

Panduan Permainan Polo Air

**M Ichwal Fiqri,
Mochamad Hasan,
dkk.**

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
2020-B
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA SUNAN GIRI



CV. Laditri Karya

Panduan Permainan Polo Air

Penulis: M Ichwal Fiqri, Mochamad Hasan, Moh. Lufianto, Muh Zimam, Muhammad Ainul Yaqin, Nino Apriliano Bagas Saputra, Novieta Ramadhani, Nurfan, Nurul Afifatun Faizah, Pradipta Maulana Putra, Sigit Prastyoko, Suntoro, Siti Yulia Sari, M Mahfud Ridhoni, M Rudiyantirta, Dan M. Chofi Ala Udin. (PJKR 2020-B, UNU Sunan Giri)

Editor: Tim Laditri Karya, Mohamad Da'i, M.Pd.

Layouter: Tim Laditri Karya, Boy Eko Y.K.

Desain Sampul: Tim Laditri Karya

Cetakan 1, 2021

ISBN:

Diterbitkan oleh:

CV. Laditri Karya

Jl. Seminung No. 912B Air Paoh, Baturaja, Sumatera Selatan

IKAPI: 020/SMS/21

Email: Redaksi.Laditrikarya@gmail.com

Website: Laditrikarya.com

Instagram: @Laditrikarya

Shopee, Bukalapak, Tokopedia: Penerbit Laditri Karya

WA Redaksi: 0856-5898-3128

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dengan bentuk dan cara apa pun tanpa izin tertulis dari penerbit.

Kata Pengantar

Segala puji bagi Allah Swt. atas segala nikmat dan karunia-Nya. Salawat serta salam semoga selalu dihaturkan kepada Rasulullah saw, keluarga, sahabat dan para pengikutnya.

Ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya disampaikan kepada mahasiswa Prodi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi 2020-B UNUGIRI Bojonegoro atas inisiasinya menulis Buku Panduan Permainan Polo Air. Dengan diterbitkannya buku ini diharapkan olahraga polo air semakin dikenal masyarakat.

Polo air merupakan olahraga yang berbasis kemampuan berenang yang merupakan salah satu cabang olah raga yang dianjurkan oleh Islam¹ di samping cabang olahraga lain dan olahraga pada

¹ Abu Bakr Al Baihaqy, *Shu'ab al Iman Juz 11*, (Riyad: Maktabah al Rushd, 2003), hlm. 135 hadith nomor 8297

umumnya karena Islam ingin agar pemeluknya menjadi masusia yang kuat.²

Penerbitan buku ini merupakan salah satu bentuk sumbangsih civitas akademika UNUGIRI Bojonegoro membantu pemerintah dalam memasyarakatkan olah raga dan semoga dicatat oleh Allah Swt. sebagai *'amalan salihan maqbula*, amin

Bojonegoro, 5 Juli 2021

KH. M. Jauharul Ma'arif, M.Pd.I
REKTOR UNU SUNAN GIRI BOJONEGORO

² Muslim bin Al Hajjaj, *Sahih Muslim Juz 1*, (Beirut: Dar Ihya al Turath al 'Araby), hlm. 157 hadith nomor 356

Penulis

1. M ICHWAL FIQRI
2. MOCHAMAD HASAN
3. MOH. LUFianto
4. MUH ZIMAM
5. MUHAMMAD AINUL YAQIN
6. NINO APRILIANO BAGAS SAPUTRA
7. NOVIETA RAMADHANI
8. NURFAN
9. NURUL AFIFATUN FAIZAH
10. PRADIPTA MAULANA PUTRA
11. SIGIT PRASTYOKO
12. SUNTORO
13. SITI YULIA SARI
14. M MAHFUD RIDHONI
15. M RUDIYANTIRTA
16. M. CHOFI ALA UDIN

Daftar Isi

Kata Pengantar.....	iii
Penulis	v
Daftar Isi	vi
WP 1 Bidang Mainkan dan Peralatan.....	1
WP 2 <i>Goals</i>	5
WP 3 <i>The Ball</i>	7
WP 4 <i>Officials</i>	12
WP 5 Wasit.....	15
WP 6 Penilaian Tujuan	18
WP 7 Pencatat Waktu.....	20
WP 8 Sekretaris	22
WP 9 Durasi Permainan	25
WP 10 Batas Waktu.....	30
WP 11 Awal Permainan	33
WP 12 Metode Pencetakan Gol.....	36
WP 13 Lemparan Gawang.....	41
WP 14 Lemparan Sudut.....	45
WP 15 Lemparan Netral	47
WP 16 Lemparan Bebas	49

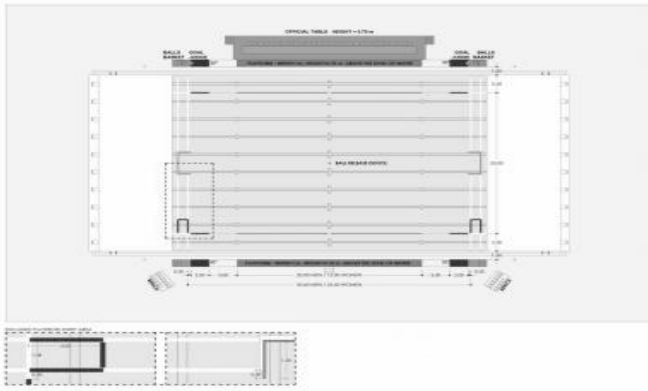
WP 17 Pelanggaran Biasa.....	52
WP 18 Pelanggaran Pengecualian	61
WP 19 Kecelakaan, Cedera dan Penyakit.....	67
Aturan Kelompok Usia – Polo Air	69
Lampiran	70
Lampiran A	71
Lampiran B	76
Poin Tutorial Polo Air.....	87



WP 1 **Bidang Mainkan dan Peralatan**

WP 1.1 Organisasi yang mempromosikan harus bertanggung jawab atas pengukuran dan penandaan yang benar dari lapangan permainan dan harus menyediakan semua perlengkapan dan perlengkapan yang diperlukan.

WP 1.2 Tata letak dan tanda lapangan permainan untuk pertandingan yang dipimpin oleh dua wasit harus sesuai dengan diagram ini:



Sumber: Water Polo Rules 2015 - 2017

WP 1.3 Dalam pertandingan yang dipimpin oleh satu wasit, wasit akan memimpin di sisi yang sama dengan meja resmi dan juri gawang harus ditempatkan di sisi yang berlawanan.

WP 1.4 Jarak antara garis gawang tidak boleh kurang dari 20 m dan tidak lebih dari 30 m untuk permainan yang dimainkan oleh pria. Jarak antara garis gawang tidak boleh kurang dari 20 m dan tidak lebih dari 25 m untuk permainan yang dimainkan oleh wanita. Lebar lapangan permainan harus tidak kurang dari 10 m dan tidak lebih dari 20 m.

WP 1.5 Untuk pertandingan FINA, dimensi lapangan permainan, kedalaman dan suhu air, serta intensitas cahaya harus diatur dalam FR 7.2, FR 7.3, FR 7.4, dan FR 8.3.

WP 1.6 Tanda khusus harus diberikan di kedua sisi lapangan permainan untuk menunjukkan sebagai berikut ini:

- (a) tanda putih: garis gawang dan garis setengah jarak
- (b) tanda merah: dua meter dari garis gawang
- (c) tanda kuning: lima meter dari garis gawang

Sisi lapangan permainan dari garis gawang ke garis dua meter harus ditandai dengan warna merah, dari garis dua meter sampai garis lima meter diberi tanda kuning, dan dari garis lima meter sampai garis setengah jarak diberi tanda hijau.

WP 1.7 Tanda merah harus ditempatkan di setiap ujung lapangan permainan dua meter dari sudut lapangan permainan di sisi yang berlawanan dengan meja resmi untuk menunjukkan area masuk kembali.

WP 1.8 Ruang yang cukup harus disediakan untuk memungkinkan wasit memiliki pergerakan bebas dari ujung ke ujung lapangan permainan. Ruang juga harus disediakan pada garis gawang untuk juri gawang.

WP 1.9 Sekretaris diberi bendera putih, biru, merah, dan kuning tersendiri yang masing-masing berukuran 0,35 x 0,20 meter.



WP 2 Goals

WP 2.1 Dua tiang gawang dan sebuah mistar gawang dibangun kukuh berbentuk persegi panjang dengan dimensi 0,075 m menghadap ke lapangan permainan dan dicat putih. Dua tiang dan sebuah mistar gawang tersebut harus ditempatkan pada garis gawang di setiap ujung dengan jarak yang sama dari sisi dan tidak kurang dari 0,30 meter di depan ujung lapangan permainan.

WP 2.2 Sisi dalam tiang gawang harus terpisah tiga meter. Jika kedalaman air sebesar 1,50 m atau lebih, maka sisi bawah palang harus berada pada 0,90 m dari permukaan air. Jika kedalaman air kurang dari 1,50

meter, maka sisi bawah palang harus berada pada 2,40 m dari lantai kolam.

WP 2.3 Jaring lemas harus diikat dengan aman ke tiang gawang dan mistar gawang untuk menutupi seluruh area gawang dan harus dipasang ke perlengkapan gawang sehingga memungkinkan tidak kurang dari 0,30 m ruang kosong di belakang garis gawang di dalam gawang daerah.

WP 3 *The Ball*

WP 3.1 Bola harus berbentuk bulat dan memiliki ruang udara dengan katup penutup sendiri. Ini harus tahan air tanpa pengikat eksternal atau penutup apa pun dari minyak atau bahan serupa.

WP 3.2 Berat bola harus tidak kurang dari 400 gr dan tidak lebih dari 450 gram.

WP 3.3 Untuk permainan yang dimainkan oleh pria, lingkaran bola tidak boleh kurang dari periode atau selama waktu tunggu. Pelatih kepala dari tim penyerang diperbolehkan untuk bergerak ke garis sejauh lima meter setiap saat. Tim hanya akan mengganti ujung dan bangku pada paruh waktu.

Bangku tim harus ditempatkan di sisi yang berlawanan dengan meja resmi.

WP 3.4 Kapten akan bermain sebagai anggota tim masing-masing dan bertanggung jawab atas timnya.

WP 3.5 Pemain harus mengenakan kostum atau kostum non-transparan dengan pakaian dalam terpisah dan sebelum mengambil bagian dalam permainan harus melepaskan barang apa pun yang mungkin menyebabkan cedera.

WP 3.6 Pemain tidak boleh berbadan gemuk, memiliki minyak atau zat serupa di dalam tubuh. Jika wasit menemukan zat seperti itu digunakan sebelum permainan dimulai, dia akan memerintahkannya untuk segera menyingkirkannya. Awal permainan tidak akan ditunda untuk substansi yang akan dihapus. Jika pelanggaran terdeteksi setelah permainan dimulai, pemain yang melanggar harus dikeluarkan dan pemain pengganti diizinkan untuk segera memasuki lapangan permainan dari area masuk kembali yang terdekat dengan garis gawangnya sendiri.

WP 3.7 Setiap dalam permainan, seorang pemain dapat diganti dengan meninggalkan lapangan permainan di area masuk kembali yang terdekat dengan garis gawang pemain itu sendiri. Pengganti dapat memasuki lapangan permainan dari area entri ulang segera setelah pemain terlihat naik ke permukaan air di area entri ulang. Jika seorang penjaga gawang diganti berdasarkan peraturan ini, dia hanya boleh oleh penjaga gawang pengganti. Jika tim memiliki kurang dari tujuh pemain, tim tidak diharuskan memiliki penjaga gawang. Tidak ada pergantian pemain berdasarkan aturan ini antara waktu wasit memberikan lemparan penalti dan melakukan lemparan.

Catatan:

Jika penjaga gawang dan penjaga gawang pengganti tidak berhak atau tidak dapat berpartisipasi, tim yang bermain dengan tujuh pemain harus bermain dengan penjaga gawang alternatif yang akan memakai topi penjaga gawang. Selama pertandingan jika suatu tim tidak memiliki pemain pengganti selain dari penjaga gawang pengganti, baik

penjaga gawang atau penjaga gawang pengganti dapat bermain sebagai pemain lapangan.

WP 3.8 Pengganti dapat memasuki lapangan permainan dari tempat mana pun:

- (a) selama interval antara periode permainan;
- (b) setelah gol dicetak;
- (c) selama batas waktu; atau
- (d) mengganti pemain yang berdarah atau cedera.

WP 3.9 Pengganti harus siap mengganti pemain tanpa penundaan. Jika penggantinya belum siap, maka permainan akan dilanjutkan tanpa penggantinya dan penggantinya bisa masuk setiap saat ke lapangan permainan dari area masuk kembali yang terdekat dengan garis gawang penggantinya sendiri.

WP 3.10 Penjaga gawang yang telah digantikan oleh pemain pengganti tidak boleh bermain di posisi mana pun selain penjaga gawang.

