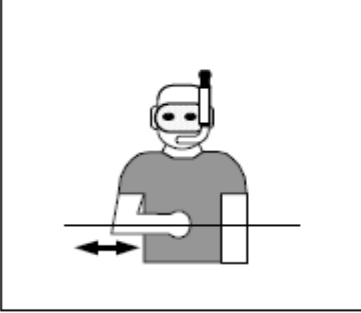
13.1.12 Takım Molası



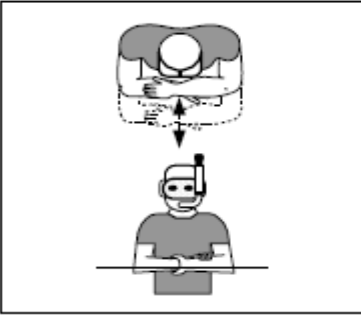


ŞEKİL 13D İŞARETLER

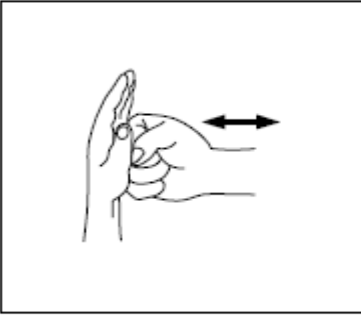
13.1.13 Serbest Kolun Kuraldışı Kullanımı



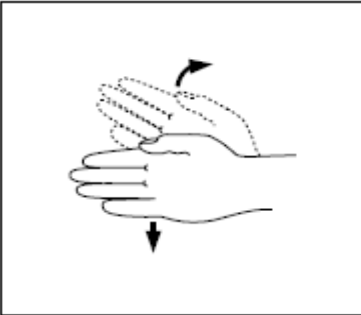
13.1.14 Engellemek, Çarpmak ve Önünü Kesmek



13.1.15 Pakı Elle veya Sopaı Yanlıř Bir řekilde Kullanarak İlerletmek



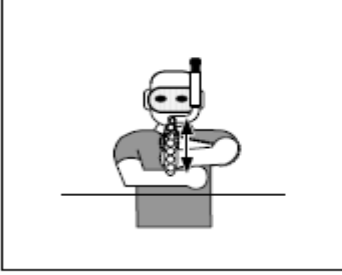
13.1.16 Pakı Kuraldışı Durdurma



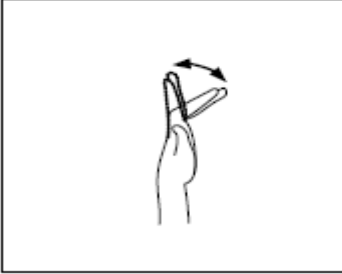


ŞEKİL 13E İŞARETLER

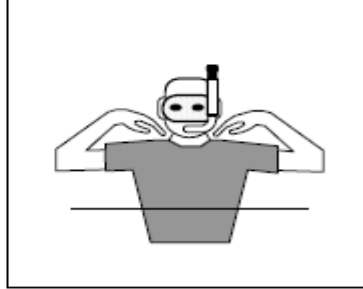
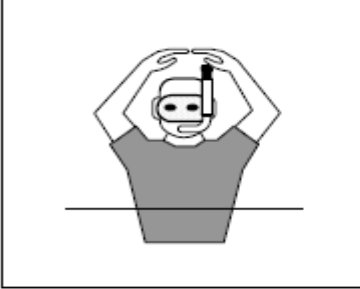
13.1.17 Sopa İhlali



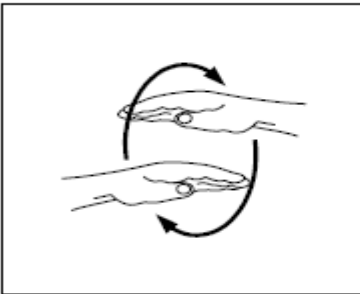
13.1.18 Hakem Tarafından Çağırılma



13.1.19 Hakem Molası (Sürenin Duraklatılması)



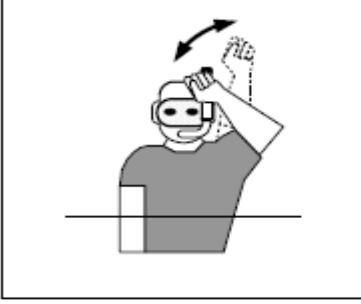
13.1.20 Kural Dışı Oyuna Girme



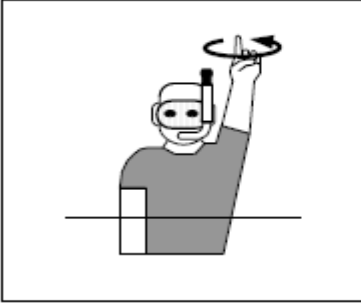


ŞEKİL 13F İŞARETLER

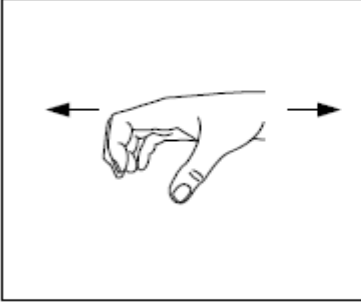
13.1.21 Sportmenlik dışı davranış



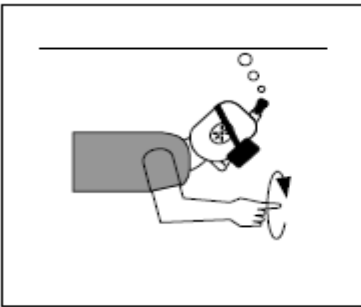
13.1.22 Ara, Yanlış Başlama veya Erken çıkış



13.1.23 Duvarı tutma veya çekme



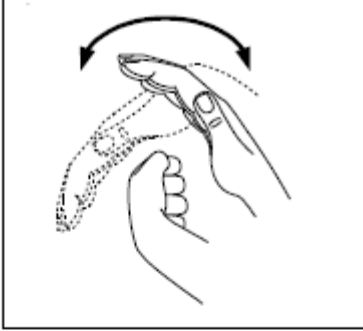
13.1.24 İhlal olduğu fakat avantaj kuralının uygulandığı işaret



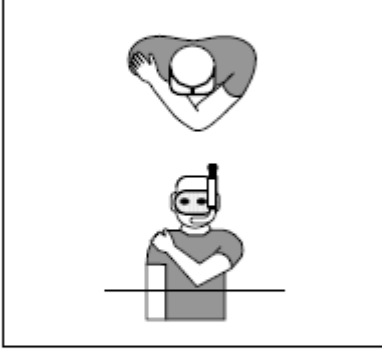


ŞEKİL 13G İŞARETLER

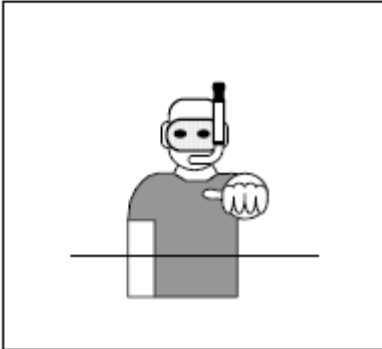
13.1.25 Yan Çizgi Çıkışı veya Pakın Oyun Sahasını Terk etmesi



13.1.26 Oyun Geciktirme İhlali



13.1.17 Resmi İkaz/Uyarı





14.0 MAÇ

14.1 Oyunun Kuralları

Maç, Baş Hakemin belirlediği oyunun başlangıcı ve bitişi arasında sürede oynanan oyundur.

Bir takımın aldığı mola sırasında veya Hakemin verdiği mola, normal devre arası, uzatma devreleri arası ve ani ölümün başlangıcından önceki ara oyun durur

- 14.1.1 Pakı ilerletmek için sadece “sopanın oyun alanı” kullanılabilir. Sopanın her bir tarafı, elin korunduğu çıkıntı haricinde pak oynamak için kullanılır.
- 14.1.2 Oyuncunun sopası pak 'a değdiği anda ve sopa oyuncunun elinde iken oyuncu oyuna hâkim olur.
- 14.1.3 Fakat sopa tutulurken, pak herhangi bir yöne doğru kesinlikle kaldırılmamalı veya taşınmamalıdır.
- 14.1.4 Sopa sol elle veya sağ elle tutulabilir, farklı elle oynamak serbesttir.
- 14.1.5 Oyuncu pak 'a sahip değilken sopayı iki eliyle tutabilir. (örneğin, oyun sahasının ortasındaki pak 'a giderken, paka doğru yönelirken veya düşen sopayı geri almak gibi).
- 14.1.6 Pak'a sahip iken sopayı tutan ele destek olmak için serbest elin kullanılmasına izin verilmez.
- 14.1.7 Bir maç oynanırken, pak 'a sahip olan oyuncu pak 'ı sualtında oyun sahasının her yerinde herhangi bir yöne doğru itirebilir veya pas verebilir. İstisna için Kural 16.2'ye bakınız:-Oyunun Geciktirilmesi.
- 14.1.8 Oyuncu hiçbir zaman boş eliyle veya oyun oynadığı eliyle pak 'ı elleyemez. Eğer oyuncu pak'ı ilerletmek için kasıtlı olarak ellemeyse, rastlantısal(kazara) olarak pak oyuncunun elinin arkasına değebilir.
- 14.1.9 Pak sopayla ileriye doğru sürülürken, pak sopayla işaret parmağı arasında kalabilir.
- 14.1.10 Oyuncular su üstünde(yüzeyinde) yüzerlerken, diğer oyunculara çarpmamak koşuluyla, kol-üstü çarpmalara/darbelere izin verilmektedir.
- 14.1.11 Maç boyunca 4 yedek oyuncu, takımlarının yedek oyuncu bölgesinde bulunmak zorundadır.
- 14.1.12 Yedek oyunculara ilişkin metotlar 15.2. Bölümündeki kurallarda açıklanmaktadır

14.2 Oyunun Süresi

- 14.2.1 Uluslararası bir maç 33 dakika sürmektedir. Bu maçlar 15'er dakikalık sürelerle 2'ye ayrılmakta ve bu 2 periyodun arasında 3 dk lık bir ara/mola verilmektedir.
- 14.2.1.1 İkinci on beş (15) dakikanın sonunda, maçın iki devresinde en fazla gol atan takım maçın galibi olacaktır. İki takımın aynı sayıda gol atması halinde, maç berabere olacaktır. Berabere biten maçlarla ilgili olarak detaylı bilgiler için Kural 14.2.4'e bakınız.
- 14.2.2 Üç (3) dakikalık arada takımlar oyun alanlarını değiştirirler.
- 14.2.3 Oyun başladığında, zamanlanan oyun, maçın son iki dk 'sına kadar sürekli olur ve maç; önemli yaralanmalarda, baş hakem bazı özel durumları diğer hakemlere danışmak istediğinde oyunu durdurabilir



- 14.2.3.1 Maçın son iki dk'sı boyunca veya 2. devrenin son iki dakikası boyunca maç saati gol dışında bütün ara vermelerde/molalarda (Kural 14.2.4) durdurulur.
- 14.2.3.2 Oyun Süresinin son iki (2) dakikasından önce maçın durması halinde, maçın bitimine iki dakika kalıncaya kadar kronometre çalışacak ve bu dakikadan sonra kronometre durdurulacaktır. Oyunu yeniden başlatmak için saat Baş Hakemin işareti üzerine yeniden başlayacaktır.
- 14.2.4 Maç berabere bittiği zaman, galip bir takımın belirlenmesinin gerekli olduğu hallerde, oynanan maç ile oynanacak olan 11 dk lık uzatmanın arasında 3 dk lık bir ara verilir.
- 14.2.4.1 Uzatma dakikaları, beşer dakikalık iki devreden oluşur. Takımlar maça bitirdikleri gibi oyuna başlarlar.
- 14.2.4.2 İlk beş dakikalık sürenin sona ermesinden sonra, takımlar kalelerini değiştirirler. Bu devre arası bir dakikadır.
- 14.2.4.3 Uzatma süresi aynı maçın bir bölümü niteliğindedir. Bundan dolayı maçın başında beyan edilen oyuncular uzatma devrelerinde oynayabilirler.
- 14.2.5 10 dk lık uzatma oyunundan sonra, iki uzatma devresinde en fazla golü atan (bundan dolayı tüm maç boyunca en fazla golü atan) takım maçın galibi olacaktır. 1 dk lık aradan sonra, kaleleri değiştirmeden, maç gol atılsaya kadar kesintisiz oynanır. İlk golü atan takım maçı kazanır.
- 12.2.6 Mola Süresi:
Bütün yarışmalarda, her yarıda her takımın 1 tek mola hakkı vardır, mola takım kaptanı veya antrenör tarafından belirlenir.
- 14.2.6.1 Mola isteğinde bulunmak için, takım kaptanı veya antrenör su hakeminin veya baş hakemin sözlü olarak dikkatini çekecek ve bu mola isteğini 2 kolu başının üzerinde "O" harfi yapacak şekilde sözlü olarak bildirmelidir. Kaptan/antrenör mola talebinde bulunabilir. Baş hakem bu işaretin aynısını yaparak ve saatini durdurarak bu isteği tanıyacaktır. Su hakemi de, baş hakemin bu işaretini tekrar edecektir.
- 14.2.6.2 Her mola bir dk dan oluşur. 45. saniyede, başhakem 15 saniye uyarısı verir.
- 14.2.6.3 Mola sadece 15 'er dk lık normal periyodların içerisinde verilir. 5 dakikalık uzatmalarda, ya da ani ölümlerde mola verilmez.
- 14.2.6.4 Mola boyunca cezalı oyuncular ve antrenörler (maçtan atılan oyuncular hariç) oyun alanında kendi takımlarının yanında bulunabilirler. Mola bitiminde cezalı oyuncular ceza kutusuna(box) geri dönmek ve antrenörler de oyun alanını terk etmek zorundadırlar. Not: Maç oynanırken suda 6'dan fazla oyuncuyla ilgili kural 16.3.4 ve ayrıca kural 16.1.1'e bakınız.



