

***ФЕДЕРАЦИЯ ПЛЯЖНОГО И МИНИ ВОДНОГО ПОЛО РОССИИ***

**ПРАВИЛА ИГРЫ  
В МИНИ ВОДНОЕ ПОЛО**

*Москва, 2009г.*

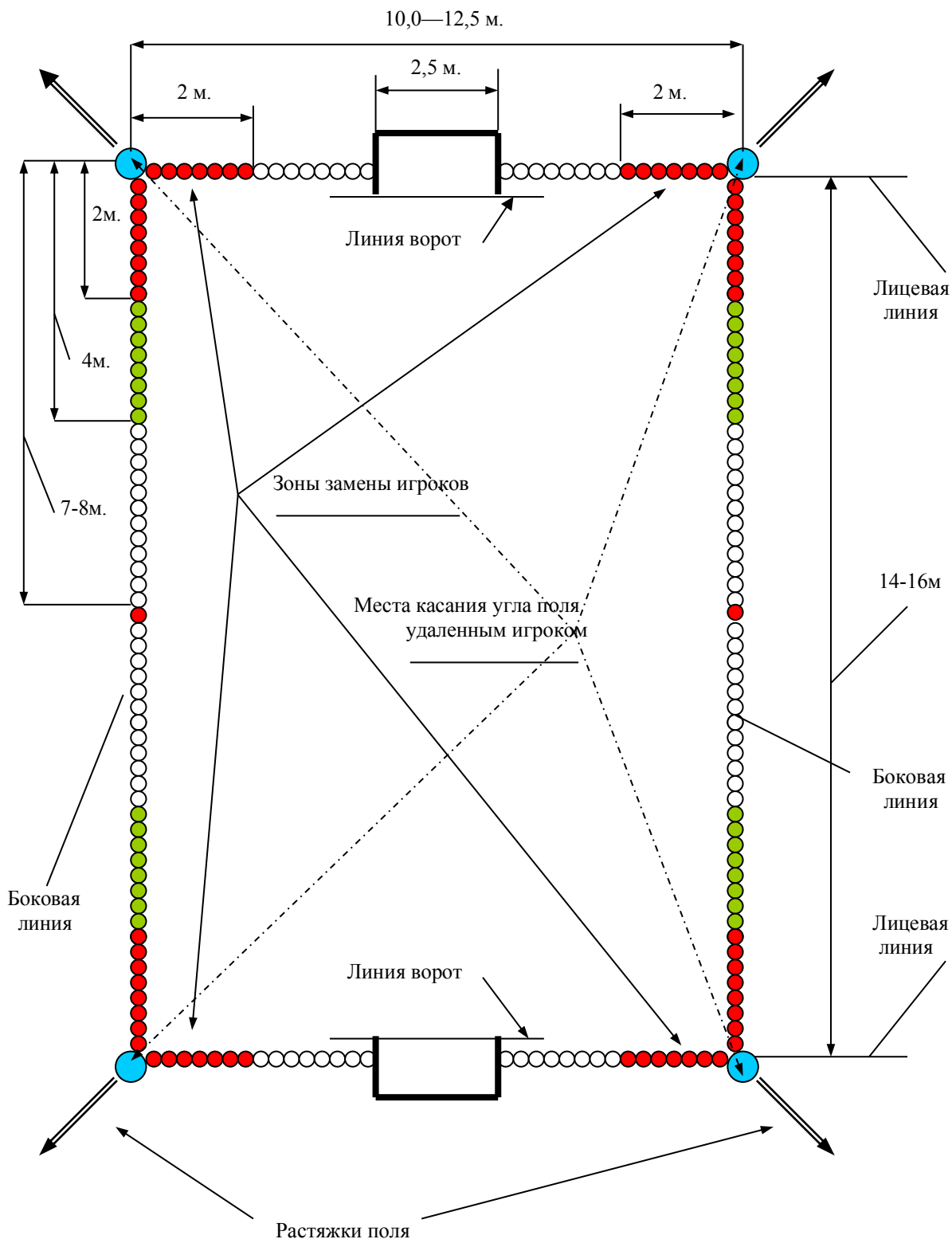
**ПРАВИЛА ИГРЫ В МИНИ ВОДНОЕ ПОЛО**

МВП 1	Игровое поле и оборудование
МВП 2	Ворота
МВП 3	Мяч
МВП 4	Шапочки
МВП 5	Команды
МВП 6	Судейская коллегия
МВП 7	Судья игры
МВП 8	Судьи на линии ворот
МВП 9	Секретари
МВП 10	Продолжительность игры
МВП 11	Тайм-ауты
МВП 12	Начало игры
МВП 13	Взятие ворот
МВП 14	Возобновление игры после взятия ворот
МВП 15	Броски от ворот
МВП 16	Угловые броски
МВП 17	Спорные броски
МВП 18	Свободные броски
МВП 19	Простые ошибки
МВП 20	Грубые ошибки
МВП 21	Наказание 4-х метровым штрафным броском
МВП 22	Выполнение 4-х метрового штрафного броска
МВП 23	Травмы

## МВП 1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ (ПОЛЕ) И ОБОРУДОВАНИЕ

МВП 1.1 Организация, проводящая соревнования, отвечает за правильные размеры и маркировку поля для игры и обеспечивает всеми необходимыми креплениями и оборудованием.

МВП 1.2 Размеры и разметка игрового поля (далее - поля) должны соответствовать следующей схеме:



**МВП 1.3** Расстояние между лицевыми линиями поля в каждом конце поля должно быть не менее 14 метров и не больше 16 метров. Ширина поля должна быть не более 12,5 метров и не менее 10 метров. Линия ворот на каждой стороне поля должна выступать вперед от лицевой линии на 0,3 м.

Судья игры должен находиться на той же стороне, где находится судейский стол, угловые судьи должны находиться (по возможности) на противоположной стороне.