WP 3.11 Jika seorang penjaga gawang mengundurkan diri dari permainan karena alasan

medis, wasit akan mengizinkan pergantian pemain dengan segera oleh penjaga gawang pengganti.



WP 4 Officials

WP 4.1 Dalam acara FINA terdiri dari dua wasit, dua juri gawang, pencatat waktu, dan sekretaris yang masing-masing dengan wewenang dan tugas berikut. Oficial tersebut juga harus disediakan sedapat mungkin untuk acara lain, kecuali bahwa dalam permainan yang digawangi oleh dua wasit dan tidak ada juri gawang, wasit akan memikul tugas (tetapi tanpa membuat sinyal yang ditentukan) yang dialokasikan kepada juri gawang di WP 6.2.

Catatan:

Tergantung pada tingkat kepentingannya, permainan dapat dikendalikan oleh tim yang terdiri dari empat sampai delapan ofisial, sebagai berikut:

(a) *Wasit dan juri gol*

Dua wasit dan dua juri gawang; atau dua wasit dan tidak ada juri gol; atau satu wasit dan dua juri gol.

(b) *Pencatat waktu dan sekretaris*

Dengan satu pencatat waktu dan satu sekretaris: Pencatat waktu harus mencatat periode kepemilikan bola secara terus menerus oleh masing-masing tim, sesuai dengan WP 17.16. Sekretaris harus mencatat periode yang tepat dari permainan aktual, batas waktu dan interval antar periode, memelihara catatan permainan sebagaimana ditetapkan dalam WP 8.1 dan juga harus mencatat periode pengecualian masing-masing pemain yang dipesan dari air sesuai dengan Peraturan.

Dengan dua pencatat waktu dan satu sekretaris: Pencatat waktu nomor 1 harus mencatat periode yang tepat dari permainan yang sebenarnya, batas waktu dan interval antar periode. Pencatat waktu nomor 2 harus mencatat periode kepemilikan bola secara terus menerus oleh masing-masing tim sesuai dengan WP 17.15. Sekretaris harus menyimpan catatan

permainan dan melakukan semua tugas lain sebagaimana diatur dalam WP 8.1.

Dengan dua pencatat waktu dan dua sekretaris: Pencatat waktu nomor 1 harus mencatat periode yang tepat dari permainan yang sebenarnya, batas waktu dan interval antar periode. Pencatat waktu nomor 2 harus mencatat periode kepemilikan bola secara terus menerus oleh masing-masing tim, sesuai dengan WP 17.16. Sekretaris nomor 1 harus memelihara rekor permainan sebagaimana diatur dalam WP 8.1 (a). Sekretaris nomor 2 harus melaksanakan tugas yang ditetapkan dalam WP 8.1 (b), (c) dan (d) berkaitan dengan masuknya kembali pemain yang dikecualikan secara tidak benar, entri pengganti yang tidak tepat, pengecualian pemain dan pelanggaran pribadi ketiga.

WP 5 Wasit

WP 5.1 Wasit harus memiliki kendali penuh atas permainan. Otoritas mereka atas para pemain akan efektif selama mereka dan para pemain berada di dalam area *pool*. Semua keputusan wasit atas pertanyaan fakta bersifat final dan interpretasi mereka terhadap aturan harus dipatuhi sepanjang pertandingan. Wasit tidak boleh membuat praduga mengenai fakta dari situasi apa pun selama pertandingan, tetapi harus menafsirkan apa yang mereka amati dengan kemampuan terbaik mereka.

WP 5.2 Wasit harus bersiul untuk memulai dan memulai kembali permainan dan untuk menyatakan

gol, lemparan gawang, lemparan sudut (baik ditandai oleh juri gol atau tidak), lemparan netral, dan pelanggaran peraturan. Wasit dapat mengubah keputusan asalkan dilakukan sebelum bola dimainkan kembali.

WP 5.3 Wasit memiliki keleluasaan untuk memberikan (atau tidak memberikan) pelanggaran biasa, pengecualian, atau penalti tergantung pada apakah keputusan tersebut akan menguntungkan tim penyerang. Mereka akan memimpin untuk tim penyerang dengan memberikan pelanggaran atau menahan diri dari memberikan pelanggaran, jika menurut pendapat mereka memberikan pelanggaran akan menjadi keuntungan bagi tim pemain yang melakukan pelanggaran.

[Catatan: Wasit harus menerapkan prinsip ini sepenuhnya.]

WP 5.4 Wasit memiliki kewenangan untuk memerintahkan setiap pemain dari air sesuai dengan aturan yang sesuai dan untuk meninggalkan

permainan jika pemain menolak untuk meninggalkan air saat diperintahkan.

WP 5.5 Wasit memiliki kewenangan untuk memerintahkan pemindahan dari area kolam setiap pemain, pengganti, penonton, atau ofisial yang perilakunya menghalangi wasit untuk melaksanakan tugas mereka dengan cara yang tepat dan tidak memihak.

WP 5.6 Wasit memiliki wewenang untuk meninggalkan permainan setiap saat jika, menurut pendapat mereka, perilaku para pemain atau penonton, atau keadaan lain mencegahnya untuk dibawa ke kesimpulan yang tepat. Jika permainan harus ditinggalkan, wasit harus melaporkan tindakan mereka kepada otoritas yang berkompeten.

WP 5.7 Wasit adalah pengatur pertandingan di lapangan. Wasit memiliki hak penuh selama pertandingan kepada seluruh pemain dan pelatih dan *official* sebuah tim karena peran wasit sangatlah penting demi terselenggaranya sebuah pertandingan.



WP 6 Penilaian Tujuan

WP 6.1 Juri gol harus ditempatkan di sisi yang sama dengan meja resmi dengan masing-masing pada garis gawang di akhir lapangan permainan.

WP 6.2 Tugas juri gawang adalah:

- (a) memberi isyarat dengan mengangkat satu tangan secara vertikal ketika para pemain ditempatkan dengan benar pada garis gawang masing-masing di awal periode;
- (b) memberi isyarat dengan mengangkat kedua lengan secara vertikal untuk memulai atau memulai ulang yang tidak tepat;

- (c) memberi isyarat dengan menunjuk dengan lengan ke arah serangan untuk melakukan lemparan gawang;
- (d) memberi isyarat dengan menunjuk dengan lengan ke arah serangan untuk lemparan sudut;
- (e) memberi isyarat dengan mengangkat dan menyilangkan kedua lengan untuk tujuan;
- (f) memberi isyarat dengan mengangkat kedua lengan secara vertikal untuk masuk kembali yang tidak tepat dari pemain yang dikecualikan atau entri pemain pengganti yang tidak tepat.

WP 6.3 Setiap juri gawang harus diberikan persediaan bola dan ketika bola asli telah keluar dari lapangan permainan, juri gawang harus segera melempar bola baru ke penjaga gawang (untuk lemparan gawang), ke pemain terdekat dari tim penyerang (untuk lemparan sudut), atau seperti yang diarahkan oleh wasit. Dengan begitu tidak ada tim yang dirugikan karena sebagai wasit sebisa mungkin harus adil kepada kedua belah pihak.



WP 7 Pencatat Waktu

WP 7.1 Tugas dari pencatat waktu adalah:

- (a) mencatat periode yang tepat dari permainan aktual, batas waktu, dan interval antara periode;
- (b) mencatat periode kepemilikan bola secara terus menerus oleh masing-masing tim;
- (c) mencatat waktu pengecualian pemain yang dipesan dari air sesuai dengan peraturan, bersama dengan waktu masuk kembali dari pemain tersebut atau penggantinya;
- (d) mengumumkan dimulainya menit-menit terakhir permainan dengan suara keras;

(e) memberi isyarat dengan peluit setelah 45 detik dan pada akhir setiap batas waktu.

WP 7.2 Pencatat waktu harus memberi isyarat dengan peluit (atau dengan cara lain asalkan berbeda, efisien secara akustik, dan mudah dipahami) pada akhir setiap periode secara independen dari wasit dan sinyal akan segera berlaku kecuali dalam kasus simultan pemberian hukuman lempar oleh wasit, di mana lemparan penalti harus dilakukan sesuai dengan peraturan; jika bola sedang terbang dan melewati garis gawang, dalam hal mana gol yang dihasilkan diperbolehkan dan wasit harus sangatlah teliti dalam mengambil keputusan.

WP 8 Sekretaris

WP 8.1 Tugas sekretaris adalah:

- (a) memelihara catatan pertandingan termasuk para pemain, skor, batas waktu, pelanggaran pengecualian, pelanggaran penalti, dan pelanggaran pribadi yang diberikan terhadap setiap pemain;
- (b) mengontrol periode pengecualian pemain dan menandai berakhirnya periode pengecualian dengan mengibarkan bendera yang sesuai, kecuali bahwa wasit akan memberi sinyal masuknya kembali pemain yang dikecualikan atau pemain pengganti ketika tim pemain

tersebut telah merebut kembali bola. Setelah empat menit, sekretaris harus memberi isyarat masuknya kembali pemain pengganti yang telah melakukan kebrutalan dengan mengibarkan bendera kuning bersama dengan bendera berwarna yang sesuai;

- (c) memberi tanda dengan bendera merah dan peluit untuk setiap entri ulang yang tidak tepat dari pemain yang dikecualikan atau entri yang tidak tepat dari pemain pengganti (termasuk setelah sinyal dari juri gawang untuk menunjukkan entri ulang atau entri ulang yang tidak tepat) yang menandakan akan segera berhenti bermain;
- (d) memberi sinyal, tanpa penundaan, pemberian pelanggaran pribadi ketiga terhadap pemain mana pun sebagai berikut:
 - (i) dengan bendera merah jika pelanggaran pribadi ketiga adalah pelanggaran pengecualian;

(ii) dengan bendera merah dan peluit jika pelanggaran pribadi ketiga adalah pelanggaran penalti.



WP 9 Durasi Permainan

WP 9.1 Durasi permainan harus empat periode masing-masing dari delapan menit permainan sebenarnya. Waktu akan dimulai pada awal setiap periode ketika seorang pemain menyentuh bola. Pada semua sinyal untuk penghentian, jam tangan perekam harus dihentikan sampai bola dimainkan kembali oleh bola meninggalkan tangan pemain yang melakukan lemparan yang sesuai atau ketika bola disentuh oleh pemain setelah lemparan netral.

WP 9.2 Harus ada interval dua menit antara periode pertama dan kedua dan antara periode ketiga dan keempat dan interval lima menit antara periode

kedua dan ketiga. Tim, termasuk para pemain, pelatih dan ofisial harus berganti akhir sebelum memulai periode ketiga.

WP 9.3 Jika skor seimbang pada waktu penuh dalam permainan yang membutuhkan hasil pasti, harus ada tendangan penalti untuk menentukan hasilnya.

Catatan:

Jika adu penalti diperlukan, prosedur berikut harus diikuti:

- (a) Jika melibatkan kedua tim yang baru saja menyelesaikan permainan, adu penalti akan segera dimulai dan wasit yang sama akan digunakan.*
- (b) Jika tidak, tembakan keluar akan terjadi 30 menit setelah selesainya permainan terakhir babak itu atau pada kesempatan praktik pertama. Wasit yang terlibat dalam pertandingan terakhir babak itu akan digunakan, asalkan netral.*
- (c) Jika dua tim terlibat, pelatih masing-masing tim akan diminta untuk menunjuk lima pemain dan penjaga gawang yang akan berpartisipasi dalam adu*

penalti. Penjaga gawang dapat berubah sewaktu-waktu asalkan penggantinya terdaftar di antara daftar tim dalam permainan itu.

- (d) Lima pemain yang dinominasikan akan diminta untuk dicantumkan secara berurutan dan urutan itu akan menentukan urutan di mana para pemain itu akan menembak ke arah mereka. Tujuan lawan urutan tidak dapat diubah.
- (e) Tidak ada pemain yang dikecualikan untuk permainan yang memenuhi syarat untuk terdaftar di antara para pemain untuk menembak atau menggantikan sebagai penjaga gawang.
- (f) Jika penjaga gawang dikecualikan selama adu penalti, pemain dari lima pemain yang dinominasikan dapat menggantikan penjaga gawang tetapi tanpa hak istimewa penjaga gawang setelah melakukan tendangan penalti, pemain tersebut dapat digantikan oleh pemain lain atau penjaga gawang alternatif. Jika pemain lapangan dikecualikan selama adu penalti, posisi pemain dihapus dari daftar lima pemain yang berpartisipasi dalam adu penalti dan pemain pengganti ditempatkan di posisi terakhir dalam daftar.
- (g) Tembakan akan dilakukan diambil secara bergantian pada setiap akhir bidang permainan, kecuali kondisi salah satu ujung bidang permainan menguntungkan atau merugikan tim. Dalam hal ini

semua tembakan dapat dilakukan pada ujung yang sama. Para pemain yang melakukan tembakan akan tetap berada di air di depan bangku mereka, penjaga gawang akan berganti ujung, dan semua pemain yang tidak terlibat harus duduk di bangku tim mereka.