15.0 MAÇ BİLGİLERİ

15.1 Oyunun Başlaması

- 15.1.1 Oyunun başlangıcında, devre sonrasında, bir gol atıldığında veya bir penaltı atışı sonrasında, her takımın oyuncuları kendi sahalarının bitiş çizgisinde sıralanarak ve en az bir elleri havuzun bitiş çizgisine temas edecek şekilde sıra halinde başlama pozisyonlarını alırlar. Oyuncuların elleri hakemler tarafından görülebilmelidir.
- 15.1.2 Her takımın yedekleri kendileri için ayrılmış bölgede bulunmalı ve ceza alan oyuncular ceza kutusuna gitmelidir.
- 15.1.3 Baş hakem başlama işaretini vermeden yedeklerde dahil olmak üzere tüm oyuncuların oyuna 15.1.1 kuralına göre başlamalıdır. Oyun başladıktan sonra, yedek oyuncu alanından maça giren oyuncular, doğrudan oyuna girebilirler ve kullanılan oyuncu değiştirme yöntemine göre suya gireceklerdir: kenar, su içinde veya bitiş çizgi.
- 15.1.4 Maç başlangıcında hakemlerin pozisyonları:
- 15.1.4.1 Baş hakem havuz kenarında ve yan çizginin orta noktasında bulunmalıdır.
- 15.1.4.2 (iki) Su Hakemi sorumlu oldukları havuzun yan tarafında ve orta noktasında yer almalıdır. Üç su hakeminin kullanılması durumunda, bir Su hakemi, Baş Hakemle aynı tarafta, yan çizginin merkezi boyunca suda olmalıdır; diğer iki su hakemi oyunun başlangıcını izledikleri kaleye en yakın iki çalışan çizginin 5 ile 2 metre yakınında olacaktır. Bu iki Su Hakemi, Baş Hakemin karşı tarafında olacaktır.
- 15.1.5 Devre aralarına, mola bitişlerine 30 saniyelik süre kala korna çalınır (birinci devre, ikinci devre, birinci uzatma devresi ve ikinci uzatma devresi) ve ani ölüm uzatma devresinin başlamasından önce. Kornanın çalınmasından sonraki otuz saniye sonra, oyun başlama düdüğü çalınır.
- 15.1.6 Gol sonrası, gol atan takımın yerine geçmesi için verilecek 30 saniyeden sonra veya takım oyuna hazır olduğunda, hangisi daha erken ise, baş hakem oyunu yeniden başlatacaktır. Takımlara ikinci bir otuz saniye verilmeyecektir.
- 15.1.6.1 Tüm oyuncular kendi sahalarının ucuna gelmeden önce, oyunun herhangi bir nedenle yeniden başlatılması halinde, bunu oyuna yeniden girmeden önce yapacaklardır. Duvara el teması, Başhakemin görebileceği bir şekilde yapılmalıdır.
- 15.1.7 Oyunun herhangi bir kural ihlali, bir kaza veya bir yaralanma için durdurulması halinde baş hakem yeniden başlatacaktır.

15.2 Oyuncu Değişikliği

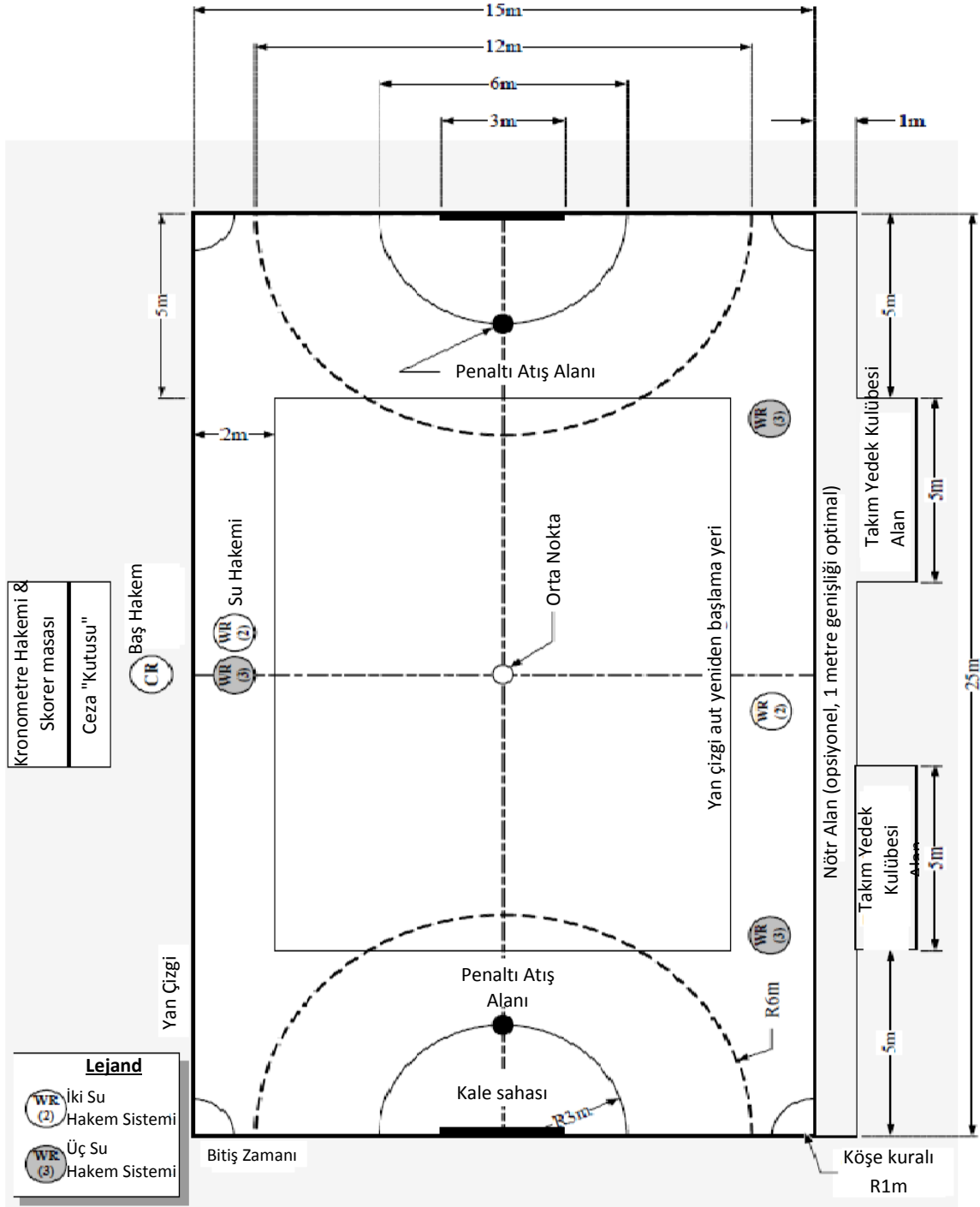
Turnuva sırasında oyuncu değişikliği için 3 metot söz konusudur: havuz üstü değişim, su içinde değişim, bitiş çizgisi değişimi. Bir turnuva için sadece bir yöntem seçilebilir. 15.2.1.7, 15.2.2.5 ve 15.2.3.5 kurallarında belirtildiği üzere oyundaki oyuncu oyun sahasını terk etmeden, yedek oyuncu maça giremez. Ancak üç golden sonraki değişimlerde bu kural geçerli değildir.

- Bir golden sonraki "serbest değişim" süresinde tüm oyuncular oyun sahasındaki sayılarına bakılmaksızın oyun alanına girebilir ve çıkabilir.
- Oyun yeniden başladığında, oyun alanında her takımdan en fazla 6 oyuncu bulunabilir. Bakınız kural 16.3.4.ve 16.1.1



- 15.2.1 **Havuz üstü oyuncu değişikliği** (bakınız Şekil 15A)
- 15.2.1.1 Dünya Şampiyonaları/CMAS Oyunlarında sadece havuz üstü oyuncu değişimine izin verilir.
- 15.2.1.2 Her iki takımın değişim alanı oyun alanının aynı tarafında olmalıdır, havuz üstünde işaretlenmeli ve suyun altından ve üstünden görülebilmelidir. Bu kısım baş hakem ve zaman/skor hakeminin karşısında olmalı ve değişim hakemler tarafından kolaylıkla gözlemlenmelidir.
- 15.2.1.3 Oyuncu değiştirme alanları, oyun alanından ve su yüzeyinin altından görünebilir olmalıdır.
- 15.2.1.4 Oyun alanının yan çizgisi, bariyer veya havuz duvarı takımların değişim alanına bitişik olmalıdır. Değişim alanı ile oyun alanı arasında boş bölge olmamalıdır. Bir metre genişliğinde boş alan yeterlidir.
- 15.2.1.5 Havuz konfigürasyonlarındaki değişiklikler esnek olmalıdır. Değişim kurallarına göre değişiklikler gerekli olabilir. Bu değişiklikler Turnuva Direktörünün kararına bağlıdır.
- 15.2.1.6 Her takımın değişim alanı 5m. genişliğinde olmalı ve takım savunduğu kalenin bulunduğu bitiş çizgisine 5m-10m uzaklıkta olmalıdır.
- 15.2.1.7 Değişim için çıkacak oyuncunun tamamen su yüzeyinden ayrılmış olması gereklidir.
- 15.2.1.8 Oyuncu sudan tamamen çıkmadan yedek oyuncu suya giremez. Yedek oyuncu suya temas ettiği anda oyuna girmiş sayılır.
- 15.2.1.9 Yedek oyuncular ayaklarını veya paletlerini su içerisine sokamaz.
- 15.2.1.10 Oyuna Giren Yedekler, atlayarak veya balıklama dalarak oyuna katılabilirler. Ancak, güvenlik nedeniyle, diğer oyuncular veya Su Hakemlerinin düşme yerine 3 metre dahilinde olması halinde atlama veya balıklama dalma yasaktır. 3 metre içinde yedek oyuncu suya kayarak girebilir. Bu kuralın ihlal edilmesi halinde, zaman cezaları verilecektir. Herhangi bir uyarı verilmeyecektir. Bu kural oyunun başladığı ve bittiği arasında her zaman geçerlidir.
- 15.2.1.11 Oyun başlamadığı ve pak bir oyuncunun hâkimiyetinde olmadığı sürece, Bir gol sonrası veya penaltı atışı sonrası giren oyuncuların oyun başlamadan önce ellerini bitiş çizgisine temas ettirmeleri gerekmektedir.
- 15.2.1.12 Bir maç boyunca dört oyuncu değiştirilebilir; örn: plansız değişiklik, oyundaki herhangi bir duraklamada, örn: pakın saha çizgisinin dışına çıkması, penaltı, gol, devre arası veya mola sırasında.
- 15.2.1.13 Tek seferde dört oyuncuya kadar değişiklik yapılabilir.
- 15.2.1.14 Değişimde ihlal yapan oyuncu bir veya iki dakikalık ceza ile cezalandırılır. (Tablo 17.7.1). Takım, ihlal eden yedeklerin sayısına eşit oyuncular olmaksızın oyuna devam edecektir.
- 15.2.1.15 Baş Hakemin ihlal eden oyuncuyu belirleyememesi halinde, ihlal eden takım kaptanına, ihlal eden oyuncuyu belirlemesi için başvuracaklardır. Kaptan veya kaptan yardımcısının bunun için 5 saniyesi bulunmaktadır. Kaptan veya kaptan yardımcısının, bu sürede herhangi bir takım üyesini belirleyememesi halinde, kaptan, ceza için ceza kutusuna gönderilecektir.
- 15.2.1.16 Hakemler oyuna giren yedeklerin pozisyonlarına gelmelerini beklemeyecektir. Örneğin: avantajlı pak
- 15.2.1.17 Sudan değişim yapmak için çıkan oyuncular yedek olarak adlandırılır ve kendilerine takımda gereksinim duyuluncaya kadar yedek alanında beklemeleri gerekmektedir.