**МВП 1.4** На обеих боковых линиях поля должны быть нанесены четкие отметки или находиться буи:

- красного цвета – на 2 м от линии ворот и на средней линии поля;
- зеленого цвета – на 4 м от линии ворот;

Боковые линии поля должны быть:

- красного цвета – от линии ворот до отметки 2 м;
- зеленого цвета – от отметки 2 м до отметки 4 м;
- белого цвета – от отметки 4 м до середины поля;

**МВП 1.5** Зоны замены игроков отмечаются на лицевых линиях поля красными отметками (буями), каждая зона находится на расстоянии 2м. от каждого угла поля в сторону ворот. Это зоны являются зонами входа в игру игроков (зонами входа). Когда удаленный игрок сам же и возвращается в игру, он должен коснуться места пересечения лицевой и боковой линий и только после этого может вернуться в игру.

**МВП 1.6** Мяч оказывается вне игры (в ауте), когда он полностью пересечет лицевую или боковую линии поля.

## **МВП 2 ВОРОТА**

**МВП 2.1** По обеим сторонам поля на линиях ворот устанавливаются две стойки и перекладина ворот прямоугольной формы толщиной 0.075м., обращенные в сторону поля и окрашенные в белый цвет. Они должны быть установлены строго посередине лицевой линии поля и на расстоянии не менее 0,3м. от границ поля.

**МВП 2.2** Расстояние между стойками ворот должно быть 2,5м. Если глубина бассейна или водоема составляет 1,5м. или более, то нижний край перекладины должен находиться на высоте 0,8м над поверхностью воды. Если же глубина будет менее 1,5м., то нижний край перекладины должен отстоять от дна на 2,3м.

**МВП 2.3** К стойкам и перекладине ворот должна надежно крепиться мягкая сетка, закрывающая всю площадь ворот, и она должна быть закреплена таким образом, чтобы обеспечить по всему пространству ворот не менее 0,3м. свободного пространства позади линии ворот.

## **МВП 3 МЯЧ**

**МВП 3.1** Мяч должен быть круглым и иметь воздушную камеру с закрывающимся ниппелем. Мяч должен быть без наружных отслоений, водонепроницаемый и не покрытый жиром или подобным веществом.

**МВП 3.2** Вес мяча должен быть от 350 до 400 граммов, а длина его окружности от 65 до 67см..

## **МВП 4 ШАПОЧКИ**

**МВП 4.1** Одна из играющих команд играет в шапочках белого цвета, другая – в шапочках контрастного (но не красного, а желательно - синего) цвета. Вратари играют в шапочках красного цвета. Шапочки должны быть надеты и завязаны под подбородком во время всей игры. Если игрок во время игры потеряет шапочку или, если шапочка или другой предмет экипировки спортсмена придет в негодность, то он должен заменить шапочку или этот другой предмет экипировки во время следующей остановки игры (остановка игры не должна давать преимущество ни одной из команд).

**МВП 4.2** Шапочки должны иметь прочные ушные протекторы, которые будут одного цвета с шапочками команды. Протекторы на шапочках вратарей могут быть красного цвета.

**МВП 4.3** На каждой стороне шапочек должны быть нанесены номера с высотой цифр 0.10м. Вратарь должен иметь шапочку с номером 1, а остальные игроки – с номерами от 2 до 10. Запасной вратарь должен играть в красной шапочке под номером 13. Игрокам не разрешается менять номер во время игры, за исключением разрешения судьи игры и при уведомлении секретаря.

**МВП 4.4** Для международных матчей на шапочках спереди должна нанесена трехбуквенная аббревиатура страны (а, возможно - и национальный флаг). Высота букв аббревиатуры должна быть 0,04м.

## **МВП 5 КОМАНДЫ**

**МВП 5.1** Каждая команда должна состоять:

- мужская - из четырех игроков и не более шести резервных (запасных) игроков;
- женская или юношеская - из пяти игроков и не более шести резервных (запасных) игроков.

Одним из игроков каждой команды должен быть вратарь, играющий во вратарской шапочке. Команда, играющая с менее чем четырьмя (мужчины) или пятью игроками (женщины и юноши) может не иметь вратаря.

**МВП 5.2** Все игроки, не принимающие участия в игре, должны находиться вместе с тренерами и официальными лицами на скамейке своей команды и не должны покидать ее с момента начала игры, за исключением перерывов между сетами игры и во время таймаутов или для произведения замены игроков. Главный тренер атакующей команды имеет право продвигаться к лицевой линии поля у своих ворот. Команды меняются сторонами после каждого сета и в третьем сете после второго гола, забитого в ворота одной команды.

**МВП 5.3** Капитаны команд являются игроками своих команд, и каждый из них отвечает за поведение и дисциплину игроков своей команды.

**МВП 5.4** Игроки должны играть в непрозрачных двойных плавках или купальниках. Перед началом игры игроки должны снять с себя любые предметы, которые могут нанести травму сопернику.

**МВП 5.5** Ногти игроков должны быть коротко подстрижены. Игроки не должны наносить на тело жир или другое подобное вещество. Если судья обнаружит это перед игрой, он должен заставить игрока немедленно удалить это вещество. Начало игры при этом не задерживается. Если такое нарушение будет обнаружено после начала игры, то

нарушитель удаляется до конца игры с правом замены, а запасному игроку разрешается войти в игру немедленно из зоны для замены игроков у своих ворот.

**МВП 5.6** Игрок может быть заменен в любое время игры. Запасной игрок может войти в игру из той же зоны для замены игроков, в которой отчетливо появится над водой заменяемый игрок. Если по этому правилу заменяется вратарь, то запасной игрок должен надеть шапочку вратаря. Никакая замена по этому правилу не должна проводиться в период между назначением и проведением 4-х метрового штрафного броска, за исключением тайм-аута.

**МВП 5.7** Запасной игрок может войти в поле с любого места:

- во время перерывов между сетями, включая перерыв в 3-м сете после второго гола, забитого в ворота одной команды;
- после взятия ворот;
- во время тайм-аута;
- для замены игрока получившего травму, или у которого появилась кровь.

**МВП 5.8** Запасной игрок должен быть готов выйти на замену без задержки. Если он не готов к замене, то игра продолжается без него, а этот игрок может затем выйти в поле в любое время из зоны замены игроков.

**МВП 5.9** Вратарь, замененный запасным игроком и возвратившийся затем в поле, может играть на любой позиции.

**МВП 5.10** Если вратарь покидает игру по причине медицинского характера, то судья игры должен разрешить немедленную его замену при условии, что один из игроков наденет шапочку вратаря.

