

VERBAND DEUTSCHER SPORTTAUCHER e. V.

Fachbereich Leistungssport – Sektion Unterwasserrugby



# Internationales Regelwerk

für

# Unterwasser – Rugby

## Deutsche Fassung

(Stand: 27.06.2008)

### Grundlage:

Preliminary Version der CMAS UWR Commission vom 15.09.2007  
sowie eMail von Siv Norstein vom 16.10.2007

Der Verband Deutscher Sporttaucher ist Mitglied im:  
Stuttgart



Präsident: Prof. Dr. Franz Brümmer  
Berliner Str. 312

Vizepräsident Finanzen: Erich Sämann  
66299 Friedrichsthal  
Vizepräsident: Jürgen Warnecke  
63165 Mühlheim  
UST Nr. 04425042003

Bundesgeschäftsstelle  
BLZ 505 400 28

63067 Offenbach  
Tel.: 069-9819025  
Fax: 069-98190298  
Vereinsregister Offenbach  
VR. 2042

Commerzbank Offenbach

Kto. 426454500

Postgiroamt Frankfurt/Main  
BLZ 500 100 60  
Kto. 6079-607

# VDST

## **Beschreibung**

Unterwasser-Rugby ist ein Sport, der in einem Schwimmbad an und unter der Wasseroberfläche gespielt wird. Es spielen zwei Mannschaften mit jeweils 6 Spielern, die alle mit einer ABC-Tauchausrüstung (z.B. Maske, Flossen und Schnorchel) ausgerüstet sind. Ziel des Spiels ist es, einen mit Abtrieb versehenen Ball in das gegnerische Tor am jeweiligen Ende auf dem Beckenboden zu versenken.

## **R E G E L N**

<b>1.</b>	<b>Definitionen Spielfeld und Spielgerätschaften</b>	<b>5</b>
1.1	Definitionen	5
1.1.1	Der Wettkampf	5
1.1.2	Das Spiel	5
1.1.3	Spielzeit	5
1.1.4	Normales Spiel	5
1.1.5	Strafwurfwerfen	5
1.1.6	Spielleiter	5
1.1.7	Schiedsrichter im Wasser	5
1.1.8	Chefschiedsrichter	5
1.1.9	Jury	5
1.1.10	Protokolltisch	5
1.1.11	Mannschaftsführer	5
1.1.12	Mannschaftskapitän	5
1.1.13	Auswechselspieler	5
1.1.14	Reservespieler	5
1.2.	Das Spielfeld (siehe Anhang 1)	6
1.2.1	Maße	6
1.2.2.	Spielfeldmarkierungen	6
1.2.3	Einwechsellinie	6
1.2.4	Wechselbereich	6
1.2.5	Die Auswechselbank	6
1.2.6	Auswechsellinie	6
1.2.7	Strafbankbereich	6
1.2.8	Freiwurfbereich	6
1.2.9	Mittellinie (Querachse)	6
1.2.10	Längsachse	6
1.3	Tor (siehe Anhang 2)	6
1.3.1	Lage der Tore	6
1.3.2	Maße der Tore	6
1.3.3.	Schutzpolsterung	7
1.4.	Unterwasserball (siehe Anhang 3)	7
1.4.1	Sinkgeschwindigkeit des Balls	7
1.4.2	Ballumfang	7
1.4.3	Das Aussehen des Balles	7
1.4.4	Auswahl des Balles	7
1.5	Signalanlage	7
1.5.1	Signalanlage	7
1.5.2	Anlagensicherheit	7
1.5.3	Anzahl der Signalanlagen	7

<b>2</b>	<b>Mannschaft – Pflichten – Zusammensetzung und Ausrüstung</b>	<b>7</b>
<b>2.1</b>	<b>PFLICHTEN DER SPIELER, MANNSCHAFTSFÜHRER / BETREUER</b>	<b>7</b>
2.1.1	Verantwortungen der Spieler und Mannschaftsführer	7
2.1.2	Verantwortlichkeit des Mannschaftsführers	8
2.1.3	Vorrechte des Mannschaftskapitäns	8
2.1.4	Protest	8
<b>2.2</b>	<b>ZUSAMMENSETZUNG DER MANNSCHAFT</b>	<b>8</b>
2.2.1	Anzahl der Spieler	9
2.2.2	Auswechselspieler	9
2.2.3	Ersatzspieler	9
2.2.4	Auswechselfeldbereich	9
<b>2.3</b>	<b>Persönliche Ausrüstung</b>	<b>9</b>
2.3.1	Schadhafte Ausrüstung	9
2.3.2	Anforderung an die persönliche Ausrüstung	9
2.3.3	Vermeidung von Verletzungen	10
2.3.4	Reibungswiderstand der Haut	10
2.3.5	Hautgriffigkeit verbessernde Substanzen	10
2.3.6	Sauerstoffangereicherte Luft	10
2.3.7	Schadhafte Ausrüstung	10
<b>2.4</b>	<b>Mannschafts Kennzeichnung</b>	<b>11</b>
2.4.1	Ausrüstung, die nicht in Ordnung ist	11
2.4.2	Mannschaftsfarben	11
2.4.3	Farben der Hosen/ Anzüge	11
2.4.4	Mannschaftskapitäne	11
2.4.5	Armbänder	11
2.4.6	Besonderer persönlicher Schutz	11
<b>3</b>	<b>Offizielle und Jury</b>	<b>12</b>
<b>3.1</b>	<b>Anzahl, Titel und Pflichten</b>	<b>12</b>
3.1.1	Anzahl der Schiedsrichter	12
3.1.2	Spielleiter	12
3.1.3	Schiedsrichter im Wasser	13
3.1.4	Verletzte Spieler/innen	13
3.1.5	Spieler mit gemindertem Bewusstseinszustand	13
3.1.6	Hinausstellen eines Spielers	14
3.1.7	Austausch des Balles	15
3.1.8	Trennen der Mannschaften	15
3.1.9	Verlängerung der Spielzeit	15
3.1.10	Hörbare und sichtbare Signale	15
<b>3.2</b>	<b>Ausrüstung der Offiziellen</b>	<b>15</b>
3.2.1	Ausrüstung der Schiedsrichter	15
3.2.2	Spielleiter	15
3.2.3	Unterwasserschiedsrichter	15
3.2.4	Persönlicher Schutz	16
3.2.5	Video	16
3.2.6	Jury	16
<b>4</b>	<b>Das Spiel</b>	<b>16</b>
<b>4.1</b>	<b>Spielbeginn</b>	<b>16</b>
4.1.1	Beginn einer Halbzeit	16
4.1.2	Fortsetzung des Spiels nach einem Tor	16
4.1.3	Fortsetzung des Spiels nach einem Strafwurf	16
4.1.4	Mannschaftsball	17
4.1.5	Schiedsrichterball	17

4.2	<b>Wechsel- und Reservespieler</b>	17
4.2.1	Spielerwechsel während des Spiels	17
4.2.2	Einsatz von Reservespielern	18
4.3	<b>Spieldauer</b>	19
4.3.1	Teile (Phasen) des Spiels	19
4.3.2	Bei Halbzeit	19
4.3.3	Spielunterbrechung	19
4.3.4	Spielunterbrechung zum Ende einer Halbzeit	19
4.3.5	Spiele, bei denen eine Entscheidung fallen muss	19
4.3.6	Auszeit	20
4.3.7	Reihenfolge der Signaltöne	20
4.4	<b>Verfahren der Punktwertung</b>	20
4.4.1	Tore Punkte	20
4.4.2	Spielergebnis	21
4.4.3	Spielergebnisse in einem Turnier	21
4.5	<b>Spielunterbrechung</b>	21
4.5.1	Spielunterbrechung	21
4.5.2	Die Zeitanzeige	21
4.5.3	Akustische Signale	21
<b>5</b>	<b>Foulspiel</b>	<b>21</b>
<b>5.1</b>	<b>Foulspiel</b>	<b>21</b>
5.1.1	Unsportliches oder herausforderndes Verhalten	22
5.1.2	Unnötiges hartes oder gewalttätiges Spiel	22
5.1.3	Zu viele Spieler im Wasser	23
5.1.4	Unkorrektes Hinein- und Hinausgehen aus dem Wasser	23
5.1.5	Nicht korrekter Einsatz von Spielern	23
5.1.6	Entfernen eines gegnerischen Spielers vom Tor	24
5.1.7	Nicht zurückkehren zur Startposition nach einem Tor	24
5.1.8	Unerlaubte Nutzung des Tores und der Beckenwand	24
5.1.9	Angreifen der gegnerischen Ausrüstung	25
5.1.10	Würgen	26
5.1.11	Unkorrekte Ballbehandlung	26
5.1.12	Allgemeines, inkorrektes Benehmen	26
5.1.13	Halten	26
5.1.14	Behinderungen beim Freiwurf	27
5.1.15	Verbergen des Balles beim Start	27
5.1.16	Den Ball außerhalb des Spielfeldes führen	27
5.1.17	Festhalten an irgendeinem "festen" Punkt im Becken während des Spiels.	27
5.1.18	Absichtliche Spielverzögerung	28
5.1.19	Regelverletzungen zur Verhinderung eines Tores	29
<b>6</b>	<b>Strafen</b>	<b>29</b>
6.1	<b>Verwarnungen</b>	29
6.1.1	Grund für Verwarnung	29
6.1.2	Ausführung der Verwarnung	29
6.1.3	Notieren einer Verwarnung	29
6.1.4	Bei Fortsetzen des Verhaltens eines Spielers	29
6.1.5	Bei Fortsetzen des Verhaltens der Mannschaft – Verwarnung der Mannschaft	29
6.2	<b>Freiwurf</b>	30
6.2.1	Gründe für Freiwürfe	30
6.2.2	Freiwurf aufzeichnen	30
6.2.3	Ballbehandlung durch die angreifende Mannschaft	30
6.2.4	Position/Lage der Freiwurf Ausführung	30
6.2.5	Freiwurf Ausführung	30
6.2.6	Startsignal zur Ausführung des Freiwurfes	30

6.2.7	Unkorrekte Ausführung	31
<b>6.3</b>	<b>Zeitstrafe</b>	<b>31</b>
6.3.1	Zeitstrafe	31
6.3.2	Gründe für eine Zeitstrafe	31
6.3.3	Ballbehandlung durch die verursachende Mannschaft	32
6.3.4	Der verursachende Spieler	32
6.3.5	Signalgebung am Ende der Zeitstrafe	32
6.3.6	Beendigung der Zeitstrafe vor Ablauf der Zeit	32
6.3.7	Zeitstrafen während der Entscheidung durch Strafwurfwerfen	32
<b>6.4</b>	<b>Strafwurf</b>	<b>32</b>
6.4.1	Gründe für Strafwürfe	32
6.4.2	Ballbehandlung durch die verursachende Mannschaft	32
6.4.3	Strafwurf-Spielzeit	32
6.4.4	Strafwurf Ausführung	32
6.4.5	Nach Ende des Strafstoßes	33
6.4.6	Unkorrektes Verhalten des Verteidigers	33
6.4.7	Unkorrektes Verhalten des Angreifers	33
6.4.8	Das Strafwurfwerfen zum Erzielen einer endgültigen Entscheidung	34
<b>6.5</b>	<b>Vorteilsregel und verzögerte Unterbrechung</b>	<b>34</b>
6.5.1	Vorteilsregel	34
6.5.2	Verzögerte Unterbrechung	34
<b>7</b>	<b>Organisation</b>	<b>34</b>
7.1.1	Verantwortung für den Spielbereich	34
7.1.2	Verantwortung für Regeländerungen für eine bestimmte Meisterschaft	34
7.1.3	Verantwortung für das Personal	35
7.1.4	Verantwortung für die Bälle	35
7.1.5	Verantwortung für die Schiedsrichter Ausrüstung	35
7.1.6	Die Spieler spielen auf eingenes Risiko	35

## **1.1 Definitionen**

### **1.1.1 Der Wettkampf**

Die Gesamtzeit vom Start der 1. Halbzeit bis zum Ende der 2. Halbzeit/Strafwurfwerfen, einschließlich aller Zwischenzeiten zwischen den Halbzeiten/Strafwurfwerfen und einschließlich der Time-out-Zeiten.

### **1.1.2 Das Spiel**

Die Zeit zwischen Start der ersten Halbzeit bis zum Ende der zweiten Halbzeit / Strafwurfwerfen ausschließlich der Zwischenzeiten zwischen den Halbzeiten / Strafwurfwerfen und ausschließlich der Time-out-Zeiten.

### **1.1.3 Spielzeit**

Die Zeit, die durch die Zeitanzeige erfasst wird, einschließlich der Zeit für die Strafwürfe.

### **1.1.4 Normales Spiel**

Die Zeit in der die Zeitanzeige läuft ausschließlich der Zeit für die Strafwürfe.

### **1.1.5 Strafwurfwerfen**

Eine Anzahl von Strafwürfen am Ende eines Spiels, bestehend aus mindestens 3 Strafwürfen, ausgeführt durch beide Mannschaften

### **1.1.6 Spielleiter**

Der Spielleiter ist der Hauptschiedsrichter in einem Spiel. Sie/Er befindet sich an der Beckenseite parallel zum Spielfeld.

### **1.1.7 Unterwasserschiedsrichter**

Jeder der 2 Unterwasserschiedsrichter eines Spieles befindet sich in dem Spielfeld im Wasser auf jeder Seite einer, parallel zum Spielfeld.

### **1.1.8 Chef-Schiedsrichter**

Der Chef-Schiedsrichter eines Turniers:

Für Welt- oder Zonenmeisterschaften wird der Oberschiedsrichter durch die CMAS ernannt.

### **1.1.9 Jury / Turnierleitung**

Bei internationalen Turnieren: Die Jury / Turnierleitung wird gewählt in Übereinstimmung mit den CMAS-Regeln und Regelungen während des Teamleitermeetings. Die Jury / Turnierleitung ist die höchste Autorität während eines Turniers.

### **1.1.10 Protokolltisch**

Ein Tisch der sich an der Spielfeldseite hinter dem Spielleiter befindet. Hier wird das Protokoll geführt und die Spieluhr bedient.

### **1.1.11 Mannschaftsführer**

Eine Person, normalerweise kein Spieler, der das Team vertritt.

### **1.1.12 Mannschaftskapitän**

Der Vertreter der Spieler einer jeden Mannschaft.

### **1.1.13 Auswechselspieler**

Ein Spieler unter den maximum 12 aktiven Spielern, der sich nicht im Wasser und auch nicht auf der Strafbank befindet.