ŞEKİL 15A OYUN ALANI YERLEŞİM DÜZENİ: HAVUZ ÜSTÜ OYUNCU DEĞİŞTİRME



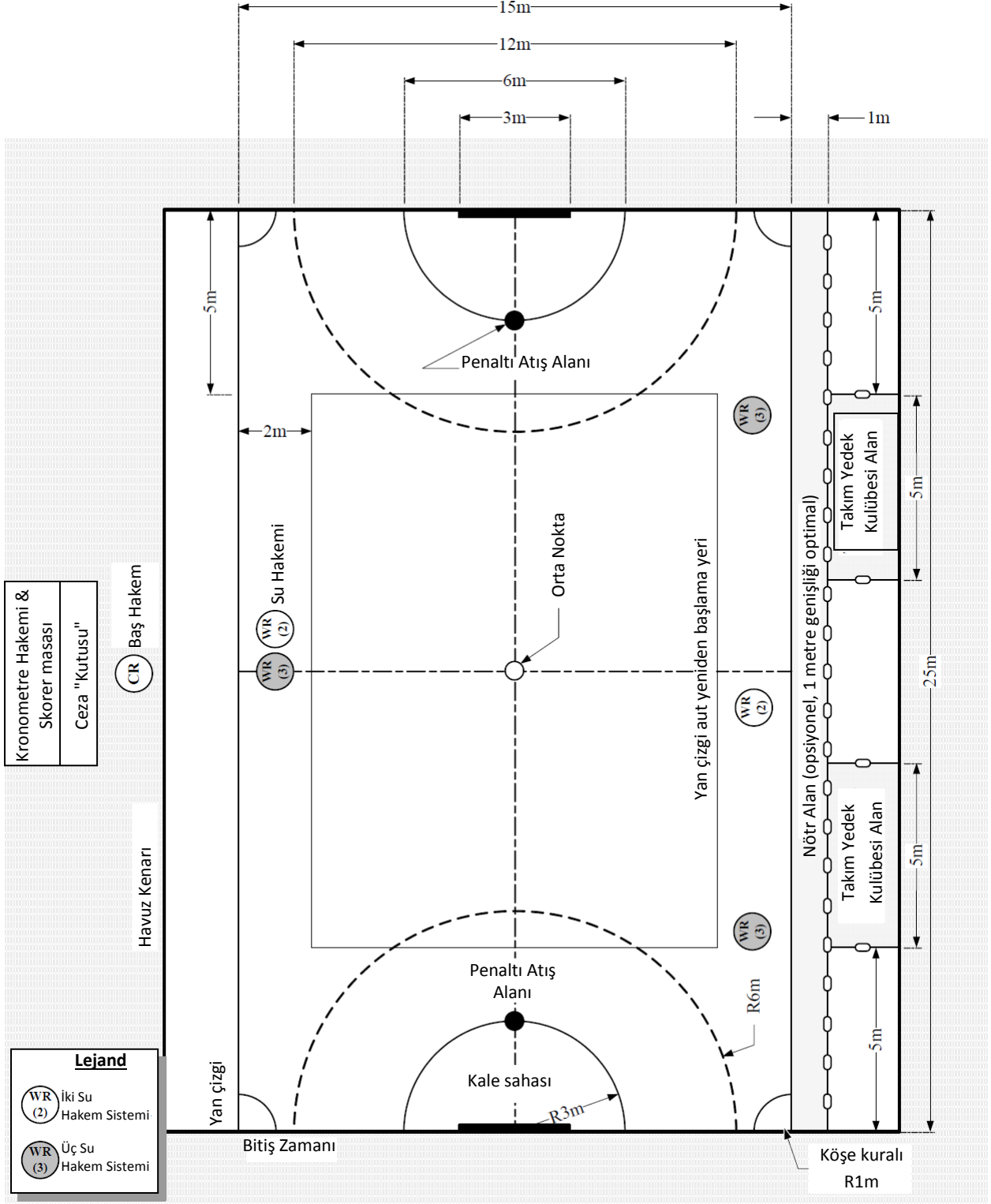


15.2.2 Su içinde Oyuncu Değişikliği (Bakınız Şekil 15B)

- 15.2.2.1 Her iki takım değişim alanı oyun alanının aynı tarafında işaretlenmiş olmalıdır. Bu kısım baş hakem ve zaman/skor hakeminin karşısında olmalı ve değişim hakemler tarafından kolaylıkla gözlemlenmelidir.
- 15.2.2.2 Oyun alanının yan çizgisi takımların değişim alanına bitişik olmamalıdır. Değişim alanı ile oyun alanı arasında bir metre genişliğinde bir geçiş bölgesi yeterlidir.
- 15.2.2.3 Her takımın değişim alanı yan çizgi boyunca 5m. genişliğinde olmalı ve takım savunduğu kalenin bulunduğu bitiş çizgisine 5m-10m uzaklıkta olmalıdır.
- 15.2.2.3.1 Kulvarlar takım değiştirme alanının kenarlarını belirleyecektir. Yan çizginin üzerinde herhangi bir kulvar bulunmayacaktır.
- 15.2.2.3.2 Oyuncuların kulvarlara tutunmasına izin verilmez.
- 15.2.2.3.3 Oyuncuların avantaj kazanmak için kulvarları hareket ettirmesi yasaktır. Bu davranış, 2 dakikalık sportmenlik dışı ceza ile sonuçlanacaktır. Uyarı verilmeyecektir.
- 15.2.2.4 Değişim için çıkacak oyuncunun şnorkeli su yüzeyine çıktığında, oyuncunun tamamen takım değiştirme alanında olacağı kabul edilmektedir.
- 15.2.2.5 Oyundan çıkmak isteyen oyuncunun şnorkeli değişim alanında görülmeden yedek oyuncu oyuna giremez. Yedek oyuncunun şnorkeli yedek değişim alanında tamamen suya battığı anda oyuna girmiş sayılır
- 15.2.2.6 Oyun başlamadığı ve pak bir oyuncunun hâkimiyetinde olmadığı sürece, Bir gol sonrası veya penaltı atışı sonrası giren oyuncuların oyun başlamadan önce ellerini bitiş çizgisine temas ettirmeleri gerekmektedir.
- 15.2.2.7 Bir maç boyunca dört oyuncu değiştirilebilir; örn: plansız değişiklik, oyundaki herhangi bir duraklamada, örn: pakın saha çizgisinin dışına çıkması, penaltı, gol, devre arası veya mola sırasında.
- 15.2.2.8 Tek seferde dört oyuncuya kadar değişiklik yapılabilir.
- 15.2.2.9 Kural ihlalinde bulunan yedekler 1 veya 2 dakika cezası alır. Takım, ihlal eden yedeklerin sayısına eşit oyuncular olmaksızın oyuna devam edecektir.
- 15.2.2.10 Baş Hakemin ihlal eden oyuncuyu belirleyememeleri halinde, ihlal eden takım kaptanına, ihlal eden oyuncuyu belirlemesi için başvuracaklardır. Kaptan veya kaptan yardımcısının bunun için 5 saniyesi bulunmaktadır. Kaptan veya kaptan yardımcısının, bu sürede herhangi bir takım üyesini belirleyememesi halinde, kaptan, ceza için ceza kutusuna gönderilecektir.
- 15.2.2.11 Hakemler kuralları ihlal eden ve oyuna giren yedeklerin pozisyonlarına gelmelerini beklemeyecektir. Örneğin: avantajlı pak.
- 15.2.2.12 Sudan değişim yapmak için çıkan oyuncular yedek olarak adlandırılır ve kendilerine takımda gereksinim duyuluncaya kadar yedek alanında beklemeleri gerekmektedir.