**МВП 5.11** Вратарю не разрешается выходить за половину поля своей команды, он может играть двумя руками только в пределах своей четырехметровой зоны.

## **МВП 6 СУДЕЙСКАЯ КОЛЛЕГИЯ**

**МВП 6.1** В соревнованиях по мини водному поло, проводимых Федерацией, судейская коллегия состоит из одного судьи игры, двух судей на линиях ворот, трех секретарей, причем каждый из них наделяется соответствующими полномочиями и обязанностями. Наличие такой судейской коллегии обеспечивается там, где это возможно.

**МВП 6.2** Для всех остальных соревнований минимальный состав судейской коллегии может быть следующим:

- один судья игры
- один секретарь

## **МВП 7 СУДЬЯ ИГРЫ**

**МВП 7.1** Судья игры полностью контролирует игру, начиная от входа команд на поле и до их выхода из него. Его контроль над игроками должен быть полным в течение всего времени нахождения судей и команд в бассейне. Все его решения окончательны и обязательны для выполнения.

Судья игры интерпретирует происходящее в игре в соответствии с тем, что он видит, избегая решений, основанных на предположениях.

Для судейства игр судья игры может использовать судейский флаг (белый и синий флажки, каждый размером 20 x 30см, закрепленные на одном древке длиной 70см.).

**МВП 7.2** Судья игры подает сигнал свистком о начале и возобновлении игры, о взятии ворот, о бросках от ворот, угловых бросках, штрафных бросках, спорных бросках и о нарушениях правил. Судья игры может изменить свое решение при условии, что он сделает это до возвращения мяча в игру.

**МВП 7.3** Судья игры должен воздерживаться от объявления нарушения правил, если, по его мнению, это объявление нарушения будет в пользу команды, игрок которой нарушил правила. Судья игры не должен фиксировать простую ошибку, если у команды остается возможность продолжать атаковую игру.

**МВП 7.4** Судья игры имеет право удалить из бассейна любого игрока, тренера, зрителя и любое официальное лицо, чье поведение препятствует ему выполнять свои обязанности соответствующим и независимым образом, и в соответствии с данными правилами - прекратить игру, если кто-либо из них отказывается подчиниться его решению. В этом случае победа в игре со счетом 2:0 в двух сетах присуждается команде противника.

**МВП 7.6** Судья игры имеет право покинуть игру в любое время, если, по его мнению, поведение игроков, официальных лиц, зрителей или другие обстоятельства препятствуют проведению игры. Если судья игры покидает игру, то он должен доложить о своих действиях в соответствующую инстанцию.

## **МВП 8 СУДЬИ НА ЛИНИИ ВОРОТ**

**МВП 8.1** Судьи на линии ворот находятся на противоположной от судейского стола стороне.

**МВП 8.2** В обязанности судей на линии ворот входит подавать сигнал:

- при броске от ворот - указанием рукой направления атаки;
- при угловом броске - указанием рукой направления атаки;
- о взятии ворот - скрещенными руками;
- о неправильном возвращении в игру удаленного игрока или неправильно произведенной замене - поднятием обеих рук вертикально вверх;

**МВП 8.3** Каждый судья на линии ворот должен иметь запас мячей. При выходе мяча за пределы поля судья на линии ворот должен немедленно вбросить новый мяч вратарю или игроку оборонявшейся команды (для броска от ворот) или игроку атакующей команды (для углового броска) в зависимости от того, что укажет судья игры.

## **МВП 9 СЕКРЕТАРИ**

**МВП 9.1** В обязанности секретарей входит:

- вести протокол игры, в т.ч. регистрировать: перечень игроков обеих команд, счет игры, количество и время тайм-аутов, время перерывов между сетами, грубые ошибки, 4-х

метровые штрафные броски и подавать сигнал свистком после истечения 45 сек. в тайм-аутах и после их окончания.

- сигнализировать свистком о каждом неправильном возвращении в игру удаленного игрока или неправильном входе заменяющего игрока (в т.ч. после сигнала судьи на линии ворот о неправильном входе игрока в игру). Такой сигнал немедленно останавливает игру.

## **МВП 10 ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ**

МВП 10.1 Игра состоит из трех сетов без ограничения времени. В сете побеждает команда, забившая в ворота соперника 4 гола. Команда, победившая в двух сетах, объявляется победителем игры. Команды должны меняться сторонами после 1-го сета и в 3-м сете после 2-го гола, забитого в ворота одной команды.

МВП 10.2 Перерывы между первым, вторым и третьим сетом, а также перерыв в третьем сете после второго забитого в ворота одной команды гола, будут по две минуты.

## **МВП 11 ТАЙМ-АУТ**

МВП 11.1 Каждая команда имеет право на три тайм-аута в течение игры. Продолжительность тайм-аута - 1 минута. Тайм-аут может быть запрошен главным тренером или капитаном команды, владеющей мячом, в любое время, включая период после пропущенного гола, возгласом «тайм-аут!» и жестом руки в форме буквы «Т», обращенным к секретарю или судье игры. Если тайм-аут запрошен, то секретарь или судья игры должны немедленно остановить игру свистком, а игроки должны немедленно вернуться на свои половины поля.

МВП 11.2 После окончания тайм-аута команды располагаются на своих половинах поля, а игра начинается, как при начале игры, командой, которая должна владеть мячом, по свистку судьи вводом мяча в игру с центра поля, за исключением случаев, если тайм-аут запрошен перед выполнением 4-х метрового штрафного или углового бросков. Тогда эти броски выполняются после окончания тайм-аута.

МВП 11.3. Если команда, владеющая мячом, запрашивает дополнительный тайм-аут, на который она не имеет права, игра должна быть остановлена, и затем возобновлена введением мяча в игру на средней линии игроком команды соперника.

МВП 11.4. Если команда, не владеющая мячом, запрашивает тайм-аут, то игра должна быть остановлена, а в пользу команды соперника назначается 4-х метровый штрафной бросок.