### **1.1.14 Reservespieler**

Ein Spieler innerhalb der maximum 15 Spielern einer Mannschaft, der kein Spieler und auch kein Auswechselspieler ist, und der im Protokoll als Reservespieler benannt ist.

## **1.2 Das Spielfeld (siehe Anhang 1)**

### **1.2.1 Maße**

Länge: Die Spielfeldlänge soll zwischen 12 m und 18 m betragen.

Breite: Die Spielfeldbreite soll zwischen 8 m und 12 m betragen.

Tiefe: Die Wassertiefe soll zwischen 3,5 m und 5 Meter betragen.

Becken, deren Seiten im rechten Winkel zum Boden stehen sind zu bevorzugen.

Leitern, Gitter, Sprungbretter, Startblöcke etc. sind nicht Teil des Spielfeldes, auch dann nicht wenn sie sich innerhalb des Spielfeldes befinden.

### **1.2.2 Spielfeldmarkierungen**

Eine Leine entlang der Wasseroberfläche kennzeichnet die offene Seite des Spielfeldes. Eine entsprechende Markierung sollte auf dem Beckenboden angebracht werden.

### **1.2.3 Einwechselgasse**

Eine zusätzliche Leine, parallel zur Spielfeldbegrenzung im Abstand von 3 Metern, bezeichnet die Einwechselgasse.

### **1.2.4 Wechselbereich**

Die Wechselbereiche sind an jedem Ende der Spielfeldseite und der Einwechselbereich ist zu kennzeichnen auf dem Boden des Auswechselbereiches. Die gesamte Länge der kurzen Seite des Spielfeldes und des Einwechselbereiches ist der Wechselbereich.

### **1.2.5 Die Auswechselbank**

Die Auswechselbank /-stühle befinden sich an jeder Beckenseite am Ende der Einwechselgasse und innerhalb des Wechselbereiches.

### **1.2.6 Auswechsellinie**

Trennlinie an den kurzen Enden des Spielfeldes, die das Spielfeld von dem Einwechselbereich trennt. Diese Linie geht nicht über das Spielfeld hinaus d.h., sie ist keine Verlängerung zur Trennung des Einwechsel- und Auswechselbereiches.

### **1.2.7 Strafbankbereich**

Der Strafbankbereich befindet sich nah am Auswechselbereich aber deutlich getrennt davon.

### **1.2.8 Freiwurfzone**

Der gesamte Raum 2 Meter um den Punkt an dem der Freiwurf ausgeführt wird.

### **1.2.9 Mittellinie (Querachse)**

Gedachte Linie, die die lange Seite des Spielfeldes in zwei gleich große Bereiche teilt.

### **1.2.10 Längsachse**

Gedachte Linie die die kurze Seite des Spielfeldes in zwei gleich große Bereiche teilt. Diese Linie verläuft jeweils mitten durch die Tore.

## **1.3 Tor (siehe Anhang 2)**

### **1.3.1 Lage der Tore**

Die Tore bestehen aus zwei starren Körben; jeder von ihnen steht in der Mitte eines jeden Spielfeldes auf dem Beckenboden an der Wand. Es darf nicht möglich sein den Ball zwischen Tor und Wand durchzuspielen. Die Tore dürfen während des Spiels nicht leicht zu verschieben sein.

### **1.3.2 Maße der Tore**

Die Tore müssen 450 mm hoch sein und am oberen Rand einen Innendurchmesser von 390 bis 400 mm haben (Anhang 2).

### **1.3.3 Schutzpolsterung**

Der obere Rand des Tores muss mit einem weichen Polster bedeckt sein

## **1.4 Unterwasserball (siehe Anhang 3)**

### **1.4.1 Sinkgeschwindigkeit des Balls**

Ein Ball, der so mit Wasser gefüllt ist, dass sein Absinken zum Spielen genutzt werden kann. Die Sinkgeschwindigkeit muss zwischen 1000 und 1250 mm pro Sekunde betragen.

### **1.4.2 Ballumfang**

Der Ball muss einen Umfang von 520 bis 540 mm für Herren und 490 bis 510 mm für Damen haben.

### **1.4.3 Das Aussehen des Balles:**

Der Ball ist weiß mit schwarz oder einen anderen dunklen guten Kontrastfarbe gekennzeichnet oder er ist ganz rot. Er soll gut im Wasser erkennbar sein.

### **1.4.4 Auswahl des Balles**

Bei Welt- oder Zonenmeisterschaften haben alle Mannschaften die Möglichkeiten einen Ball zur Auswahl abzugeben. Die Schiedsrichter prüfen den Umfang, die Sinkgeschwindigkeit, die Härte, die Griffigkeit, die Farben, den Farbkontrast und die Laufstabilität etc. Dies wird zu einer Zeit und einem Ort durchgeführt der in der Besprechung der Mannschaftsführer festgelegt wurde. Falls erforderlich, können die Schiedsrichter die Anzahl der zur Auswahl stehenden Bälle reduzieren.

Ein Vertreter von jeder Mannschaft darf darüber abstimmen, welcher Ball im Turnier benutzt werden soll. Mindestens drei Bälle für Männer und drei Bälle für Damenwettkämpfe sind zu bestimmen. Die Bälle müssen eindeutig gekennzeichnet werden. Sie werden in unmittelbarer Nähe des Protokolltisches gelagert. Während des Turniers werden die Bälle entweder in Netzen aufgehängt oder in Behältern, komplett in Wasser eingetaucht, aufbewahrt.

## **1.5 Signalanlage**

### **1.5.1 Signalanlage**

Die Signalanlage muss vor dem Turnier getestet werden. Die Start-/ Stopp-Signale müssen im Spielfeld, im Wechselbereich und außerhalb des Spielfeldes deutlich hörbar sein.

### **1.5.2 Anlagensicherheit**

Die gesamte Ausrüstung, die im Hallenbad benutzt wird, muss die lokalen und nationalen Anforderungen für den Gebrauch im vorgesehenen Umfeld erfüllen. Die gesamte Ausrüstung muss betriebssicher sein.

### **1.5.3 Anzahl der Signalanlagen**

Für die drei Schiedsrichter müssen die Signalgeber so beschaffen sein, dass der gesamte Bereich der Schiedsrichter leicht abgedeckt wird, d.h. die Unterwasserschiedsrichter müssen damit bis an und hinter die Tore kommen können, und der Spielleiter muss mindestens den Bereich der gesamten Spielfeldlänge abdecken können.



# **1 Mannschaftspflichten, – Aufbau und -Ausrüstung**

## **2.1 Verantwortlichkeiten der Spieler Mannschaftsführer /Betreuer**

### **2.1.1 Es ist die Verantwortlichkeit der Spieler und Mannschaftsführer:**

- 2.1.1.a sich in einer Weise zu benehmen, die den Sport fördert während des gesamten Verlaufes des Turniers.
- 2.1.1.b die Regeln zu kennen und danach zu handeln
- 2.1.1.c sicher zu stellen, dass die Ausrüstung während des gesamten Wettkampfes den Regeln entspricht (s. Regel 1.1.1)
- 2.1.1.d den Anweisungen der Schiedsrichter Folge leisten während des gesamten Wettkampfes (s. Regel 1.1.1.)

### **2.1.2 Der Mannschaftsführer ist verantwortlich für**

- 2.1.2.a das abgeben einer Liste, an einen Ort und zu einer vom Veranstalter bestimmten Zeit, der den Namen des Mannschaftsführers, die Namen und die dazugehörigen Kappennummern der Spieler die im Spiel eingesetzt werden sollen enthält. Der Mannschaftskapitän ist mit „Kapitän“ oder „C“ zu kennzeichnen. Die Ersatzspieler sind mit „Ersatzspieler“ oder „R“ zu bezeichnen. Der Namen des Mannschaftsführers soll ebenfalls bekanntgegeben werden. Die Mannschaftsliste muss verfügbar gemacht werden am vom Organisator genannten Ort und Zeitpunkt.
- 2.1.2.b Das Benehmen aller Nichtspieler im Auswechselbereich (s. Regel 2.2.4.c)
- 2.1.2.c Das Unterschreiben eines Protestes im Auftrage der Mannschaft.
- 2.1.2.d Wenn im Protokoll der Name des Mannschaftsführers nicht genannt ist, wird der Mannschaftskapitän als Mannschaftsführer betrachtet. Ist kein Mannschaftskapitän genannt wurde, wird der Spieler (nicht ein Reservespieler) mit der niedrigsten Kappennummer sowohl als Mannschaftskapitän als auch als Mannschaftsführer betrachtet.

### **2.1.3 Vorrechte des Mannschaftskapitäns**

Wenn der Mannschaftskapitän auf dem Protokoll verzeichnet wurde (s. Regel 2.1.2.a) und wenn dieser identifiziert werden kann in Übereinstimmung mit der Regel 2.4.4., dann hat er/sie das Vorrecht mit dem Spielleiter Fragen, die während eines Wettkampfes auftreten, zu besprechen, in Bezug auf die Interpretation der Regeln.

Anmerkung: Eine Beschwerde in Bezug auf einen Strafwurf ist keine Angelegenheit, die mit der Interpretation der Regel zusammen hängt und kann bestraft werden.

Die Teamkapitäne dürfen auch zum Spielleiter gerufen werden im Zusammenhang mit Informationen bezüglich Verwarnungen etc. Sorgfalt ist hier sehr wichtig, weil sonst Informationen verloren gehen können (s. Regel 6.1.3).

### **2.1.4 Protest**

- 2.1.4.a Eine Mannschaft darf einen Protest zu dem Spiel nur einreichen, wenn das Protokoll vorher nicht von irgendeinem Mitglied der Mannschaft unterschrieben wurde.
- 2.1.4.b Ein Protest muss schriftlich beim Spielleiter oder der Turnierleitung innerhalb von 30 Minuten nach dem Ende des Spiels eingereicht werden. Die für das Turnier festgelegten Protestgebühren müssen gleichzeitig mit dem Einreichen des Protokolls hinterlegt werden (s. Regel 3.1.2.m).
- 2.1.4.c Der Protest darf nur vom Mannschaftsführer unterschrieben werden (s. Regeln 2.1.2.c und 2.1.2.d).
- 2.1.4.d Es liegt in der Verantwortung des Mannschaftsführers, den Protest bei der dafür zuständigen Person abzugeben. Der Empfänger trägt auf dem Protestschreiben die Eingangszeit ein und bestätigt mit vollem Namen auf diesem Schreiben den Erhalt der Protestgebühren.

## **2.2 Zusammensetzung der Mannschaft**

### **2.2.1 Anzahl der Spieler**

Eine Mannschaft besteht aus höchstens 15 Spielern, 6 im Wasser, 6 Wechselspieler und 3 Ersatzspieler.

Ein Team darf auch weniger als 15 Spieler haben; beim Start des Spiels müssen mindestens 6 Spieler da sein.

### **2.2.2 Auswechselspieler**

Alle 12 (oder mindestens 6) Spieler einer Mannschaft, die sich im Auswechselbereich befinden werden Auswechselspieler genannt. Hat eine Mannschaft mehr als 6 Spieler, so müssen die über die 6 Spieler hinausgehenden Spieler sich während des gesamten Wettkampfes im Auswechselbereich befinden. (s. Regel 1.1.2).

### **2.2.3 Ersatzspieler**

Es gibt keine Anforderungen darüber, wo sich die Ersatzspieler aufzuhalten haben. Wenn sie sich allerdings im Wechselbereich befinden, dann muss dies mit der Regel 2.2.4 übereinstimmen.

Ersatzspieler dürfen sich im Becken außerhalb des Spiel- und Einwechselbereiches aufwärmen, sofern das Schwimmbecken dafür geeignet ist.

### **2.2.4 Auswechselbereich**

2.2.4.a Nicht spielende Personen einer Mannschaft dürfen sich im Wechselbereich aufhalten. Der Mannschaftsführer ist für das Benehmen dieser Personen verantwortlich. (s.Regel 2.1.2.b).

2.2.4.b Alle nicht spielenden Personen im Wechselbereich müssen sich klar von den Spielern unterscheiden. Zumindest der Oberkörper und die Schultern müssen bedeckt sein. Diese Personen dürfen weder Maske, noch Kappen noch Flossen tragen.

Der Spielleiter darf Personen in diesem Bereich auffordern, den Bereich zu verlassen, wenn er oder sie den Eindruck haben, dass diese Personen die Arbeit des Schiedsrichters stören oder dass sie den Wettkampf beeinträchtigen.

2.2.4.c Alle Personen im Wechselbereich sind verpflichtet sich nach den Regeln des Wettkampfes zu richten. Wenn ein Nichtspieler eine Regelverletzung begeht, dann darf die Mannschaft dafür bestraft werden. Wenn eine Zeitstrafe ausgesprochen wird, fordert der Schiedsrichter diese Mannschaft (den Mannschaftsführer) auf irgendeinen Spieler selbst auszuwählen oder er darf irgendeinen Spieler dieser Mannschaft auswählen, wenn die Mannschaft nicht reagiert. Die Person, die die Strafe verursacht hat, muss den Wechselbereich und seine unmittelbare Nähe dazu sofort verlassen.

## **2.3 Persönliche Ausrüstung**

### **2.3.1 Schadhafte Ausrüstung**

Ein Spieler, dessen Ausrüstung zu irgendeiner Zeit des Wettkampfes nicht übereinstimmt mit den Regeln für persönliche Ausrüstung, kann entweder aus dem Wasser herausgenommen werden oder es kann ihm der Zutritt zum Wasser verwehrt werden. Gegen den Spieler kann eine Zeitstrafe verhängt werden.

Ein Spieler, der auf diese Weise durch den Schiedsrichter aus dem Wasser genommen wurde, darf erst wieder in das Wasser einwechseln, wenn der Spielleiter sich überzeugt hat, dass die Ausrüstung wieder in Ordnung gebracht wurde.

Ein Spieler, der auf diese Weise durch den Schiedsrichter aus dem Wasser genommen wurde, darf erst wieder in das Wasser einwechseln, wenn der Spielleiter sich überzeugt hat, dass die Ausrüstung wieder in Ordnung gebracht wurde.

### **2.3.2. Anforderung an die persönliche Ausrüstung**

Zur Ausrüstung eines jeden Spielers/Spielerin gehören eine Kappe, ein Badeanzug bzw. eine Badehose, Maske, Schnorchel und Flossen.

2.3.2.a Alle möglicherweise verletzungsgefährdenden Ecken und Kanten an jeder Ausrüstung müssen abgedeckt werden.