ŞEKİL 15B OYUN ALANI YERLEŞİM DÜZENİ: SU İÇİNDE YAN OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ



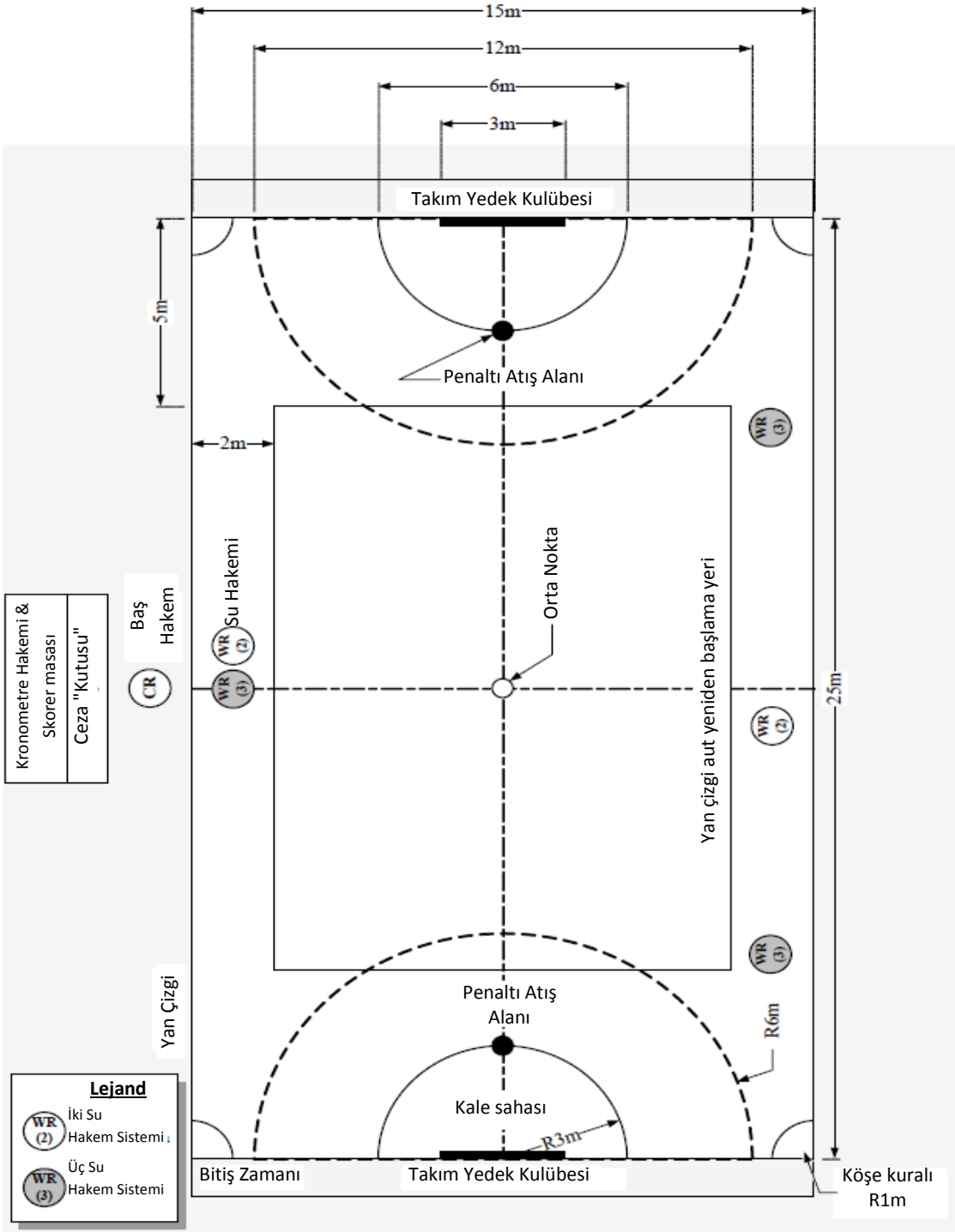


15.2.3 Bitiş Çizgisi Oyuncu Değişirme (Bakınız Şekil 15 C)

- 15.2.3.1 Bu bir turnuva için en son düşünülecek durum olup, yan değişim alanlarının uygun olmadığı durumlarda göz önüne alınmalıdır Bu form CMAS Dünya Şampiyonası/CMAS Oyunlarında asla KULLANILMAMALIDIR.
- 15.2.3.2 Takımın değişim alanı havuzdaki değişim alanı ile bitişik olmalıdır. Değişim alanı ile oyun alanı arasında boş bölge olmamalıdır.
- 15.2.3.3 Takım değişim alanı takımların savundukları kalenin bulunduğu bitiş çizgisinin arkasında yer almalıdır.
- 15.2.3.4 Değişim için çıkacak oyuncunun tamamen su yüzeyinden ayrılmış olması gereklidir.
- 15.2.3.5 Oyuncu sudan tamamen çıkmadan yedek oyuncu suya giremez. Yedek oyuncu suya temas ettiği anda oyuna girmiş sayılır.
- 15.2.3.6 Yedek oyuncular ayaklarını veya paletlerini su içerisine sokamaz.
- 15.2.3.7 Bir maç boyunca dört oyuncu değiştirilebilir; örn: plansız değişiklik, oyundaki herhangi bir duraklamada, örn: pakın saha çizgisinin dışına çıkması, penaltı, gol, devre arası veya mola sırasında.
- 15.2.3.8 Tek seferde dört oyuncuya kadar değişiklik yapılabilir.
- 15.2.3.9 Kural ihlalinde bulunan yedekler 1 veya 2 dakika cezası alır. (Tablo 17.6.6.1). Takım, ihlal eden yedeklerin sayısına eşit oyuncular olmaksızın oyuna devam edecektir.
- 15.2.3.10 Baş Hakemin ihlal eden oyuncuyu belirleyememesi halinde, ihlal eden takım kaptanına, ihlal eden oyuncuyu belirlemesi için başvuracaktır. Kaptan veya kaptan yardımcısının bunun için 5 saniyesi bulunmaktadır. Kaptan veya kaptan yardımcısının, bu sürede herhangi bir takım üyesini belirleyememesi halinde, kaptan, ceza için ceza kutusuna gönderilecektir.
- 15.2.3.11 Hakemler kuralları ihlal eden ve oyuna giren yedeklerin pozisyonlarına gelmelerini beklemeyecektir. Örneğin: avantajlı pak
- 15.2.3.12 Oyundan yedek pozisyona geçen oyuncular tekrar oyuna girmek için kendi takımlarının oyuncu değişim alanında beklemesi gerekir.



ŞEKİL 15C **OYUN ALANI YERLEŞİM DÜZENİ, BİTİŞ ÇİZGİSİ OYUNCU DEĞİŞİKLİĞİ**





15.3 Oyunun Durdurulması

- 15.3.1 Zaman tutucu hakemin zamanın bitişini baş hakeme bildirmesi üzerine baş hakem oyunu durdurma kornasına basar.
- 15.3.2 Oyun aynı zamanda baş hakem tarafından aşağıdaki durumlarda durdurulur:
- 15.3.2.1 Bir gol atıldığında,
- 15.3.2.2 Bir kural ihlalinde,
- 15.3.2.3 Bir kaza yada yaralanma durumunda,
- 15.3.2.4 Su hakemlerinin herhangi bir ihtiyacı durumunda
- 15.3.2.5 Özel bir durumda baş hakem oyunu durdurma ile yetkilidir
- 15.3.2.6 Bir Penaltı Atışı verildiğinde.
- 15.3.3 Kronometre yukarıda belirtilen durumlar dışında durdurulmaz.

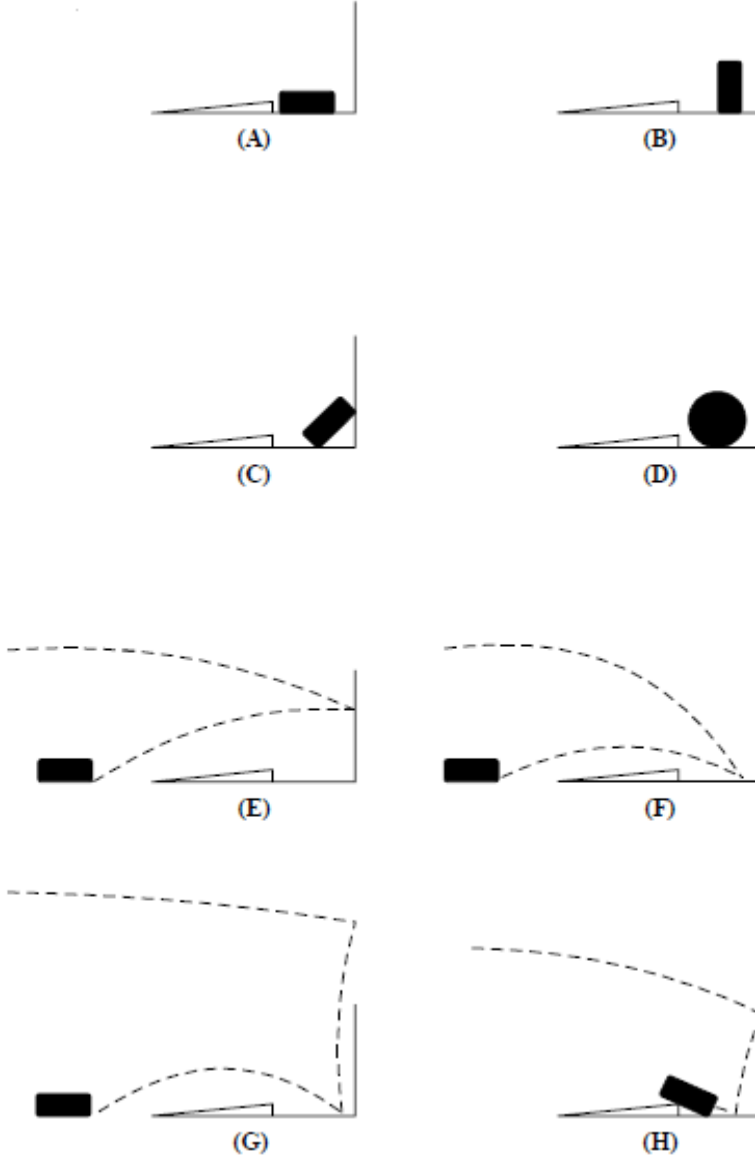
15.4 Skor Prosedürü (bakınız Şekil 15D ve 15E)

- 15.4.1 Gol pakın tamamen metal kalenin çukuruna sopa yardımıyla düşürüldüğü ve çerçevenin arkası ve/veya altıyla temas ettiği zaman gerçekleşir. Eğer pak kale çukuruna sopa dışında başka bir şeyle atıldıysa gol iptal edilir ve kural ihlali için uygun işlem yapılır.
- 15.4.2 Kalenin genişliği 120 mm olup oyun alanının bitiş uçlarına yerleştirilir. 180 mm derinliğinde ve 3 m uzunluğundadır.
- 15.4.3 Pakın tamamen bir kaleye girdiği veya kalenin arkasına veya kalenin tabanına dokunduğu gol durumlarıyla ilgili örnekler Şekil 15D'de A-H olarak adlandırılan 8 adet resimde gösterilmiştir. Gol olmayan durumlar Şekil 15E'de gösterilmiştir. I ile L arası resimler, bir kaleye tam olarak girmemiş olan pak örnekleridir. M ve N resimleri, pakın kaleye tamamen girmesine rağmen, kalenin arkasına veya dibine tam olarak dokunmadığı durumlara örneklerdir.



ŞEKİL 15D SKOR DEĞERLENDİRME: BAŞARILI

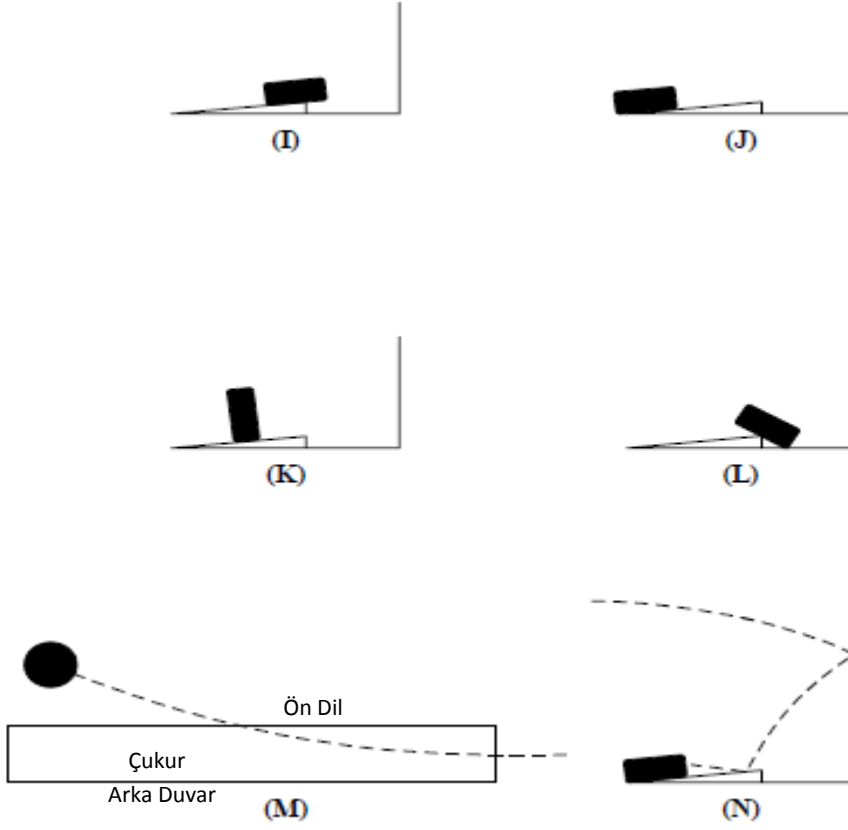
GOL





ŞEKİL 15E SKOR DEĞERLENDİRME: BAŞARISIZ

GOL DEĞİL





16 FAUL

16.1 Avantaj Kuralı

16.1.1 Oyunun herhangi bir anında hakem paka sahip takıma yapılan bir faulü görmüşse ancak bu faulü vermek takıma dezavantaj sağlayacaksa oyun devam ettirilir.

16.1.2 Avantaj kuralı uygulanmış ancak tekrar bir faul yapılmışsa hakem gecikmiş bir faul verebilir.

16.2 Oyunun Geciktirilmesi

16.2.1 Oyunu geciktirme veya yavaşlatma amacını taşıyan oyunlar faul olarak değerlendirilir.

16.2.1.1 Çeyrek daire işareti kornere aittir; pak bu alana gelince köşe kuralı uygulanır.

16.2.2 “Korner” yan ve son duvarlarının (veya yan ve son çizgilerin) birleştiği bir yer olarak tanımlanır ve merkezi yan ve son duvarların (veya yan ve son çizgiler) kesiştiği noktada olan 1 metre yarıçaplı dairesel bir yarım dairedir (kavisli köşe durumunda öngörülen kesişim noktası). Bir oyun alanında dört korner bulunmaktadır ve herhangi bir dört kornerde oyun geciktirme cezası uygulanabilir (bakınız Kural 16.2.2.1).

