



**HaBaWaBa**  
GREECE



**WATERPOLO**<sup>®</sup>  
DEVELOPMENT WORLD

## Κανονισμοί & Ευ Αγωνίζεσθαι

### 1.0 Ομάδες

- 1.1 Οι ομάδες αποτελούνται από **7 έως 15 αθλητές/τριες**. Κάθε στιγμή στο νερό θα βρίσκονται 6 παίκτες (5 + ο τερματοφύλακας) και έως 9 αντικαταστάτες στον πάγκο. Μία ομάδα μπορεί να αποτελείται από αγόρια, κορίτσια ή να είναι μικτή, αποτελούμενη από αγόρια και κορίτσια.
- 1.2 Αθλητές γεννημένοι τις παρακάτω χρονολογίες έχουν δικαίωμα συμμετοχής ανά ηλικιακή κατηγορία για τη διοργάνωση **HaBaWaBa Greece 2020**:
  - Στην ηλικιακή κατηγορία **Κάτω των 11 (K11)** λαμβάνουν μέρος αθλητές γεννημένοι **2009-2010**.
  - Στην ηλικιακή κατηγορία **Κάτω των 9 (K9)** λαμβάνουν μέρος αθλητές γεννημένοι **το 2011 και νεώτεροι**.
- 1.3 Σωματεία που συμμετέχουν με 2 ομάδες ή περισσότερες ομάδες, απαγορεύεται να αλλάζουν τη σύνθεση που έχουν δηλώσει και χρησιμοποιούν αθλητές που έχουν δηλώσει στη σύνθεση άλλης ομάδας.
- 1.4 Πριν την έναρξη κάθε αγώνα οι ομάδες υποχρεούνται να παραδίδουν προς έλεγχο τις κάρτες διαπίστευσης.

### 2.0 Αγωνιστικός Χώρος

- 2.1 Ο αγωνιστικός χώρος έχει μέγεθος από 20 x 10m έως 25 x 15m.
- 2.2 Το ελάχιστο βάθος του αγωνιστικού χώρου είναι 1.10m για την ηλικιακή κατηγορία **K9** και 1.40m. για την **K11**.
- 2.3 Περιοχή Πέναλτι **5m**. (πράσινη γραμμή)
- 2.4 Περιοχή Offside 2 m. (κόκκινη γραμμή)
- 2.5 Διαστάσεις Τέρματος: 2.15m x 0.75m.
- 2.6 Μέγεθος Μπάλας n° 3

### 3.0 Διάρκεια Αγώνα

- 3.1 **2 περίοδοι των 11 λεπτών** με 2 λεπτά διάλλειμα μεταξύ τους.
- 3.2 Ο χρόνος είναι συνεχής και σταματά μόνο μετά από goal, για την εκτέλεση penalty, σε περίπτωση τραυματισμού ή τεχνικού προβλήματος εντός του αγωνιστικού χώρου. Σε περίπτωση που η διαφορά του σκορ φτάσει ή και ξεπεράσει τα 10 γκολ, ο χρόνος δε θα διακόπτεται και θα τρέχει έως την λήξη του αγώνα, ακόμα και εαν η διαφορά στο σκορ πέσει κάτω από τα 10 γκολ.
- 3.3 Δεν υπάρχει περιορισμός στη διάρκεια της επίθεσης.
- 3.4 Είναι στην ευχέρεια του διαιτητή να αποφασίσει την αλλαγή κατοχής εφόσον θεωρεί ότι υπάρχει σκόπιμη καθυστέρηση στην εκδήλωση επίθεσης.

### 4.0 Κανονισμοί

- 4.1 Κατα τη διάρκεια επίθεσης με αριθμητική ισοροπία, απαγορεύεται σε επιτιθέμενο παίκτη να παραμείνει εντός της περιοχής, που οριοθετείται από τις δοκούς, έως και την γραμμή των 5μ, για περισσότερο από 5 δευτερόλεπτα χωρίς την μπάλα. Ο διαιτητής θα ξεκινά να μετράει τον χρόνο με το χέρι του υψωμένο, μόλις ο επιτιθέμενος παίκτης, εμφανώς εισέλθει στην περιοχή. Στο τέλος των 5 δευτερολέπτων, εαν ο παίκτης δεν έχει βγει από την περιοχή (από το πλάι ή από μπροστά) ο διαιτητής θα σφυρίξει αμέσως επιθετικό φάουλ. Η ελεύθερη ρίψη θα εκτελείται από τον τερματοφύλακα.
- 4.2 Μόλις ο επιθετικός παίκτης που βρίσκεται μπροστά από το τέρμα λάβει τη μπάλα, ο διαιτητής θα σταματά να μετρά το χρόνο, και θα αφήσει τον παίκτη να ολοκληρώσει την προσπάθεια του για τελική προσπάθεια με σκοπό την επιτευξη τέρματος. Εάν ο παίκτης δεν εκτελέσει, αλλά μεταβιβάσει τη μπάλα σε άλλο παίκτη τότε πρέπει να αφήσει αμέσως την περιοχή. Σε περίπτωση που δεν αποχωρήσει άμεσα, τότε ο διαιτητής θα δίνει επιθετικό φάουλ.