- 2.3.2.b Die Flossen dürfen mit Flossenhaltern gesichert werden.
- 2.3.2.c Die Länge der Flossen ist beliebig.
- 2.3.2.d Monoflossen dürfen nicht benutzt werden.
- 2.3.2.e Die Flossen müssen in Größe und Steifigkeit so ausgebildet sein, dass der Wasserwiderstand greifen kann. Dies ist wichtig, um Verletzungen durch Tritte zu vermeiden oder zumindest gering zu halten.
- 2.3.2.f Flossen müssen so ausgebildet sein, dass sie niemanden verletzen können.
- 2.3.2.g Wenn zerbrechliches Material für irgendeinen Ausrüstungsgegenstand benutzt wird, ist Sorge zu tragen dass niemand verletzt werden kann wenn ein Ausrüstungsteil bricht.
- 2.3.2.h Die Kappen müssen mit Ohrschutz versehen sein und dieser Ohrschutz darf nicht entfernt werden oder nicht geändert werden in irgendeiner Weise. Dies ist wichtig, um Verletzungen am oder im Ohr zu verhindern.
- 2.3.2.i Eine Gummischwimmkappe, die unter der nummerierten Kappe getragen wird, darf nicht das Ohr abdecken. Dies ist wichtig um Verletzungen am oder im Ohr zu verhindern. Diese Kappen müssen in der Mannschaftsfarbe sein.
- 2.3.2.j Innerhalb einer Mannschaft darf die Nummer nur einmal vorkommen, und die Nummer kann von 1 bis 99 sein.  
Die Numerierung der Spieler muss klar sichtbar sein für alle drei Schiedsrichter. Sollte die Kappennummer teilweise oder ganz bedeckt sein, dann muss der Spieler/die Spielerin die Nummer auf der Außenseite der Schulter auftragen unter Benutzung eines wasserdichten Stiftes.  
Die Nummer, die mittels eines wasserfesten Stiftes auf die Haut aufgetragen wurde, muss sichtbar bleiben während des gesamten Spieles (siehe Regel 1.1.2).
- 2.3.3 Vermeidung von Verletzungen**
- 2.3.3.a Die Spieler dürfen nichts tragen, was in irgendeiner Weise zu einer Verletzung anderer Personen führen könnte.
- 2.3.3.b Die Fingernägel müssen kurz geschnitten sein und dürfen nicht scharf sein.
- 2.3.3.c Das Zusammenbinden von Finger mittels eines flexiblen Bandes ist erlaubt, sofern die Finger noch gut beweglich bleiben.
- 2.3.3.d Alle vorstehenden Ränder z.B. an Masken, Schnallen und Flossen, müssen abgeschnitten oder abgedeckt werden. Dies kann mit einem Band oder ähnlichem Material geschehen.
- 2.3.3.e Ein Spieler der bemerkt oder der bemerken sollte, dass seine Ausrüstung möglicherweise gefährlich ist, muss sofort das Wasser verlassen. Er muss den Spielleiter darüber informieren, dass im Spielfeld eine gefährliche Ausrüstung zurück geblieben ist.
- 2.3.4 Reibungswiderstand der Haut**  
Ist die Haut eines Spielers/Spielerin im nassen Zustand glitschig so darf ihm/ihr die Teilnahme am Spiel verwehrt werden. Kein Teil der Haut darf eingefettet oder eingecremt sein. (s. Regel 3.1.2.c).
- 2.3.5 Gebrauch von Substanzen die die Griffigkeit der Haut verbessern**  
Es ist nicht erlaubt, Substanzen an irgendeinem Körperteil anzuwenden, die die Griffigkeit der Haut verbessern (s. Regel 3.1.2.c).
- 2.3.6 Sauerstoffangereicherte Luft**  
Spieler/innen, die in der Spielliste aufgeführt sind, dürfen keine sauerstoffangereicherte Luft atmen oder irgendeine andere Substanz. Spieler/innen, die sauerstoffangereicherte Luft einatmen, werden so betrachtet, als hätten sie das Spiel verlassen. Sie dürfen nicht mehr in das Spiel zurückkehren. Wird sauerstoffangereicherte Luft als Erste Hilfe-Maßnahme gegeben, so ist eine Vorabinformation an die Schiedsrichter nicht erforderlich. Diese Information sollte aber sobald wie möglich gegeben werden.

### **2.3.7 Schadhafte Ausrüstung**

Wird die Ausrüstung eines Spielers/einer Spielerin während des Spiels beschädigt, darf er/sie die Ausrüstung reparieren ohne das Wasser zu verlassen, sofern dies getan werden kann ohne den Fortgang des Spieles zu stören oder die Sicherheit der Personen zu gefährden. Wenn ein Spieler das Wasser verlässt um die Ausrüstung zu reparieren, so hat das im Rahmen einer normalen Auswechslung zu geschehen (s. Regel 4.2.1 und 2.2.2).

## **2.4 Mannschafts Kennzeichnung**

### **2.4.1 Ausrüstung, die nicht in Ordnung ist.**

Spieler/Spielerinnen, die zu irgendeiner Zeit des Spiels nicht mit der Regel zur Mannschaftskennzeichnung übereinstimmen, dürfen entweder aus dem Wasser genommen werden oder es darf ihnen der Zutritt zum Wasser durch den Schiedsrichter verwehrt werden. Der Spieler/ die Spielerin kann eine Zeitstrafe erhalten.

Spieler/Spielerinnen, die vom Schiedsrichter aus dem Wasser genommen worden sind, dürfen nicht wieder in das Wasser, bis sich der Spielleiter von der Ordnungsmäßigkeit der Ausrüstung überzeugt hat.

### **2.4.2 Mannschaftsfarben**

Alle Mannschaftsmitglieder müssen Badehosen bzw. Badeanzüge und nummerierte Kappen derselben Farben tragen. Die Kappen dürfen keine farblich unterschiedliche Einsäumung haben.

Trägt ein Spieler Gummischwimmkappen oder etwas Gleichartiges, müssen alle sichtbaren Teile von derselben Farbe sein.

### **2.4.3 Farben der Schwimmhosen oder Anzüge**

Jede Mannschaft muss im Besitz sein von einem Satz dunkelblauer oder schwarzer- und einem Satz weißer Badehosen oder Anzüge sowie Kappen in entsprechenden Farben. Auf den Badehosen bzw. Anzügen dürfen sich kleine Flächen befinden mit den Nationalfarben der Mannschafts- bzw. Landesbezeichnung etc. Aber die Farbe der Badehosen bzw. Anzüge muss klar überwiegen. Kontrastierende Einfassungen der Anzüge sind erlaubt. Schulterbänder sowie der obere Vorderteil von Badeanzügen müssen dieselbe Farbe haben.

Die Badeanzüge/Badehosen müssen eindeutig hell/dunkel im Wasser sein.

Durchscheinende Badeanzügen/Hosen mit dunkleren Schwimmsachen darunter oder Badeanzüge-/hosen darunter in anderen Farben, die durchscheinen, sollen als nicht akzeptabel betrachtet werden.

### **2.4.4 Mannschaftskapitäne**

Die Namen der Mannschaftskapitäne sind im Protokoll als Kapitän zu vermerken.

Die Mannschaftskapitäne sollen ein Band auf dem Oberarm tragen. Das Band muss der Farbe der Mannschaft entsprechen.

### **2.4.5 Armbänder**

Die Mannschaft in den dunklen Kappen muss dunkle Armbänder tragen.

Die Mannschaft in den weißen Kappen muss weiße Armbänder tragen.

Es darf nicht möglich sein, sich mit Fingern in das Band einzuhaken.

### **2.4.6 Besonderer Personenschutz**

Es ist erlaubt mit Ellbogen und Knieschonern zu spielen etc., die aus weichen Material hergestellt sind, sofern diese entweder der Mannschaftsfarbe entsprechen oder fleischfarbig sind. Diese Schonern dürfen aber bei anderen Personen keine Verletzungen hervorrufen wie z.B. durch Schnittverletzungen oder durch Einhaken von Fingern etc, (s. Regel 2.3.3.i).

### **2.4.6 Besonderer Personenschutz**

Es ist erlaubt mit Ellbogen und Knieschonern zu spielen etc., die aus weichen Material hergestellt sind, sofern diese entweder der Mannschaftsfarbe entsprechen oder in der Hautfarbe der Spielerin/des Spielers sind. Diese Schoner dürfen aber bei anderen Personen keine Verletzungen hervorrufen wie z.B. durch Schnittverletzungen oder durch Einhaken von Fingern, etc. (s. Regel 2.3.3.a).

## **2 Offizielle und Jury**

### **3.1 Anzahl, Titel und Pflichten**

#### **3.1.1 Anzahl der Schiedsrichter**

Mindestens 3 Schiedsrichter sollen verantwortlich für jedes Spiel sein. Ihre Entscheidungen sind bindend (s. Regel 3.2.5).

#### **3.1.2 Spielleiter**

Der Spielleiter beobachtet das Spiel von der Beckenseite aus und ist verantwortlich für:

- 3.1.2.a Alle Belange und für die Gesamtleitung des Spielablaufes.
- 3.1.2.b Für den Spielbereich, den Auswechselfeldbereich, den Strafbankbereich, das Tor und den Ball. Alle Abweichungen zu den Regeln sind im Spielprotokoll zu vermerken.
- 3.1.2.c Kontrolle der Ausrüstung beider Mannschaften vor dem Spiel, die Hautreibung im nassen Zustand und die Verwendung von Substanzen zur Erhöhung der Hautreibung.
- 3.1.2.d Das Prüfen der Namen der Spieler und der Nummern, wie sie im Spielprotokoll eingetragen sind, vor dem Start des Spiels.
- 3.1.2.e Den Start:
  - + jeder Spielperiode
  - + des Spiel nach einem erzielten Tor
  - + des Spiels bei einem Freiwurf, der durch den Spielleiter gegeben
  - + des Spiels bei einem Mannschaftsball
  - + des Spiels bei einem Schiedsrichterball
  - + den Spiels bei einem Strafwurf
  - + des Spiels wenn eine Verwarnung ausgesprochen wurde
  - + des Spiel wenn eine Zeitstrafe ausgesprochen wurde
- 3.1.2.f Die Spielzeit
- 3.1.2.g Die Auswechselspieler
- 3.1.2.h Die Zeitstrafen
- 3.1.2.i Alle beobachteten Regelwidrigkeiten
- 3.1.2.j Laufende Überprüfung der Ausrüstung der Spieler/innen. Aus dem Wasser Nehmen bzw. den Zugang in das Wasser verwehren, sofern die Ausrüstung nicht den Regeln entspricht.
- 3.1.2.k Die Ersatzspieler
- 3.1.2.l Das Führen des Spielprotokolls
- 3.1.2.m Die Eintragung des Spielendes in das Protokoll
- 3.1.2.n Alle Situationen die nicht in den Regeln beschrieben sind und das Herbeiführen einer Entscheidung, die auf gesunden Menschenverstand basiert.  
Der Spielleiter kann mehrere Assistenten haben um z.B. die nachfolgenden Pflichten in seinem / ihrem Auftrag zu erfüllen:
  - + Zeiterfassung
  - + führen des Spielprotokolls
  - + das Prüfen der Ausrüstung der Spieler/innen vor dem Start eines Spiels.
  - + das Prüfen der Spieler/innen im Strafbankbereich
  - + das Beobachten der Auswechslungen
  - + das Prüfen der hinausgestellten Spieler/innen

+ das Prüfen der Spieler/innen die das Wasser verlassen haben, um die Ausrüstung in Ordnung zu bringen.

### **3.1.3 Unterwasserschiedsrichter**

Zwei Schiedsrichter befinden sich im Wasser, einer auf jeder Seite des Spielfeldes.

Diese Schiedsrichter werden Unterwasserschiedsrichter genannt.

Die Unterwasserschiedsrichter sind verantwortlich für:

- 3.1.3.a Das Beobachten aller Regelwidrigkeiten
- 3.1.3.b Das Starten des Spiel nach einem Freiwurf (wenn keine Zeitstrafe oder Verwarnung gegeben wurde)
- 3.1.3.c Das Geben des Signals für ein Tor durch zwei lang anhaltende Töne
- 3.1.3.d Das laufende Prüfen der persönlichen Ausrüstung der Spieler/innen und das Verweisen aus dem Wasser solcher Spieler/innen, deren Ausrüstung nicht in Übereinstimmung mit den Regeln ist.
- 3.1.3.e Laufende Prüfung der Tore, der Markierungen und andere Einrichtungen in Übereinstimmung mit den Regeln.
- 3.1.3.f Das Übergeben des Balles dem Angreifer, wenn ein Strafwurf gegeben wurde.
- 3.1.3.g Das Platzieren des Balles in die Spielfeldmitte am Ende eines Strafwurfes, wenn kein Tor erzielt worden ist.
- 3.1.3.h Das Platzieren des Balles in der Mitte des Bereiches nach jedem Beginn einer Spielperiode.

### **3.1.4 Verletzte Spieler/innen**

Die Schiedsrichter müssen unmittelbar das Spiel unterbrechen, wenn nach ihrer Meinung ein Spieler ernsthaft verletzt wurde.

Dem verletzten Spieler muss geholfen werden. Ein neuer Spieler von der Wechselbank darf in das Wasser gehen (s.Regel 4.2.1). Das Spiel wird wieder gestartet mit einem Schiedsrichter- oder einem Teamball (s. Regel 4.1.4 und 4.1.5).

### **3.1.5 Spieler mit beeinträchtigtem Bewußtsein.**

Die Schiedsrichter haben die Befugnis, einen Spieler aus dem Wasser zu nehmen:

- 3.1.5.a Wenn er/sie offensichtlich überanstrengt und/oder erschöpft ist.
- 3.1.5.b Wenn der Spieler Anzeichen beeinträchtigten Bewusstseins oder ernsthafte Atemprobleme zeigt.

In diesen Fällen soll das Band seiner Kappe geöffnet werden, und der Spieler soll veranlasst werden, ärztliche Hilfe aufzusuchen.