16.2.2.1 Aynı takıma ait iki oyuncunun pakı bir kornerde tutması ve pakı kornerden çıkarmak için herhangi bir harekette bulunmaması halinde veya bir paka rakip takımın oyuncusunun paka hakim olmasını engellenmesi halinde, Hakem oyunu durduracak veya ihlal etmeyen taraf lehine bir avantajlı pak kararı verecektir. İhlal eden taraf, ilk ihlalde bir uyarı alacak ve tüm müteakip ihlallerde, pakı kornerde tutan bir oyuncu, 1 dakika cezası alacaktır.

16.2.3 Bir oyuncu, pakı kasti olarak saha dışına atması halinde, Hakem, oyunu durduracak ve ihlal etmeyen tarafa bir avantajlı pak kararı verecektir. İhlal eden taraf bir uyarı alacak (ilk ihlal) ve ihlal eden oyuncu, 1 dakika cezası alacaktır (2. ve sonraki ihlallerde).

Paka hafif bir şekilde vurulduktan ve çizgi dışına çıkması halinde, sopa veya rakibin vücudu paka temas ederse, bu oyun geciktirme ihlali olarak değerlendirilmeyecektir.

Paka hafifçe vurulması ve sonra çizgi dışına çıkmasından sonra bir takım arkadaşının vücuduna veya sopaya temas etmesi, hakemin oyunu yavaşlatma veya geciktirmek için kasıtlı bir davranış olduğuna kanaat getirmediği sürece, oyun geciktirme ihlali olarak değerlendirilmeyecektir.

Kasıtlı temas halinde, ihlal eden tarafın ihlal için takım uyarısı almış olması halinde, pakı çizgi dışına gönderen oyuncu 1 dakika cezası alırken, paka hafifçe vuran oyuncu ceza almayacaktır.

İhlal eden takım bir veya daha fazla oyuncusunun, pakın çizgi dışına gönderilmesi sırasında bir zaman cezası almış ise, hakem çizgi dışına göndermenin, kasıtlı bir oyun geciktirme davranışı olduğuna kanaat getirebilir.

16.3 İhlaller

Oyuncular aşağıdaki kural ihlallerinden dolayı ceza alabilir:

16.3.1 Bu kurallara göre oyuna hatalı başlama.

16.3.2 Oyun alanında oyunu engelleyici pozisyonda durma



- 16.3.3 Oyun Geciktirme İhlali
- 16.3.4 Oyunda 6 oyuncudan fazla oyuncunun yer alması, oyundan ceza alan birisinin ya da maç cezası alan birisinin yerine girme, ancak Kural 15.2 'de belirtildiği üzere serbest oyuncu değiştirmeye izin verilen bir golden sonraki süre hariçtir.
- 16.3.5 Sopanın oyun alanı dışındaki kısmı ile oynamak veya oynamaya teşebbüs etmek
- 16.3.6 Pakı sopalı el veya serbest elle tutmak, pakın parmak ile yönlendirilmesi de dahildir.
- 16.3.6.1 Eğer oyuncu pak 'ı iletirmek için kasıtlı olarak ellemediyse, rastlantısal (kazara) olarak pak oyuncunun elinin arkasına değebilir.
- 16.3.7 Sopa yardımıyla pakı taşımak veya kaldırmak
- 16.3.8 Paksız rakibe herhangi bir şekilde engel olmak
- 16.3.9 Hakemlerin görüşüne göre Sportmenlik dışı bir davranışta bulunmak.
- 16.3.10 Bir golü sopanın oyun alanı dışında engellemek veya teşebbüs etmek
- 16.3.11 Pakı vücudun herhangi bir yeri veya ABC malzemesiyle saklamak bu şekilde diğer oyuncuların pakı görmesine ve ulaşmasına engel olmak.
- 16.3.12 Rakip oyuncuyu kural dışı engelleme yaparak paka sahip olma
- 16.3.12.1 İhlal eden oyuncunun paka sahip olması durumunda bile, rakibinin paka sahip olmasını engellemek için "hareketli" engellemelerin herhangi bir şeklini kullanmak; örn. diğer oyuncuyu paktan uzakta tutmak için serbest elle onu itmek; ileri doğru giderken, pakı bedeninin arkasına doğru çekmek ve paka ulaşmak isteyen başka bir oyuncuyu itmek için vücudu kullanmak. Not: Bir kişi sabit ve paka sahip iken, vücudunu bükmesi ya da pakı vücudun altına çekmesi pakın oyuncunun sopasında kaldığı sürece bir engelleme olarak kabul edilmez.
- 16.3.13 El, kol veya vücudu kullanarak rakibin stiğini engellemek, itmek yada çekmek.
- 16.3.14 Rakibin malzemesini çıkarmak veya teşebbüs etmek
- 16.3.15 Hakemlere yada oyunculara sözel yada hareketle hakaret.
- 16.3.16 Hakemin tüm kararlarına itiraz etmek.
- 16.3.17 Bir rakibe fiziksel saldırı veya kasti olarak zarar verme veya vücudun veya ekipman parçası ile bir rakibe vurma veya vurma girişimi. Bu misilleme olarak yapılan herhangi bir hareketi içermektedir.
- 16.3.18 Avantaj sağlamak için bariyeri tutmak veya çekmek.
- 16.3.19 Serbest kol ihlali.
- 16.3.20 Pakı kaleden çıkarmak
- 16.3.21 Tehlikeli Oyun.
- 16.3.22 17.3.1.2.2'ye göre penaltı kutusundan hatalı bir şekilde çıkmak (Penaltı Kutusundan suya girmek).
- 16.3.23 Pakı kuralına göre oynamak dışında sopa kullanımı.



17.0 CEZALAR.

17.1 Hakem Kararı

- 17.1.1 Herhangi bir kural ihlalinde oyun baş hakemce durdurulur. Baş hakem su hakeminin işaretini yada baş hakem kendi pozisyonundan herhangi bir kurar ihlalini gördüğünde oyun durdurulur.
- 17.1.1.1 İhlalin şiddetine bağlı olarak hakemler kendi yargılarınca ihlali devam ettiren oyuncuya ceza vermeye yetkilidir. Bunlar:
- 17.1.1.1.1 İhlal eden oyuncuya uyarı verilir (Kural 17.2)
- 17.1.1.1.2 Hakem ihlali yapan oyuncuya 1, 2 veya 5 dakika verilir (Kural 17.3).
- 17.1.1.1.3 Hakem ihlali yapan oyuncuyu oyunun kalan süresinde oynatmama (oyundan atma) cezası verilir (Kural 17.4).
- 17.1.1.2 Kural ihlali yapan oyuncuya verilen cezalara ek olarak yada alternatif olarak, hakem kural ihlali yapan takıma aşağıdaki uygulamayı yapabilir. Bunlar:
- 17.1.1.2.1 Hakem EŞİT PAK uygulaması yaptırabilir (burada pak kural ihlali yapan takımdaysa eşit pak bir ceza görevi görecektir) (Kural 17.5).
- 17.1.1.2.2 Kural ihlali yapan takımın aleyhine avantajlı pak uygulaması yaptırılabilir (Kural 17.6)
- 17.1.1.2.3 Eğer kural ihlali 3 m alanında olmuşsa ihlal yapan takım aleyhine PENALTI ATIŞI verilebilir (Kural 17.8).
- 17.1.1.2.4 Hakemler kural ihlali yapan takım aleyhine bir gol cezası verilir (Kural 17.9).
- 17.1.1.3 Eğer bir kural ihlali havuz dışında, yedek oyuncular yada takım sorumlularınca yapılmışsa, hakem yedek oyuncuya sanki bir oyuncuymuş gibi ceza verilir. Ceza alan bir yedek oyuncu, ceza alanında bekleyecektir. Ayrıca, takım sudan bir oyuncusunu çıkarmak zorundadır, böylece takım ceza süresince eksik oyuncuyla oynayacaktır.

17.2 Uyarı

- 17.2.1 Küçük ya da kazara yapılan ihlallerde, oyun hakem tarafından durdurulur. Hakem kural ihlali yapan oyuncuları veya takımı sözel olarak uyarır.
- 17.2.2 Kural ihlali yapan oyuncular veya takım uyarıldığı zaman oyunun tekrar eşit pak veya avantajlı pak durumuyla başlaması gerektiğini oyunu durduran hakem belirtmelidir.
- 17.2.3 Takımların oyun başlangıcında düdükten önce çıkmaları durumunda yine takımlar uyarılır, pak ortada kalır ve oyun Kural 17.6'ya göre tekrar başlatılır.

17.3 Süre Cezası

- 17.3.1 Büyük kural ihlallerinde yada kolektif olarak yapılan küçük ihlallerde önce oyun durdurulur, hakem ihlal yapan oyuncu/oyuncuları ceza bankına 1 dakika, 2 dakika veya 5 dakika cezası için yollar.
- 17.3.1.1 Zaman cezası oyunu durduran hakem tarafından işaret edilir, ihlal eden oyuncu gösterilir, sonra ceza kutusu işaret edilir, 1,2, 2 veya 5 parmak gösterilerek zaman cezası verilir.
- 17.3.1.1.1 İhlal eden oyuncu ceza kutusuna gelinceye kadar ceza süresi başlamaz. Ceza bankı Zaman Hakem'inin masasına bitişik yerleştirilir.
- 17.3.1.1.2 Ceza çeken oyuncu hiçbir suretle değişmez.



Sualtı Hokeyi Uluslararası Kuralları. Onuncu Baskı

- 17.3.1.1.3 Bir molada veya devre arasında (normal devre arası ve uzatma devreleri arasında), ceza alan oyuncu (maçtan atılanlar hariç) su içindeki takımlarına katılabilir.
- 17.3.1.2 Zaman cezası alan oyuncuların süresinin tutulması Zaman Hakeminin sorumluluğundadır.
- 17.3.1.2.1 Kural ihlal eden oyuncu ceza süresi dolumunda ceza hakeminin uyarısını beklemeli ve baş hakemin onayıyla orta çizgiden oyuna tekrar girmelidir. Baş Hakem veya görevlendirdiği hakem, oyuncuya bu işareti vermelidir.
- 17.3.1.2.2 Ceza çeken oyuncunun cezası bittikten sonra tekrar oyuna yavaşça orta çizgiden girecektir. Kuraldışı giriş 1 dakika cezası verilecektir.
- 17.3.1.2.3 Oyun durduğu sırada zaman cezası verilmesi halinde, zaman cezası verilen oyuncu paka her iki takımca dokunulmadan suya giremez.
- 17.3.1.3 Ceza alan oyuncunun sudan çıkması işaret edildiğinde, oyunu durduran Hakem, oyunun eşit pak, avantajlı pak veya penaltı atışı ile oyunun yeniden başlatılacağına işaret edecektir.

17.4 Maçtan Atılma

- 17.4.1 Büyük ihlaller, tekrarlanmış sportmenlik dışı davranış için önce oyun durdurulur, hakem ihlali yapan oyuncuyu uzatma devreleri dahil oyunun kalan süresi için oyundan alır.
- 17.4.1.1 Oyundan atılmayı oyunu durduran hakemce işaret edilir. Öce ihlali yapan oyuncu gösterilir, sonra ceza bankı gösterilir ve serbest kol 90 derecelik açıyla yüzün üzerinden suya dik açı yapacak şekilde sallanır.
- 17.4.1.1.1 Oyundan atılan oyuncu ceza hakemi yanında yer alan ceza bankına gitmelidir ve maç bitinceye kadar orada kalmalıdır.
- 17.4.1.1.2 Oyundan atılan bir oyuncu yedekle değişemez.
- 17.4.2 Oyundan atılan oyuncunun sudan çıkması işaret edildiğinde, oyunu durduran Hakem, oyunun eşit pak, avantajlı pak veya penaltı atışı ile oyunun yeniden başlatılacağına işaret edecektir.
- 17.4.3 Takım yetkilisi (yönetici, asistan yönetici, koç, antrenör, sualtı koçu, sağlık yetkilisi) 'nce büyük ihlal yada sportmenlik dışı bir hareket yapıldığında oyun durdurulur ve hakem ihlal yapan takım yetkilisini maçın geri kalan süresi için havuz kenarından atar. Bu karar maç bitimine kadar geçerli olacağı için bu yetkili takımına herhangi bir destekte bulunamaz.
- 17.4.4 Maçtan atılma halinde, Maç Hakemleri, oyundan hemen sonra Turnuva Jürisine bir rapor vermelidir ve Turnuva Jürisi ilgili kişi için turnuvanın süresi boyunca geçerli olabilecek başka cezaların verilip verilmeyeceğine karar verecektir.