**HaBaWaBa**  
GREECE



**WATERPOLO**<sup>®</sup>  
DEVELOPMENT WORLD

- 4.3 Σε οποιοδήποτε χρονικό σημείο του αγώνα , ένας παίκτης θα αντικαθίσταται άμεσα στον αγωνιστικό χώρο με την προϋπόθεση ότι έχει προηγουμένως εισέλθει στην περιοχή επανεισόδου (το κεφάλι του αθλητή πρέπει να έχει εμφανώς βγει από το νερό). Για να εισέλθει αντικαταστάτης του αποβληθέντος παίκτη στον αγωνιστικό χώρο, πρέπει το κεφάλι του παίκτη που αντικαθίσταται να έχει εμφανώς βγει από το νερό στην περιοχή επανεισόδου.
- 4.4 Ο τερματοφύλακας θα αντικαθίσταται μόνο κατα τις παρακάτω περιπτώσεις
- Μετά την επίτευξη τέρματος
  - Κατά τη διάρκεια του διαλλέματος μεταξύ των ημιχρόνων.
  - Κατά τη διάρκεια της διακοπής απο το διαιτητή λόγω τραυματισμού.
- 4.4.1 Ο αντικαταστάτης του τερματοφύλακα πρέπει να φορά κόκκινο σκουφάκι.
- 4.4.2 Ο τερματοφύλακας θα μπορεί να κινείται και μετά τη γραμμή του τέρματος και να συμμετέχει στην επίθεση της ομάδας του.
- 4.5 Μόνο στην ηλικιακή κατηγορία **K9**, επιτρέπεται οι παίκτες να κρατούν τη μπάλα με τα δύο χέρια. Σε κάθε περίπτωση η ρίψη της μπάλας πρέπει να γίνεται με το ένα χέρι.

## 5.0 Σφάλματα

### 5.1 Σφάλματα Επαφής – Αποβολή

5.1.1 Στην περίπτωση που παίκτης , κρατάει, τραβάει, σπρώχνει αντιπαλό του , με σκοπό να εμποδίσει την κίνηση του, θα δίνεται από τον διαιτητή σφάλμα το οποίο θα τιμωρείται με αποβολή.

5.1.2 Παίκτης που αμύνεται σε απόσταση ενός χεριού (σε απόσταση τέτοια ώστε να μπορεί να αγγίζει τον αντίπαλο του) σε στατική θέση , με ή χωρίς την μπάλα, θα πρέπει να έχει και τα δύο χέρια του σε τέτοια θέση , ώστε να είναι εμφανές ότι δεν κρατά τον αντίπαλο επιθετικό, χωρίς όμως να τα έχει τεντωμένα κάθετα. Σε περίπτωση που τα χέρια του μυντικού δεν είναι εμφανώς στη θέση που περιγράφεται παραπάνω , θα θεωρείτε ότι ο αμυντικός , περιορίζει την κίνηση του επιθετικού , τον κρατά, τραβάει , τον σπρώχνει και δεν επιτίθεται στην μπάλα και θα θεωρείται σαν Σφάλμα Παράνομης Επαφής το οποίο τιμωρείται με αποβολή.

5.1.3 Παίκτης ο οποίος αμύνεται απέναντι σε επιτιθέμενος που προσπαθεί να κολυπήσει η κολυμπα , δεν θα πρέπει να εμποδίζει την κίνηση κρατώντας, τραβώντας , σπρώχνοντας (όπως ορίζεται παραπάνω) ή να κολυμπά πάνω στο σώμα του επιθετικού, αλλά θα να κολυμπά (με τα χέρια του σε κολυμβητική κίνηση) ώστε να διατηρεί τη θέση του και να. Η παρεμπόδιση τη κίνησης ενός παίκτη θα θεωρείται σφάλμα παράνομης επαφής και θα τιμωρείται με αποβολή.