Spielern/innen sollen beraten werden, in Bezug auf ihren wechselnden

Bewusstseinszustand bezogen auf die Kondition. Wenn die Symptome anhalten oder sich wiederholen, sollte der Spieler für 12 Stunden vom Wettkampf ausgeschlossen werden, bis eine Erklärung eines Arztes vorliegt, die die Wassersporttauglichkeit bestätigt. Jeder Spieler/in, der Symptome von herabgesetzter Sauerstoffversorgung der Organe/Muskeln (Hypoxie) zeigt d.h. eine verminderte Kontrolle der bewussten Muskelsteuerung und/oder des Bewusstseins, sollte 24 Stunden von den Wettkämpfen ausgeschlossen werden, bis eine Erklärung eines Arztes vorliegt, die die Wassersporttauglichkeit bestätigt. - siehe auch Anhang 5.-

Der betroffene Spieler sollte zu einem Arzt geleitet werden.

Ein neuer Spieler darf in das Wasser eintreten (s. Regel 4.2.1)

Wird einem Spieler sauerstoffangereicherte Luft gegeben, so wird er betrachtet, als habe er das Spiel verlassen. (s. Regel 2.3.6)

Wurde ein Spiel unterbrochen wegen gesundheitlicher Probleme eines Spielers, dann wird das Spiel wieder gestartet mit entweder einem Teamball oder einem Schiedsrichterball.

### **3.1.6 Hinausstellen eines Spielers**

Die Schiedsrichter sind autorisiert, einen Spieler von der weiteren Teilnahme am Spiel auszuschließen

- 3.1.6.a Der Schiedsrichter kann einen Spieler im Falle von unsportlichem oder gewalttätigem Benehmen ausschließen.

Nach Ablauf der 5-minütigen Zeitstrafe darf ein Auswechselspieler den hinausgestellten Spieler ersetzen. Dann befinden sich 6 Spieler im Wasser und maximal 5 Spieler auf der Auswechselbank.

Diese Regel sollte aber nur in schwerwiegenden Fällen angewandt werden. Wenn ein Schiedsrichter nicht sicher ist ob er einen Spieler vom Spiel ausschließen sollte oder ob er eine Zeitstrafe verhängen sollte, dann sollte er/sie immer eine Zeitstrafe verhängen (siehe Regel 5.1.1. oder 5.1.2).

Ein Spieler/in kann wegen unsportlichem oder gewalttätigem Verhalten zu jeder Zeit an jedem Ort des Turniers ausgeschlossen werden und nicht nur während eines laufenden Spiels.

Der herausgestellte Spieler muss die unmittelbarer Nähe des Spiel- bzw.

Auswechselbereichs verlassen. Darüber hinaus darf in beiden Fällen der Spieler nicht am nächsten Spiel teilnehmen. Ein Ersatzspieler darf für ihn am nächsten Spiel teilnehmen.

Ein Spieler/ in der wegen einer Verletzung der Regel 3.1.6.a ausgeschlossen wurde, soll seinem/ihrer Verband gemeldet werden unter Verwendung des Formblattes der Anlage 5.

- 3.1.6.b Ein Schiedsrichter kann einen Spieler von der weiteren Teilnahme ausschließen im Falle von wiederholtem Regelverstoß.

Ein Schiedsrichter muss einen Spieler deutlich warnen, dass er heraus gestellt wird, wenn er fortfährt Regelverstöße zu begehen. (siehe Regel 6.1.1.b). Wurde gegen einen Spieler bereits 2 x 2 Minuten Zeitstrafe in Übereinstimmung mit Regel 6.3.1.g verhängt, so gilt dieser Spieler automatisch als verwahrt.

Nach Ablauf der 5-minütigen Zeitstrafe darf ein Auswechselspieler den hinausgestellten Spieler ersetzen. Dann befinden sich 6 Spieler im Wasser und maximal 5 Spieler auf der Auswechselbank.

Der herausgestellte Spieler muss die unmittelbarer Nähe des Spiel- bzw.

Auswechselbereichs verlassen. Darüber hinaus darf in beiden Fällen der Spieler nicht am nächsten Spiel teilnehmen. Ein Ersatzspieler darf für ihn am nächsten Spiel teilnehmen.

- 3.1.6.c Ein ausgeschlossener Spieler/in darf sich nicht in unmittelbarer Nähe des Spiels bzw.

Auswechselbereichs aufhalten, und er /sie darf sich auch nicht während des Spiels mit seiner Mannschaft unterhalten. Dies gilt sowohl für das laufende als auch für das nächste Spiel, in dem er/sie nicht teilnehmen darf.

Der Schiedsrichter darf sogar verlangen dass der Spieler/in den Beckenbereich verlässt, wenn er das für erforderlich hält.

Ein Spieler/in, der in Übereinstimmung mit Regel 3.1.6.a oder 3.1.6.b heraus gestellt wurde, wird nicht betrachtet wie ein Spieler, der eine Zeitstrafe erhalten hat und zählt deshalb auch nicht gemäß Regel 6.3.6.

- 3.1.6.d Wenn das Benehmen eines Spielers/in, der in Übereinstimmung mit der Regel 6.1.6.a hinaus gestellt wurde, als außergewöhnlich schwer angesehen wird, so kann der Schiedsrichter des Spiels oder der Chefschiedsrichter diesen Spieler vom gesamten Turnier ausschließen.

Der Spieler/in hat das Recht auf einen Einspruch bei der Jury unter Hinterlegung der regulären Protestgebühren.

Ist ein Spieler/in vom gesamten Turnier ausgeschlossen worden, dann darf ein Ersatzspieler für ihn beim nächsten Spiel spielen.

### **3.1.7 Austausch des Balles**

Während des Spiels darf der Ball nur mit Genehmigung des Spielleiters ausgetauscht werden. Der Spielleiter stellt sicher, dass beide Mannschaftskapitäne vom Wechsel des Balles informiert sind. Der Grund für den Ballwechsel muss im Protokoll eingetragen werden.

### **3.1.8 Trennen der Mannschaften**

Die Schiedsrichter dürfen zu jeder Zeit des laufenden Spiels fordern, dass die Spieler auf ihre Seiten zurückgehen. Ein sichtbares Zeichen hierfür wird durch die Schiedsrichter gegeben (s. Regel 3.1.10).

Dies ist im Besonderen anwendbar aber nicht begrenzt auf die folgenden Situationen.

- Wenn die Unterwasserschiedsrichter die Spieler oder den Spielbereich nicht beobachten können, z.B. während einer Schiedsrichterkonferenz oder wenn die Schiedsrichter irgendwelche Ausrüstungen kontrollieren müssen etc.
- Wenn das Spiel ohne klare Zeitbegrenzung unterbrochen wurde z.B. auf Grund eines Fehlers an der Signalanlage usw.
- Wenn die Tätigkeit des Schiedsrichters andere Spieler an der Spielfortführung hindert, z.B. wenn ein Spieler, der das Tor bedeckt, während einer Spielunterbrechung verwarnet werden soll.
- Wenn der Schiedsrichter Informationen an die Mannschaftskapitäne geben möchte in Bezug auf Verwarnungen usw. und er daran während einer Spielunterbrechung gehindert wird.

### **3.1.9. Verlängerung der Spielzeit**

Der Schiedsrichter darf die Spielzeit verlängern (s. Regel 5.1.18)

### **3.1.10 Hörbare und sichtbare Signale**

Die Schiedsrichter sollen sich bemerkbar machen durch besondere hörbare und sichtbare Signale.

Diese Signale sind dargestellt im Anhang 4.

Die Schiedsrichter sollen nach Möglichkeit den Grund für eine Spielunterbrechung kurz bekannt geben.

Es wird empfohlen, dass die Schiedsrichter jeweils das Signal des anderen gleichermaßen anzeigen.

## **3.2. Ausrüstung der Offiziellen**

### **3.2.1. Die Ausrüstung der Schiedsrichter**

3.2.1.a Ausrüstung für akustische Signale: Alle drei Schiedsrichter sollen ausgerüstet sein mit Möglichkeiten, akustische Signale zu geben für den Beginn und/oder die Unterbrechung oder für das Ende eines Spiels (s.Regel 1.5.).

3.2.1.b Pressluft: Die zwei Unterwasserschiedsrichter dürfen Pressluftatemgeräte benutzen, wenn das für nötig gehalten wird.

Bei Welt- und Zonenmeisterschaften sollen beide Unterwasserschiedsrichter Pressluftatemgeräte benutzen.

### **3.2.2 Spielleiter**

Der Spielleiter soll ein weißes Hemd/T-Shirt und kurze oder lange weiße Hosen tragen.



### **3.2.3 Unterwasserschiedsrichter**

Die Unterwasserschiedsrichter müssen entweder ein dunkles T-Shirt oder einen Tauchanzug tragen. Der dunkle Teil muss zumindest den Oberkörper und die Schultern bedecken, so dass der Spielleiter die Richtungsanzeige erkennen kann, in die der Freiwurf gehen soll.

Die Unterwasserschiedsrichter dürfen rote Kappen mit Ohrschutz tragen, gleich welcher Farbe.

### **3.2.4 Persönlicher Schutz**

Unterwasserschiedsrichter, die irgendeinen persönlichen Schutz tragen (Ellbogen oder Knieschoner etc.), sollen diese vorzugsweise in seiner/ihrer Hautfarbe tragen oder als zweite Alternative in einem hellen rot.

### **3.2.5 Video**

Videoaufnahmen werden im Allgemeinen von Schiedsrichtern oder der Jury ausschließlich nur für die Beurteilung von Situationen benutzt, die zur Herausstellung führen können.

### **3.2.6 Jury**

Eine Jury muss gewählt werden in Übereinstimmung mit den CMAS Regeln. Diese Regeln werden hier wiederholt nur zur Information. Für den Fall, dass die Regeln der CMAS verändert werden, so gelten entgegen diesem Kapitel immer die letztgültigen Regeln der CMAS.

## **3 Das Spiel**

### **4.1 Spielbeginn**

Die Mannschaft, die zu erst in einer Spielpaarung genannt wird, trägt dunkle Badesachen und Kappen

#### **4.1.1 Beginn eines Spielhalbzeits**

Bei Beginn jeder Halbzeit liegt der Ball in der Mitte des Spielfeldes auf dem Beckenboden.

4.1.1.a Die Mannschaften befinden sich im Wasser, entsprechend Ihrer Spielfeldhälfte an der Torwand, und jeder Spieler berührt mit mindestens einer Hand die Wand.

4.1.1.b Die Auswechselspieler sitzen auf der Auswechselbank.

4.1.1.c Der Spielleiter startet das Spiel durch einen langen ununterbrochenen Ton.

4.1.1.d Im Falle eines Fehlstarts bei Spielbeginn und nach einer Halbzeit muss das Spiel gestoppt und neu gestartet werden. Die Zeitanzeige wird auf die Startzeit zurückgestellt. Zur Positionierung des Balles kann ein Ring oder Napf verwendet werden, sofern diese Gegenstände die Spieler nicht gefährden können.

#### **4.1.2 Spielbeginn nach einem erzielten Tor**

Wenn ein Tor erzielt wurde, kehren die beiden Mannschaften an ihre Torwand zurück. Nach einem Anpfiff durch den Spielleiter greift die Mannschaft, die das Tor hinnehmen musste, mit dem Ball an.

4.1.2.a Der Ball muss teilweise oberhalb der Wasseroberfläche, sichtbar für den Spielleiter, geführt werden. Beiden Mannschaften soll ausreichend Zeit gegeben werden, sich auf den Spielbeginn vorbereiten zu können.

4.1.2.b Wenn das Spiel nach einem Torwurf wieder angehupt wird, befinden sich die Mannschaften im Wasser an der Torwand in Ihrer Spielfeldhälfte. Jeder Spieler muss mit mindestens einer Hand die Wand berühren.

4.1.2.c Beim Angriff, unmittelbar nachdem ein Tor hingenommen wurde, muss der Ball sichtbar bis 2 Meter vor dem Gegner geführt werden. Der Ball darf nicht hinter dem Rücken oder zwischen den Beinen usw. gehalten werden.

### **4.1.3 Spielstart nach Strafwurf**

Nach Beendigung des Strafwurfs wird das Spiel wie folgt fortgesetzt:

- 4.1.3.a Wenn ein Tor erzielt wurde, bekommt die Mannschaft den Ball, gegen die der Strafwurf ausgeführt wurde.
- 4.1.3.b Wird ein Strafwurf unterbrochen durch einen Regelverstoß des Verteidigers, dann wird der Strafwurf abgebrochen und ein weiterer Strafwurf gegeben.  
Falls der Regelverstoß während einer normalen Spielzeit eine Zeitstrafe nach sich ziehen würde, dann darf diese jetzt auch gegeben werden.
- 4.1.3.c Wird der Strafwurf durch unkorrektes Verhalten des angreifenden Spielers unterbrochen, erhält die verteidigende Mannschaft den Ball und das Spiel wird so freigegeben, als ob ein Tor erzielt worden wäre (s. Regel 4.1.2).
- 4.1.3.d Wenn nach Ablauf der vollen Strafwurfzeit kein Tor erzielt wurde, geht das Spiel wie beim Spielbeginn weiter (s. Regel 4.1.1). Ein Unterwasserschiedsrichter legt den Ball in die Spielfeldmitte.

### **4.1.4 Mannschaftsball**

Die Schiedsrichter können einen Mannschaftsball geben, wenn das Spiel unterbrochen wurde aber weder ein Tor, Freiwurf oder Strafstoß vergeben wurde, und ein Schiedsrichterball offensichtlich nicht fair wäre.

Eine Mannschaft bekommt den Ball. Alle Spieler müssen sich in ihren entsprechenden Spielhälften befinden. Der Ball wird an der Wasseroberfläche entlang der Mittellinie geführt und das Spiel wird gestartet, wie ein normaler Spielbeginn.

Diese Regel ist in den folgenden aber nicht ausschließlich nur in solchen Situationen anzuwenden:

- Das Spiel wurde wegen eines verletzten Verteidigers angehalten, die angreifende Mannschaft war aber eindeutig im Ballbesitz.
- Ausfall oder der Signalanlage, aber eine Mannschaft war klar im Ballbesitz.
- Fehlentscheidung der Schiedsrichter, aber eine Mannschaft war klar im Ballbesitz.

### **4.1.5 Schiedsrichterball**

Wenn das Spiel unterbrochen wurde aber weder ein Tor, ein Freiwurf oder ein Strafwurf gegeben wurde, wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball wieder freigegeben. Der Schiedsrichterball wird an der Mittellinie ins Wasser geworfen.

## **4.2 Wechsel- und Reservespieler**

### **4.2.1 Spielerwechsel während eines Spiels**

Alle 12 Spieler(oder 6) in einer Mannschaft werden Wechselspieler genannt, wenn sie sich im Wechselbereich aufhalten. Wenn eine Mannschaft aus mehr als 6 Spieler besteht, müssen sich alle zusätzlichen Spieler während des gesamten Spiels im Wechselbereich befinden (siehe Regel 1.1.2).