## **МВП 12 НАЧАЛО ИГРЫ**

МВП 12.1 Игра в 1-м и 3-м сетах начинается по свистку судьи игры вводом мяча в игру с центральной линии поля командой, выступающей в белых шапочках. Во 2-м сете и в 3-м сете после второго забитого в ворота одной команды гола, мяч вводит в игру противоположная команда. Цвет шапочек определяется согласно расписанию игр. В белых шапочках играют команды, стоящие первыми в парах играющих команд в расписании игр.

МВП 12.2 При начале каждого сета игроки должны располагаться на своих половинах поля. Никакая часть тела игроков не должна выступать за центральную линию поля на уровне воды. Мяч вводится в игру с центра поля по свистку судьи игры.



## **МВП 13      ВЗЯТИЕ ВОРОТ**

МВП 13.1      Взятие ворот засчитывается, когда мяч целиком пересечет линию ворот между стойками и под перекладиной ворот.

МВП 13.2      Гол может быть забит с любого места поля, при этом вратарю не разрешается заплывать и касаться мяча за средней линией поля.

МВП 13.2      Гол может быть забит любой частью тела, кроме кулака. Гол может быть забит введением мяча в ворота. В начале игры и при любом ее возобновлении, по крайней мере, два игрока (из любой команды, но не считая касания мяча вратарем защищающейся команды) должны намеренно сыграть или дотронуться до мяча, за исключением выполнения:

- 4-х метрового штрафного броска;
- броска со свободного по своим воротам;
- немедленного броска от ворот;
- немедленного броска со свободного, присужденного на половине поля атакующей команды;
- немедленного углового броска.

Гол может быть забит со свободного броска с половины поля атакующей команды. Если игрок вводит мяч в игру броском по воротам, предварительно подбросив мяч себе или после дриблинга мяча, то гол засчитывается только при условии, если мяча коснулся намеренно любой другой игрок, не считая вратаря защищающейся команды.

Если при присуждении свободного броска за нарушение, совершенное на половине поля атакующей команды, а мяч оказался на половине поля обороняющейся команды или ближе к ее воротам, то гол по этому правилу может быть забит немедленным броском после возвращения мяча:

- к месту нарушения правил;
- к любой другой точке на линии места нарушения правил;
- к еще более дальнему от ворот обороняющейся команды месту;

Гол не может быть забит по этому правилу при возобновлении игры после:

- тайм-аута;
- взятия ворот;
- травмы, включая кровотечение;
- замены шапочки;
- затребования мяча судьей игры;
- выхода мяча за пределы поля, исключая немедленный бросок от ворот;
- любой другой задержки игры;

## **МВП 14      ВОЗОБНОВЛЕНИЕ ИГРЫ ПОСЛЕ ВЗЯТИЯ ВОРОТ**

14.1      После взятия ворот игроки должны занять места на своих половинах поля. Никакая часть тела игроков не должна заходить на уровне воды за среднюю линию. После свистка судьи мяч вводится в игру с центра поля.

## **МВП 15      БРОСКИ ОТ ВОРОТ**

**МВП 15.1** Бросок от ворот назначается в случаях, когда мяч полностью пересекает лицевую линию поля:

- а) но не между стойками и под перекладиной ворот и, не коснувшись перед этим игрока защищающейся команды;
- б) между стойками и под перекладиной ворот или ударившись в стойку, перекладину, или во вратаря или игрока защищающейся команды непосредственно после:

- свободного броска, присужденного на половине поля обороняющейся команды;
- свободного броска, присужденного на половине поля атакующей команды и выполненного не в соответствии с правилами;
- броска от ворот, не выполненного немедленно;
- углового броска, выполненного не в соответствии с правилами.

**МВП 15.2.** Бросок от ворот может быть выполнен любым игроком защищающейся команды с любого места в пределах своей 2-х метровой зоны. Бросок от ворот, проведенный не в соответствии с этим правилом, должен быть повторен.

*Примечание: Бросок от ворот должен быть выполнен игроком, находящимся ближе всех к мячу.*

При проведении свободного броска или броска от ворот, не должно быть преднамеренных задержек, а броски должны проводиться таким образом, чтобы другие игроки могли видеть момент отрыва мяча от руки игрока, проводящего бросок. Бросок от ворот, проведенный не в соответствии с этим правилом, должен быть повторен.

## **МВП 16 УГЛОВЫЕ БРОСКИ**

**МВП 16.1** Угловой бросок присуждается при условии, что мяч полностью пересечет лицевую линию поля, но не между стойками и под перекладиной ворот, а последним его коснулся игрок или вратарь защищающейся команды.

**МВП 16.2** Угловой бросок выполняется игроком атакующей команды от 2-х метровой отметки на стороне поля, ближайшей к тому месту, где мяч пересек лицевую линию. Бросок выполняется не обязательно ближайшим игроком, но должен быть выполнен без ненужной задержки.

**МВП 16.3** При выполнении углового броска игроки атакующей команды не должны находиться в пределах 2-х метровой зоны.

**МВП 16.4** Угловой бросок, выполненный не с положенного места или до того, как игроки атакующей команды покинут 2-х метровую зону, должен быть повторен.

**МВП 16.5** Непосредственно с углового броска гол может быть забит только непрерывным движением руки.

## **МВП 17 СПОРНЫЙ БРОСОК**

**МВП 17.1** Спорный бросок назначается, когда:

- два игрока противоположных команд одновременно совершают простые ошибки, что не дает судье игры возможности определить, кто из них первым нарушил правила;

- когда мяч касается какого-либо препятствия в пределах поля;

**МВП 17.2** Судья игры бросает мяч между двумя игроками противоположных команд, выбранными произвольно по одному с каждой стороны, таким образом, чтобы оба игрока имели равные шансы овладеть мячом. Мяч при спорном броске вбрасывается в воду приблизительно напротив того места, где возникла спорная ситуация. Спорный бросок, присужденный за нарушение правил внутри 2-х метровой зоны, должен выбрасываться на 2-х метровой линии.

**МВП 17.3** Если при выполнении спорного броска судья игры считает, что мяч введен в игру, давая явное преимущество игроку одной из команд, то он должен повторить вбрасывание.