5.1.4 Ο αποβληθείς θα επιστρέφει άμεσα στον αγωνιστικό χώρο (εκτός των περιπτώσεων βιασπράγίας , ασέβειας προς τους διαιτητές) αφού πρώτα εισέλθει στην περιοχή επανεισόδου που βρίσκεται πλησιέστερα στον πάγκο της ομάδας του.

### 5.2 Πέναλτυ

Όταν παίκτης που βρίσκεται εντός της περιοχής των 5μ διαπράξει σφάλμα επαφής, με ξεκάθαρη πρόθεση να αποτρέψει την επίτευξη τέρματος , θα τιμωρείται με πέναλτυ.

### 5.3 Σφάλμα Άμυνας Ζώνης

5.3.1 Κατά την διάρκεια του αγώνα και ενώ υπάρχει αριθμητική ισορροπία και οι παίκτες της επιτιθέμενης ομάδας έχουν όλοι περάσει την γραμμή του κέντρου απαγορεύεται η άμυνα ζώνης. Θα δίνεται σφάλμα το οποίο θα αναφέρεται ως 'σφάλμα άμυνας ζώνης' και θα δίνεται αποβολή στον παίκτη που παραμένει στατικός και προστατεύει χώρο.

5.3.2 Σφάλμα Άμυνας Ζώνης θα δίνει και όταν ο αμυνόμενος παίκτης βρίσκεται μακρύτερα του 1μ απο τον παίκτη που μαρκάρει.

5.4 Παίκτης με (4) τέσσερις ποινές θα αποβάλλεται για τη υπόλοιπη διάρκεια του αγώνα.



**HaBaWaBa**  
GREECE



**WATERPOLO**<sup>®</sup>  
DEVELOPMENT WORLD

## 6.0 Επιθετικά Φάουλ

Όταν παίκτης της επιτιθεμένης ομάδας, με ή χωρίς κατοχή της μπάλας, κρατάει, σπρώχνει ή απωθείται από το σώμα αμυντικού με σκοπό να κερδίσει πλεονέκτημα, θα δίνεται επιθετικό φάουλ και η μπάλα θα δίνεται στην αντίπαλη ομάδα. Ο αγώνας θα συνεχίζεται με ελεύθερη ρίψη.

## 7.0 Ελεύθερη Ρίψη

7.1 Ελεύθερη Ρίψη μετά από αποβολή που δίνεται για Σφάλμα Παράνομης Επαφής, θα εκτελείται από το σημείο που βρίσκεται η μπάλα. Εκτός και εάν το σφάλμα σημειώθηκε εντός της περιοχής των 2μ, οπότε θα εκτελείτε από τη γραμμή των 2μ.

7.2 Όταν επιτιθέμενος παίκτης κερδίσει αποβολή λόγω Σφάλματος Παράνομης Επαφής έξω από την περιοχή των 5μ δεν μπορεί να σουτάρει, αλλά θα πρέπει να πασάρει ή να κινηθεί κολυμπώντας σε οποιαδήποτε κατεύθυνση και μετά να σουτάρει.

## 8.0 Βιαιοπραγία

Παίκτης που διαπράξει βιαιοπραγία, η ασέβεια προς άλλους παίκτες και διατητές θα αποβάλεται και θα αποχωρεί από τον αγωνιστικό χώρο και θα αντικαθίσταται άμεσα. Ο παίκτης θα χάνει αυτόματα τον επόμενο αγώνα και περαιτέρω πειθαρχικές ενέργειες θα είναι στην ευχέρεια της Τεχνικού Διευθυντή των Αγώνων, σε συνάρτηση με τη βαρύτητα του παραπτώματος.

## 9.0 Βαθμολογία

9.1 Η νικήτρια ομάδα, λαμβάνει 3 βαθμούς.

9.2 Σε ισοπαλία, κάθε ομάδα λαμβάνει 1 βαθμό.

9.3 Η ομάδα που χάνει λαμβάνει 0 βαθμούς.

9.4 Από την δεύτερη φάση και μετά κάθε αγώνας πρέπει να έχει τελικό νικητή. Σε περίπτωση ισοπαλίας, θα εκτελούνται πέναλτι όπως προβλέπουν οι επίσημοι κανονισμοί

9.5 Σε περίπτωση ισοβαθμίας δύο ή περισσότερων ομάδων με τη λήξη του προκριματικού γύρου, θα λαμβάνονται υπόψη τα παρακάτω κριτήρια για να αποφασιστεί η σειρά κατάταξης:

- a) Αποτέλεσμα στον μεταξύ τους αγώνα.
- b) Μεγαλύτερη διαφορά τερμάτων μεταξύ των ομάδων σε ισοβαθμία.
- c) Καλύτερη Επίθεση μεταξύ των ομάδων σε ισοβαθμία.
- d) Μεγαλύτερη διαφορά τερμάτων στον όμιλο μεταξύ των ομάδων σε ισοβαθμία.
- e) Καλύτερη επίθεση στον όμιλο.
- f) Ισοπαλίες

## 10. Διαιτητές

10.1 Ένας διαιτητής.