- 4.2.1.a Ein fliegender Wechsel mit einem Wechselspieler darf zu jeder Zeit durchgeführt werden.
- 4.2.1.b Ein Wechselspieler darf das Spielfeld seiner Mannschaft nur durch Überquerung der Auswechselnlinie verlassen (siehe Regel 1.2.6 und Anhang 1).  
Ein Spieler hat das Wasser verlassen, wenn seiner gesamter Körper aus dem Wasser ist, selbst dann, wenn ein Teil seiner Flossen vor den Zehen noch im Wasser ist.  
Falls der Wasseroberkante auf gleiche Höhe mit dem Auswechselbereich ist, gilt der Spieler als außerhalb des Wassers befindlich, wenn er draußen kniet, obwohl noch ein Teil seiner Flossen von seinen Fersen abwärts im Wasser ist.
- 4.2.1.c Ein Wechselspieler darf nicht ins Wasser, bis der Auswechselspieler das Wasser gänzlich verlassen hat und sich im Wechselbereich seiner Mannschaft befindet.

Falls der Wasseroberkante auf gleiche Höhe ist mit dem Auswechselbereich ist, darf der Einwechselspieler sich so aufstellen das ein Teil seiner Füße vor der Ferse im Wasser ist, bevor der Auswechselspieler das Wasser verlassen hat.

4.2.1.d Der Einwechselspieler darf nur über die Einwechselgasse ins Wasser. Er muss in das Spielfeld vor der Mittellinie des Spielfelds schwimmen.

4.2.1.e Ein Spieler, verletzt, desorientiert oder mit gefährdender Ausrüstung, darf das Spielfeld überall verlassen, er muss dann vorsichtig bis in seinen Wechselbereich zurück gehen, bevor ein Wechsel stattfindet oder er wieder ins Wasser gehen darf.

#### **4.2.2 Einsatz von Reservespielern**

4.2.2.a Jede Mannschaft hat das Recht drei Reservespieler während eines Spiels einzusetzen.

4.2.2.b Der Spielleiter muss über das Einwechseln eines Reservespielers informiert werden. Vor dem Einwechseln muss die Kappennummer dem Protokolltisch angegeben werden (siehe Regel 1.1.10).

4.2.2.c Die Einwechslung darf nur während einer Spielunterbrechung vorgenommen werden.

4.2.2.d Die Einwechslung darf das Spiel nicht verzögern z. B. während eines Freiwurfs der gegnerischen Mannschaft. Eine Einwechslung die nicht vollständig vorbereitet worden, also Kappennummer nicht bekannt, betreffende Spieler sind nicht vorbereitet, kann deshalb abgelehnt werden. Genauso darf der Ruf nach einer Einwechslung zu einem zu späten Zeitpunkt einer Unterbrechung abgelehnt werden.

4.2.2.e Ein Spieler, der herausgenommen wurde, kann wieder eingewechselt werden. Dies gilt dann als zweite Einwechslung.

### **4.3 Spieldauer**

#### **4.3.1 Aufteilung des Spiels**

Ein Spiel setzt sich aus der regulären Spielzeit und falls nötig einer Spielverlängerung und Strafwurfwerfen zusammen.

Die Dauer eines Spieles beträgt 2 x 15 Minuten effektive Spielzeit betragen (s. Regel 4.3.3).

#### **4.3.2 Zur Halbzeit**

- Die Pause soll 5 Minuten betragen
- Die Mannschaften wechseln die Seiten.
- Die Unterwasserschiedsrichter wechseln die Seiten nicht.

#### **4.3.3 Spielunterbrechung**

Bei jeder Spielunterbrechung wird die Zeitangabe angehalten.

#### **4.3.4 Spielunterbrechung bei Spielende (Halbzeit)**

4.3.4.a Ein Strafwurf wird immer ausgeführt, auch wenn die reguläre Spielzeit bereits abgelaufen ist.

Wenn erforderlich, ist die Spielzeit zwecks Durchführung eines Strafwurfs zu verlängern.

4.3.4.b Falls ein Tor, ein Freiwurf, eine Zeitstrafe, ein Mannschaftsball oder ein Schiedsrichterball zum Ende der Spielzeit verhängt wird, dann soll der Spielleiter entsprechende Angaben an den Protokolltisch geben. Danach soll er das Spiel beenden mit hör- und sichtbaren Signalen.

#### **4.3.5 Spielentscheidung bei ein Remis**

Wenn ein Spiel, in dem eine Entscheidung erzielt werden muß, unentschieden endet, erfolgt eine Spielverlängerung nach einer Pause von 5 Minuten, die Teams wechseln nicht die Seiten, durch:

4.3.5.a Spielverlängerung

Die Spielverlängerung ist eine Spielperiode von max. 15 Minuten im "sudden death"-Verfahren.

Die Mannschaft, die das erste Tor der Verlängerung erzielt, hat gewonnen. Das Spiel wird danach sofort beendet.

#### 4.3.5.b Strafwurfwerfen

Falls eine Spielentscheidung nicht durch „sudden death“ erfolgt, wird ein Strafwurfwerfen durchgeführt. Zuerst mit 3 Strafwürfe je Mannschaft (3 Runden)

- Drei verschiedene Spieler je Mannschaft führen die 3 Strafwürfe aus.
- Der Torverteidiger kann beliebig ausgewechselt werden.
- Die Mannschaften führen abwechselnd die Strafwürfe aus
- Das Los entscheidet, welche Mannschaft mit der Ausführung der Strafwürfe beginnt
- Ein Spieler, gegen den beim Strafwurfwerfen eine Zeitstrafe verhängt wird, darf weder in dieser noch in der nächsten Runde als Angreifer oder Verteidiger seines Teams teilnehmen (siehe Regel 6.4.6 und 6.4.7).

#### 4.3.5.c Strafwurfwerfen – Fortsetzung

Wird nach den ersten 3 Strafwürfen keine Entscheidung erzielt, wird das Strafwurfwerfen abwechselnd durch unterschiedliche Spieler fortgesetzt, bis eine Mannschaft in Führung gegangen ist.

- Jedes Team führt einen Strafwurf durch einen anderen Spieler aus
- kein Spieler inklusive der drei Spieler die zuerst geworfen haben darf ein Strafwurf wieder ausführen bis alle Spieler der Mannschaft geworfen haben
- Der Torverteidiger kann beliebig ausgewechselt werden
- Ein Spieler, gegen den beim Strafwurfwerfen eine Zeitstrafe verhängt wird, darf weder in dieser noch in der nächsten Runde als Angreifer oder Verteidiger seines Teams teilnehmen.

### 4.3.6 Auszeit

4.3.6.a Jede Mannschaft hat das Recht, pro Spiel eine Auszeit zu verlangen.

4.3.6.b Jeder Spieler oder eine andere Person, die sich im Wechselbereich befindet darf ein Timeout anfordern.

4.3.6.c Die Auszeit darf nur während einer Spielunterbrechung beginnen. Die Auszeit darf nicht der Grund für die Unterbrechung sein.

4.3.6.d Die Dauer der Auszeit beträgt 1 Minute.

4.3.6.e Das visuelle Zeichen für das Anfordern einer Auszeit ist dasselbe Zeichen, was die Schiedsrichter dafür benutzen (siehe Regel 3.1.10).

4.3.6.f Der Spielleiter unterbricht das Spiel mit akustischen und visuellen Signalen (siehe Regel 3.1.10).

4.3.6.g Während der Auszeit müssen sich beide Teams an ihr Spielende begeben.

4.3.6.h Die Minute beginnt dann, wenn der Spielleiter das Time Out Signal gibt. Wenn die Minute abgelaufen ist, gibt der Spielleiter ein Unterbrechungssignal und begibt sich in Position, um das Spiel zu starten. Die Mannschaften bekommen eine vernünftige Zeit eingeräumt, um in Position zu gehen.

### 4.3.7 Reihenfolge der Signaltöne

Falls ein Schiedsrichter egal aus welche Gründen, daran gehindert wird, ein sofortiges Signal zu geben sind seine Beobachtungen und Entscheidungen dennoch gültig auch, wenn durch andere (Schiedsrichter) ein Signal zuerst gegeben wurde.

Dies gilt insbesondere für aber nicht auf folgende Situationen begrenzt.

Falls ein Unterwasserschiedsrichter ein Tor oder eine Regelwidrigkeit beobachtet, ohne dass er ein Signal vor Ende einer Halbzeit geben kann. Der Schiedsrichter wird einfach den

Spielleiter informieren und das Tor, Strafe etc. wird gegeben. Es wird empfohlen, eine kurze Aussprache der Schiedsrichter zu machen, um eine richtige Reihenfolge des Geschehenen zu gewährleisten.

Einige Gründe, warum ein Signal nicht sofort gegeben werden kann

- Ein Schiedsrichter nutzt die Regel der verzögerten Entscheidung (siehe Regel 6.5.2).
- Ein Spieler hat sich im Signalkabel verfangen. Der Schiedsrichter muss das Signalkabel loslassen.
- Der Schiedsrichter braucht mehr Information, um entscheiden zu können, ob der Ball sich innerhalb oder hinter dem Tor befindet.
- Der Schiedsrichter braucht Zeit, um die Situation zu überblicken
- defekte Signalanlage

## **4.4 Verfahren der Punktwertung**

### **4.4.1 Punktwertung – Erzielen eines Tores**

4.4.1.a Ein Tor wird gewertet, wenn der Ball vollständig unterhalb der Torkante ist.

Ein Tor wird von einem Unterwasserschiedsrichter durch 2 lange Töne angezeigt.

4.4.1.b Ein Tor darf gegeben werden, ohne dass der Ball im Tor liegt (s.Regel 6.4.6). Dies wird vom Schiedsrichter durch akustische und sichtbare Signale, wie bei einem Tor bekannt gegeben.

4.4.1.c Der Spieler, der das Tor erzielt hat, sollte dem Spielleiter dies durch ein sichtbares Zeichen in Form einer aus dem Wasser gehobenen Faust anzeigen. Falls ein solches Zeichen nicht gegeben wird, wird das Tor dennoch gegeben aber der Name des Torschützen wird möglicherweise nicht im Protokoll vermerkt.

### **4.4.2 Spielergebniss**

Die Mannschaft, die die meisten Tore erzielt, ist die Gewinnerin.

Haben beide Mannschaften die gleiche Anzahl Tore erzielt, endet das Spiel unentschieden.

### **4.4.3 Ergebnisse in einem Turnier**

In einem Turnier erhält die siegende Mannschaft eines Spieles 2 Punkte, während bei einem Unentschieden jede Mannschaft nur einen Punkt erhält.

Die Mannschaft mit den meisten Punkten ist Turniersieger.

Haben Mannschaften gleiche Punktzahl, wird folgende Regelung angewandt:

4.4.3.a Die Direktbegegnung dieser Teams sind entscheidend (Punkte und Tordifferenz, Anzahl der erzielte Tore).

4.4.3.b Ist dadurch keine Entscheidung möglich, dann ist die Tordifferenz aller Spiele entscheidend.

4.4.3.c Ist die Tordifferenz aller Spiele gleich, dann ist die Mannschaft mit den meisten Plusstoren die Gewinnerin.

4.4.3.d Wenn auch die Anzahl der Plusstore gleich ist, soll – falls notwendig – ein neues Spiel unter Beachtung der Regel 4.2.5 ausgetragen werden.

### **4.4.4 Abweichung von der Punktwertung**

Die Ausschreibung zu einem Turnier muss das genaue Reglement für die Torwertung enthalten, die für dieses Turnier Gültigkeit haben soll, sofern es von diesen Regeln abweicht.

## **4.5 Spielunterbrechung**

### **4.5.1 Spielunterbrechung**

Das Spiel wird Unterbrochen bei:

- Erzielen eines Tor
- Strafe, Freiwurf, Verwarnung
- Ende ein Halbzeit oder eines Strafwurfs
- jegliche Situation, wenn es ein Schiedsrichter für notwendig hält.

Das Spiel gilt beim ersten Ton als unterbrochen.

#### **4.5.2 Zeitanzeige**

Bei allen Spielunterbrechungen wird die Uhr angehalten.

#### **4.5.3 Hörbare Signale für einen Spielstopp**

Das Spiel wird unterbrochen durch:

4.5.3.a Zwei lange, ununterbrochene Töne, wenn ein Tor erzielt wird

4.5.3.b Wiederholte, kurze Töne bei allen anderen Gründen für eine Spielunterbrechung

## **5 Foulspiel**

### **5.1 Foulspiel**

Das Wichtigste für die Schiedsrichter ist das Sicherstellen der Sicherheit aller Personen, das Spiel zu unterbrechen bei Situationen, bei denen jemand verletzt werden könnte und eine Strafe zu geben. Umgekehrt sollen die Spieler, um Strafen zu vermeiden, ihre Aktionen sehr deutlich durchführen, so dass die Schiedsrichter die Spielsituationen nicht missdeuten können. Bei den Regeln 5.1.7. bis 5.1.12 ist es den Schiedsrichter überlassen, den Schweregrad des Regelverstoßes und damit das Strafmaß zu entscheiden, ob eine Zeitstrafe, eine Verwarnung oder nur ein Freiwurf zu geben ist. Die Schiedsrichter sollen u.a. die tatsächlichen oder möglichen Gefahren, wie absichtlich/herausfordernd oder wiederholt die Regelverletzung war, in Betracht ziehen. Auch wie viele Angreifer Vorteile aus der Regelverletzung ziehen könnten, wenn diese unerkant geblieben wäre. Wenn ein Spieler einen großen Vorteil aus der Situation ziehen kann, z.B. ein Tor zu machen oder es zu verhindern, dann sollte er/sie auch ein entsprechendes Risiko d.h. eine Zeitstrafe eingehen. Da die Schiedsrichter aber möglicherweise nicht alle Regelverletzungen sehen können, sollten die Strafen verhältnismäßig härter sein als die möglichen Spielstörungen oder der mögliche Spielgewinn. Diese Handlungsweise sollte zum Fairplay ermutigen.