## **МВП 18 СВОБОДНЫЙ БРОСОК**

**МВП 18.1** Свободный бросок выполняется с того места, где было совершено нарушение правил, за исключением случаев, когда:

- мяч находится дальше от места нарушения правил от ворот обороняющейся команды. В этом случае свободный бросок выполняется с того места, где находится мяч;
- нарушение совершено игроком обороняющейся команды внутри 2-х метровой зоны. В этом случае свободный бросок выполняется с 2-х метровой линии напротив того места, где было совершено нарушение правил;
- это иным образом предусмотрено настоящими Правилами.

**МВП 18.2** Свободный бросок, выполненный не с положенного места, должен быть повторен.

**МВП 18.3** Назначая свободный бросок при совершении простой ошибки, судья игры сигнализирует о нарушении правил свистком, показывает одной рукой, где это нарушение имело место, а другой рукой – направление атаки команды, в чью пользу был назначен свободный бросок.

При использовании судейского флага для назначения свободного броска при фиксации простой ошибки судья игры дает свисток, рукой показывает место совершения ошибки, а флагом показывает цвет шапочек команды, в чью пользу был назначен свободный бросок.

**МВП 18.4** Назначая свободный бросок при совершении грубой ошибки и удаляя игрока при использовании судейского флага, судья игры дает свисток, показывает флагом цвет, а жестом - номер шапочки удаляемого игрока, затем рукой указывает место совершения ошибки, откуда нужно играть свободный бросок. После чего судья игры поднятым флагом показывает цвет шапочек команды, которая должна выполнить свободный бросок.

**МВП 18.5** Свободный бросок должен быть выполнен быстро и без задержки. Судья игры может изменить свое решение и передать мяч противоположной команде, если, по его мнению, игрок, выполняющий свободный бросок, пытается «затянуть» его выполнение.

Нарушением правил считается ситуация, когда игрок, явно более других готовый к выполнению свободного броска, его не производит.

МВП 18.6 Бросок должен выполняться так, чтобы все участники игры видели его выполнение. Мяч должен оторваться от руки игрока, выполняющего свободный бросок. Мяч входит в игру немедленно после отрыва от руки вбросившего его игрока. Когда игрок играет свободный бросок «сам себе», он должен подбросить мяч в воздух и поймать его или дать мячу упасть на поверхность воды.

МВП 18.7 Ответственность за доставку мяча игроку, который должен выполнить свободный бросок, лежит на его команде.

## **МВП 19 ПРОСТЫЕ ОШИБКИ**

МВП 19.1 Наказанием за простую ошибку будет назначение свободного броска в пользу команды, против которой была совершена ошибка.

МВП 19.2 Судья игры сигнализирует о совершении простой ошибки в соответствии с правилом МВП 18.3.

МВП 19.3 Свободный бросок выполняется, как это было указано в МВП 18 настоящих Правил.

МВП 19.4 Нарушения, перечисленные в Правилах с МВП 19.5 по МВП 19.19., считаются простыми ошибками и наказываются присуждением свободного броска в пользу команды соперника. Свободный бросок выполняется, как это было указано в МВП 18 настоящих Правил.

*Примечание: Судья игры должен фиксировать простые ошибки в соответствии с настоящими Правилами для того, чтобы позволять атакующей команде развить атакующую ситуацию. Однако судьи игры должны помнить о специальных обстоятельствах правила МВП 7.3.*

Следующие нарушения правил считаются простыми ошибками:

МВП 19.5. Помощь партнера игроку своей команды в любое время игры.

МВП 19.6. Держание или отталкивание от стоек ворот или их креплений, а также от поручней, стенок или краев бассейна во время игры.

МВП 19.7. Принимать любое активное участие в игре, стоя при этом на дне бассейна, ходить или прыгать от дна бассейна во время игры, чтобы сыграть мячом или атаковать соперника. Это правило не относится к игре вратаря в пределах 4-х метровой зоны.

МВП 19.8. Топление или удерживание мяча под водой во время противодействия соперника.

*Примечание: Считается простой ошибкой топить или удерживать мяч под водой во время противодействия соперника, даже, если рука игрока, поступающего таким образом, насильственно удерживается под водой вместе с мячом действием игрока-соперника. Не имеет значения тот факт, что мяч уходит под воду помимо воли игрока. Важно то, что простая ошибка присуждается игроку, который был в контакте с мячом в момент ухода мяча под воду. Важно помнить, что это нарушение может иметь место при атаке только игрока, убирающего мяч под воду.*

*В случае, когда вратарь высоко выпрыгивает из воды, чтобы отбить мяч, а затем возвращается обратно, увлекая мяч под воду, то он не совершает нарушения; но если после этого вратарь удерживает мяч под водой при атаке его соперником, то он считается нарушившим настоящее правило и, если его действия предотвратили возможное взятие ворот, то в соответствии с правилом МВП 22.2. в его ворота назначается 4-х метровый штрафной бросок.*

МВП 19.9. Удар по мячу кулаком. Это правило не касается действий вратаря в пределах его 4-х метровой зоны.

МВП 19.10. Игра или касание мяча двумя руками одновременно. Это правило не относится к игре вратаря в пределах его 4-х метровой зоны.

МВП 19.11. Помеха каким-либо образом свободному передвижению соперника, не владеющего мячом, включая наплывание на плечи соперника, его спину или ноги. «Владение мячом» означает подъем, перенос или касание мяча, однако это не означает ведение мяча (дриблинг).

*Примечание: Первое, на что должен обращать внимание судья игры - это на то, владеет ли мячом игрок? Так как, если это имеет место, то противодействующий игрок не может быть наказан за "помеху". Ясно, что игрок владеет мячом при условии, если он держит его поднятым над водой или плавает с ним, держа на руке, или вступает в контакт с мячом, лежащим на поверхности воды. Плавание с мячом (дриблинг) не считается владением мяча.*

*Обычной формой помехи считается та, при которой игрок переплывает через ноги соперника, снижая, таким образом, скорость его движения и мешая нормальной работе ног. Другой формой помехи считается наплыв на плечи соперника.*

*Необходимо также помнить, что за помеху может быть наказан игрок, владеющий мячом. Например, может создаться ситуация, когда как игрок, держа одну руку на мяче, пытается оттолкнуть соперника, чтобы получить для себя больше пространства. Или когда игрок, владеющий мячом, мешает сопернику, отталкивая его головой назад. Этим ситуациям следует уделять особое внимание, так как любое резкое движение игрока, владеющего мячом, может представлять собой удар или даже грубость.*

*Эти ситуации иллюстрируют создаваемые помехи без какого-либо грубого движения. Кроме того, игрок может совершить нарушение, создавая помеху даже тогда, когда он не владеет мячом и не касается его. Например, может быть создана преднамеренная блокировка игроком соперника своим телом и раздвинутыми в сторону руками, делая невозможным тому доступ к мячу. Это нарушение наиболее часто совершается вблизи границ поля.*

МВП 19.12. Толкать не владеющего мячом соперника или отталкиваться от него.