10.1 Ένας γραμματέας που θα σημειώνει τα γκολ θα και το χρόνο στο φύλλο αγώνα και θα ελέγχει τη ορθή επανείσοδο των αποβληθέντων παικτών καθώς και την 4<sup>η</sup> προσωπική ποινή.

10.2 Ένας χρονομέτρης για να κρατά τον χρόνο αγώνα και τα διαλλέματα μεταξύ των περιόδων.



**HaBaWaBa**  
GREECE



**WATERPOLO**<sup>®</sup>  
DEVELOPMENT WORLD

## 11. Σημειώσεις

11.1 Μόνο ο προπονητής και ο βοηθός/μανατζερ επιτρέπεται να κάθονται στον πάγκο.

11.2 Μόνο ο προπονητής επιτρέπεται να δίνει οδηγίες στην ομάδα και να παραμένει όρθιος. Ο προπονητής θα πρέπει να επιστρέφει στον πάγκο του μόλις η ομάδα του βρεθεί στην άμυνα. Σε κάθε περίπτωση δεν θα πρέπει να εμποδίζει το έργο του διαιτητή.

11.3 Ο προπονητής και ο βοηθός/μανατζερ θα πρέπει καθόλη τη διάρκεια του φεστιβαλ να φορούν την κάρτα διαπίστευσης που θα παρέχεται από τον διοργανωτή. Θα πρέπει να φορά t-shirt της ομάδας, η της διοργάνωσης.

11.4 Οι αθλητές/τριες θα πρέπει να φορούν σκουφάκια του χορηγού της διοργάνωσης.

11.5 Ο προπονητής και ο βοηθός/μανατζερ που αποβάλλονται για διαμαρτυρία, τιμωρούνται αυτόματα με αποκλεισμό, τουλάχιστον από το επόμενο παιχνίδι. Επιπλέον πειθαρχικές ενέργειες θα αποφασίζονται από τον Διευθυντή Αγώνων.

11.6 Σε περίπτωση που προπονητής, βοηθός, μανατζερ, συνοδοί ή φίλαθλοι δυσχεράνουν το έργο του διαιτητή, ο διαιτητής δύναται να διακόψει τον αγώνα. Σε περίπτωση που δεν μπορεί να συνεχιστεί ο αγώνας, η ομάδα που ευθύνεται για την διακοπή θα χάνει τον αγώνα με σκορ 5-0.

11.7 Σε περίπτωση που για τη διακοπή ευθύνονται και οι δύο ομάδες, τότε, και οι δύο ομάδες θα χάνουν τον αγώνα με σκορ 5-0.

11.8 Για ότι δεν αναφέρεται παραπάνω ισχύουν οι επίσημοι κανονισμοί Υδατοσφάιρισης.

## 12. Επαθλο Ευ Αγωνίζεσθαι

- Το HaBaWaBa Greece είναι μία διοργάνωση που βασίζεται στην ηθική και στις αξίες του αμοιβαίου σεβασμού, κοινωνικής ένταξης και Ευ Αγωνίζεσθαι.
- Κάθε άτομο που συμμετέχει στην διοργάνωση (αθλητές, προπονητές, αρχηγοί αποστολών, γονείς και φίλαθλοι) οφείλουν να τις σέβονται.
- Σε μία προσπάθεια επιβράβευσης ο διοργανωτής θεσμοθέτησε το **“Επαθλο Ευ Αγωνίζεσθαι HaBaWaBa Greece”**.
- Ο σκοπός του επάθλου είναι να καταπολεμήσει την κακή συμπεριφορά και να ενθαρρύνει την καλή συμπεριφορά
- Η αξιολόγηση κάθε ομάδας, θα καταγράφεται στο φύλλο αγώνα.
- Η αξιολόγηση θα γίνεται σε όλες τις ομάδες και σε όλους τους αγώνες της διοργάνωσης. Στο τέλος της διοργάνωσης οι ομάδες θα κατατάσσονται βάσει του μέσου όρου των αξιολογήσεων καθόλη τη διάρκεια της διοργάνωσης. Σε περίπτωση ισοβαθμίας θα γίνει κλήρωση μεταξύ των ομάδων που ισοβαθμισαν.