Erfahrungen haben gezeigt, dass Verwarnungen nicht notwendigerweise zur erwünschten Verhaltensänderung beitragen, Zeitstrafen aber tun dies. Die Schiedsrichter sollten beurteilen können, ob die Teams die Gelegenheit zur Verhaltensänderung nicht missbrauchen, die durch Verwarnungen gegeben sind (s. Regel 6.1.1.). Wenn gewünschte Verhaltensänderungen zu langsam einsetzen sollten direkte Strafe verhängt werden. Wenn durch ein Team mehrere verschiedene Regeln gebrochen werden, dann würden Verwarnungen nur eine Spielverzögerung bedeuten. Hier sind die Anwendungen von Zeitstrafen angeraten, dies besonders in Spielen ohne effektive Spielzeit.

Es ist nicht möglich alle möglichen Regelverstöße innerhalb dieser Regeln zu beschreiben. Die gegebenen Beispiele sollten so verstanden werden, dass hier die Regeln typischerweise anwendbar sind aber nicht beschränkt sind nur auf die beschriebenen Situationen.

Das Folgende wird als regelwidriges Verhalten betrachtet:

#### **5.1.1. Unsportliches oder herausforderndes Verhalten**

Sich in einer unsportlichen oder herausfordernden Art und Weise zu benehmen.

Die Schiedsrichter sollen sich der Grenzfälle bewusst sein, die eine Hinausstellung rechtfertigen (siehe Regel 3.1.6.a).

Dies ist besonders anwendbar bei, aber nicht beschränkt auf die folgenden Situationen:

- Sich in einer Weise zu verhalten, die eine Missachtung gegenüber den Regeln, den Offiziellen oder einem anderen Spieler/einer anderen Person anzeigt.

- unzüchtige/schmutzige Aussprache.
- den Ball aus dem Tor heraus zu nehmen, bevor das Torsignal gegeben wurde.
- während des Vorbeischwimmens den Ball aus der Hand des Gegners zu schlagen, der einen Freiwurf erhalten hat.
- Ausrüstungsgegenstände des Gegners in den eigenen Wechselbereich zu bringen oder hinter den Startblöcken zu verstecken etc. (die Ausrüstung des Gegners hat da zu bleiben wo sie ist) oder sie in den Wechselbereich des Gegners zu bringen oder sie dem Schiedsrichter zu geben für den Fall, dass sie als gefährlich betrachtet wird.
- Wasser in das Gesicht eines Gegner zu spritzen (während Diskussionen etc).

### 5.1.2 **Unnötiges hartes oder gewalttätiges Spiel**

Einen Spieler zu treten oder zu schlagen oder unnötig gewaltsam bzw. gewalttätig zu spielen. Den Kopf eines Gegners nieder zu drücken oder den Kopf zu verdrehen oder um den Kopf herum zu greifen. Es ist verboten, den Kopf eines Gegners über der Wasseroberfläche zu berühren.

Das Folgende ist besonders anwendbar bei, aber nicht beschränkt auf die folgenden Situationen:

- Der Verteidiger versucht den Angreifer auf Abstand zu halten durch Treten mit der Ferse des Fusses / der Flosse. Gegen diesen Spieler soll eine Zeitstrafe verhängt werden auch dann, wenn der Tritt daneben geht. Der Verteidiger darf aber sehr wohl seinen Fuß weich gegen die Brust eines Angreifers drücken um ihn/sie auf Abstand zu halten. Im Zweifel, ob es sich um eine weiche Berührung oder einen Tritt handelt sollte eine Strafe verhängt werden.
- Wenn der Ball in einer Gruppe von Spieler blockiert ist, wird der im Ballbesitz befindliche Spieler möglicherweise versuchen, sich zu befreien durch schnelles Hin- und Herdrehen. Erfolgt dieses schnelle Hin und Herdrehen durch ausgefahrene Arme oder Ellbogen oder durch schnelles Bewegen der Knie oder der Fersen etc. so kann diese Aktion die Umgebende Spielerinnen/Spieler verletzen. Diese Person soll eine Zeitstrafe erhalten, vorzugsweise bevor irgendjemand verletzt wurde. Aber diese Art des Herausdrehens mit angelegtem Ellbogen am Körper und mit Bewegungen, die nur sanfte Schläge mit sich bringen gegenüber Personen um den Ballführenden herum, sollten erlaubt sein.
- Wenn die Ball führende Person um die Beine herum festgehalten wird durch einen Gegner so kann dieser nicht los kommen ohne kritische Stöße. Die Schiedsrichter sollen diese gefährlichen Aktionen unterbrechen, bevor jemand verletzt wird.
- Den Kopf eines Spielers/Spielerin über der Wasseroberfläche zu berühren, dies wird häufig beobachtet, wenn der Ball blockiert wird oder während so genannter „Diskussionen“.
- Ein im Ballbesitz befindlicher Angreifer, der einen plötzlichen Stoß oder Ruck auf die Seite des Kopfes des Torverteidigers macht oder gibt.
- Ein Spieler, der auf das Gesicht/ Kinn eines Gegners drückt und damit bewirkt, dass der Kopf sich entweder rückwärts oder aufwärts bewegen muss.

Die Schiedsrichter sollen sich der Grenzfälle hierzu bewusst sein, die durchaus auch geeignet sein können, den Spieler hinaus zu stellen. (siehe Regel 3.1.6.a)

### 5.1.3 **Zu viele Spieler im Wasser**

Dies gilt für ein Team, das während des Spiels mehr als 6 Spieler gleichzeitig im Wasser hat, einschließlich der Spieler auf der Strafbank (siehe Regel 1.1.2).

Der Spielleiter oder einer seiner Assistenten prüft die richtige Anzahl der Spieler im Wechselbereich zu jeder Zeit während des Spiels. Wenn einer oder mehrere Spieler sich aus

dem Wechselbereich entfernt haben, und die Abwesenheit nicht offiziell dem Spielleiter gemeldet worden ist, so zeigt dies an, dass zu viele Spieler im Wasser sind und sollte deshalb bestraft werden gemäß Regel 5.1.3. Die Anwendung der verzögerten Unterbrechung gemäß Regel 6.5.2 ist zu beachten.

#### **5.1.4 Unkorrektes Hinein- und Herausgehen aus dem Wasser**

5.1.4.a Während des Spiels irgendwo anders, als im Bereich der Einwechselgasse in das Wasser gehen (siehe Regel 1.1.2) oder während des Spiels in das Wasser gehen in einer möglicherweise gefährlichen Art und Weise (siehe Regel 4.2.1.d und 1.1.1).

5.1.4.b Verlassen des Spielfeldes außerhalb des Auswechselbereiches (Regel 4.2.1.b, 4.2.1.e und 1.2.6)

#### **5.1.5 Nicht korrekter Einsatz von Spielern**

Ein Team das einen illegalen Spieler einsetzt d.h., irgendeinen Spieler, der nicht Teil der 12 Spieler mit den entsprechenden Kappen ist, die im Protokoll aufgeführt sind. Dieser illegale Spieler muss den Spielbereich verlassen, und die Mannschaft erhält eine Zeitstrafe, innerhalb derer die Mannschaft Gelegenheit hat, die Spielerliste/Personen/Kappen etc. zu korrigieren.

Der Spielleiter darf dem Spieler, der eine Zeitstrafe erhalten hat erlauben, die Strafbank zu verlassen, um z.B. die korrekte Kappe aufzusetzen etc.

Wirft ein Spieler, der nicht in der Liste der 12 Spieler genannt ist - diese schließen nicht die Reservespieler ein - ein Tor, so wird dieses Tor annulliert.

#### **5.1.6 Entfernen eines gegnerischen Spielers vom Tor**

Wenn ein Spieler, der nicht im Ballbesitz ist, während des Spiels einen anderen Spieler vom Tor drückt oder zieht.

Die Schiedsrichter sollen sich bewusst sein, dass Verstöße gegen diese Regel oft dort begangen werden, wo sich der Ball nicht befindet. Dies geschieht auch bevor ein Freiwurf gestartet wird.

Da sich eine Mannschaft durch die Verletzung dieser Regel große Vorteile verschaffen kann (hierdurch ein Tor erzielt bzw. verhindert werden), sollte normalerweise gegen diesen Spieler eine Zeitstrafe verhängt werden.

Dies ist besonders anwendbar bei aber nicht beschränkt auf die folgenden Situationen:

- Alle laufenden Handlungen am Tor, wenn keiner der Beteiligten den Ball hat. Der Spieler der angefangen hat den anderen Spieler zu bewegen ist der Angreifer.
- Wenn ein Angreifer eine gute Position am Tor erreicht hat und auf den Ball führenden Mitspieler/-spielerin wartet. Wenn dabei ein Verteidiger zwischen dem Angreifer und das Tor sich drängt und so den Angreifer vom Tor weg bewegt.
- Wenn ein Torverteidiger sich in Position befindet und der Angreifer langsam einen Arm zwischen Tor und Beckenwand und den Verteidiger drückt und dadurch den Verteidiger langsam vom Tor wegdrückt.
- Ein Angreifer, der nicht im Ballbesitz ist und der das gegnerische Tor besetzt hat, darf einen über ihm liegenden Gegner nicht weg bewegen. Wenn keiner der beiden den Ball hält, darf der Angreifer, der sich vom Tor entfernt, dabei den Gegner nicht in irgendeine Richtung weg bewegen.
- Ein Spieler, der nicht im Ballbesitz ist und sich unter einem Gegner befindet, darf weder absichtlich noch unabsichtlich verursachen, dass der Gegner weg bewegt wird, wenn er/sie die Position verlässt. Dies kann typischerweise beobachtet werden, wenn ein Angreifer sich aufwärts bewegt, indem er/sie Schulter, Hüfte, Schenkel oder Hand unter den Verteidiger bringt und so den Verteidiger über kurz oder lang vom Tor weg



bewegt. Der Torverteidiger darf durch die Bewegungen des Angreifers in keiner Weise weg bewegt werde.

#### **5.1.7 Nicht zurückkehren zur Startposition nach einem Tor**

Nach einem Tor oder Strafwurf das Spiel fort zu setzen, ohne vorher in Startposition zurückgegangen zu sein (siehe Regel 4.1.2).

#### **5.1.8 Unerlaubte Nutzung des Tores und der Beckenwand**

Ein Spieler darf sich mit keinem Körperteil an das Tor heranziehen oder sich im Tor verkeilen oder sich zwischen Tor und Beckenwand drücken, um sich hierdurch einen Vorteil zu verschaffen. Hierbei ist weder die geografische Lage des Balles von Bedeutung noch welche Mannschaft sich im Ballbesitz befindet.

Ein Spieler darf sich nicht in das Tor drücken. Zum Beispiel darf er/sie weder das Tor als Fixpunkt benutzen und Arm/Bein als Hebel um z.B. den Ball der teilweise im Tor ist wieder heraus zu holen, noch darf er/sie das Tor mit angewinkelten Ellbogen abdecken, die in das Tor hineinragen.

Es ist erlaubt, gegen die Außenseite des Tores zu drücken, gegen das Tor zu schwimmen, zu treten oder sich vom Tor abzustoßen.

Es ist erlaubt (ohne zu Zuhilfenahme einer Beckenwand), einen Mannschaftskameraden an das Tor heran zu schieben bzw. zu drücken. Ebenfalls ist es erlaubt (ohne Zuhilfenahme einer Beckenwand), einen Gegner gegen das Tor zu drücken, wenn einer der beiden im Ballbesitz ist. Dabei darf aber kein Körperteil in das Tor kommen, weil dadurch der verursachende Spieler eine Regelwidrigkeit begeht. Es ist aber kein Foulspiel, wenn durch einen Gegner einem Spieler/einer Spielerin ein Körperteil (z.B. Schulter, Ellbogen, Knie) unabsichtlich in das Tor gedrückt wird.

Da sich eine Mannschaft durch die Verletzung dieser Regel große Vorteile verschaffen kann (ein Tor kann erzielt oder verhindert werden), sollte normalerweise gegen den verursachenden Spieler/Spielerin eine Zeitstrafe gegeben werden.

Dies ist besonders anwendbar bei, aber nicht nur beschränkt auf die folgenden Situationen:

- Wenn ein Angreifer ohne Ball sich unter Zuhilfenahme des Tores in eine Position zieht, die er/sie normalerweise sonst nicht hätte einnehmen können oder, wenn das Erreichen dieser Lage normal schwimmend mehr Zeit in Anspruch genommen hätte.
- Wenn sich ein Angreifer ohne Ballbesitz, mit Hilfe des Tores vor einem Verteidiger auf das Tor in Position zieht.
- Wenn ein Verteidiger/eine Verteidigerin sich mit Hilfe des Tores in Position zieht, die er/sie sonst nicht erreicht hätte, bevor der Angreifer da ist.
- Wenn ein Torverteidiger/Torverteidigerin, der/die sich zwischen Beckenwand und die Tor Innen- oder Oberseite quetscht. Dies kann meistens erkannt werden durch helle Hautstreifen z.B. an der Schulter, die durch den Druck des Torrandes auf die betreffende Hautstelle z.B. Schulter entstehen, wobei die Blutzufuhr an dieser Stelle unterbunden wird.
- Ein Verteidiger/Verteidigerin, der den Torrand oder einen Stab des Tores ergreift, um zu vermeiden, dass er weg gedrückt wird oder auch nur, um sich auszuruhen.
- Ein Spieler/Spielerin, der sich in Erwartung des Einsatzes am Torrand festhält, um nicht weg gedrückt zu werden.
- Ein Verteidiger/Verteidigerin, der den Torrand oder einen Stab des Tores als „Festpunkt“ benutzt, um einen Angreifer auf Abstand zu halten.
- Wenn ein Spieler/Spielerin einen Arm bzw. ein Bein zwischen die Beckenwand und das Tor unterhalb des Torrandes klemmt.

- Wenn ein Spieler/Spielerin den Arm, den Schenkel oder die Wade unter den Torrand einhakt, um den Auftrieb zu verhindern oder um nicht durch einen ballführenden Angreifer weg geschoben zu werden.
- Wenn ein Angreifer sich mit z.B. dem Schenkel am Tor einhakt und dies als „Festpunkt“ benutzt, um sich beim Torwerfen an das Tor heran zu ziehen.

#### **5.1.9 Angreifen der gegnerischen Ausrüstung**

Das Angreifen der gegnerischen Ausrüstung d.h. Maske, Schnorchel, Flossen, Badeanzugs oder Badehose oder Kappe.

Sobald ein Spieler/Spielerin absichtlich oder unabsichtlich nach dem Rand der Maske oder dem Sichtglas einer gegnerischen Maske greift. Wenn der Schiedsrichter in dieser Handlung eine Wiederholung erkennt, sollte eine Zeitstrafe gegeben werden.