*Примечание: Отталкивание может иметь разнообразные формы, включая отталкивание рукой или ногой. В этих случаях наказание дается в виде свободного броска за простую ошибку. Однако судьи должны различать ситуации с отталкиванием рукой или ногой (простая ошибка) и нанесением удара (грубая ошибка), что может повлечь удаление игрока до конца игры (с правом или без права замены). Если нога уже в контакте с телом соперника при начатом движении, это обычно считается отталкиванием, однако, если движение начинается до такого вступления в контакт с соперником, то обычно это считается ударом.*

МВП 19.13. Совершение нарушения правила МВП 19.11 (создание помехи сопернику) или правила МВП 19.12 (толкание или отталкивание от соперника) игроком команды, владеющей мячом, до выполнения свободного, углового броска или броска от ворот.

МВП 19.14. Нахождение игрока у ворот соперника в пределах 2-х метровой зоны, за исключением нахождения за линией (в сторону центра поля), на которой находится мяч.

Это не считается нарушением для игрока, не успевшего покинуть 2-х метровую зону, если он, введя мяч в 2-х метровую зону соперника, отдал его игроку своей команды, а тот, получив мяч, немедленно бросил по воротам.

*Примечание: Если игрок, получивший мяч, не проведет сразу же бросок по воротам, то игрок, отдавший ему пас, должен покинуть 2-х метровую зону, что бы не получить наказание в соответствии с этим правилом.*

МВП 19.15. Выполнение 4-х метрового штрафного броска несоответствующим образом.

*Примечание: Способ проведения штрафного броска описан в правиле МВП 23.4.*

МВП 19.16. Задержка выполнения свободного, углового броска или броска от ворот.

*Примечание: См. примечание к правилу МВП 16.2.*

МВП 19.17. Заплывание или касание вратарем мяча за средней линией поля.

МВП 19.18. Бросок мяча за границы поля, включая отскок мяча от воды.

МВП 19.19. Затягивание времени

*Примечание: В соответствии с этим правилом судья игры по своему усмотрению всегда может назначить смену владения мячом.*

## **МВП 20 ГРУБЫЕ ОШИБКИ**

МВП 20.1 Наказанием за совершение грубой ошибки (за исключением ошибок, ведущих к назначению 4-х метрового штрафного броска) является удаление игрока, совершившего грубую ошибку и назначение свободного броска в пользу команды соперника;

МВП 20.2. Удаленный игрок должен направляться, не вмешиваясь в игру, к месту пересечения лицевой линии поля у своих ворот и одной из двух боковых линий и, коснувшись места пересечения этих линий, может тут же вернуться в игру.

Игрок, удаленный до конца игры с правом замены или решивший заменить себя, должен направиться в зону замены у своих ворот, не покидая воды.

*Примечание. Любой игрок, удаленный в соответствии с данными правилами до конца игры, или заменяющийся игрок, должен находиться в воде и двигаться (что может означать также ныряние под водой) к месту замены игроков у своих ворот, не вмешиваясь в игру. Игрок может покинуть поле на любом участке лицевой линии и, чтобы добраться до места замены, может плыть за воротами, при условии, что он не нарушает положения ограждения поля.*

МВП 20.3. Запасной игрок может войти в поле из зоны замены у своих ворот после

того, как удаленный до конца игры или заменяемый игрок отчетливо покажется на поверхности воды в той же самой зоне замены игроков.

Запасному игроку может быть разрешено войти в поле из зоны замены у своих ворот при условии, что:

- а) он не будет прыгать или отталкиваться от края, стенок бассейна или игрового поля;
- б) им не будет нарушена центровка ворот;
- в) удаленный (заменяемый) игрок займет перед этим, в соответствии с настоящими Правилами, место в зоне замены игроков у своих ворот.

*Примечание: В случае, когда удаленный до конца игры или заменяемый игрок не приходит в свою зону замены, запасному игроку не разрешается входить в игру до взятия ворот или окончания сета.*

Главную ответственность за контролем правильности входа запасного игрока несет судья игры. Секретарь игры и судьи на линии могут также ассистировать ему в этом, и сигнал любого из них будет действенным.

**МВП 20.4** Удаляя игрока, судья игры одной рукой указывает на игрока, совершившего нарушение правил, и жестом показывает направление, в котором он должен покинуть поле, другой же рукой показывает номер удаленного игрока.

При использовании судейского флага, удаляя игрока, судья игры действует в соответствии с правилом 18.4.

Следующие нарушения правил считаются грубыми ошибками:

**МВП 20.5** Держать, топить или подтягивать соперника, не владеющего мячом, вне зависимости от того, у какой из команд находится мяч. Под владением мяча подразумевается держание, несение или касание мяча, но не его ведение (дриблинг);

**МВП 20.6** Помеха выполнять свободный, угловой или бросок от ворот:

- а) преднамеренное отбрасывание мяча или его удержание, препятствующее нормальному ходу игры;
- б) любая попытка игры в мяч до того, как он оторвется от руки игрока, получившего право на бросок.

**МВП 20.7** Попытка игрока, включая вратаря, играть или блокировать бросок двумя руками вне пределов 4-х метровой зоны. Если защищающийся игрок или вратарь, который находится вне пределов 4-х метровой зоны, поднимает две руки в попытке играть или блокировать бросок по воротам, то он должен быть удален.

Игра или попытка игрока (но не вратаря) играть мячом или блокировать бросок или пас двумя руками в 4-х метровой зоне наказывается в соответствии с правилом МВП 21.2.

**МВП 20.8** Умышленное брызганье в лицо сопернику (наказывается 4-х метровым штрафным броском в соответствии с правилом МВП 21.2, если соперник находится в 4-х метровой зоне и пытается совершить бросок по воротам).