- (h) Tim yang menembak lebih dulu akan ditentukan dengan melempar koin.*
- (i) Jika tim masih terikat setelah selesainya lima tembakan penalti awal, lima pemain yang sama kemudian akan melakukan tembakan bergantian sampai satu tim meleset dan yang lain mencetak skor.*
- (j) Jika tiga atau lebih tim terlibat, masing-masing tim akan menembakkan lima tembakan penalti melawan masing-masing tim lain, bergantian pada setiap tembakan. Urutan tembakan pertama akan ditentukan dengan seri.*

WP 9.4 Jam yang terlihat akan menunjukkan waktu secara menurun (yaitu menunjukkan waktu yang tersisa dalam satu periode).

WP 9.5 Jika permainan (atau bagian dari permainan) harus diulang, maka gol, pelanggaran pribadi, dan batas waktu yang terjadi selama waktu

yang akan diputar ulang dihapus dari lembar skor permainan, betapa pun kebrutalan, kesalahan, dan pengecualian kartu merah apa pun dicatat pada lembar skor pertandingan.



WP 10 Batas Waktu

WP 10.1 Setiap tim dapat meminta satu waktu tunggu pada setiap periode permainan. Durasi batas waktu adalah satu menit. Sebuah *time out* dapat diminta kapan saja, termasuk setelah sebuah gol, oleh pelatih tim yang memegang bola dengan memanggil "*time out*" dan memberi isyarat kepada sekretaris atau wasit dengan tangan membentuk huruf T. Jika waktu tunggu diminta, sekretaris atau wasit harus segera menghentikan permainan dengan peluit dan para pemain harus segera kembali ke bagian lapangan permainan masing-masing.

WP 10.2 Permainan harus dimulai kembali setelah peluit wasit oleh tim yang memiliki bola yang menempatkan bola ke dalam permainan di belakang garis jarak tengah, kecuali jika batas waktu diminta sebelum melakukan lemparan penalti atau lemparan sudut, maka lemparan itu harus dipertahankan.

Catatan:

Jam penguasaan bola berlanjut dari dimulainya kembali permainan setelah batas waktu.

WP 10.3 Jika pelatih tim yang memiliki bola meminta waktu tunggu tambahan yang bukan haknya, maka permainan akan dihentikan dan permainan kemudian akan dihentikan. Permainan akan dimulai kembali oleh pemain dari tim lawan yang memainkan bola di garis tengah jarak.

WP 10.4 Jika pelatih dari tim yang tidak memiliki bola meminta waktu tunggu, permainan akan dihentikan dan lemparan penalti diberikan kepada tim lawan.

WP 10.5 Saat *restart* setelah *time out*, pemain dapat mengambil posisi apa pun di lapangan permainan, tunduk pada peraturan yang berkaitan dengan pengambilan lemparan penalti dan lemparan sudut.



WP 11 Awal Permainan

WP 11.1 Tim pertama yang terdaftar dalam program resmi akan mengenakan topi putih atau topi yang mencerminkan warna negara mereka dan akan memulai permainan di sebelah kiri tabel resmi. Tim lain akan memakai topi biru atau topi dengan warna kontras dan akan memulai permainan di sebelah kanan meja.

Di semua kolam air dalam, tim tuan rumah mulai dari sisi kiri (melihat ke seberang kolam dari tabel penilaian). Pergantian tim berakhir pada babak pertama. Di kolam dengan ujung yang dangkal, ada

lemparan koin untuk menentukan tim mana yang mulai dari sisi mana. Pergantian tim berakhir pada akhir setiap kuartal.

WP 11.2 Pada awal setiap periode, para pemain harus mengambil posisi di garis gawang masing-masing yang berjarak sekitar satu meter dan setidaknya satu meter dari tiang gawang. Tidak lebih dari dua pemain diperbolehkan di antara tiang gawang. Tidak ada bagian tubuh pemain yang melebihi garis gawang di permukaan air.

WP 11.3 Ketika wasit yakin bahwa tim sudah siap, wasit akan meniup peluit untuk memulai dan kemudian melepaskan atau melempar bola ke dalam permainan di garis setengah jarak.

WP 11.4 Jika bola saat peluit wasit, kedua tim berenang ke titik tengah lapangan (dikenal sebagai '*sprint*' atau '*swim-off*' saat wasit menjatuhkan bola ke air. Bergantung pada aturan yang dimainkan, ini bisa di sisi kolam renang wasit atau di tengah. Dalam kompetisi internasional, bola biasanya ditempatkan di

tengah kolam dan didukung dengan cincin apung. Tim pertama yang merebut kembali bola menjadi penyerang sampai gol tercipta atau pemain bertahan merebut kembali bola. Dilepaskan atau dilempar sehingga memberi satu tim keuntungan pasti, wasit akan memanggil bola dan memberikan lemparan netral pada garis jarak setengah.



WP 12 Metode Pencetakan Gol

WP 12.1 Gol harus dicetak jika seluruh bola telah melewati garis gawang, di antara tiang gawang dan di bawah mistar gawang.

Dalam mencetak goal pada permainan polo air sama seperti peraturan dalam permainan sepak bola. Selain polo air dibagi dalam dua kelompok pemain dan juga dimainkan secara berkelompok atau beregu, untuk memenangkan tim lawan pun, pemain harus memasukkan bola sebanyak mungkin ke dalam gawang lawan serta bola yang dinyatakan masuk apabila seluruh bagian bola tersebut mampu melewati

garis gawang yang berada di antara kedua tiang gawang dan sebuah mistar gawang.

WP 12.2 Sebuah gol dapat dicetak dari mana pun di dalam lapangan permainan kecuali bahwa penjaga gawang tidak diizinkan untuk pergi atau menyentuh bola di luar garis jarak setengah.

WP 12.3 Gol dapat dicetak oleh bagian tubuh mana pun, kecuali kepala tinju. Sebuah gol dapat dicetak dengan menggiring bola ke dalam gawang. Pada awal atau *restart* permainan, setidaknya dua pemain (dari salah satu tim tetapi tidak termasuk penjaga gawang yang bertahan) harus dengan sengaja bermain atau menyentuh bola kecuali saat melakukan:

- (a) lemparan penalti;
- (b) lemparan bebas yang dilemparkan oleh pemain ke gawang pemain sendiri;
- (c) tembakan langsung dari lemparan gawang atau tembakan langsung dari lemparan bebas yang diberikan di luar lima meter.

Catatan:

Sebuah gol dapat dicetak oleh pemain yang langsung menembak dari luar lima meter setelah tim pemain tersebut diberikan lemparan bebas untuk pelanggaran yang dilakukan di luar lima meter. Jika pemain memasukkan bola ke dalam permainan, maka gol hanya dapat dicetak jika bola dengan sengaja disentuh oleh pemain lain, selain penjaga gawang.

Jika pada pemberian foul bola berada dalam jarak lima meter atau lebih dekat ke gawang tim bertahan, sebuah gol dapat dicetak berdasarkan aturan ini jika bola dikembalikan tanpa penundaan ke tempat di mana pelanggaran itu dilakukan, ke tempat mana pun di garis yang sama dengan pelanggaran atau di belakang garis pelanggaran asalkan tembakan segera dilakukan dari posisi itu. Sebuah gol tidak boleh dicetak berdasarkan aturan ini langsung dari restart berikut:

- (a) batas waktu;*
- (b) gol;*
- (c) cedera termasuk berdarah;*
- (d) penggantian topi;*
- (e) wasit memanggil bola;*
- (f) bola meninggalkan sisi lapangan permainan;*
- (g) penundaan lainnya.*

WP 14.4 Sebuah gol akan dicetak jika setelah 30 detik penguasaan bola atau pada akhir periode bola sedang terbang dan memasuki gawang.

Catatan:

Dalam ketentuan peraturan ini, jika bola masuk ke gawang setelah mengenai tiang gawang, mistar gawang, penjaga gawang, atau pemain bertahan lainnya, dan/atau memantul ke luar air, sebuah gol diperbolehkan. Jika akhir periode telah ditandai dan bola kemudian dimainkan atau disentuh dengan sengaja oleh pemain penyerang lain dalam perjalanannya ke dalam gawang, gawang tidak diperbolehkan.

Jika bola dalam pelarian ke arah gawang dalam keadaan peraturan ini dan penjaga gawang atau pemain bertahan lain menurunkan gawang, atau dalam area lima meternya sendiri, pemain bertahan selain penjaga gawang menghentikan bola dengan dua tangan atau lengan atau meninju bola untuk mencegah terjadinya gol, wasit akan memberikan lemparan penalti jika menurut pendapat wasit bola akan mencapai garis gawang jika pelanggaran tidak terjadi.

Jika bola yang sedang terbang menuju gawang dalam keadaan peraturan ini mendarat di atas air dan kemudian melayang seluruhnya di atas garis gawang, wasit akan

memberikan gol hanya jika bola tersebut langsung melayang di atas garis gawang karena momentum tembakan ketika bola terlepas dari tangan pemain dari tim yang tidak mencetak gol. Restart yang tidak dilakukan sesuai dengan aturan ini akan diulang kembali.

WP 13 Lemparan Gawang

WP 13.1 Sebuah lemparan gawang akan diberikan:

- (a) ketika seluruh bola telah melewati sepenuhnya garis gawang tidak termasuk di antara tiang gawang dan di bawah mistar gawang yang terakhir disentuh oleh pemain lain selain penjaga gawang dari tim bertahan;
- (b) ketika seluruh bola telah melewati penuh garis gawang antara tiang gawang dan di bawah mistar gawang, atau membentur tiang gawang, mistar gawang atau penjaga gawang langsung dari;

- (c) lemparan bebas yang diberikan dalam jarak lima meter;
- (d) lemparan bebas yang diberikan di luar lima meter tidak dilakukan sesuai dengan peraturan;
- (e) lemparan gawang tidak segera dilakukan;
- (f) lemparan sudut.

WP 13.2 Lemparan gawang harus dilakukan oleh setiap pemain tim dari mana pun dalam area dua meter. Sebuah lemparan gawang yang tidak dilakukan sesuai dengan aturan ini akan diulang kembali.

Catatan:

Lemparan gawang harus dilakukan oleh pemain yang terdekat dengan bola. Tidak boleh ada penundaan yang tidak semestinya dalam melakukan lemparan bebas, lemparan gawang, atau lemparan sudut yang harus dilakukan sedemikian rupa sehingga memungkinkan pemain lain untuk mengamati bola yang lepas dari tangan pelempar. Pemain sering melakukan kesalahan dengan menunda lemparan karena mengabaikan ketentuan WP 16.4 yang mengizinkan pelempar untuk menggiring bola sebelum mengoper ke pemain lain. Dengan demikian, lemparan dapat dilakukan dengan segera meskipun pada saat itu pelempar tidak dapat

menemukan pemain untuk mengoper bola. Pada kesempatan seperti itu, pemain diizinkan untuk melakukan lemparan baik dengan menjatuhkannya dari tangan yang terangkat ke permukaan air (Gambar 1) atau dengan melemparkannya ke udara (Gambar 2) dan kemudian berenang dengan atau menggiring bola. Dalam kedua kasus, lemparan harus dilakukan sehingga pemain lain dapat mengamatinya.



Gambar 1. Tangan pemain yang terangkat ke permukaan air



Gambar 2. Pemain melemparkan bola ke udara



WP 14 Lemparan Sudut

WP 14.1 Lemparan sudut harus diberikan ketika seluruh bola telah melewati sepenuhnya melewati garis gawang tidak termasuk antara tiang gawang dan di bawah mistar gawang yang terakhir disentuh oleh penjaga gawang tim yang bertahan atau ketika pemain bertahan dengan sengaja mengirimkan bola melewati garis gawang.

WP 14.2 Lemparan sudut harus dilakukan oleh pemain dari tim penyerang dari jarak dua meter di sisi yang terdekat dengan bola melewati garis gawang. Lemparan tidak perlu dilakukan oleh pemain terdekat

tetapi harus dilakukan tanpa penundaan yang tidak semestinya.

Catatan:

Untuk metode lemparan, lihat catatan pada WP 13.2]

WP 14.3 Saat melakukan lemparan sudut tidak ada pemain dari tim penyerang yang berada dalam area dua meter.

WP 14.4 Lemparan sudut yang dilakukan dari posisi yang salah atau sebelum pemain tim penyerang meninggalkan area dua meter akan diulang.

