



Tävlingsreglemente

ZEPTA Vattenpoloturnering 2026

56:e internationella ZEPTA vattenpoloturneringen • 22 & 23 augusti 2026 • Ter Apel

Spel sker enligt KNZB:s regler (Kungliga nederländska simförbundet), så som de gäller för den nederländska vattenpoloserien säsongen **2026–2027**. I alla fall som inte täcks av dessa regler beslutar huvuddomaren och/eller turneringsledningen.

Viktigt: det först nämnda laget i spelschemat bär **vita mössor** och ansvarar för att ta med **matchbollen**. Ingen matchboll? Då förlorar det vita laget med **5–0** — precis som vid utebliven inställelse. Det vita laget är dessutom skyldigt att bemanna **sekretariatet (juryn)** i den efterföljande matchen. Lagen anmäler sig vid speakerbordet före matchen.

Speltider

Alla lag utom Eredivisie

- Två perioder om **6 minuter brutto speltid** (rullande klocka) spelas, med en minuts paus mellan perioderna.
- Varje match planeras inom en tidslucka på **15 minuter**.
- Alla matcher tidtas centralt via ett centralt tidssystem.
- 28-sekundersregeln gäller **inte**.

Eredivisie

- Två perioder om **8 minuter netto (effektiv) speltid** spelas, med en minuts paus mellan perioderna.
- Varje match planeras inom en tidslucka på **30 minuter**.
- 28-sekundersregeln **gäller**.
- Det spelas **utan** timeouter.

Turneringsformat

- Turneringen spelas i **grupper (pooler)**, indelade efter kategori och nivå.
- All information — spelschema, tabeller och domarschema — finns i **turneringsappen** på **play.waterpolotournament.com**.
- Det först nämnda laget bär **vita mössor**, tar med **matchbollen** och bemannar **sekretariatet** i den efterföljande matchen.
- Lagen anmäler sig vid speakerbordet före matchen.

Poängräkning

| Resultat | Poäng |
|----------|---------|
| Vinst | 3 poäng |
| Oavgjort | 1 poäng |
| Förlust | 0 poäng |

Slutplacering

Laget med flest poäng vinner gruppen. Vid lika poäng avgörs ordningen enligt följande:

1. **Målskillnaden** (gjorda mål minus insläppta mål).
2. Resultatet i det **inbördes mötet** mellan de lag som slutat lika.
3. **Målskillnaden i de inbördes mötena** (vid tre eller fler lag som slutat lika).
4. Det högsta antalet **gjorda mål** i samtliga gruppmatcher.
5. Om alla ovanstående kriterier är lika avgör turneringsledningen genom **lottning**.

Utebliven inställelse

- Om ett lag uteblir tilldelas motståndaren en **5–0-vinst**.
- Ett lag som inte är på plats inom **3 minuter** efter utsatt starttid räknas som uteblivet; resultatet blir likaså 5–0 till motståndaren.
- Tar det vita laget **inte med någon matchboll** gäller samma sanktion: **5–0-förlust**.
- Uteblir båda lagen noteras resultatet **0–0**. Matchen spelas inte om.

Utvisningar och disciplinärenden

Tillfälliga utvisningar

- Vid en **U18** får den utvisade spelaren eller en ersättare gå i vattnet igen efter **18 sekunder brutto speltid** (i Eredivisie: 18 sekunder netto speltid).
- Vid en **UMV** (utvisning med byte) får ersättaren gå i vattnet igen efter **28 sekunder brutto speltid** (i Eredivisie: 28 sekunder netto speltid).

Definitiva utvisningar

- Vid en **UMV-4** får **ingen ersättare** gå in igen under resten av matchen.
- Alla UMV- och UMV-4-fall rapporteras till **huvuddomaren och turneringsledningen**, som tillsammans beslutar om konsekvenserna för resten av turneringen.
- Mycket allvarliga förseelser rapporteras till **KNZB**.