17.5 Eşit Pak (bakınız Şekil 17A)

- 17.5.1 Küçük ve istenmeden yapılan ihlallerde veya herhangi bir diğer nedenle oyunun durdurulması halinde hakem, 17.2, 17.3 veya 17.4 Kurallarıyla birlikte eşit paka karar verebilir; öyle ki burada her iki takıma da avantaj verilmemiş olur.
- 17.5.1.1 Oyunu durduran hakem tarafından eşit paka karar verilirse, her iki kol kaldırılır, çapraz pozisyona getirilir ve parmaklar avuç içine sıkılır
- 17.5.1.2 Eşit pak kazanıldığı zaman, oyun yüzeyde aşağıdaki gibi başlar:
- 17.5.1.2.1 Pak kural ihlalinin yapıldığı yere (dibe) konur, bu nokta yan duvarlardan en az 2 m ve bitiş çizgisinden en az 5 m geride olmalıdır.



- 17.5.1.2.2 İki Su hakemi paki baz alarak hayali çizgiler oluşturur ve her iki takım paktan eşit uzakta olan bu çizgiler üzerinde yüzeyde olmalıdır (örn: şnorkel uçları yüzeyde) Oyuncular, savundukları kale ile bu hayali çizgi arasındaki oyun sahasının herhangi bir yerinde bulunabilirler.
- 17.5.1.2.3 Pak için hayali çizgi çizildikten sonra, Su Hakemleri, Su Hakemi işaret eli açık bir şekilde bir elini düz bir şekilde yukarı kaldırarak, oyunun yeniden başlayacağını Baş Hakeme bildirecektir.
- 17.5.1.2.4 Baş Hakem tarafından oyunun yeniden başlaması için işaret verildiğinde, tüm oyuncular paka doğru dalışa geçebilirler.

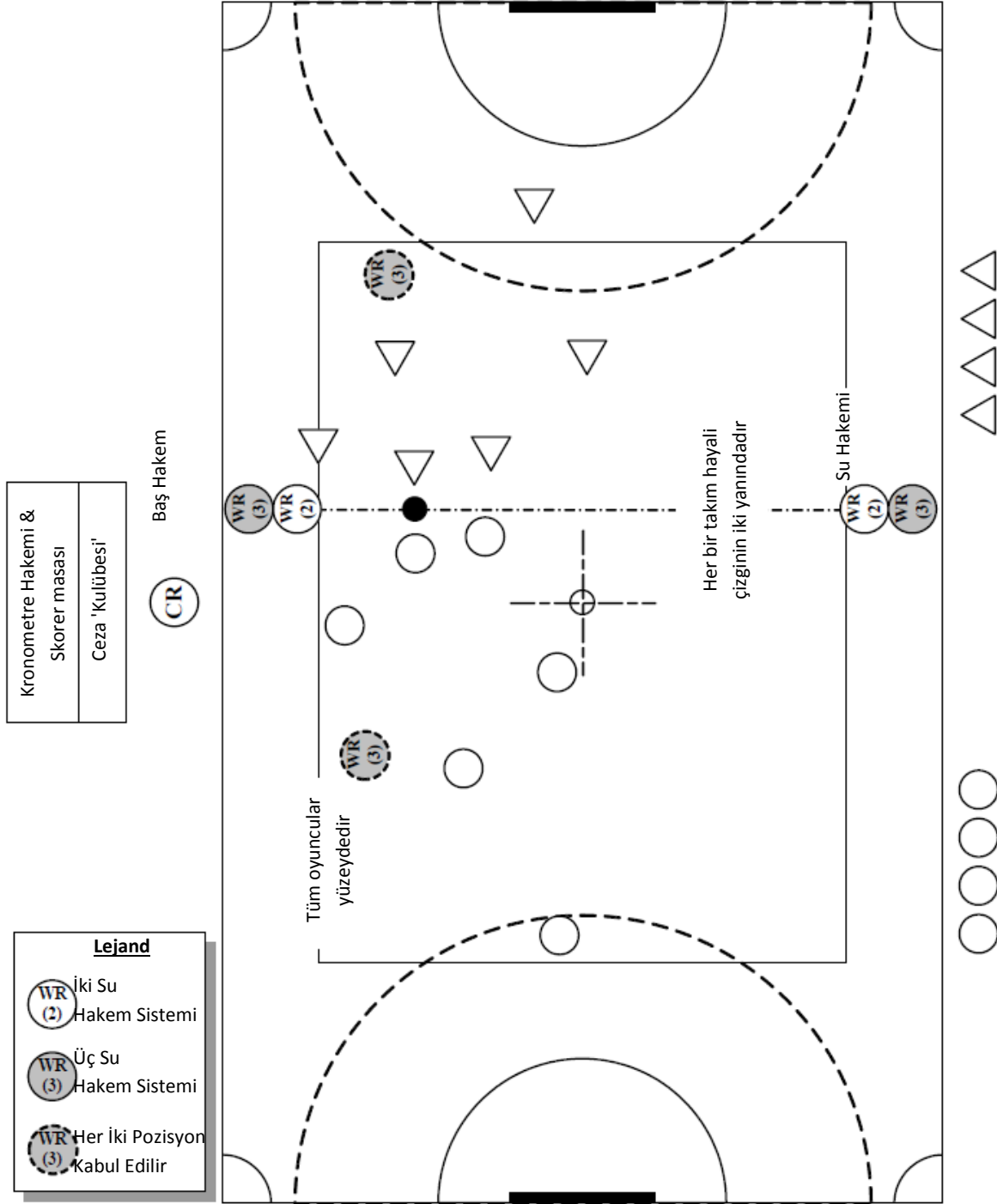
17.6 Avantaj Pak (bakınız Şekil 17B)

- 17.6.1 Oyunun durdurulduğu herhangi bir kural ihlalinde, ihlalin ciddiyetine bağlı olarak, Hakemler, ihlal eden oyuncu/oyuncuları ve/veya takımı uyarabilir, ihlal eden takım ve oyuncu/lar aleyhine avantajlı pak ve/veya zaman cezası verebilir veya ihlal eden oyuncu/oyuncuları maçtan atabilir.
- 17.6.2 Oyunu yeniden başlatmak için:
- 17.6.2.1 Pak ihlalin yapıldığı yere konur ancak ihlalin yapıldığı yer paktan uzakta bir yerdeyse, oyun tekrar başlarken oyunun ilk durdurulduğu yere pak konulur Pak asla yan çizgilerin 2 metre veya bitiş çizgisinin 5 m yakını içindeki alana konulamaz.
- 17.6.2.2 İki Su Hakemi önce kendilerini paka göre ayarlarlar, daha sonra avantajlı paki işaret etmek için, ellerini açarak oyun durdurma işareti verirler, ihlal eden takıma doğru paktan 3 m uzağa yüzerek, ihlal eden takımın ötesinde bulunması gerektiği oyun sahasının genişliğine doğru hayali bir çizgi çizer.
- 17.6.2.2.1 İhlal eden takımın oyunun başlamasından önce 3 metre kuralına uymuyorlar ve hala bu 3 metrelik alan içinde iseler, ikinci bir ceza olarak, pak ihlal eden takımın kalesine doğru bir üç metre daha ilerletilir.
- 17.6.2.3 Atak yapan takım oyuncuları paka sahip olmak için oyun alanının herhangi bir alanında yer alabilirler.
- 17.6.2.4 Her iki takımda pozisyonlarını aldıklarında, su hakemi işaret eli açık halde bir kolunu havaya dik bir şekilde kaldırarak ve diğer kol ve eli 3 metre çizgisini göstererek oyunun yeniden başlatılacağını baş hakeme bildirir.
- 17.6.3 Baş Hakem tarafından oyun başlama işareti verildiğinde, atak yapan takımın verilen işaretten sonraki 5 saniye içinde paka sahip olmalıdır.
- 17.6.3.1 Bu 5 saniyelik sürede atak yapan takımın paka sahip olamaması halinde, avantajlı pak iptal edilir. Oyun daha sonra eşit pak ile başlatılır.
- 17.6.3.2 Kuralı ihlal eden takım oyuncuları su içerisine batabilirler (dalabilirler) ancak su hakeminin çizdiği hayali 3 m çizgisini karşı takım paka sahip oluncaya kadar geçemezler.