WP 15 Lemparan Netral

WP 15.1 Sebuah lemparan netral harus diberikan:

- (a) ketika pada awal periode, seorang wasit berpendapat bahwa bola telah jatuh dalam posisi yang menguntungkan satu tim;
- (b) ketika satu atau lebih pemain dari tim lawan melakukan pelanggaran biasa pada saat yang sama yang membuat wasit tidak mungkin membedakan pemain mana yang lebih dulu melakukan pelanggaran;
- (c) ketika kedua wasit meniup peluit mereka pada saat yang sama untuk memberikan pelanggaran biasa kepada tim lawan

- (d) ketika tidak ada tim yang memiliki bola dan satu atau lebih pemain dari tim lawan melakukan pelanggaran pengecualian pada saat yang sama. Lemparan netral harus dilakukan setelah pemain yang melanggar dikeluarkan;
- (e) ketika bola mengenai atau masuk ke dalam obstruksi di atas kepala.

WP 15.2 Pada lemparan netral, wasit harus melempar bola ke lapangan permainan pada posisi lateral yang kira-kira sama dengan peristiwa yang terjadi sedemikian rupa sehingga memungkinkan pemain dari kedua tim memiliki kesempatan yang sama untuk meraih bola. Lemparan netral yang diberikan dalam area dua meter harus dilakukan pada garis dua meter.

WP 15.3 Jika pada lemparan netral wasit berpendapat bahwa bola telah jatuh dalam posisi yang menguntungkan satu tim, wasit harus memanggil bola dan melakukan lemparan ulang.

WP 16 Lemparan Bebas

WP 19.1 Lemparan bebas harus dilakukan di tempat terjadinya *foul* kecuali:

- (a) jika bola lebih jauh dari gawang tim yang bertahan maka *free throw* harus diambil dari lokasi bola;
- (b) jika pelanggaran dilakukan oleh pemain bertahan dalam area dua meter lemparan bebas harus dilakukan pada garis dua meter berlawanan dengan tempat pelanggaran dilakukan atau jika bola berada di luar area dua meter dari lokasi bola;
- (c) jika ditentukan lain dalam aturan.

WP 16.2 Seorang pemain yang mendapat hadiah lemparan bebas harus segera memainkan bola termasuk dengan mengoper atau dengan menembak jika diizinkan oleh peraturan. Merupakan pelanggaran jika pemain yang jelas dalam posisi paling siap untuk melakukan lemparan bebas tidak melakukannya. Pemain bertahan yang melakukan pelanggaran harus menjauh dari pemain yang melakukan lemparan bebas sebelum mengangkat tangan untuk memblokir operan atau tembakan pemain yang gagal melakukannya akan dikecualikan karena "gangguan" berdasarkan WP 18.5.

WP 16.3 Tanggung jawab untuk mengembalikan bola ke pemain yang akan melakukan lemparan bebas adalah tim yang menerima lemparan bebas.

WP 16.4 Lemparan bebas harus dilakukan dengan cara yang memungkinkan para pemain untuk mengamati bola yang lepas dari tangan pemain yang melakukan lemparan yang kemudian juga akan diizinkan untuk membawa atau menggiring bola sebelum mengoper ke pemain lain. Bola akan segera

dimainkan saat meninggalkan tangan pemain yang melakukan lemparan bebas.

Catatan:

Untuk metode pelemparan lihat catatan pada WP 13.2.

WP 17 Pelanggaran Biasa

WP 17.1 Merupakan pelanggaran biasa yang dilakukan salah satu dari pelanggaran berikut (WP 17.2 sampai WP 17.17) yang akan dihukum dengan memberikan lemparan gratis ke tim lawan (*free-throw*).

Catatan:

Wasit harus memberikan pelanggaran biasa sesuai dengan peraturan untuk memungkinkan tim penyerang mengembangkan situasi yang menguntungkan. Namun, wasit harus memperhatikan keadaan khusus.

WP 17.2 Untuk maju melampaui garis gawang di awal periode, sebelum wasit memberikan tanda untuk memulai. Lemparan bebas harus diambil dari lokasi

bola atau jika bola belum dilepaskan ke lapangan permainan dari garis setengah jarak.

WP 17.3 Untuk membantu pemain pada awal periode atau waktu lain selama pertandingan.

WP 17.4 Untuk menahan atau mendorong dari tiang gawang, perlengkapan mereka, dari sisi, atau ujung *pool* selama permainan sebenarnya atau pada awal periode.

WP 17.5 Boleh mengambil bagian aktif dalam permainan saat berdiri di lantai kolam, berjalan saat permainan sedang berlangsung, atau melompat dari lantai kolam untuk memainkan bola atau menjegal lawan kecuali penjaga gawang yang berada dalam area 5 m dari penjaga gawang.

WP 17.6 Mengambil atau menahan seluruh bola di bawah air saat dijegal.

Catatan:

Merupakan pelanggaran biasa untuk mengambil atau menahan bola di bawah air saat ditekel, bahkan jika pemain yang memegang bola telah memaksa bola di bawah air

sebagai akibat dari tantangan lawan (Gambar 3). Tidak ada bedanya bahwa bola masuk ke dalam air bertentangan dengan keinginan pemain. Yang penting adalah pelanggaran diberikan kepada pemain yang melakukan kontak dengan bola pada saat bola diambil di bawah air. Penting untuk diingat bahwa pelanggaran hanya dapat terjadi ketika seorang pemain mengambil bola ke bawah saat ditekel. Jadi, jika penjaga gawang keluar tinggi dari air untuk menyelamatkan tembakan dan kemudian saat jatuh ke belakang mengambil bola di bawah air, penjaga gawang tidak melakukan pelanggaran. Namun jika penjaga gawang kemudian memegang bola di bawah air ketika ditantang oleh lawan, penjaga gawang tersebut telah melakukan pelanggaran terhadap peraturan ini dan jika tindakan penjaga gawang mencegah kemungkinan gol, lemparan penalti harus diberikan.



Gambar 3. Pemain yang memegang bola telah memaksa bola di bawah air sebagai akibat dari tantangan lawan

WP 17.7 Penjaga gawang tidak boleh memukul bola dengan kepalan tangan yang berada dalam area lima meter dari penjaga gawang.

WP 17.8 Untuk memainkan atau menyentuh bola dengan dua tangan pada waktu yang sama. Aturan ini tidak berlaku untuk penjaga gawang yang berada dalam area lima meter dari penjaga gawang.

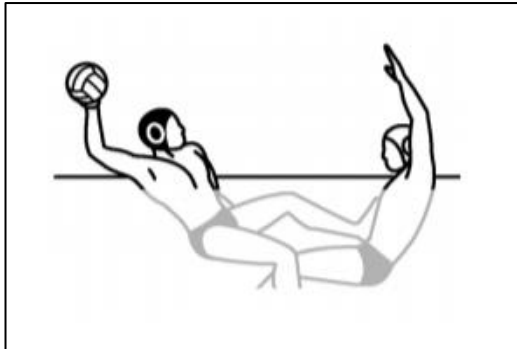
WP 17.9 Untuk mendorong atau mendorong dari lawan yang tidak memegang bola.

Catatan:

Mendorong dapat dilakukan dalam berbagai bentuk termasuk dengan tangan (Gambar 4) atau dengan kaki (Gambar 5). Dalam kasus yang diilustrasikan, hukumannya adalah lemparan bebas untuk pelanggaran biasa. Namun, wasit harus berhati-hati dalam membedakan antara mendorong dengan kaki dan menendang yang kemudian menjadi pelanggaran pengecualian atau bahkan kebrutalan. Jika kaki sudah bersentuhan dengan lawan saat gerakan dimulai, ini biasanya akan mendorong. Tetapi, jika gerakan dimulai sebelum terjadi kontak dengan lawan, maka ini secara umum dianggap sebagai tendangan.



Gambar 4. Pemain mendorong dengan tangan



Gambar 5. Pemain mendorong dengan kaki

WP 17.10 Berada dalam jarak dua meter dari garis gawang lawan kecuali saat berada di belakang garis bola. Jika pemain membawa bola ke dalam area dua meter dan memberikannya kepada pemain lain yang berada di belakang garis bola dan yang langsung menembak ke gawang, sebelum pemain pertama dapat meninggalkan jarak dua meter tidak akan terkena pelanggaran.

Catatan:

Jika pemain yang menerima operan tidak menembak ke arah gawang, pemain yang mengoper bola tersebut harus segera meninggalkan area dua meter untuk menghindari penalti berdasarkan peraturan ini.

WP 17.11 Melakukan lemparan penalti selain dari cara yang ditentukan.

WP 17.12 Untuk menunda secara berlebihan saat melakukan lemparan bebas, lemparan gawang, atau lemparan sudut.

Catatan: *Lihat catatan pada WP 13.2*

WP 17.13 Untuk penjaga gawang yang melakukan atau menyentuh bola di luar garis setengah jarak.

WP 17.14 Untuk terakhir menyentuh bola yang keluar dari sisi lapangan permainan (termasuk bola yang memantul dari sisi lapangan permainan) kecuali dalam kasus pemain lapangan bertahan memblokir tembakan dari sisi lapangan permainan. Dalam hal ini, lemparan bebas diberikan kepada tim bertahan.

WP 17.15 Agar tim mempertahankan penguasaan bola selama lebih dari tiga puluh detik permainan sebenarnya tanpa menembak ke arah gawang lawan. Pencatat waktu penguasaan harus mengatur ulang jam jika:

- (a) ketika bola telah meninggalkan tangan pemain yang menembak ke arah gawang. Jika bola *rebound* ke dalam permainan dari tiang gawang, mistar gawang, atau penjaga gawang, waktu penguasaan bola tidak akan dimulai lagi sampai bola tersebut dimiliki oleh salah satu tim;

- (b) saat bola menjadi milik tim lawan. *Possession* tidak termasuk bola yang hanya disentuh saat melayang oleh pemain lawan;
- (c) saat bola dimasukkan ke dalam permainan setelah dikeluarkannya pelanggaran kecuali pelanggaran penalti, lemparan gawang, lemparan sudut, atau lemparan netral.

Jam yang terlihat akan menunjukkan waktu dengan cara menurun, yaitu menunjukkan sisa waktu kepemilikan.

Catatan:

Pencatat waktu dan wasit harus memutuskan apakah ada tembakan ke gawang atau tidak, tetapi wasit memiliki keputusan akhir.

WP 17.16 Membuang-buang waktu.

Catatan:

Wasit selalu diperbolehkan untuk memberikan pelanggaran biasa menurut peraturan ini sebelum periode kepemilikan 30 detik telah berlalu. Jika penjaga gawang

adalah satu-satunya pemain dalam tim di paruh lapangan permainan tersebut maka akan dianggap membuang-buang waktu bagi penjaga gawang untuk menerima bola dari anggota tim lain yang berada di paruh lain lapangan permainan. Pada menit terakhir pertandingan, wasit harus yakin bahwa ada waktu yang disengaja sebelum menerapkan aturan ini.

WP 17.17 Untuk mensimulasikan dilanggar.

Catatan:

Simulasi berarti tindakan yang dilakukan oleh seorang pemain dengan maksud yang jelas untuk menyebabkan wasit memberikan pelanggaran secara tidak benar terhadap pemain lawan. Wasit dapat mengeluarkan kartu kuning terhadap tim untuk simulasi berulang dan dapat menerapkan WP 18.13 (pelanggaran terus-menerus) untuk memberi sanksi kepada pemain yang melanggar.

WP 18 Pelanggaran Pengecualian

WP 18.1 Ini akan menjadi pelanggaran pengecualian untuk melakukan salah satu dari pelanggaran berikut (WP 18.4 ke WP 18.18) yang akan dihukum (kecuali ditentukan lain oleh peraturan) dengan pemberian lemparan bebas ke tim lawan dan pengecualian pemain yang melakukan pelanggaran.

WP 18.2 Pemain yang dikecualikan harus pindah ke area entri ulang yang terdekat dengan garis gawang pemain sendiri tanpa meninggalkan air. Pemain yang dikecualikan yang meninggalkan air (selain mengikuti masuknya pemain pengganti) akan dianggap bersalah.

[Catatan: Pemain yang dikecualikan (termasuk pemain yang dikecualikan berdasarkan aturan untuk sisa permainan) harus tetap di dalam air dan pindah (yang mungkin termasuk berenang di bawah air) ke posisi masuk kembali yang terdekat dengan garis gawang pemain sendiri tanpa mengganggu permainan. Pemain dapat keluar dari lapangan permainan kapan saja dan kemudian berenang untuk mencapai area masuk kembali asalkan pemain tidak mengganggu keselarasan gawang.

Saat mencapai area entri ulang, pemain yang dikecualikan harus terlihat naik ke permukaan air sebelum pemain (atau pemain pengganti) diizinkan untuk masuk kembali sesuai dengan peraturan. Namun, tidak perlu bagi pemain yang dikecualikan untuk kemudian tetap berada di area masuk kembali untuk menunggu kedatangan pengganti yang dimaksudkan.]