Das Ergreifen bzw. Umfassen des Kopfes eines Gegners oder das Überschwimmen des Gegners verursacht nicht notwendigerweise das Verrutschen der Ausrüstung.

Es ist auch verboten, den Ball absichtlich gegen die Maske eines Gegners zu drücken oder zu werfen.

Es ist verboten, sich absichtlich an der Maske oder dem Schnorchel fest zu halten oder diese absichtlich zu berühren.

Es ist verboten, die Flossen eines Gegners zu ergreifen oder festzuhalten. Es ist aber erlaubt, z.B. die Flossen des Gegners mit der Seite des Arms weg zu drücken, wenn einer der beiden im Ballbesitz ist.

Es ist verboten, an der Badeausrüstung oder der Kappe des Gegners zu ziehen.

Es ist auch nicht erlaubt, einen Gegner an der Badeausrüstung (Badeanzug/-hose) fest zu halten oder an den Bändern des Anzuges oder der Kappe zu ziehen usw.

Es ist erlaubt, die Badebekleidung oder Kappe zu berühren durch eine Art des Angreifens, die auch erlaubt wäre, ohne Berücksichtigung von Badekleidern bzw. Kappen.

#### **5.1.10 Würgen**

Das Anwenden eines Würgegriffes um den Hals. Hierbei ist es ohne Bedeutung, durch welchen Körperteil oder durch welchen Ausrüstungsgegenstand des Angreifers das Würgen hervorgerufen wird, oder auch, ob das Würgen hervorgerufen wird durch Gliedmaßen einer 3. Person. Da dies ernsthafte Verletzungen hervorrufen kann, sollte der Schiedsrichter im Zweifelsfall das Spiel unterbrechen.

#### **5.1.11 Unkorrekte Ballbehandlung**

5.1.11.a Wenn eine Spieler/Spielerin während einer Spielunterbrechung den Ball hält, den Ball an sich nimmt oder den Ball verbirgt, obwohl das gegnerische Team den Ball bekommen sollte (Freiwurf, Teamball, Strafwurf nach einem Tor).

Der Ball muss fallen gelassen werden.

5.1.11b Nach dem Signal für einen Freiwurf darf der Ball nicht gehalten werden. Der Ball muss entweder fallen gelassen oder dem Spielleiter gegeben werden.

#### **5.1.12 Allgemeines, inkorrekt Benehmen**

Betroffen hiervon sind alle Spieler im Wasser und im Auswechselbereich und auch alle nicht eingesetzten Spieler im Wechselbereich, die die Regeln, die in diesem Regelwerk beschrieben sind, verletzen.

Bei einer Verletzung der Regel 2.2.4.c kann ein Team mit einer Zeitstrafe belegt werden.

Dies gilt auch für Ersatzspieler im Wechselbereich. Da diese Kapitel Regeln beschreiben, mit denen meistens keine Strafen verbunden sind, muss der Schiedsrichter den Ernst, die Wiederholung, den möglichen Gewinn, das verächtliche Benehmen/Spucken, den Einfluss auf den Spielfluss usw. beurteilen und eine angemessene Strafe gemäß Regel 6.1., 6.2. oder 6.3 verhängen.

Wenn eine Mannschaft fortgesetzt die Regeln bricht wird empfohlen, dass der Schiedsrichter bei jedem Mal eine Zeitstrafe verhängt, da sich diese Vorgehensweise als die wirksamste heraus gestellt hat, damit die Mannschaften ihr Verhalten ändern.

#### **5.1.13 Halten**

Einen Gegner halten, ziehen, drücken etc., wenn weder der Spieler/Spielerin noch der Gegner im Ballbesitz ist. Halten, ziehen, drücken etc. ist nicht erlaubt, egal welcher Körperteil dafür eingesetzt wird.

Diese Festlegung ist bedeutungsvoll für das Erhalten von einem qualitativ hochwertigen und flüssigen Spielablauf. Die Schiedsrichter sollen deshalb zuerst Verwarnungen und danach Zeitstrafen geben, wenn das Verhalten weiterhin besteht.

Dies ist besonders anwendbar bei, aber nicht nur beschränkt auf die folgenden Situationen:

- Wenn ein Spieler, der gerade den Ball abgegeben hat, dennoch festgehalten wird.
- Wenn ein Spieler/Spielerin an der Oberfläche festgehalten wird, wenn er sich gerade zu ihrem Team hin in Position schwimmen will.
- Wenn ein Spieler/Spielerin sich um das Tor herum in Position bringen will und festgehalten wird, damit dies verhindert wird.
- Wenn zwei Spieler versuchen, den Ball zu erreichen und ein Spieler den anderen zieht oder drückt, bevor einer der beiden den Ball erreicht hat.
- Wenn ein Spieler einen Gegner festhält, um dadurch zu verhindern, dass dieser den Ball nach einem Freiwurf erreichen kann.
- Wenn ein Spieler/Spielerin einen Gegner durch Schwimmen wegdrückt.

Der Schiedsrichter sollte in diesen Fällen eine Verwarnung nach Regel 6.1. geben und danach eine Zeitstrafe.

#### **5.1.14 Behinderungen beim Freiwurf**

5.1.14.a Die Gegner müssen sich außerhalb der Freiwurfzone befinden (Regel 1.2.9 einhalten eines Abstandes von mindestens 2 m vom Ausführenden des Freiwurf), um berechtigt zu sein, am Spiel teilzunehmen (Regel 6.2.5).

5.1.14.b Befindet sich ein Spieler/Spielerin innerhalb der Freiwurfzone bevor der Freiwurf ausgeführt ist, darf er/sie den Freiwurf nicht behindern oder am Spiel teilnehmen, bis er/sie sich außerhalb der Freiwurfzone befindet. Er/sie müssen die Freiwurfzone verlassen, bevor sie wieder in das Spiel eingreifen dürfen auch dann, wenn das Spiel gestartet wurde und der Freiwurfpass ausgeführt wurde.

Eine Verletzung dieser Regel sollte zunächst eine Verwarnung nach sich ziehen und danach bei einer Wiederholung dieser Regelwidrigkeit jedes Mal eine Zeitstrafe.

#### **5.1.15 Verbergen des Balles beim Start**

Nach dem Start eines Spieles muss der Ball bis aus 2 m Abstand zu einem Gegner sichtbar geführt werden. Dies betrifft jeden Start des Spieles gemäß Regel 4.1.2.c.

#### **5.1.16 Den Ball außerhalb des Spielfeldes führen**

Der Ball wird als außerhalb des Spielfeldes betrachtet, wenn sich der Ball vollständig über der Wasseroberfläche oder außerhalb des Spielfeldes befindet.

Der Spieler der aktiv verhindert das der Ball zum Grund fällt, hält den Ball.

Der Spieler der den Ball führt bzw. hält, wenn der Ball außerhalb des Spielfeldes gelangt, wird als derjenige betrachtet, der die Regel verletzt. Es hat keine Bedeutung ob der Ball z. B. einen Teil der Hand usw. eines anderen Spieler berührt, solange dieser Spieler nicht wirklich den Ball hält.

Wenn ein gegnerischer Spieler den Arm oder die Hand die den Ball hält, hebt oder drückt oder den ganzen Spieler drückt, wird dennoch die Person als die regelverletzende betrachtet, die den Ball hält.

Wenn kein Spieler den Ball hält, dann wird ein Freiwurf gegen den Spieler gegeben, der zuletzt den Ball berührt hat.

Wenn Spieler beider Mannschaften den Ball halten, indem sie dazu Hände, Arme, Füße etc. benutzen, wird in diesem Fall ein Schiedsrichterball gegeben.

#### **5.1.17 Festhalten an irgendeinem "festen" Punkt im Becken während des Spiels.**

Während des Kampfes um den Ball dürfen die Spieler/Spielerinnen keinen Gebrauch von irgendwelchen „festen“ Punkten innerhalb des Beckenbereiches machen, z.B. von Leitern, Gittern, Starblöcken etc. (s. Regel 1.2.1.).

Dies ist besonders anwendbar bei, aber nicht nur beschränkt auf die folgenden Situationen:

- während der Ball an der Oberfläche blockiert wird, hält sich ein Spieler am Gitter oder am der Beckenoberfläche fest oder steht auf dem Vorsprung einer Beckenwand im Wasser.
- wenn ein Spieler zu irgendeiner Zeit während des Spiels eine Beckenüberdeckung und z.B. einen Starblock zu Hilfe nimmt, um in das Spielgeschehen direkt an der Oberfläche bzw. unterhalb der Oberfläche einzugreifen bzw. einzutauchen.

Andererseits ist es erlaubt diese Festpunkte jederzeit zu benutzen:

- wenn man sich an einem Gitter oder an der Beckenoberfläche festhält, um beim Start der Spielhälfte eine gute Startposition zu bekommen, wenn das Spiel gestartet wird.
- Wenn sich ein Torverteidiger von der Beckenseite abstößt, um schneller zum Tor zu gelangen.
- Während einer Erholungszeit sich an einem Gitter, an der Beckenseite oder an den Starblöcken fest zu halten.
- Unter Zuhilfenahme von irgendwelchen vorhandenen Festpunkten für das Verlassen des Wassers.

#### **5.1.18 Absichtliche Spielverzögerung**

Eine Mannschaft die absichtlich das Spiel verzögert, kann vom Schiedsrichter verwarnet werden und danach mit einer Zeitstrafe belegt werden. (der Spieler/die Spielerin die zuletzt für die Verzögerung verantwortlich ist, wird mit der Strafe belegt). Sofern dies erforderlich erscheint, wird die Spielzeit verlängert (siehe Regel 3.1.10).

Die Schiedsrichter sollen sicher stellen, dass die Mannschaften ausreichend Zeit haben, um zu ihren Position zurück zu schwimmen, die Ausrüstungsgegenstände, die durch einen Gegner in Unordnung gebracht wurden, wieder in Ordnung zu bringen usw. Die Schiedsrichter sollen in Bezug auf Ersatzspieler flexibel handeln, wenn eine Mannschaft einen verletzten Spieler hat oder wo immer eine Situation dies erfordert.

Diese Regel ist besonders anwendbar, aber nicht nur beschränkt auf die folgenden Situationen:

- Das führende Team versucht nicht in Übereinstimmung mit der Absicht dieses Sports zu spielen, wenn z.B. ein Spieler sich immer dann mit dem Ball einrollt, wenn ein Gegner in die Nähe kommt.
- Wenn sich eine Mannschaft in irgendwelchen Situationen besonders lange Zeit lässt und dadurch sich ein zusätzliches Time-out verschafft.
- Wenn ein Team bei Spielen, in denen nicht mit effektiver Zeit gespielt wird, sich unnötigerweise lange Zeit für die Ausführung eines Freiwurfs nimmt usw.

#### **5.1.19 Regelverletzungen zur Verhinderung eines Tores**

Jede Art von Regelverletzungen unmittelbar am Tor oder auf dem Wege zum Tor, die ziemlich sicher verhindert, dass ein Tor erzielt wird.

In Grenzfällen, bei denen der Schiedsrichter sich nicht sicher ist, ob eine ziemliche gute Torchance verhindert wurde, kann auch nur eine Zeitstrafe gegeben werden.

Diese Regel ist besonders anwendbar bei, aber nicht beschränkt auf die folgenden Situationen:

- einen Torverteidiger/Torverteidigerin, der sich unter Zuhilfenahme der Beckenwand in das Tor drückt, wenn der Angreifer versucht, ihn vom Tor zu entfernen.
- Ein Torverteidiger/einen Torverteidigerin, der sich am Torrand oder an einem der Torstäbe festhält, während der Angreifer versucht, ihn vom Tor zu entfernen.
- Ein Torverteidiger, der das Tor als einen „festen Punkt“ benutzt um einen Angreifer von einer guten Torsituation entfernt zu halten.
- Ein Verteidiger, der einen Angreifer ohne Ballbesitz vom Tor entfernt, wenn sich die angreifende Mannschaft in guter Torwerfposition befindet.
- Wenn ein (oder mehrere) Spieler einer Mannschaft einen (oder mehrere) gegnerische Spieler festhält, der nach einem Ballwechsel zum Tor schwimmen will, um dadurch zu verhindern, dass die Angreifer in Überzahl sind.

Die Schiedsrichter sollen sich bewusst sein, dass hierfür normalerweise nur ein Strafwurf oder eine Zeitstrafe gegeben werden. Im Falle von unsportlichem oder gewalttätigem Verhalten (Regel 5.1.1. und 5.1.2.) wird empfohlen, sowohl einen Strafwurf als auch eine Zeitstrafe zu geben.

## **5 Strafen**

### **6.1 Verwarnungen**

#### **6.1.1 Gründe für eine Verwarnung**

Eine Verwarnung kann gegen jeden Spieler oder jede Mannschaft auf Grund eines Regelverstößes gegen dieses Regelwerk ausgesprochen werden in Bezug auf unangemessenes oder provozierendes Benehmen.

Generell gibt es zwei Gründe für die Schiedsrichter eine Verwarnungen auszusprechen:

6.1.1.a Ungewolltes Verhalten abzustellen

6.1.1.b Den Spieler zu verwarnen dass, falls er mit den Regelverstößen fortfährt, er eine Hinausstellung nach Regel 3.1.6.b riskiert.

Wenn Verwarnungen nicht die gewünschte Auswirkung auf das Verhalten haben, wird geraten, direkte Strafen anzuwenden (siehe Regel 5.1).

#### **6.1.2 Ablauf für Verwarnungen**

6.1.2.a Der Schiedsrichter darf das Spiel sofort unterbrechen, um eine Verwarnung auszusprechen. Das Spiel wird fortgesetzt mit einem Freiwurf gegen die Mannschaft, die das Foul verursacht hat.

6.1.2.b Der Schiedsrichter darf eine Verwarnung während einer anderen Unterbrechung des Spiels aussprechen. Das Spiel wird fortgesetzt, wie vorgesehen, als ob keine Verwarnung ausgesprochen wurde.

#### **6.1.3 Verwarnungsanzeige**

Der Spieler oder das Team sind verbal und visuell zu verwarnen. Die Verwarnung wird im Protokoll eingetragen. Vorzugsweise sollten beide Mannschaften über den Grund der Verwarnung informiert werden. Mannschaftsführer/ Mannschaftskapitäne müssen sehr auf die Bemerkungen der Schiedsrichter achten.

#### **6.1.4 Ein Spieler, der sein Verhalten fortsetzt**

6.1.4.a Wenn ein Spieler sein Verhalten, für das er verwarnt wurde, fortsetzt, darf der Schiedsrichter für jede Wiederholung während des restlichen Spieles dies mit einer Zeitstrafe ahnden.