ŞEKİL 17A

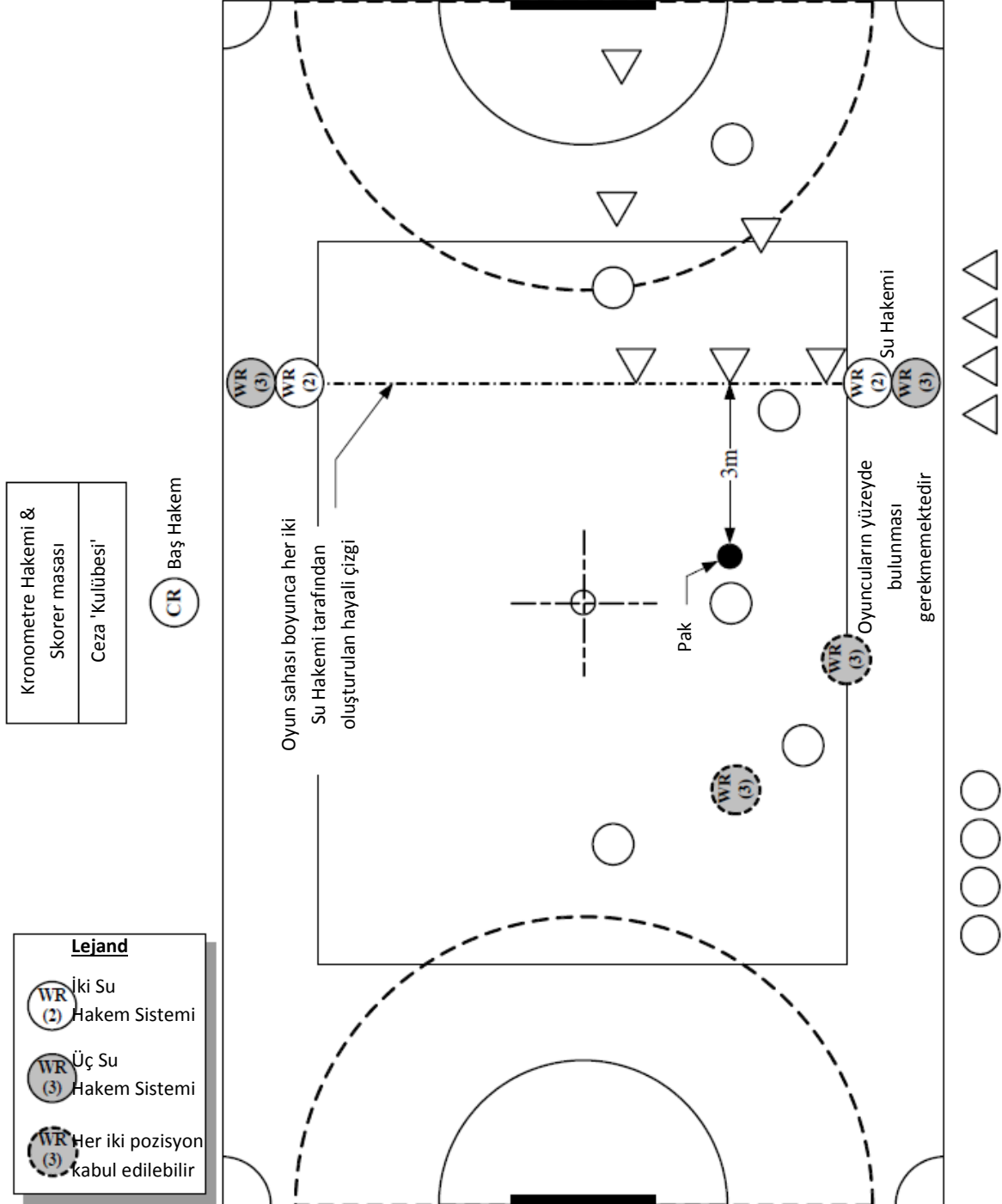
EŞİT PAK





ŞEKİL 17B

AVANTAJLI PAK





17.7 Zaman Cezaları ve İhlal Tablosu

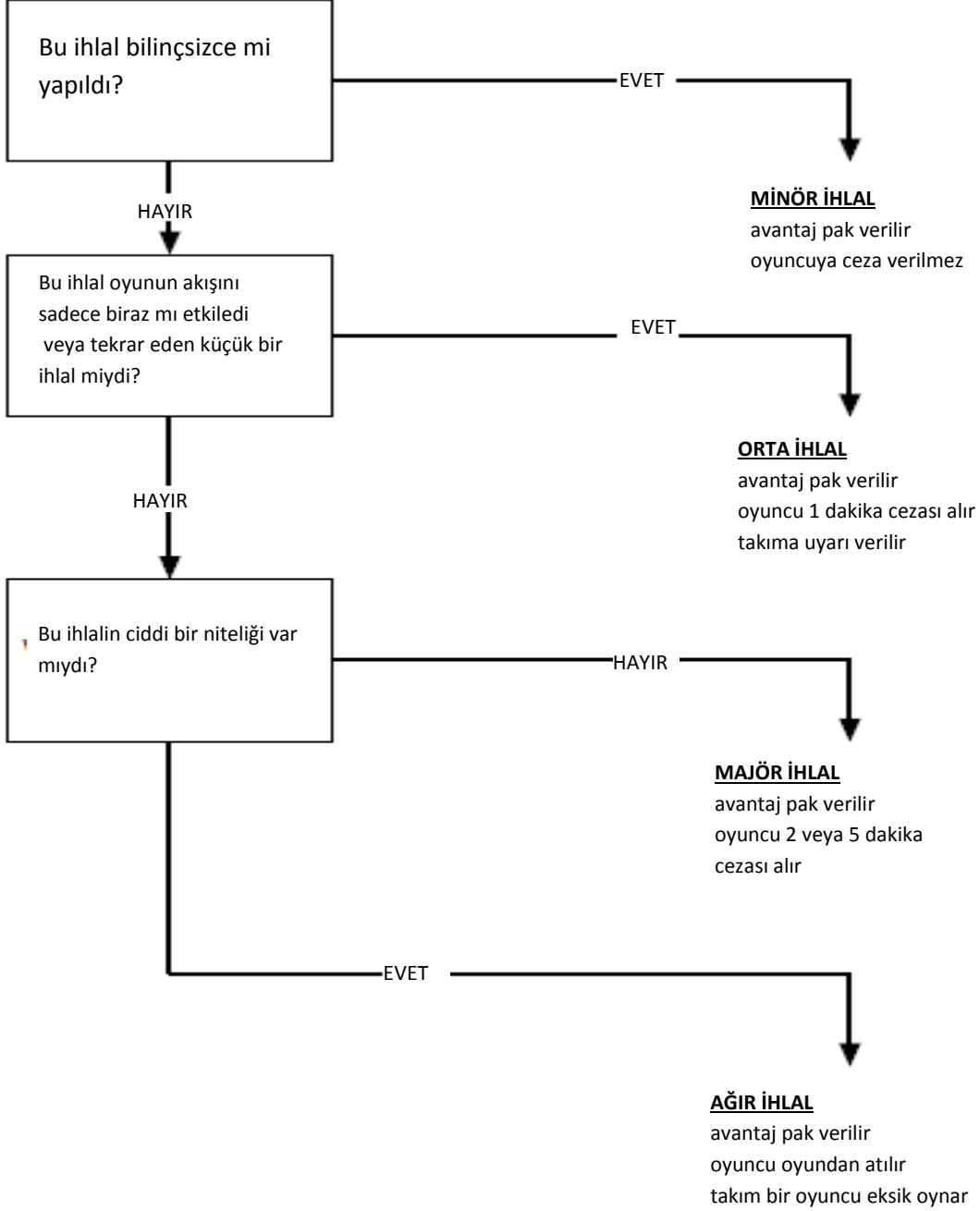
17.7.1 Aşağıdaki tablo, belirtilen kural ihlallerinden kaynaklanan cezalar için bir kılavuздur.

Kural	Faul	Birinci İhlal		İkinci İhlal		Üçüncü ve Daha Fazla İhlal		Kullanılan El İşareti
		Kasıtsız	Kasıtlı	Kasıtsız	Kasıtlı	Kasıtsız veya Kasıtlı		
16.3.1	Yanlış Başlama	Takım uyarısı	1 dakika	1 dakika	2 dakika	2 dakika	2 dakika	Kural Kıırma
16.3.2	Oyun Sahasında Dikilme	Bireysel uyarı	1 dakika	Bireysel uyarı	2 dakika	2 dakika	2 dakika	Engelleme
16.3.3	Oyunun Geciktirilmesi		1 dakika, takım üyesi		1 dakika	1 dakika	1 dakika	Oyunun Sportmenlik dışı Geciktirilmesi.
16.3.4	oyun Alanında 6 oyuncudan fazla	1 dakika	2 veya 5 dakika [gol yolunu kesmek için kullanılması halinde 5 dakika]*	1 dakika	2 veya 5 dakika [gol yolunu kesmek için kullanılması halinde 5 dakika]*	2 veya 5 dakika [gol yolunu kesmek için kullanılması halinde 5 dakika]*	2 veya 5 dakika [gol yolunu kesmek için kullanılması halinde 5 dakika]*	Kural Dışı Oyuna Girme
16.3.5	Pakı kuraldışı bir şekilde sürmek	Bireysel uyarı	Bireysel uyarı	Takım uyarısı	1 dakika	2 dakika	2 dakika	Pakı kural dışı bir şekilde sürmek
16.3.6	Pakı ile ele dokunmak	Bireysel uyarı	2 veya 5 dakika*	Bireysel uyarı	2 veya 5 dakika*	2 veya 5 dakika*	2 veya 5 dakika*	Pakı kural dışı bir şekilde sürmek
16.3.7	Pakı kaldırmak/taşımak	Bireysel uyarı	2 dakika	Bireysel uyarı	2 dakika	2 dakika	2 dakika	Pakı kural dışı bir şekilde sürmek
16.3.8	Çarparak Engelleme (Araya Girme)	Bireysel uyarı	1 dakika	uyarı veya 2 dakika*	2 dakika	2 dakika	2 dakika	Engelleme
16.3.8	Çarparak Engelleme (Önünü kesme)	Bireysel uyarı	1 dakika	uyarı veya 2 dakika*	2 dakika	2 dakika	2 dakika	Engelleme
16.3.8	Savunma yaparak engelleme	Bireysel uyarı	1 dakika	uyarı veya 2 dakika*	2 dakika	2 dakika	2 dakika	Engelleme
16.3.9	Sportmenlik Dışı Davranış		2 dk veya 5 dk veya atılma*		2 dk veya 5 dk veya atılma*	2 dk veya 5 dk veya atılma*	2 dk veya 5 dk veya atılma*	Sportmenlik dışı
16.3.10	Golün Kuraldışı bir şekilde engellenmesi	Bireysel uyarı ve a) Penaltı Atışı veya b) Penaltı golü	2 dakika ve a) Penaltı Atışı veya b) Penaltı golü	Bireysel uyarı ve a) Penaltı Atışı veya b) Penaltı golü	2 dakika veya 5 dakika a) Penaltı Atışı veya b) Penaltı golü	2 dakika veya 5 dakika a) Penaltı Atışı veya b) Penaltı golü	2 dakika veya 5 dakika a) Penaltı Atışı veya b) Penaltı golü	Pakı Kural Dışı Durdurma
16.3.11	Pakı gizleme	Bireysel uyarı	uyarı veya 1 dakika*	uyarı veya 1 dakika*	2 dakika	2 dakika	2 dakika	Engelleme
16.3.12	Gizleyerek pakı alma	Bireysel uyarı	uyarı veya 1 dakika*	uyarı veya 1 dakika*	2 dakika	2 dakika	2 dakika	Engelleme
16.3.13	Rakibi kavramak	Bireysel uyarı	2 dakika	Uyarı veya 2 dakika*	2 veya 5 dakika*	2 veya 5 dakika*	2 veya 5 dakika*	Sportmenlik dışı
16.3.14	Ekipmanı çıkarmak	Bireysel uyarı	5 dakika	uyarı veya 1 dakika*	5 dakika	Oyundan atılma	Oyundan atılma	Sportmenlik dışı
16.3.15	Hakaretler		2 veya 5 dakika*		2 veya 5 dakika*	5 dakika veya atılma*	5 dakika veya atılma*	Sportmenlik dışı
16.3.16	Hakemin kararını reddetme		2 veya 5 dakika*		5 dakika	5 dakika veya oyundan atılma veya oyunu kaybetme (oyuncu ayrılmaz ise)*	5 dakika veya oyundan atılma veya oyunu kaybetme (oyuncu ayrılmaz ise)*	Sportmenlik dışı
16.3.17	Saldırma Zarar Verme		Oyundan atılma		Oyundan atılma	Oyundan atılma	Oyundan atılma	Sportmenlik dışı
16.3.3	Pakı çizgi dışına kasten atmak	Takım uyarısı	1 dakika	Takım uyarısı	1 dakika	1 dakika	1 dakika	Yan çizgi dışı
16.3.18	Bariyerleri/kaleye tutunmak	Bireysel uyarı	1 dakika	bireysel uyarı veya 1 dakika*	2 dakika	2 dakika	2 dakika	Bariyere tutunmak
16.3.19	Serbest Elin Kural Dışı Kullanılması	Bireysel uyarı	1 dakika	bireysel uyarı veya 1 dakika*	2 dakika	2 veya 5 dakika*	2 veya 5 dakika*	Serbest Elin Kural Dışı Kullanılması
16.3.20	Pakın kalede kastı bir şekilde çıkarılması		5 dakika		5 dakika	Oyundan atılma	Oyundan atılma	Sportmenlik dışı
16.3.21	Tehlikeli Oyun (kafaya atışlar, vs)**	Takım uyarısı ve 2 dakika	Takım uyarısı ve 5 dakika	2 veya 5 dakika*	Oyundan atılma	Oyundan atılma	Oyundan atılma	Sportmenlik dışı
16.3.22	Ceza kulübesini hatalı bir şekilde terk etmek.		1 dakika		1 dakika	1 dakika	1 dakika	Kırma/Sportmenlik dışı
16.3.23	Sopayı Yanlış Kullanma	Bireysel uyarı	1 dakika	uyarı veya 1 dakika*	2 dakika	2 veya 5 dakika*	2 veya 5 dakika*	Sopayı Yanlış Kullanma

ihlal kasıtsız bir şekilde yapılamaz anlamına gelmektedir.

* hakemin belirtilen cezaları kendi takdirine göre tercih edebilir anlamına gelmektedir.