WP 18.3 Pemain yang dikecualikan atau pemain pengganti akan diizinkan untuk masuk kembali ke lapangan permainan setelah kejadian paling awal dari salah satu dari berikut ini:

- (a) ketika dua puluh detik dari permainan sebenarnya telah berlalu, pada saat itu sekretaris harus mengibarkan bendera yang sesuai asalkan pemain yang dikecualikan telah mencapai area masuk kembali sesuai dengan peraturan;
- (b) saat gol telah dicetak;
- (c) ketika tim pemain yang dikecualikan telah merebut kembali penguasaan bola (yang berarti menerima penguasaan bola) selama permainan sebenarnya, pada saat itu wasit yang bertahan akan memberi isyarat untuk masuk kembali dengan isyarat tangan;
- (d) ketika tim pemain yang dikecualikan diberikan *free-throw* atau lemparan gawang, sinyal wasit untuk memberikan lemparan memenuhi syarat sebagai sinyal masuk kembali, asalkan pemain yang dikecualikan telah mencapai area masuk kembali sesuai dengan peraturan.

Pemain yang dikecualikan atau pemain pengganti diizinkan untuk memasuki kembali lapangan

permainan dari area entri ulang yang terdekat dengan garis gawang pemain itu sendiri dengan ketentuan:

- (a) pemain telah menerima sinyal dari sekretaris atau wasit;
- (b) pemain tidak boleh melompat atau mendorong dari sisi atau dinding *pool* atau lapangan permainan;
- (c) pemain tidak akan mempengaruhi keselarasan gawang;
- (d) seorang pemain pengganti tidak diizinkan untuk masuk menggantikan pemain yang dikecualikan sampai pemain tersebut mencapai area entri ulang yang terdekat dengan garis gawang pemain itu sendiri kecuali di antara periode, setelah gol, atau selama batas waktu;
- (e) setelah gol dicetak, pemain yang dikecualikan atau pemain pengganti dapat masuk kembali ke lapangan permainan dari tempat mana pun.

Ketentuan ini juga berlaku untuk masuknya pemain pengganti ketika pemain yang dikecualikan

telah menerima tiga pelanggaran pribadi atau telah dikeluarkan dari sisa permainan sesuai dengan peraturan.

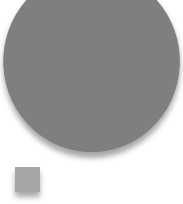
Catatan:

Pengganti tidak boleh diberi tanda oleh wasit dan sekretaris juga tidak akan memberi tanda berakhirnya periode pengecualian dua puluh detik sampai pemain yang dikecualikan telah mencapai area entri ulang yang terdekat dengan garis gawang pemain itu sendiri. Ini juga berlaku untuk masuknya kembali pemain pengganti yang akan menggantikan pemain yang dikecualikan dari sisa permainan. Jika pemain yang dikecualikan gagal kembali ke area masuk kembali pemain, pemain pengganti tidak akan diizinkan masuk sampai gol telah dicetak atau pada akhir periode atau selama batas waktu.

Tanggung jawab utama untuk memberikan sinyal untuk masuk kembali dari pemain yang dikecualikan atau pemain pengganti ada pada wasit bertahan. Namun, wasit yang menyerang juga dapat membantu dalam hal ini dan sinyal dari salah satu wasit harus valid. Jika wasit mencurigai adanya entri ulang yang tidak tepat atau juri gawang memberi isyarat entri ulang yang tidak tepat, maka wasit pertama-tama harus yakin bahwa wasit lain tidak memberi isyarat entri ulang.

Sebelum memberikan sinyal untuk masuk kembali dari pemain yang dikecualikan atau pemain pengganti, wasit bertahan harus menunggu sebentar jika wasit penyerang bersiul untuk mengembalikan kepemilikan ke tim lawan.

Pergantian penguasaan bola tidak terjadi hanya karena akhir periode, tetapi pemain atau pemain pengganti yang dikecualikan berhak untuk masuk kembali jika tim memenangkan bola di swim up pada awal periode berikutnya. Jika seorang pemain dikecualikan ketika akhir periode ditandai, wasit dan sekretaris harus memastikan bahwa tim memiliki jumlah pemain yang benar sebelum memberi tanda untuk memulai kembali.



WP 19 **Kecelakaan, Cedera dan Penyakit**

WP 19.1 Seorang pemain hanya diperbolehkan meninggalkan air, duduk, berdiri di tangga, atau sisi kolam selama permainan jika terjadi kecelakaan, cedera, sakit, atau dengan izin dari wasit. Seorang pemain yang telah meninggalkan air secara sah dapat masuk kembali dari area masuk kembali yang terdekat dengan garis gawangnya sendiri pada penghentian yang tepat dengan izin dari wasit.

WP 19.2 Jika seorang pemain mengalami pendarahan, maka wasit akan segera memerintahkan pemain tersebut keluar dari air dengan masuknya pemain pengganti dan permainan akan dilanjutkan.

Setelah pendarahan berhenti, pemain diizinkan kembali untuk menjadi pemain pengganti dalam permainan biasa.

WP 19.3 Jika kecelakaan, cedera, atau penyakit, selain pendarahan terjadi, wasit atas kebijaksanaannya dapat menangguhkan pertandingan tidak lebih dari tiga menit. Dalam hal ini wasit harus menginstruksikan pencatat waktu kapan periode penghentian akan dimulai.

WP 19.4 Jika pertandingan dihentikan karena kecelakaan, cedera, sakit, pendarahan, atau alasan takterduga lainnya, tim yang memiliki bola pada saat penghentian harus memainkan bola di tempat penghentian saat permainan dilanjutkan.

WP 19.5 Kecuali dalam situasi WP 19.2 (berdarah), pemain tidak diperbolehkan untuk mengambil bagian lebih lanjut dalam permainan jika pengganti telah masuk.

Aturan Kelompok Usia – Polo Air

WPAG 1 Semua peserta kelompok usia tetap memenuhi syarat dari 1 Januari hingga 31 Desember berikutnya pada usia mereka pada penutupan hari (12 tengah malam) pada 31 Desember tahun kompetisi.

WAPG 2 Pengelompokan usia untuk polo air untuk anak laki-laki dan perempuan adalah sebagai berikut:

- 15 tahun ke bawah
- 16, 17 dan 18 tahun
- 19 dan 20 tahun

Usia Remaja dan *Junior World Championships* adalah 18 tahun ke bawah dan 20 tahun ke bawah.

Lampiran

Lampiran A

Petunjuk Penggunaan Dua Wasit

1. Wasit memegang kendali penuh atas permainan dan memiliki kewenangan yang sama untuk menyatakan pelanggaran dan penalti. Perbedaan pendapat wasit tidak akan dijadikan sebagai dasar protes atau banding.
2. Komite atau organisasi yang menunjuk wasit harus memiliki kekuasaan untuk menunjuk sisi kolam tempat masing-masing wasit akan memimpin. Wasit harus mengganti sisi *pool* sebelum dimulainya periode ketika tim tidak berganti berakhir.
3. Pada awal permainan dan setiap periode, wasit akan memosisikan diri pada garis lima meter masing-masing. Sinyal awal harus diberikan oleh wasit di sisi yang sama dengan meja resmi.
4. Setelah sebuah gol, sinyal untuk memulai kembali akan diberikan oleh wasit yang

mengontrol situasi menyerang saat gol tersebut dicetak. Sebelum memulai kembali, wasit harus memastikan bahwa setiap pergantian pemain telah diselesaikan.

5. Setiap wasit memiliki kewenangan untuk menyatakan pelanggaran pada setiap bagian lapangan permainan tetapi setiap wasit harus memberikan perhatian utama mereka pada situasi ofensif yang menyerang gawang di sebelah kanan mereka. Wasit yang tidak mengontrol situasi menyerang (wasit bertahan) harus mempertahankan posisi yang tidak lebih dekat ke gawang yang diserang daripada pemain dari tim penyerang yang paling belakang dari gawang.
6. Saat memberikan lemparan bebas, lemparan gawang, atau lemparan sudut, wasit yang membuat keputusan harus meniup peluit dan kedua wasit harus menunjukkan arah serangan untuk memungkinkan pemain di bagian

berbeda dari *pool* untuk melihat dengan cepat tim mana yang telah diberikan lemparan. Wasit yang membuat keputusan harus menunjuk ke mana lemparan akan dilakukan jika bola tidak berada pada posisi itu. Wasit harus menggunakan sinyal yang ditetapkan dalam Lampiran B untuk menunjukkan sifat pelanggaran yang mereka denda.

7. Jika menurut pendapat wasit seorang pemain tetap bermain dengan cara yang tidak sportif atau melakukan simulasi, maka wasit akan mengeluarkan kartu kuning kepada pemain yang melanggar. Jika tindakan berlanjut, wasit akan mengeluarkan pemain dengan kartu merah yang dapat dilihat di lapangan permainan dan meja karena ini dianggap sebagai pelanggaran. Wasit kemudian memberikan nomor pemain yang dikecualikan ke meja.

8. Sinyal untuk melakukan lemparan penalti harus dibuat oleh wasit yang menyerang, kecuali pemain yang ingin melakukan lemparan dengan tangan kiri dapat meminta wasit bertahan untuk memberi isyarat.
9. Jika lemparan bebas serentak diberikan oleh kedua wasit kepada tim yang sama, penghargaan akan diberikan kepada pemain yang diberikan lemparan oleh wasit penyerang.
10. Jika penghargaan serentak dibuat untuk pelanggaran biasa tetapi untuk tim lawan, maka penghargaan harus berupa lemparan netral yang akan diambil oleh wasit penyerang.
11. Ketika penghargaan serentak dibuat oleh kedua wasit dan satu untuk pelanggaran biasa dan yang lainnya untuk pengecualian *foul* atau penalti, pengecualian *foul* atau hukuman *foul* akan diterapkan.
12. Ketika pemain dari kedua tim melakukan pelanggaran pengecualian secara bersamaan

selama permainan, wasit akan memanggil bola dari air dan memastikan kedua tim dan sekretaris mengetahui siapa yang tidak disertakan. Jam penguasaan bola tiga puluh detik tidak diatur ulang dan permainan dimulai kembali dengan lemparan bebas ke tim yang menguasai bola. Jika tidak ada tim yang memiliki kepemilikan saat pengecualian simultan dipanggil, maka jam kepemilikan tiga puluh detik diatur ulang dan permainan akan dimulai kembali dengan lemparan netral.

13. Dalam hal pemberian lemparan penalti kepada kedua tim secara bersamaan, lemparan pertama harus dilakukan oleh tim yang terakhir memiliki bola. Setelah lemparan penalti kedua telah diambil, permainan akan *restart* dengan tim yang memiliki kepemilikan bola menerima lemparan bebas di atas atau belakang garis setengah jarak.

Lampiran B

Peraturan Tindakan Disipliner di Air Polo

PREAMBLE: Peraturan ini berisi peraturan dasar untuk *fair play*, etika, perilaku moral, dan disiplin umum di polo air.

Peraturan ini bukan hanya mencakup tindakan yang terkait dengan insiden yang melibatkan tim, federasi polo air, seksi polo air dari federasi anggota, pemain, pemimpin tim resmi, pendukung, dan penonton. Tetapi juga melibatkan resmi atau orang lain yang hadir pada pertandingan polo air.

Peraturan mulai berlaku sejak 1 Agustus 2001 dan menggantikan kode diadopsi oleh Biro FINA pada 28 Maret 2001. Tujuan dari peraturan ini adalah untuk menjamin bahwa olahraga polo air akan dimainkan dengan cara yang adil tanpa gangguan dan untuk insiden sanksi, yang merusak citra polo air, atau membuatnya kehilangan reputasi.

Pasal 1.

Subordinat dan Tambahan untuk Peraturan Fina

1.1 Peraturan ini berada di bawah dan melengkapi semua peraturan FINA yang diadopsi oleh Kongres FINA dari waktu ke waktu dan Kode Perilaku FINA.

Pasal 2.

Pelanggaran oleh Petugas

2.1 Sanksi yang akan dijatuhkan untuk pelanggaran yang dilakukan oleh siapa pun yang ditunjuk oleh FINA sebagai delegasi, wasit, juri gol, atau bertugas di meja pada setiap pertandingan polo air akan ditangguhkan untuk berpartisipasi lebih lanjut dalam turnamen di mana kecocokan terjadi dan laporan harus dibuat ke Biro FINA atau jika Biro tidak dikumpulkan, ke Eksekutif FINA untuk pertimbangan sanksi tambahan.

2.2 Jika seseorang yang ditunjuk oleh FINA sebagai delegasi, wasit, hakim gawang atau bertugas di meja pada pertandingan polo air melakukan pelanggaran

sebagaimana dimaksud dalam peraturan ini atau Pedoman Perilaku FINA dan melibatkan kecurangan atau keberpihakan, orang tersebut harus ditangguhkan hingga hidup.

