

Eendjes Reglement

1. Speelveld:

Het speelveld is best niet groter dan 15 x 10 meters.
Er kan dus in de meeste zwembaden in de breedte van het bad gespeeld worden.

Het is VERPLICHT in "diep water" te spelen. – Min.: **1,80 m**.

2. Doelen

De afmetingen van de doelen zijn als volgt:

Breedte: **1,50 m**

Hoogte: **0,80 m**

Diepte: **0,40 m** (zodat de bal volledig de doellijn kan overschrijden)

3. Bal:

De wedstrijden worden gespeeld met een kleinere uitvoering van de officiële waterpolobal.

4. Ploegen:

Er wordt gespeeld met **VIER** spelers in het water, zonder doelman, plus **ACHT** reserves die als vervangers mogen gebruikt worden.

Een volledige ploeg bestaat dus uit **TWAALF** spelers.

De spelers dragen waterpolomutsen, genummerd van 2 tot 13. De ene ploeg speelt met blauwe mutsen, de andere met witte mutsen.

5. Wisselen:

Gedurende de hele wedstrijd mogen de spelers gewisseld worden. De nieuwe speler mag pas in het water wanneer de andere speler het water verlaten heeft.

Het wisselen dient te gebeuren in de hoek van de eigen doellijn, tegenover de scheidsrechter.

Tijdens de rust en na ieder doelpunt mogen alle spelers snel gewisseld worden.

6. Spelleiders:

- Een scheidsrechter leidt de wedstrijd met een fluit;
- Een tijdopnemer controleert de speeltijd met een klok.

7. Spelduur:

TWEE periodes van **5** minuten **reële** spelduur (de klok wordt stilgezet), met rust van **2** minuten tussen de periodes.

8. Het begin:

De spelers liggen klaar op eigen doellijn en zwemmen op fluitsignaal van de referee naar de bal die de scheidsrechter tegelijkertijd met fluitsignaal op de middellijn gooit.

9. Na een doelpunt:

Na een doelpunt stelt ieder ploeg zich op eigen helft van het veld op. De ploeg die een doelpunt incasseerde centerd op de middellijn.

10. Bal uit:

Een bal is "uit" wanneer hij over de zijlijn of doellijn gaat.

11. Hoekworp:

Een hoekworp wordt in de hoek van het veld genomen.

12. Fouten:

- Er mag niet gesteund worden op een tegenstander;
- Bal "onder water" = voordeel aan de tegenstander;
- Bal "bevrozen" = voordeel aan tegenstander;
- Een speler hinderen die een vrijworp schiet of een pas geeft = voordeel aan balbezitter.

13. Vrij worp:

Na een vrije worp moet de bal door twee spelers aangeraakt worden voordat er gescoord mag worden.

14. Zware fout:

Een speler die zijn tegenstander vasthoudt, brutaal speelt of zich antisportieve gedraagt wordt door de scheidsrechter uitgesloten.

De coach dient de gestrafte speler enige tijd te vervangen en hem te vermanen.

N.B.:

- Elk "fysiek" contact is verboden;
- "Penalty" bestaat niet.

15. 35 seconden regel:

Deze regel is toepassing.

Als de inrichten club een zichtbare 35" – chrono bezit mag deze gebruikt worden (NIET verplicht).