** Pakın hafifçe vurulduktan sonra sekerek kafaya isabet etmesi "Tehlikeli Oyun" değildir.



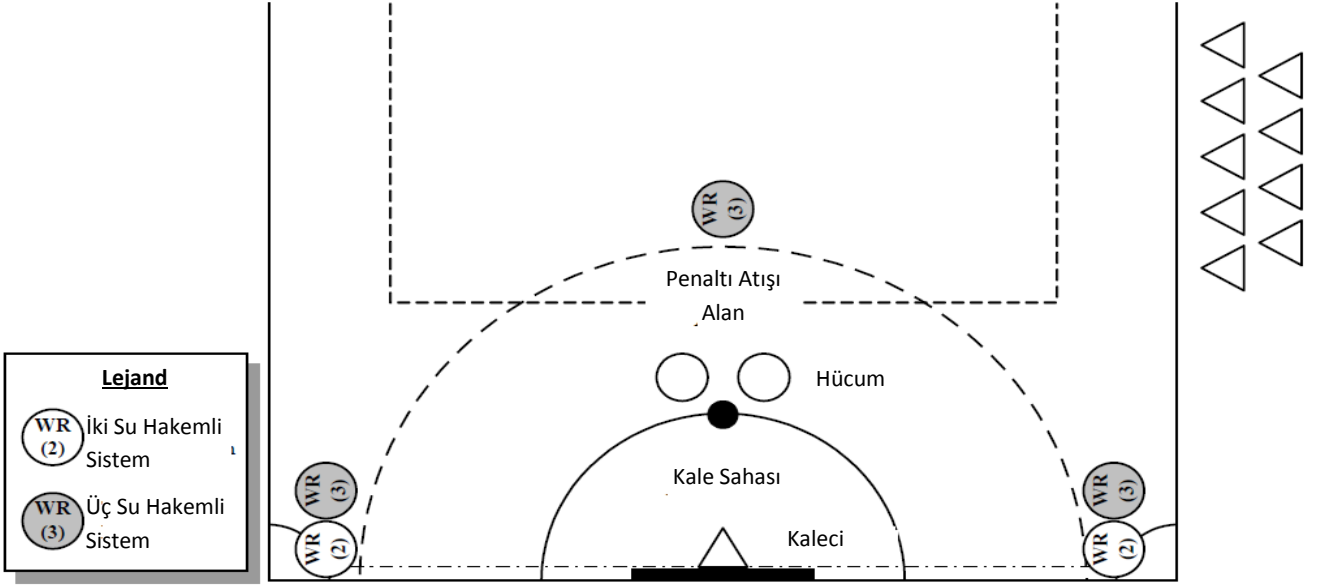


17.8 Penaltı Atışı (bakınız Şekil 17C)

- 17.8.1 3m gol alanı içerisinde golü bariz engelleyecek bir hareket savunma oyuncuları tarafından yapılırsa, su hakemi penaltıyı göstermek için eli yumruk halde ileri geri hareket halinde kaldırarak ve indirerek baş hakeme oyunu durdurmasını işaret eder. Oyun zamanı durdurulacaktır. Hakem, penaltıya neden olan oyuncuyu uyarabilir, zaman cezası verebilir veya oyundan atabilir.
- 17.8.2 Penaltı atışına hazırlık için;
- 17.8.2.1 Pak kural ihlali yapan takımın penaltı noktasına konur bu nokta havuzun bitiş çizgisinin tam ortasına paralel 3 m içeridedir.
- 17.8.2.1.1 Atak yapan takımın kaptanı kendi takım oyuncuları arasından iki oyuncu seçer, bu oyuncular su yüzeyinde ve pakın önündedirler.
- 17.8.2.2 Kural ihlali yapan takımın kaptanı oyuncular arasından bir tane kaleci seçer, bu oyuncu havuzun bitiş çizgisi üzerinde kendi kalesinin üzerinde ve sadece bir elinin duvardan tutmasına izin verilir.
- 17.8.2.3 Ceza kutusundaki oyuncular penaltı atamazlar ceza kutusuna gönderilmek üzere ceza almış oyuncularında penaltı atışı kullanamazlar.
- 17.8.2.4 Her iki takımın diğer oyuncuları kendi değişim alanlarına giderler.
- 17.8.2.5 İki su hakemi bitiş çizgisinin yakınında su yüzeyinde pozisyon alırlar. 6 m ile noktalanmış penaltı şut alanında dururlar. Üçüncü bir Su Hakeminin kullanılması halinde, Hakem atak yapan takımın iki oyuncusunun arkasında bulunur.
- 17.8.3 Baş hakem tüm oyuncu ve hakemlerin uygun pozisyonda olduklarına kanaat getirdikten sonra, işaret eli açık iken, bir kolunu dik bir şekilde kaldırarak penaltı atışı için işaret verir.
- 17.8.4 Penaltı atışı için işaret verilince;
- 17.8.4.1 Atak yapan oyuncular derhal suya dalmalı ve herhangi bir kural dahilindeki konuma ilerler (örn: savunma oyuncusunu engellememeliler). Atak oyuncusu dalıp 5 saniye içerisinde paka hakim olmalıdır. Eğer bu süre içerisinde atak oyuncusu paka sahip olamazsa penaltı hakkı kaybedilmiş olur ve penaltı atışı başarıyla savunulmuş olur.
- 17.8.4.2 Atak oyuncusu paka sahip olunca oyun aşağıdaki durumlara bağlı olarak devam eder:
- 17.8.4.3 Diğer atak oyuncusu da dalar ve her iki atak oyuncusu gol atmaya çalışırken defans yapan oyuncuda pakı penaltı atış alanından uzaklaştırmaya çalışır.
- 17.8.4.3.1. Pak defans veya atak yapan oyuncu tarafından penaltı atış alanından tamamen çıkarılır ise, oyun durdurulur ve penaltı atışı başarıyla savunulmuş sayılır. Su Hakemleri gol yok işaretleriyle işaret edecektir.
- 17.8.4.4 Penaltı atışı sonrası atak oyuncu tarafından bir ihlal yapılmışsa ihlali gören su hakemi gol yok işaretleriyle derhal oyunu durdurur. İhlal eden oyuncu, ihlal hakkında bilgilendirilecektir. Hakemin oyunu durdurmasından önce gol olması halinde bile, penaltı atışı başarıyla savunulmuş olur.
- 17.8.4.5 Penaltı atışı sonrası atak oyuncu tarafından bir ihlal yapılmışsa ihlali gören su hakemi gol yok işaretleriyle derhal oyunu durdurur. İhlal eden oyuncu, ihlal hakkında bilgilendirilecektir. Bir gol olmuş varsayılacaktır. (Madde Sayfa 43'de devam etmektedir).



ŞEKİL 17 C PENALTI ATIŞI



PENALTI ATIŞINI YAPAN VEYA SAVUNAN OYUNCULAR DIŞINDAKİ TÜM OYUNCULAR, İLGİLİ DEĞİŞİM YERLERİNE DÖNMELİDİR.



- 17.8.4.6 Savunma oyuncusu kendi kararına bağlı olarak atak oyuncuları paka sahip oluncaya kadar bir eliyle duvarı tutabilir. Savunma oyuncusunun tek amacı golü engellemek değil aynı zamanda pakı penaltı alanı dışına uzaklaştırmalıdır
- 17.8.4.7 Su hakemi; 5 saniye içerisinde atak oyuncuların paka sahip olduğunu kontrol eder, gol olduğunu veya pakın 6 m lik ceza alanı dışına uzaklaştırıldığını kontrol etmekle sorumludur. Su hakemi, gol veya gol değil ile ilgili işaretleri verecektir.
- 17.8.5. Bir penaltı atışı sonrasında, gol olması veya olmaması durumunda maç Kural 15.1'de belirtildiği gibi tekrar başlar.
- 17.8.6 Penaltı atışı verildiği zaman maç süresi dolmuş olsa bile bu atışın yapılması gerekmektedir.
- 17.8.7 Penaltı atışı yapılırken oyun durur, ayrıca tüm verilen süre cezalarının da süreleri durdurulur. Penaltı atışı sonrası gol olmuşsa yada gol başarıyla savunulmuşsa, maç ve ceza zamanları baş hakem tarafından tekrar başlatılır.

17.9 Penaltı Golü

- 17.9.1 Sadece ekstrem durumlarda, oyun alanının herhangi bir yerinde ciddi bir kural ihlalinde oyun durdurulur ve hakem kural ihlali yapan bir takım aleyhine bir gol kararı verebilir ve penaltı atışından vazgeçebilir. Böyle kural ihlalleri aşağıdaki gibidir:
- 17.9.1.1 Pakın kale çukuruna girmesini engelleyen veya kesin bir golü engelleyen ihlaller.
- 17.9.1.2 Bir penaltı atışı sırasında defans oyuncusu tarafından ihlal.
- 17.9.1.3 Bir golü engellemek için yapılan ara sırasında kural dışı değişiklikler.
- 17.9.1.4 Gol giden bir paka sahip bir oyuncuya yapılan ciddi ihlaller (örn: bir golü engellemek üzere paka sahip olan bir oyuncuyu çekmek).
- 17.9.1.5 Pakı kalenin içinden dışarı çıkarmak.
- 17.9.2 Bir penaltı golü Su Hakemi tarafından oyunu durdurarak, sıkılmış yumruk ile bir eli kaldırarak ve indirerek sonrasında her iyi eli başın üzerine kaldırarak işaret edilir.
- 17.9.3 Bir penaltı golü atıldığı zaman normal oyun tekrar başlar: pak kural 15.1'de belirtildiği üzere santraya yerleştirilir. Takımlara ikinci bir otuz (30) saniye verilmeyecektir.

17.10 Yan Çizgi Çıkışı veya Pakın Oyun Sahasını Terk etmesi

- 17.10.1 Eğer pak oyun alanının dışına çıkarsa, hakem oyunu durdurur, duruma göre ya eşit pak kararı yada ihlali yapan takımın aleyhine avantajlı pak kararı verecektir. Eşit pakla yeniden başlama, hakemin görüşüne göre, her iki takımın da pakın saha dışına çıkmasına neden olması halinde yapılacaktır. Diğer durumlarda, pakın oyun sahasını terk etmesinden önce sopasıyla paka dokunmuş olan son oyuncu, ihlal eden oyuncu olarak kabul edilecek ve rakip takıma avantajlı pak verilecektir. Bu durumda, oyun geciktirilmesi cezası verilebilecektir (bakınız Kural 16.2.3).
- 17.10.2 Pak oyun sahasını terk ettiği noktadan 2 metre içeriye konulacak, ancak pakın bitiş çizgisinin 5 metre dahilinde dışarı çıkarsa pak bitiş çizgisinden 5 metre içeriye ve sınır çizgisinin 2 metre içine konulacaktır.



17.11 Hatalı Başlamalar

17.11.1 Oyuna erken başlama. Ayrıca bakınız 16.1.1

Başlangıç: Avantajlı pak (orta alandan ihlali yapan takımın sahasına doğru).

Eşit Pak: Avantajlı pak ihlali yapan takım aleyhine verilir

Avantajlı Pak: pakın 3 m daha ileriye ihlal yapan takım aleyhine götürülmesi (bunun, bitiş çizgisinden 5 metrede olması halinde pak yanlardan santraya konulacaktır).

17.12 Engelleme

17.12.1 Oyuncunun diğer oyuncunun paka giden yolunu engellemeye çalışması halinde oyuncu engelleme yapıyor olacaktır.

17.12.2 Pak flikle ileriye doğru uzaklaştırıldığında ve rakip oyuncunun dönmesi ancak paka doğru yönelmediği durumlarda olur

17.13 Tehlikeli Oyun

17.3.1 Su Hakeminin, pakın kasıtlı olarak tehlikeli bir şekilde oynanmasına karar vermesi halinde, Su Hakemi 2 veya 5 dakika cezası verecek veya oyuncuyu maçın geri kalanı için oyundan atacaktır (Tablo 17.7.1).



18.0 ULUSLARARASI KURALLAR DİREKTÖRLERİ

Kurallar, Versiyon 1.2 metni burada sona ermektedir.
Bu baskı önceki tüm baskıların yerine geçer.

Bu dokümanda yer alan resimlerin kullanılması için, jamie@petrellyn.com adresinden e-posta ile veya sitesini <http://www.petrellyn.com> ziyaret ederek Teknik Editör (Jamie Phillips) ile temasa geçebilir.

Simon Talbot

225 Nelson Road
Mount Nelson.
Tasmania 7007
Avustralya

Dünya Kurallar Direktörü

Gilles Renaison

Saint Phy
97120 Saint-Claude
Guadeloupe
Fransa

Dünya Kurallar Direktör Yardımcısı
Fransızca Baskısı

Woody Lee

Smithsonian Marine Station
701 Seaway Dr.
Fort Pierce, FL 34949
ABD

Dünya Kurallar Direktör Yardımcısı
İngilizce Baskısı

Maria Callado Egea

Orchideeveld 11
2914 PM Nieuwerkerk aan den IJssel
Hollanda

Dünya Kurallar Direktör Yardımcısı
İspanyolca Baskısı

Jamie Phillips

Passeig Valldaura 178
Casa 1, 3^o 3^a
08042 Barcelona
İspanya

Dünya Kurallar Direktör Yardımcısı
Teknik Editör



19.0 (AYRILDI)