Pasal 3.

Pelanggaran terhadap Pejabat

3.1 Setiap pelanggaran yang dilakukan oleh salah satu anggota tim atau ofisial tim akan mengakibatkan penangguhan minimal satu pertandingan hingga penangguhan maksimum semua pertandingan polo air untuk jangka waktu satu tahun.

3.2 Jika pelanggaran termasuk kekerasan yang mengakibatkan cedera serius, penggunaan benda keras, atau jenis kekerasan lain terhadap tubuh, penangguhan minimum berlaku untuk semua pertandingan polo air untuk jangka waktu satu tahun hingga maksimum seumur hidup. Suspensi dari korek api polo air.

3.3 Jika tindak pidana tersebut adalah upaya untuk melakukan tindak pidana sebagaimana dimaksud

dalam 3.2, penangguhan minimum adalah tiga pertandingan hingga penangguhan maksimum semua pertandingan polo air untuk jangka waktu satu tahun.

3.4 Pelanggaran pada 3.1, 3.2, dan 3.3 melibatkan tindakan yang dilakukan dari tiga puluh menit sebelum dimulainya pertandingan hingga tiga puluh menit setelah akhir pertandingan.

3.5 Jika pelanggaran sebagaimana dimaksud dalam 3.1, 3.2 atau 3.3 dilakukan oleh siapa pun selain pemain atau ofisial tim, sanksi minimum adalah peringatan atau pengecualian dari tempat tersebut hingga sanksi maksimum penangguhan hak untuk menghadiri acara air. Polo cocok untuk periode apa pun hingga, dan termasuk, kehidupan.

3.6 Sanksi minimum untuk pelanggaran apa pun berdasarkan Pasal 3 dapat ditingkatkan untuk pelanggaran kedua atau berikutnya oleh setiap orang.

Pasal 4.

Pelanggaran terhadap Anggota Tim atau Pejabat Tim

4.1 Untuk kebrutalan atau pelanggaran apa pun yang tidak tercakup dalam Peraturan FINA WP 17 dan 18 yang dilakukan oleh seorang pemain terhadap pemain lain atau ofisial tim, penangguhan minimum adalah untuk satu pertandingan hingga maksimal semua pertandingan polo air untuk jangka waktu satu tahun.

4.2 Jika pelanggaran dilakukan oleh seorang ofisial tim terhadap pemain atau ofisial tim mana pun, skors minimum adalah satu pertandingan hingga maksimum skors seumur hidup dari pertandingan polo air.

4.3 Jika pelanggaran dilakukan oleh orang lain, sanksi minimum adalah pengusiran dari tempat tersebut hingga maksimum penangguhan hak untuk menghadiri pertandingan polo air untuk periode apa pun hingga dan termasuk seumur hidup.

4.4 Sanksi minimum untuk pelanggaran apa pun berdasarkan Pasal 4 dapat ditingkatkan untuk pelanggaran kedua atau berikutnya oleh setiap orang.

Pasal 5.

Pelanggaran Lain

5.1 Untuk setiap pelanggaran yang dilakukan oleh anggota tim atau ofisial tim terhadap perwakilan media, penonton, staf *pool*, atau orang lain yang hadir di *venue* pada saat pertandingan, penangguhan minimum harus dilakukan dari semua pertandingan polo air. Untuk jangka waktu satu tahun hingga maksimum penangguhan hak untuk menghadiri kompetisi untuk jangka waktu apa pun dan termasuk seumur hidup.

5.2 Untuk pernyataan lisan atau tertulis dari jenis atau sifat yang melecehkan dan ditujukan kepada FINA, federasi mana pun, penyelenggara, otoritas, atau orang lain, serta yang tidak tercakup di tempat lain dalam kode ini, sanksi minimum adalah penangguhan

untuk jangka waktu enam bulan hingga penangguhan maksimum seumur hidup.

5.3 Sanksi minimum untuk setiap pelanggaran berdasarkan Pasal 5 dapat ditingkatkan untuk periode yang dianggap tepat oleh Komite Manajemen.

Pasal 6.

Pelanggaran yang Dilakukan oleh Tim

6.1 Jika lebih dari tiga anggota tim yang sama, termasuk ofisial tim, melakukan pelanggaran yang diberi sanksi sesuai dengan Pasal 3, 4, atau 5 dalam pertandingan yang sama, tim tersebut akan dikenakan sanksi dengan diskualifikasi dari pertandingan itu dan penangguhan minimum dari pertandingan berikutnya dalam turnamen hingga penangguhan maksimum dari keikutsertaan dalam kompetisi apa pun yang diselenggarakan oleh badan yang sama untuk jangka waktu satu tahun.

6.2 Penangguhan pada 6.1 berarti bahwa pertandingan atau pertandingan yang tim telah

ditangguhkan akan diberikan kepada lawan dengan skor gol 5-0.

Pasal 7.

Tata Cara Pengenaan Sanksi

7.1 Sanksi untuk pelanggaran dalam 3.1 dan 3.5 akan dikenakan oleh Komite Manajemen dalam waktu dua puluh empat jam setelah akhir pertandingan dengan pemberitahuan langsung kepada pemain, ofisial tim, atau orang ditangguhkan lainnya.

7.2 Komite Manajemen berhak untuk sementara menangguhkan setiap orang atau tim yang telah melakukan pelanggaran dalam 2.1, 2.2, 3.2, 3.3, 4.1, 4.2, 4.3 5.1, 5.2, dan 6.1, tunduk pada pengajuan tertulis langsung dari kasus tersebut ke Biro FINA atau Dewan Badan Penyelenggara.

7.3 Sanksi sesuai dengan 2.1, 2.2, 3.2, 3.3, 3.5, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 5.1, 5.2, 5.3, dan 6.1 akan dikenakan oleh Dewan Badan Penyelenggara.

7.4 Sanksi yang melibatkan diskualifikasi dan skors tim dari satu atau lebih pertandingan dalam turnamen yang sama akan dikenakan oleh Komite Manajemen dalam waktu dua puluh empat jam setelah akhir pertandingan dan pemberitahuan langsung kepada ofisial tim, federasi tim, dan dewan dari badan organisasi.

7.5 Sanksi yang melibatkan penangguhan tim sesuai dengan 6.1 untuk jangka waktu yang mencakup lebih dari turnamen sebenarnya akan dikenakan oleh Dewan Badan Penyelenggara.

7.6 Seperti yang digunakan dalam peraturan ini, penangguhan untuk pelanggaran selain dalam 3.1, 3.2, 3.5 dan 4.1 akan berarti sebagaimana ditentukan oleh Dewan Badan Penyelenggara dari kompetisi atau bahwa individu yang dijatuhi sanksi tidak akan berpartisipasi dalam salah satu atau beberapa kegiatan FINA, organisasi kontinental yang diakui, atau federasi anggota FINA mana pun, dalam disiplin ilmu apa pun dari FINA termasuk bertindak sebagai pesaing,

delegasi, pelatih, pemimpin, dokter, atau perwakilan FINA lainnya, organisasi kontinental yang diakui atau federasi anggota. Penangguhan akan berlaku sejak tanggal yang ditentukan oleh otoritas yang berwenang.

7.7 Jika seorang pemain atau ofisial tim diskors dari pertandingan tertentu, jumlah pemain atau ofisial tim di bangku cadangan akan dikurangi; asalkan ada setidaknya satu ofisial tim di bangku cadangan.

Pasal 8.

Beban Bukti

8.1 Wasit, ofisial pertandingan, atau manajemen kompetisi memiliki beban untuk menetapkan pelanggaran tersebut dalam peraturan polo air dan peraturan ini telah terjadi.

Pasal 9.

Pertimbangan

9.1 Dalam pengenaan sanksi apa pun, sifat pelanggaran, keadaan di mana terjadinya, beratnya

pelanggaran, karakter tindakan, dan pertimbangan lain yang selaras dengan tujuan FINA harus diperhatikan.

Pasal 10.

Banding Dijatuhi

10.1 Seorang yang sanksi oleh Komite Manajemen dapat mengajukan banding kepada dewan penyelenggara dalam waktu dua puluh satu hari sejak tanggal diterimanya keputusan termasuk sanksi dari pihak yang mengajukan banding dan selanjutnya sesuai dengan aturan badan yang bersangkutan.

Poin Tutorial Polo Air

Tentang Tutorial

Polo air adalah olahraga tim dua tim yang harus mencetak gol. Tim yang mencetak lebih banyak gol dinyatakan sebagai pemenang. Setiap tim memiliki enam pemain dan satu penjaga gawang. Tim juga memiliki pemain lapangan pengganti dan penjaga gawang. Tutorial adalah ini akan memberi tahu Anda dasar-dasar polo air beserta aturannya dan metodologi permainannya.

Audiens

Tutorial ini ditujukan untuk siapa saja yang ingin bermain polo air. Perlu diingat bahwa pembaca tidak mengetahui dasar-dasar *game*. Ini adalah panduan dasar untuk membantu seorang pemula memahami olahraga ini.

Prasyarat

Sebelum melanjutkan dengan tutorial ini, Anda diharuskan memiliki minat terhadap polo air dan

keinginan untuk memperoleh pengetahuan tentang hal yang sama.

Hak Cipta & Penafian

© Hak Cipta 2016 oleh Tutorials Point (I) Pvt. Ltd. Semua konten dan grafik yang diterbitkan dalam e-book ini adalah milik Tutorials Point (I) Pvt. Ltd. Pengguna *e-book* ini dilarang untuk menggunakan kembali, menyimpan, menyalin, mendistribusikan, atau menerbitkan kembali isi atau bagian dari *e-book* ini dengan cara apa pun tanpa persetujuan tertulis dari penerbit.

Kami berusaha untuk memperbarui konten situs web dan tutorial kami secepat dan seakurat mungkin, namun, konten tersebut mungkin mengandung ketidakakuratan atau kesalahan. Tutorial Point (I) Pvt. Ltd. tidak memberikan jaminan mengenai keakuratan, ketepatan waktu, atau kelengkapan situs web kami atau isinya termasuk tutorial ini. Jika Anda menemukan kesalahan apa pun di situs web kami atau

dalam tutorial ini, harap beri tahu kami di contact@tutorialspoint.com

Sejarah Polo Air

Polo air adalah permainan ketahanan dan kerja sama tim. Olahraga ini dimainkan antara dua tim dengan masing-masing memiliki enam pemain dan satu penjaga gawang. Olahraga ini dimainkan di dalam air sehingga para pemainnya harus memiliki keterampilan renang beserta keterampilan, seperti melempar, menangkap, dan mengoper.

Tujuan dari olahraga ini adalah untuk mencetak gol sebanyak mungkin untuk memenangkan pertandingan. Pemain dan kiper menggunakan topi dengan warna berbeda untuk membedakan diri satu sama lain.



Sumber: *Water Polo Tutorialpoint*

Sejarah Singkat Polo Air

Olahraga yang menuntut keunggulan kebugaran dan keterampilan berenang ini berasal dari abad ke-19 ketika asalnya terjadi di Inggris dan Skotlandia. Sebelumnya, kompetisi renang dan balap air mendominasi di mana-mana. Segera setelah mendapatkan popularitas, ia diperkenalkan untuk pertama kalinya di Olimpiade pada tahun 1900.

William Wilson dari Inggris Raya adalah pembuat aturan polo air. Di klub mandi Arlington, William adalah ahli mandi pertama. Arlington adalah tempat kompetisi sepak bola air pertama kali diselenggarakan pada akhir tahun 1800-an. Bola yang digunakan saat itu terbuat dari karet India.

Sebelumnya, polo air dikenal dengan istilah *water rugby*. Saat itu, para pemain diperbolehkan menggunakan kekuatan fisiknya kepada lawan untuk mengambil bola dan posisi kiper berada di luar area bermain. Pemain memiliki hak untuk menggunakan

kekuatannya dengan melompati siapa saja yang mencoba menempatkan bola di atas geladak.

Negara yang Berpartisipasi dalam Olahraga Polo Air

Olahraga ini memiliki popularitas yang meluas di seluruh dunia. Baik wanita maupun laki-laki dapat memainkan *game* ini. Namun jumlah negara peserta untuk laki-laki mendominasi perempuan. Negara-negara seperti Amerika Serikat, Inggris, Hongaria, Italia, Belanda, Uni Soviet, dan Yugoslavia populer dalam kategori kejuaraan laki-laki, sedangkan negara-negara seperti Australia, Yunani, Italia populer dalam kategori wanita.

Polo air diatur oleh Federasi Renang Internasional. Sejak dua tahun terakhir, Amerika Serikat dan Serbia masing-masing menjuarai liga polo air FINA untuk kategori perempuan dan laki-laki. Bergamo dan Italia adalah yang terakhir menjadi tuan rumah liga polo air FINA.