**МВП 20.9** Толкание или удары сопернику преднамеренно, или совершение несоразмерных движений с этой целью.

*Примечание:* Нарушения в виде толчков или ударов могут быть самыми различными, включая те, которые совершает игрок, владеющий мячом или его соперник. При этом само владение мячом не является решающим фактором. Что важно, так это действие нарушающего правила игрока, включая то, делает ли он несоразмерные движения в попытке толкнуть или ударить соперника, даже если ему не удастся войти с ним в контакт.

Одним из наиболее опасных способов нанесения удара является отмашка локтями назад, что может привести к серьезной травме соперника. Серьезная травма может быть нанесена также, если игрок намеренно откидывает голову назад в лицо сопернику. В этих случаях судьи игры будут правы, если они накажут нарушителя в соответствии с правилом МВП 20.11 (жестокость), а не МВП 20.9 (несоразмерность движения).

МВП 20.10. Виновность в неправильном поведении, включая ругань, агрессивную и жестокую игру или постоянную игру на грани дозволенного, отказ повиноваться или демонстрация неуважения к судье или официальному лицу, или поведение не в духе Правил может привести к остановке игры и удалению нарушителя до конца игры с правом замены.

*Примечание:* Если игрок команды совершает любое нарушение, упомянутое в этих правилах в перерывах между сетами, во время тайм-аутов, или перед возобновлением игры после взятия ворот, он должен быть удален до конца игры, замена будет разрешена перед возобновлением игры.

МВП 20.11. Совершать акт грубости (включая удары или попытки ударить ногой или рукой со злыми намерениями) против соперника или официального лица, будь то время игры (включая любые остановки или тайм-ауты), или в перерывах между сетами игры. Нарушитель должен быть удален до конца игры с назначением 4-м штрафного броска в пользу команды соперника. Удаленный игрок может быть заменен после исполнения 4-м штрафного броска.

*Примечание:* Настоящее правило, но без назначения еще одного (согласно МВП 20.11) 4-х метрового штрафного броска) должно также применяться, если акт грубости происходит в период между назначением и исполнением 4-м штрафного броска. Это правило не относится к случаям, если данная ситуация возникает до начала игры.

В случае грубости в любое время игры со стороны запасного, не находящегося в воде, нарушитель должен быть удален до конца игры. Капитан команды должен получить указание удалить из воды игрока по своему усмотрению до исполнения 4-м штрафного броска.

МВП 20.12. Для игрока команды, не владеющей мячом, совершить любое из следующих нарушений перед выполнением свободного броска, броска от ворот, углового броска, 4-х метрового штрафного броска или для игрока любой из команд совершить одно из следующих нарушений до выполнения спорного вбрасывания:

- а) создавать помехи сопернику (МВП 19.11);
- б) толкать или отталкиваться от соперника (МВП 19.12);
- в) совершать грубую ошибку (с МВП 20.5 по МВП 20.8).

Первоначально назначенный бросок (включая спорное вбрасывание) выполняется. Нарушитель удаляется до конца игры, как это предусматривают настоящие Правила.



МВП 20.13. Для игроков обеих команд *одновременно* совершать любое из следующих нарушений перед выполнением свободного броска, броска от ворот, углового броска, 4-м штрафного броска или спорного вбрасывания:

- а) создавать помехи сопернику (МВП 19.11);
- б) толкать или отталкиваться от соперника (МВП 19.12);
- в) совершать грубую ошибку (с МВП 20.5 по МВП 20.8).

Оба игрока должны быть удалены, а команда, находившаяся в атаке, сохраняет владение мячом. Игроки должны быть удалены до конца игры, если это предусматривают правила.

*Примечание: Команда, владеющая мячом при совершении одновременных нарушений, должна возобновить игру, выполнив свободный бросок, бросок от ворот, угловой бросок или 4-х метровый штрафной бросок. В случае спорного вбрасывания, судья игры должен возобновить игру в соответствии с пунктом МВП 17.*

МВП 20.14. Возвращение удаленного игрока или вход запасного в игровое поле, совершенные неправильно, включая:

- а) для удаленного игрока - не с места пересечения лицевой и боковой линий поля;
- б) для запасного игрока - с любого места помимо своей зоны замены игроков, за исключением случаев, когда правилами предусматривается немедленная замена;
- в) прыжком, отталкиванием от бортика или стенки бассейна или с подтягиванием ограждения поля;
- г) с нарушением положения ворот.

Если такое нарушение совершается игроком команды, не владеющей мячом, то нарушивший игрок должен быть удален с назначением 4-м штрафного броска в пользу команды соперника.

МВП 20.15. Помеха выполнению 4-х метрового штрафного броска.

Нарушивший игрок должен быть удален до конца игры с правом замены после первого обстоятельства в соответствии с МВП 21.3, а 4-х метровый штрафной бросок должен быть сохранен и выполнен снова в зависимости от обстоятельств.

*Примечание: Наиболее распространенной формой помехи является попытка толкнуть соперника в момент выполнения им броска. Для предотвращения такой помехи судьи игры должны обеспечить положение, чтобы все игроки не приближались к игроку, выполняющему бросок ближе, чем на 2 м. Судья игры должен также дать возможность игрокам защищающейся команды занять более выгодную позицию.*

МВП 20.16. Для вратаря обороняющейся команды занимать неправильное положение на линии ворот при выполнении 4-м штрафного броска после предупреждения об этом судьи игры. Другой находящийся на поле игрок может занять место удаленного вратаря, но без его привилегий.

МВП 20.17. Если удаленный игрок или другой игрок его команды намеренно нарушает ход игры, включая нарушение положения ворот, то должен назначаться 4-х метровый штрафной бросок в пользу команды соперника. Если удаленный игрок не начинает сразу же покидать игровое поле, то судья игры может посчитать это преднамеренным нарушением настоящих Правил (неподчинение).

МВП 20.18. Выход игрока из воды, его сидение или стояние на ступеньках, бортике бассейна во время игры, за исключением случаев инцидента, травмы, болезни или с разрешения судьи игры.

