



Kampreglement

ZEPTA Vannpoloturnering 2026

56. internasjonale ZEPTA vannpoloturnering • 22. & 23. august 2026 • Ter Apel

Det spilles etter reglene til KNZB (det kongelige nederlandske svømmeforbundet), slik de gjelder for den nederlandske vannpoloserien i sesongen **2026–2027**. I alle tilfeller der disse reglene ikke strekker til, avgjør hoveddommeren og/eller turneringsledelsen.

Viktig: det førstnevnte laget på kampoppsettet bærer **hvite caps** og er ansvarlig for å ta med **kampballen**. Ingen kampball? Da taper det hvite laget **5–0** — som ved ikke å møte opp. Det hvite laget plikter dessuten å stille **sekretariat (jury)** i kampen etterpå. Lagene melder seg ved speakerbordet før kampen.

Spilletider

Alle lag unntatt Eredivisie

- Det spilles to perioder på **6 minutter brutto spilletid** (løpende klokke), med ett minutt pause mellom periodene.
- Hver kamp planlegges innenfor et tidsrom på **15 minutter**.
- Alle kamper tidtas sentralt via et sentralt tidssystem.
- 28-sekundersregelen gjelder **ikke**.

Eredivisie

- Det spilles to perioder på **8 minutter netto (effektiv) spilletid**, med ett minutt pause mellom periodene.
- Hver kamp planlegges innenfor et tidsrom på **30 minutter**.
- 28-sekundersregelen **gjelder**.
- Det spilles **uten** timeouter.

Turneringsformat

- Turneringen spilles i **puljer**, inndelt etter kategori og nivå.
- All informasjon — kampoppsett, tabeller og dommeroppsett — finnes i **turneringsappen** på **play.waterpolotournament.com**.
- Det førstnevnte laget bærer **hvite caps**, tar med **kampballen** og stiller **sekretariat** i kampen etterpå.
- Lagene melder seg ved speakerbordet før kampen.

Poengberegning

Resultat	Poeng
Seier	3 poeng
Uavgjort	1 poeng
Tap	0 poeng

Endelig plassering

Laget med flest poeng vinner puljen. Ved poenglikhet avgjøres rekkefølgen slik:

1. **Målforskjellen** (scorede mål minus innslupne mål).
2. Resultatet av det **innbyrdes oppgjøret** mellom lagene med poenglikhet.
3. **Målforskjellen i de innbyrdes oppgjørene** (ved tre eller flere lag med poenglikhet).
4. Det høyeste antallet **scorede mål** i alle puljekampene.
5. Er alle kriteriene ovenfor like, avgjør turneringsledelsen ved **loddtrekning**.

Ikke oppmøte

- Hvis et lag ikke møter opp, tildeles motstanderen en **5–0-seier**.
- Et lag som ikke er til stede innen **3 minutter** etter oppsatt starttid, regnes som ikke møtt; resultatet settes likeledes til 5–0 for motstanderen.
- Tar det hvite laget **ikke med kampball**, gjelder samme sanksjon: **5–0-tap**.
- Møter ingen av lagene opp, noteres resultatet **0–0**. Kampen spilles ikke på nytt.

Utvisninger og disiplinærsaker

Midlertidige utvisninger

- Ved en **U18** kan den utviste spilleren eller en erstatter gå ut i vannet igjen etter **18 sekunder brutto spilletid** (i Eredivisie: 18 sekunder netto spilletid).
- Ved en **UMV** (utvisning med bytte) kan erstatteren gå ut i vannet igjen etter **28 sekunder brutto spilletid** (i Eredivisie: 28 sekunder netto spilletid).

Definitive utvisninger

- Ved en **UMV-4** kan **ingen erstatter** komme inn igjen for resten av kampen.
- Alle UMV- og UMV-4-saker meldes til **hoveddommeren og turneringsledelsen**, som sammen fastsetter konsekvensene for resten av turneringen.
- Svært alvorlige forseelser rapporteres til **KNZB**.