Serbia menduduki puncak daftar medali pada kategori rangking putra dengan mengantongi sembilan medali emas, satu perak, dan satu perunggu dan sama dengan status medali Amerika Serikat pada kategori putri sepanjang 25 yard, 6 atau 8 jalur dianggap sebagai lapangan permainan. Garis berwarna digunakan untuk menandai lapangan permainan di kolam yang lebih besar. Penandaan dapat dilakukan sebagai berikut:

- Putih dari garis gawang ke titik daerah pengecualian.
- Merah adalah garis yang ditandai dari garis dua meter ke garis gawang.
- Kuning adalah garis yang biasanya garis 5 m sampai garis dua meter ditandai dengan warna ini.

Tabel berikut menjelaskan fungsi dari area yang ditandai di kolam yang digunakan untuk polo air:

Area Bertanda	Fungsi
Garis	<ul style="list-style-type: none"> • Gawang. • Bola yang melewati garis ini ke dalam jaring dihitung sebagai sebuah gawang. • Jika terjadi kebalikan dari hal di atas maka bola di luar batas.
Garis dua meter	<ul style="list-style-type: none"> • Pemain yang memiliki bola hanya diperbolehkan masuk ke dalam garis ini. • Pemain ofensif selain pemegang bola tidak diperbolehkan.
Garis lima meter	<ul style="list-style-type: none"> • Tim bertahan yang melakukan pelanggaran di dalam batas ini diberikan <i>penalti</i> dan tim lawan diberi hadiah <i>penalty throw</i>. • Penyerang yang melakukan pelanggaran di luar garis ini diberi kesempatan untuk langsung menembak ke arah gawang lawan.
<i>Mid-Pool</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Setelah sebuah tim mencetak gol,

	<p>permainan dimulai kembali dari baris ini.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penjaga gawang tidak diperbolehkan mendekati garis ini.
--	--

Polo air adalah olahraga yang dimainkan di dalam air sehingga jelas sekali bahwa alat olahraga yang akan digunakan disini berbeda dengan jenis olahraga sejenis yang dimainkan di lapangan.

Peralatan Permainan Polo Air

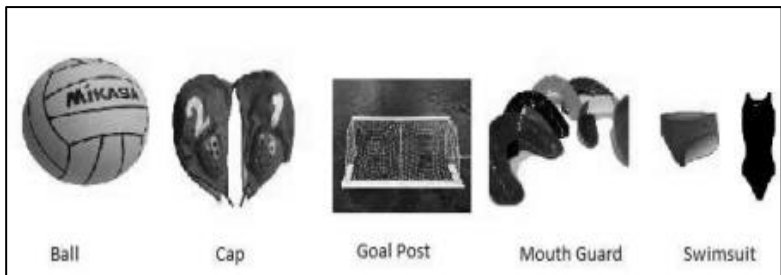
Bola

Bola terbuat dari bahan tahan air. Sampulnya didesain dan bertekstur sedemikian rupa sehingga memberikan pegangan tambahan bagi pemain. Mengapung di atas air dan ukurannya bervariasi untuk kategori kejuaraan laki-laki dan perempuan.

Cap

Cap digunakan untuk tujuan proteksi. Tujuannya untuk melindungi telinga dan kepala. Ini juga

digunakan untuk membedakan tim. Tim yang bertanding di kandang sendiri memakai topi berwarna putih sedangkan tim tamu memakai topi berwarna gelap selain putih. Para penjaga gawang memakai topi merah dengan pelindung telinga.



Sumber: *Water Polo Tutorialpoint*

Tiang Gawang

Tiang gawang ditempatkan pada kedua sisi kolam. Mereka dibuat untuk mengapung di atas air menggunakan pelampung. Mereka biasanya terbuat dari resin poliester yang diperkuat kaca. Kerangka penyangga terbuat dari baja untuk memberi kekuatan

tambahan. Empat soket tiang penyangga dan sepasang alas diperlukan untuk setiap pasang sangkar.

Penjaga Mulut

Ini adalah instrumen terpenting bagi para pemain. Saat menyelam di bawah air, terkadang pemain menghadapi benturan yang berat. Ini akan memastikan perlindungan pemain dari itu. Pelindung mulut yang baik adalah pelindung yang memungkinkan pernapasan mudah dan berbicara dengan jelas saat bermain.

Pakaian Renang

Celana renang atau *jammers* (celana panjang ketat) adalah kostum baju renang untuk pemain pria. Pemain wanita memakai baju renang *one-piece*. Pakaian renang yang pas dan ketat penting karena pelanggaran terhadap pakaian adalah hal biasa dalam *game* ini. Itu harus terbuat dari kain yang diperkuat dan jahitan yang lebih keras. Permainan ini membutuhkan

perpaduan dan keseimbangan antara gulat, renang, dan keterampilan bertahan. Seringkali, pemain harus menjaga kepalanya agar tidak berada di dalam air. Jadi keterampilan berenang yang digunakan di sini pasti berbeda dengan renang air biasa. Cakar depan *stroke* lebih umum dan populer. Untuk memukul bola, pukulan lengan juga digunakan. Pemain bertahan menggunakan gaya punggung untuk memajukan anggota tim lawan sedangkan kiper menggunakannya untuk melacak bola.

Teknik dalam Polo Air

Metode Pengocok Telur

Untuk memperdagangkan air, salah satu metode yang paling umum digunakan adalah metode pengocok telur. Dalam metode ini, pemain menggerakkan kakinya dalam gerakan melingkar di bawah air untuk menjaga dirinya tetap stabil. Dalam teknik ini ada dua jenis teknik yaitu.

1. Pengocok Telur Horizontal
2. Pengocok telur Vertikal

Pengocok telur horizontal digunakan untuk bergerak maju ke arah lawan dan untuk memblokir bola, sedangkan pengocok telur vertikal digunakan oleh pemain untuk menjaga dirinya di posisi yang lebih tinggi dari pada lawan.



Sumber: *Water Polo Tutorialpoint*

Peran bertahan dan menyerang diberikan ke enam pemain yang dikenal sebagai *fielders*. Satu orang disimpan sebagai penjaga gawang. Fungsi para *fielders* adalah untuk mencetak gol ke gawang tim lawan dan mencegah hal yang sama untuk tim mereka. Kiper

menghentikan bola masuk ke tiang gawang. Kekuatan berat dibutuhkan untuk berenang melintasi kolam sambil mengoper bola dan mencetak gol secara bersamaan.

Saat mengoper dan menembak bola, pemain harus menyelaraskan tubuhnya searah dengan gerakan bola. Dengan menggunakan pengocok telur, dia harus menjaga tubuhnya tetap konstan untuk waktu yang lama. Gunakan momentum tubuh dan ingatlah bahwa satu tangan hanya boleh menyentuh bola. Sekarang mari kita bahas beberapa keterampilan dasar lain yang berkaitan dengan penanganan bola.

1. Mengambil Bola

Untuk mendapatkan pegangan yang baik saat mengambil bola, jari tangan dan ibu jari harus didistribusikan secara merata di atas massa bola. Pemain bisa memetik bola baik di bawah atau atas air. Pemain sering mengambil bola dari atas air dengan

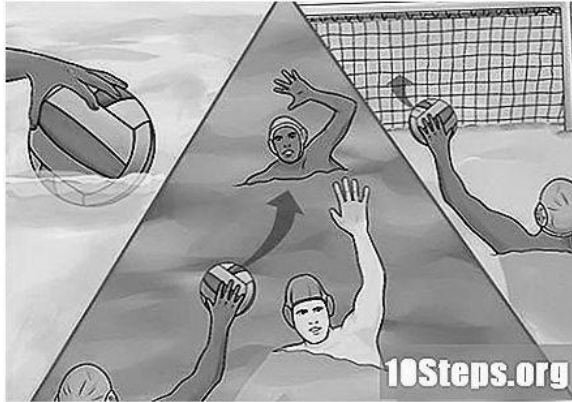
tujuan menembak. Memetik bola di bawah air memiliki tujuan memetik saja.



Sumber: *Water Polo Tutorialpoint*

2. Memindahkan Bola

Para pemain dapat mentransfer bola dari satu pemain ke pemain lain tetapi mendorong bola di bawah air tidak diperbolehkan karena dapat mengakibatkan *turnover*. Dalam hal ini, pemain harus mentransfer bola ke tim lawan.



Sumber: *Water Polo Tutorialpoint*

3. Mengoper Bola

Ada dua jenis *passing* di polo air, yaitu:

- *passing* kering
- *passing* basah

Jika pemain melewati bola tanpa menyentuh air, maka disebut sebagai *passing* kering. Dengan kecepatan optimal, tujuannya adalah untuk mengoper bola dari satu tangan ke tangan lainnya tanpa mengambilnya dari air. Melalui penggunaan *back spin*, pemain memudahkan rekan satu timnya untuk menangkap bola.



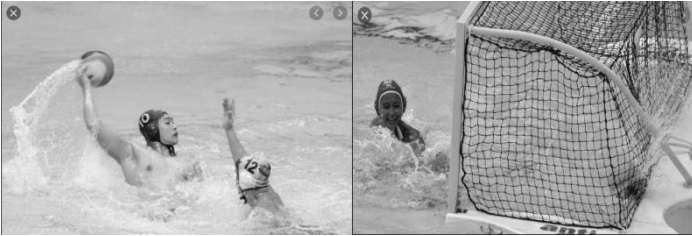
Sumber: *Water Polo Tutorialpoint*

Pada sisi lain, pemain tim lawan menggunakan pengocok telur untuk menempatkan mereka pada posisi yang lebih tinggi daripada yang lain untuk menangkap bola. Teknik *wet pass* digunakan dengan sengaja mendaratkan bola di atas air. Untuk tim yang memiliki set hole yang sangat kuat, ini adalah strategi ofensif yang sangat kuat.

4. Menembak Bola

Gol dapat dilakukan dengan bagian tubuh mana pun, kecuali kepala tangan. Mengalahkan penjaga gawang dari jarak jauh sangat sulit. Oleh karena itu, para pemain selalu berusaha untuk melakukan

tendangan jarak dekat dengan menepuk bola ke arah yang benar untuk mencetak gol.



Sumber: *Water Polo Tutorialpoint*

Pemain memiliki target menembak yang baik dapat memilih *power shot* saat mereka perlu menghasilkan kekuatan bola dengan mendorongnya dengan kecepatan hingga 60-90 km per jam dan akhirnya menargetkannya ke arah gawang. Beberapa pemain menggunakan tembakan pantulan saat bola ditembakkan ke satu arah tetapi bola memantul mengarahkannya kembali ke gawang. Para pemain juga dapat menggunakan tembakan lob dengan cara mereka melemparkan bola ke dalam kurva panjang ke tiang gawang.

Pelanggaran dalam Polo Air

Sampai saat ini kita telah membahas *fouls* atau pelanggaran yang diakibatkan oleh kesalahan kecil yang menyebabkan *free-throw* diberikan kepada tim lain. Tetapi ada beberapa pelanggaran lain yang mengakibatkan pengusiran atau tendangan keluar. Jenis pelanggaran ini diberikan hanya jika pemain menjadi lebih agresif secara fisik. Tiga pelepasan cukup untuk membatasi pemain memainkan sisa pertandingan.

Kelebihan perjalanan air (sekitar 3 km selama 4 putaran) dibutuhkan dalam permainan ini. Pemain yang meninju di bawah air juga bisa terkena pelanggaran ejeksi. Ini adalah praktik umum yang dilakukan bek untuk membuat pelanggaran untuk mengganggu pergerakan tim lawan, tetapi dalam banyak kasus, kecuali pelanggaran tersebut serius, pertandingan terus berlanjut tanpa gangguan. Seperti yang kita ketahui dari tujuh pemain dalam sebuah tim, enam akan menjadi *fielder* sementara satu akan menjadi

penjaga gawang. Keenam *fielder* tersebut juga memiliki posisi yang berbeda untuk ditempati. Beberapa jabatan penting dalam polo air adalah:

- Pusat depan
- Pusat kembali
- *Wing* pemain
- *Driver*

Satu pemain masing-masing diperlukan untuk pusat-maju dan posisi mundur sementara dua pemain masing-masing dibutuhkan sebagai pemain sayap dan driver. Pemain yang memiliki pengetahuan keseluruhan tentang serangan ofensif dan defensif pada semua posisi ini disebut sebagai pemain utilitas. Mari kita bahas tentang beberapa posisi secara detail.

Jenis – Jenis Posisi dalam Polo Air

1. Posisi Serangan

Posisi ofensif termasuk:

- pusat maju
- sayap/lewat
- titik Pria

Titik (pemain diposisikan tepat di belakang lima meter) selalu mengarahkan serangan itu dan itu adalah tim membela yang membela serangan ke depan. Kombinasi sayap, pembalap, dan poin membentuk pemain perimeter tim. Pengaturan posisi 3-3 digunakan di mana akan ada dua baris di mana tiga pemain akan berada di sana di salah satu baris. Peran pemain penyerang tengah adalah berdiri di dekat kiper tim lawan dan mencetak gol. Karena posisi ini sangat penting, orang yang kuat sering kali dipilih untuk ini.