## **МВП 21 НАКАЗАНИЕ 4-Х МЕТРОВЫМ ШТРАФНЫМ БРОСКОМ**

МВП 21.1. Совершение проступков, перечисленных в Правилах с МВП 21.2. по МВП 21.7. влечет за собой назначение 4-х метрового штрафного броска в пользу команды соперника.

МВП 21.2. Совершение в пределах 4-х метровой зоны защищающимся игроком любого нарушения правил, предотвратившего возможное взятие ворот.

*Примечание: В дополнение к другим нарушениям, предотвращающим вероятное взятие ворот, следующие действия считаются нарушением по смыслу этого правила:*

- а) для вратаря или другого защищающегося игрока - притягивание ворот вниз или их сдвигание каким-либо другим образом;*
- б) для защищающегося игрока - намеренно блокировать или пытаться блокировать бросок или пас двумя руками;*
- в) для защищающегося игрока играть в мяч сжатым кулаком;*
- г) для вратаря или другого защищающегося игрока топить мяч в борьбе с соперником.*
- д) брызгать в лицо атакующему ворота нападающему;*

*Важно заметить, что хотя нарушения, отмеченные выше, а также другие грубые ошибки, такие как удерживание, подтягивание, помехи и т.д., которые обычно наказываются удалением (там, где это требуется), здесь наказываются 4-х метровым штрафным броском, если они совершены в пределах 4-х метровой зоны защищающимся игроком, предотвратившим вероятное взятие ворот.*

МВП 21.3. Для защищающегося игрока толкание, удар соперника или совершение акта грубости в пределах 4-х метровой зоны. В случае грубости, нарушивший игрок должен быть удален из воды до конца игры, назначается 4-х метровый штрафной бросок, а запасной может войти в игру после исполнения 4-х метрового штрафного броска.

МВП 21.4. Преднамеренное вмешательство в игру удаленного игрока или другого игрока его команды в случаях, упомянутых в правилах МВП 20.2 -20.3, включая нарушение центровки ворот.

МВП 21.5. Вратарю или любому другому игроку защищающейся команды переворачивать или сдвигать ворота с целью предотвращения вероятного их взятия. Нарушитель должен быть также удален до конца игры и заменен в соответствии с правилом МВП 20.17.

МВП 21.6. Вход в игровое поле игрока или запасного, не имеющего права по этим правилам участвовать в игре в данный момент. Нарушитель данного правила также должен быть удален до конца игры с правом замены, заменяющий его игрок может войти в игру после первого же обстоятельства, упомянутого в МВП 20.3.

МВП 21.7. Для тренера команды, не владеющей мячом, запросить тайм-аут, или для тренера, официального лица, запасных игроков команды предпринять любые действия для предотвращения вероятного взятия ворот.

## **МВП 22 ВЫПОЛНЕНИЕ 4-Х МЕТРОВОГО ШТРАФНОГО БРОСКА**

МВП 22.1. 4-х метровый штрафной бросок должен быть выполнен с любого места 4-х метровой линии соперника любым игроком команды, за исключением вратаря, в пользу которой он назначен.

МВП 22.2 Все игроки должны покинуть 4-х метровую зону и не должны находиться ближе 2-х метров к игроку, выполняющему 4-х метровый штрафной бросок. Преимущественное право занять место с каждой стороны от игрока, выполняющего бросок, имеют игроки обороняющейся команды.

МВП 22.3 Вратарь обороняющейся команды должен занять место между стойками ворот, ни одна часть его тела не должна выступать на уровне воды вперед за линию ворот. Если у обороняющейся команды в данный момент отсутствует на поле вратарь, его место может занять любой игрок его команды, но без привилегий вратаря.

МВП 22.4 Судья игры, убедившись в том, что все игроки находятся в правильной позиции, дает сигнал на выполнение 4-х метрового штрафного броска следующим образом: поднятая рука с флагом (или просто рука) означает готовность к броску. Затем, опуская флаг (или руку) и давая свисток, судья игры дает сигнал выполнить бросок.

МВП 22.5 Игрок, выполняющий 4-х метровый штрафной бросок, должен владеть мячом и немедленно произвести бросок непрерывным движением прямо по воротам.

Игрок может выполнить бросок, подняв мяч из воды, или мячом, находящимся у него на ладони, причем, при подготовке броска рука с мячом может быть занесена назад за голову, при условии, что движение не будет прерываться до отрыва мяча от руки выполняющего бросок игрока.

*Примечание: В этом правиле нет ничего, что могло бы препятствовать игроку выполнить бросок, находясь спиной к воротам и выполняя полувинтовое или винтовое движение корпусом.*

МВП 22.6 Все необходимые замены игроков производятся только после выполнения 4-х метрового штрафного броска.

МВП 22.7 При отскоке мяча от стойки ворот, перекладины или вратаря, мяч остается в игре и любой игрок может забивать гол.

## **МВП 23 ИНЦИДЕНТ, ТРАВМА И БОЛЕЗНЬ**

МВП 23.1 Игроку разрешается выйти из воды, сидеть или стоять на ступеньках или бортике бассейна только во время инцидента, травмы или болезни, и только с разрешения судьи игры. Игрок, вышедший из воды с разрешения судьи, может вернуться в игру из зоны замены игроков на своей линии ворот с разрешения судьи игры при соответствующей остановке игры.

МВП 23.2 Если у игрока появляется кровотечение, то судья игры должен незамедлительно приказать игроку покинуть воду с одновременным входом в игру запасного игрока. В этом случае игра продолжается без перерыва. После остановки кровотечения игроку разрешается вернуться в игру в обычном порядке.

МВП 23.3 Судья игры может по своему усмотрению при возникновении несчастного случая, травмы или болезни (помимо кровотечения) остановить игру, но не более, чем на три минуты. В этом случае он должен проинструктировать секретаря в отношении того, когда начать отсчитывать время остановки игры.

МВП 23.4 Если игра остановлена по причине инцидента, болезни, кровотечения или по другой непредвиденной причине, то команда, владевшая мячом до остановки игры, должна при ее возобновлении ввести мяч в игру с места остановки игры.

МВП 23.5 За исключением обстоятельств правила МВП 23.2 (кровотечение), игроку не разрешается принимать дальнейшее участие в игре, если в нее вошел запасной игрок.