2. Polo Air-Posisi Bertahan

Versi peralihan dari posisi ofensif adalah posisi bertahan. Dalam posisi *man-to-man* atau di zona, pemain bertahan ditempatkan. Lawan penyerang tengah selalu merupakan anggota tim ganda yang menjaga posisi depan dan belakang. Sangat sulit untuk mempertahankan tembakan *backhand* dari posisi penyerang tengah karena bola yang masuk melalui posisi tersebut eksplosif dan semuanya mengarah ke sudut gawang.

Kiper Polo Air

Kiper melayani tujuan mencegah lawan untuk menembak tujuan. Selain memblokir gol, tugas penting lainnya dari seorang penjaga gawang adalah memberi tahu para pembela tentang celah yang mungkin tidak dapat mereka identifikasi selama pertandingan.

Penjaga gawang selalu memulai permainan ofensif sehingga dia disebut sebagai gelandang. Jika dia dapat

memosisikan dirinya dalam area lima meter, maka dia dapat memiliki hak istimewa berikut:

- Izin untuk menyentuh dasar kolam.
- Bisa memainkan bola dengan menggunakan dua tangan.
- Dia bisa meninju bola menggunakan kepalan tangan.

Selama berlangsungnya pertandingan, seorang penjaga gawang juga menginformasikan tentang ancaman gerakan tim lawan.

Ukuran

Ukuran tim dalam permainan ini bervariasi untuk level yang berbeda. Untuk level senior, jumlah tim adalah tujuh yang ditentukan oleh FINA. Di sini enam pemain akan menjadi pemain lapangan dan satu akan menjadi penjaga gawang. Pada tahun 2014, FINA mengurangi jumlah pemain dari tujuh menjadi enam untuk turnamen tingkat U20 dan junior. Artinya akan ada lima pemain lapangan dan satu penjaga gawang.

FINA telah memutuskan untuk memperpanjang aturan enam jumlah pemain ke semua level setelah pertandingan Olimpiade 2016. Jika sebuah tim melakukan pelanggaran besar, maka wasit dapat mengarahkan tim tersebut untuk bermain dengan enam pemain, bukan tujuh selama empat menit. Jika pelanggarannya jauh lebih parah seperti menyerang pemain, maka dia bahkan dapat didiskualifikasi dari bermain pada turnamen mendatang. Pemain dapat diganti dalam situasi berikut:

- Sebelum dan sesudah gol
- Selama waktu tunggu
- Sebelum dimulainya setiap kuartal
- Setelah cedera
- Setelah pelanggaran biasa

Topi dalam Polo Air

Aturan dasarnya adalah bahwa pemain dari kedua tim harus mengenakan topi berbeda satu sama lain. Topi mereka mungkin kontras dengan kedua atau salah

satu warna penjaga gawang atau bisa sama dengan warna bola. Kiper harus memakai topi merah.

Durasi dan Jam

Setiap pertandingan dibagi menjadi empat periode. Namun, periode permainan bervariasi dari satu turnamen ke turnamen lainnya tergantung pada level pertandingan.

Jam dapat dihentikan dalam kasus berikut:

- Pada saat pelanggaran dan lemparan ulang
- Antara mencetak gol dan memulai kembali

Tidak ada tim yang memiliki kewenangan untuk menahan bola selama lebih dari tiga puluh detik. Waktu tiga puluh detik disetel ulang jika tim merebut kembali bola setelah lemparan. Saat belajar tentang taktik bermain polo air, kita harus mengetahui tentang berbagai ofisial dan peran mereka di lapangan. Para pejabat dalam *game* ini dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu:

- pejabat Permainan

- pejabat Tabel

Pejabat Permainan adalah mereka yang bertanggung jawab atas kelancaran menjalankan pertandingan sedangkan pejabat tabel yang ada untuk memperbarui skor dan melaporkan pengurus tentang kelancaran pengoperasian pertandingan.

Wasit

Wasit memiliki kewenangan pengambilan keputusan tertinggi atas sekretaris, juri tujuan, dan penjaga waktu. Dia memberi sinyal tentang pelanggaran, gol, penalti, batas waktu, memulai, mengakhiri, dan memulai kembali pertandingan melalui aba-aba tangan serta peluit. Dalam sebuah turnamen tingkat rendah atau wilayah daerah hanya memerlukan satu wasit sudah cukup sedangkan dalam turnamen yang lebih tinggi harus memakai dua wasit dalam sebuah pertandingan. Seorang wasit juga dapat mengambil posisi juri gawang jika juri gawang tidak ada.



Sumber: *Water Polo Tutorialpoint*

Juri Gawang

Peran juri gawang adalah memberi sinyal pada gawang dan lemparan sudut. Dia juga berhati-hati untuk memulai permainan setelah perempat final dan memberi sinyal dimulainya permainan yang tidak tepat setelah setiap kuartar.

Penjaga Waktu

Peran penjaga waktu adalah menggunakan jam tiga puluh detik dan jam tembak. Bersamaan dengan ini, penjaga waktu juga memperbarui skor pada papan

elektronik dan memberi sinyal jika satu menit tersisa untuk penyelesaian kuartal atau pertandingan.

Sekretaris

Sekretaris menasihati manajemen polo air untuk kelancaran pertandingan. Ia juga bertindak sebagai mediator antara pemain dan manajemen. Bersamaan dengan hal tersebut, ia melakukan pertemuan dengan manajemen jika diperlukan. Bersamaan dengan permainan lain seperti sepak bola dan *rugby*, polo air diperkenalkan sebagai olahraga pertama pada olimpiade pada tahun 1900. Setelah protes politik dari tim putri Australia, polo air wanita menjadi bagian dari olimpiade pada akhir tahun 2000. Berikut adalah daftar dari beberapa turnamen penting dalam polo air:

1. *NCAA Men's Water Polo Championship*
2. *Olympic Games*
3. *NCAA Women's Water Polo Championship*
4. *USA Water Polo Hall of Fame*
5. *Men's Champion League Euro Cup*
6. *FINA Water Polo Tournaments*

Berikut adalah beberapa juara pemain polo air.

1. Dusan Aleksic



Sumber: *Water Polo Tutorialpoint*

Dusan Aleksic adalah pemain polo air Kanada. Dia memulai karirnya pada tahun 2000. Pada tahun 2007, dia bergabung dengan tim junior dalam *Youth Pan American Championships*. Pada tahun 2010, dia bergabung dengan timnas senior dan setahun setelahnya ia mendapat kesempatan bermain di *FINA Championship* dan tim tersebut berhasil meraih perak dalam kejuaraan *Pan Am Games*. Dusan memainkan peran penting dalam membantu timnya lolos ke Kejuaraan Dunia FINA 2013 dan 2015.

2. Justin Boyd



Sumber: *Water Polo Tutorialpoint*

Justin Boyd merupakan anggota tim dari Kanada dan sekaligus pemain termuda pada Olimpiade 2008. Dia memulai karirnya pada usia 12 tahun. Pada tahun 2009, 2011, dan 2013, dia adalah bagian dari Kejuaraan FINA. Pada tahun 2009, Kanada memenangkan medali perak dan dia adalah bagian dari tim tersebut. Dia juga mewakili Kanada dalam Kejuaraan Akuatik Dunia pada tahun 2015. Pada tahun 2014, dia adalah anggota tim polo air dari Kanada yang mendapat tempat keenam di FINA Liga Dunia Polo Air.

3. Tony Azevedo



Sumber: *Water Polo Tutorialpoint*

Azevedo mewakili tim polo air dari Amerika. Saat ini, dia adalah kapten tim polo air nasional Amerika

Serikat. Ia memulai karir polo airnya

bersama Bissolati tim Cremona Italia dan mencetak 63 gol dengan rata-rata 2,62 per pertandingan pada tahun 2006. Pada tahun 2007, ia bergabung dengan tim Amerika dan bermain dalam Kejuaraan Dunia Melbourne di mana Amerika mendapatkan medali perak. Pada tahun 2012, Azevedo menjadi kapten pria Amerika Serikat tim Polo Air nasional.

4. Nicolas Constantin Bicari



Sumber: *Water Polo Tutorialpoint*

Nicolas Constantin Bicari adalah pemain polo air dari tim Kanada. Dia memulai kariernya pada Kejuaraan Pan American Junior 2010 saat timnya memenangkan emas medali. Pada Kejuaraan Dunia FINA 2009, dia adalah bagian dari tim senior yang mendapat tempat kedelapan. Pada American Games 2011, dia memasukkan 10 poin dan menempati posisi keenam, sementara timnya meraih medali perak dalam turnamen tersebut. Selain itu, ia juga mencetak 16 poin dalam enam pertandingan Kejuaraan FINA yang diadakan pada tahun 2014.

5. Peter Biros



Sumber: *Water Polo Tutorialpoint*

Peter Biros adalah pemain polo air dari tim Hongaria pada tahun 2000, Olimpiade Musim

Panas 2004, dan 2008 saat timnya

memenangkan medali emas. Dia juga menjadi bagian dari Olimpiade Musim Panas 2012. Ia memulai kariernya dalam timnas pada tahun 1997 dalam sebuah turnamen internasional yang diadakan di Spanyol. Setelah Olimpiade 2008, dia menerima penghargaan *Fair Play* karena memiliki penyakit pada hatinya dia, tetapi tetap bermain dan membantu timnya memenangkan medali emas.

6. Alexandra Asimaki



Sumber: *Water Polo Tutorialpoint*

Alexandra Asimaki adalah pemain polo air Yunani bagian penyerang dan merupakan pemain tengah. Timnya memenangkan kejuaraan dan mendapatkan medali emas yang diadakan di Shanghai pada tahun 2011. Dengan penampilan yang luar biasa, ia menjadi wanita Eropa dalam liga dunia terbaik pemain polo air untuk tahun 2011. Dalam Liga Dunia 2005 juga, timnya memenangkan medali emas. Pada Kejuaraan Eropa 2010 dan 2012, ia dan timnya meraih medali perak.

7. Alkisti Avramidou



Sumber: *Water Polo Tutorialpoint*

Alkisti Avramidou adalah pemain polo air dari Yunani yang bermain sebagai sayap kiri untuk Olympiacos dan tim Nasional Yunani.

Avramidou adalah bagian dari pemain polo air dari tim Yunani yang memenangkan medali emas pada Kejuaraan Akuatik Dunia 2011. Selain itu, ia telah memenangkan kejuaraan dan mendapatkan satu medali perak pada tahun 2010 dan 2012 di Eropa. Avramidou juga telah memenangkan dua medali perunggu pada tahun 2010 dan 2012 dalam Liga Dunia FINA.

8. Kami Craig



Sumber: *Water Polo Tutorialpoint*

Kami Craig adalah pemain polo air Amerika. Dia adalah bagian dari tim saat memenangkan medali perak pada Olimpiade Beijing 2008. Timnya juga meraih medali emas pada Olimpiade 2012 yang diadakan di London. Kami juga merupakan bagian dari tim Amerika untuk Kejuaraan Dunia FINA pada tahun 2009. Dia juga menerima penghargaan bergengsi Peter J. Cutino pada tahun 2009 dan 2010.

9. Jessica Gaudreault



Sumber: *Water Polo Tutorialpoint*

Jessica Gaudreault adalah pemain polo air dari Kanada. Dia memulai karirnya sebagai perenang tetapi tidak berhasil, jadi dia beralih profesi menjadi pemain polo air. Gaudreault adalah bagian dari junior tim internasional yang memenangkan medali emas pada tahun 2008 dan 2010 dalam Kejuaraan Pan American. Pada tahun 2011 dan 2013, timnya meraih peringkat kesembilan dalam Kejuaraan Dunia Junior FINA. Pada tahun 2015 Piala UANA, Gaudreault menjadi penjaga gawang dan karena penampilannya, ia lolos ke Kejuaraan Dunia FINA.

10. Natalie Golda



Sumber: *Water Polo Tutorialpoint*

Natalie Golda bermain untuk tim Amerika dan dianggap sebagai juara wanita polo air terbaik. Dia adalah bagian dari Amerika dalam Olimpiade Athena 2004 saat tim tersebut memenangkan medali perunggu. Timnya juga memenangkan medali perak dalam Olimpiade Beijing 2008. Timnya adalah pemenang medali emas dalam Kejuaraan Dunia FINA pada tahun 2003. Dia juga menerima penghargaan Peter J. Cutino pada tahun 2005. Bersamaan dengan ini, dia juga terpilih sebagai *hall of fame USA Water Polo*.