6.1.4.b Falls ein Spieler wiederholt verwarnt wurde oder Spielunterbrechungen auf Grund verschiedener Regelverstöße verursacht sollten die Schiedsrichter prüfen, ob der Spieler

eine grobe Missachtung der Regeln, der Gegner, der Schiedsrichter etc. zeigt und Zeitstrafen (siehe Regel 5.1.1) in Betracht ziehen bzw. den Spieler durch Anwendung der Regel. 3.1.6.b hinausstellen.

### **6.1.5 Wiederholter Regelverstoß durch eine Mannschaft, Mannschaftsverwarnung**

6.1.5a Falls 2 Spieler derselben Mannschaft für vergleichbare Regelverstöße verwarnet werden, soll die 2. Verwarnung als Mannschaftsverwarnung gelten. Der Schiedsrichter zeigt dies durch ein visuelles Zeichen an (siehe Regel 3.1.10).

Für die restliche Spieldauer wird eine Zeitstrafe für jeden Spieler verhängt der denselben Regelverstoß begeht.

6.1.5.b Wenn eine Mannschaft wiederholt verwarnet wird für Spielunterbrechungen oder Unterbrechungen wegen verschiedener Regelverstöße verursacht sollten die Schiedsrichter bedenken, ob die Mannschaft eine grobe Mißachtung der Regeln, Gegner, Schiedsrichter etc. zeigt und Zeitstrafen in Betracht ziehen.

## **6.2 Freiwurf**

### **6.2.1 Gründe für Freiwürfe**

Ein Freiwurf darf durch den Schiedsrichter verhängt werden bei Regelverstößen gegen die Regeln 5.1.7- 5.1.18.

### **6.2.2 Freiwurf freigabe**

Der Schiedsrichter gibt das Signal für einen Freiwurf gegen die Mannschaft, die das Foul verursacht hat. Der Freiwurf wird im Protokoll eingetragen.

### **6.2.3 Ballumgang durch die verursachende Mannschaft**

Die Mannschaft, die den Freiwurf verursacht hat, muss den Ball auf den Boden fallen lassen. Wenn dies nicht geschieht, kann dies als Spielverzögerung gesehen werden und mit einer Zeitstrafe oder zumindest mit einer Verwarnung geahndet werden (siehe Regel 5.1.11).

### **6.2.4 Positionierung beim Freiwurf**

Ein Freiwurf wird immer durch einen Spieler an der Wasseroberfläche ausgeführt.

6.2.4.a Wenn eine Mannschaft einen Freistoß in der eigenen Spielhälfte zugesprochen bekommt, wird dieser in der Mitte des Spielfeldes (Mittelpunkt)ausgeführt.

6.2.4.b Wird der Mannschaft ein Freiwurf in der gegnerischen Spielhälfte zugesprochen, so wird dieser dort ausgeführt wo die Regelwidrigkeit geschah, aber nicht näher wie 3 m zur gegnerischen Auswechsellinie.

### **6.2.5 Freiwurfausführung**

6.2.5.a Ein Spieler befindet sich mit dem Ball am richtigen Platz an der Wasseroberfläche; er ist der Freiwurf ausführende Spieler.

Wenn er den Ball an der Oberfläche hält, sollte der Schiedsrichter dies so auslegen, dass der Spieler den Freiwurf ausführen möchte. Der Schiedsrichter soll das Spiel freigeben, sobald er/sie das für gerechtfertigt hält in Bezug auf andere Schiedsrichterpflichten.

Falls er den Ball unter der Oberfläche hält, sollte der Schiedsrichter es so auslegen, dass der Spieler mehr Zeit braucht, bevor der Freiwurf angehupt wird. Der Schiedsrichter sollte ausreichend lange Zeit lassen bis zur Freigabe des Spiels.

6.2.5.b Alle Spieler der gegnerische Mannschaft müssen sich außerhalb der Freiwurfzone aufhalten (siehe Regel 1.2.8) bis der Freiwurf ausgeführt worden ist.

Jeder Gegner innerhalb der Freiwurfzone befindet sich in einer falschen Position und darf erst ins Spiel eingreifen, wenn er sich wieder außerhalb der Freiwurfzone befindet. Es ist dabei unbedeutend, ob das Startsignal schon gegeben wurde und der Ball schon gespielt

wurde. Der Spieler muss sich aus der Freiwurfzone hinaus bewegen, bevor er/sie wieder in das Spiel eingreifen darf.

6.2.5.d Der Freiwurf muss innerhalb von 3 Sekunden nach Freigabe ausgeführt werden. Der den Freiwurf ausführende Spieler darf seine Position im Wasser nicht verändern, bevor der Ball abgegeben wurde. Der Ausführende muss den Ball zuerst losgelassen haben, bevor er ihn wieder in Besitz nehmen darf.

6.2.5.d Ein Gegner, der den erforderlichen 2 m Abstand zum Gegner nicht einhält und in das Spielgeschehen eingreift, wird verwarnet. Danach wird bei jedem Vergehen gleicher Art während des gesamten Spieles eine Zeitstrafe verhängt. (siehe Regel 5.1.14)

### **6.2.6 Signal für den Start eines Freiwurfs**

Der Freiwurf wird von dem Schiedsrichter freigegeben, der zuvor das Spiel unterbrochen hatte. Dies trifft nicht zu, falls gleichzeitig eine Zeitstrafe oder eine Verwarnung ausgesprochen wurde, da der Spielleiter den bestraften Spieler erfassen, den Protokolltisch informieren, das Zeitnehmen zu überwachen hat, etc. Der Spielleiter gibt daher bei einer Zeitstrafe oder Verwarnung das Spiel frei.

### **6.2.7 Unkorrekter Freiwurf**

Wird der Freiwurf nicht ordnungsgemäß ausgeführt, erhält die andere Mannschaft den Freiwurf.

## **6.3 Zeitstrafe**

### **6.3.1 Zeitstrafe**

6.3.1.a Eine Zeitstrafe erfordert, dass der betroffene Spieler sich unverzüglich zur Strafbank begibt und dort verbleibt bis zum Ablauf der 2 Minuten effektive Spielzeit. Keine andere Person darf sich innerhalb der Strafbankzone aufhalten. Der Spieler darf sich während eines Time Outs, der Halbzeit, bei in Spielverlängerungspausen und beim Strafwurfwerfen zu seiner Mannschaft begeben.

6.3.1.b Die Zeitanzeige für die Zeitstrafe wird mit der Spieluhr angehalten und gestartet.

6.3.1.c Die Mannschaft spielt während der Zeitstrafe mit einem Spieler weniger im Wasser.

6.3.1.d Falls der Spieler, gegen den eine Zeitstrafe verhängt wurde, einen Strafwurf verursacht hat (siehe Regel 5.1.19 / 5.1.1) oder die Zeitstrafe nach oder gleichzeitig mit dem Strafwurf verhängt wurde, beginnt die Zeit für die Strafe erst, wenn das normale Spiel nach Ausführung des Strafstoßes wieder gestartet wird.

6.3.1.e Die gegnerische Mannschaft erhält ein Freiwurf.

6.3.1.f Falls der Schiedsrichter nicht weiß, welcher Spieler den Regelverstoß begangen hat, oder ob die Zeitstrafe durch ein Nicht-Spieler im Wechselbereich verursacht wurde, bittet er die die Mannschaft, einen Spieler zu bestimmen oder er darf irgendeinen Spieler aussuchen, wenn die Mannschaft nicht reagiert.

6.3.1.g Wenn ein Spieler, der eine 2 Minuten Strafe bekommen hat, sich nicht sofort zur Strafbank begibt oder in irgendeine Weise Missachtung gegen die Entscheidung oder irgendeine Person zeigt, kann er eine weitere 2 Minute Strafe bekommen. Das bedeutet 2+2 Minuten Strafzeit. Die beiden Zeitstrafen werden als 2 separate Zeitstrafen angesehen, z. B. bezogen auf die Regel 6.3.6.

Ein Spieler, der sich weiterhin regelwidrig verhält, darf hinausgestellt werden nach Regel 3.1.6.

6.3.1.h Wenn eine Zeitstrafe für einen Verstoß gegen Regel 5.1.3 gegeben wird (zu viele Spieler im Wasser), muss der Schiedsrichter sicherstellen, dass bei der Fortführung des Spiels die Mannschaft die korrekte Anzahl an Spielern im Wasser hat.

- 6.3.1.i Strafen können auch für Verstöße gegen die Regeln 5.1.1 und 5.1.2 (unsportliches und gewalttätiges Verhalten) auch unmittelbar nach der Beendigung des Spiels ausgesprochen werden, wenn das Verhalten im Zusammenhang mit dem Spiel steht.  
Die Strafen müssen ganz normal im Spielprotokoll vermerkt werden.
- 6.3.2 Gründe für eine Zeitstrafe**  
Zeitstrafen dürfen vom Schiedsrichter verhängt wegen der Verstöße gegen die Regeln 5.1.1 – 5.1.12 oder nach wiederholtem Verstoß gegen irgendeine Regel.  
Es ist zu bemerken, dass Regelverstöße gegen Regeln 5.1.7 – 5.1.12 auch nur mit einem Freiwurf geahndet werden. Der Schiedsrichter entscheidet, ob er mit einer Zeitstrafe oder einem Freiwurf ahndet, auf Grund z. B. potentiellen oder tatsächlichen Verletzungen, einem Vorsatz, einer Wiederholung, möglichen Vorteils unter Beachtung der allgemeinen Spielentwicklung und Spielstimmung.
- 6.3.3 Umgang mit dem Ball durch die angreifende Mannschaft**  
Die Mannschaft, die den Regelverstoß verursacht hat, muss den Ball auf den Boden fallen lassen. Eine Missachtung kann als provozierend oder als Spielverzögerung angesehen werden und mit einer Zeitstrafe oder zumindest mit einer Verwarnung geahndet werden.
- 6.3.4 Der Verursacher des Zeitstrafe**  
Wenn das Foul begangen wurde, muss der verursachenden Spieler, nach Aufforderung durch den Schiedsrichter, sich sofort für 2 Minuten zur Strafbank begeben. Der bestrafte Spieler muss im Bereich der Strafbank sein, bevor das Spiel fortgesetzt wird.
- 6.3.5 Signalgebung am Ende der Zeitstrafe**  
Die Strafbank soll in unmittelbarer Nähe aber deutlich getrennt sein vom Auswechselbereich.  
Wenn die letzten 10 Sekunden angebrochen sind, hebt der Schiedsrichter oder sein Assistent einen Arm, nach Ablauf der Zeitstrafe wird der Arm deutlich herabgesenkt.  
Während der letzten 10 Sekunden der Zeitstrafe darf der Spieler, der die Zeitstrafe bekommen hat, den Auswechselbereich betreten. Weder er noch ein anderer Spieler, der ihn ersetzt, darf ins Wasser bevor die gesamte Strafzeit abgelaufen ist ( siehe Regel 3.1.10).
- 6.3.6 Beendigung der Zeitstrafe vor Ablauf der 2 Minuten  
Wenn eine Mannschaft infolge der Zeitstrafe(n) in Unterzahl spielt und die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt, gilt die älteste Zeitstrafe als beendet.  
Wenn bei beiden Mannschaften die gleiche Anzahl von Spielern auf der Strafbank sitzt, gilt bei keiner von beiden die "Unterzahl" - Regelung.  
Wenn ein Spieler eine Mannschaft hinausgestellt wurde und beide Mannschaften haben ein Spieler auf der Strafbank, gilt bei keiner von beiden die "Unterzahl" - Regelung, obwohl ein Mannschaft mehr Spieler im Wasser hat.  
Bemerkung: Ein hinausgestellter Spieler nach Regel 3.1.6.a oder 3.1.6.b kann keine Zeitstrafe bekommen und geht auch nicht auf die Strafbank  
Die Regel muss auch bei Strafwürfen beachtet werden.
- 6.3.7 Zeitstrafen während der Entscheidung durch Strafwurfwerfen**  
Besondere Regeln bezüglich Strafwurfwerfen sind in Regeln 4.3.5.b und 4.3.5.c enthalten.
- 6.4 Strafwurf**
- 6.4.1 Gründe für Strafwürfe**  
Eine Strafwurf darf bei einem Verstoß gegen Regel 5.1.19 gegeben werden.
- 6.4.2 Umgang mit dem Ball durch die verursachende Mannschaft**  
Die Mannschaft, die den Regelverstoß verursacht hat, muss den Ball auf den Boden fallen lassen. Eine Missachtung dieser Bestimmung könnte als provozierend oder als



Spielverzögerung gesehen werden und mit einer Zeitstrafe oder zumindest mit einer Verwarnung geahndet werden.

#### **6.4.3 Ablauf des Strafwurfes**

Ein Strafwurf wird innerhalb der effektiven Spielzeit ausgeführt und die Spielzeit muss verlängert werden, um ihn zu Ende zu bringen

#### **6.4.4 Durchführung des Strafwurfes**

6.4.4.a Der Strafwurf wird von einem Spieler von jeder Mannschaft am dem Tor der regelwidrigen Mannschaft ausgeführt.

6.4.4.b Kein Spieler darf sich weder in einer Zeitstrafe befinden noch ein herausgestellter Spieler sein.

6.4.4.c Die Mannschaften wählen selbst ihre Spieler aus, die die Strafwürfe werfen sollen. Alle anderen Spieler halten sich während des Strafwurfes außerhalb des Spielfeldes auf. Sie dürfen in der Einwechselgasse liegen.

6.4.4.d Der Angreifer soll vom Zentrum des Spielfeldes aus starten

6.4.4.e Ein Unterwasserschiedsrichter gibt dem Angreifer den Ball

6.4.4.f Der Torverteidiger muss sich über seinem Tor befinden und darf bei Freigabe nicht mehr als 2 Meter von der Torwand entfernt sein.

6.4.4.g Der Spielleiter gibt das Spiel frei. Mit dem Signal wie für den Spielbeginn, einem langen ununterbrochenem Ton.

6.4.4.h Der Torverteidiger darf den Gegner nicht angreifen, bevor beide abgetaucht sind.

6.4.4.i Der Angreifer hat nach dem Anpfiff 45 Sekunden Zeit ein Tor zu erzielen.

6.4.4.j Wenn der Torverteidiger abgetaucht ist, muss er die ganze Zeit über in Reichweite des Tores bleiben. Das bedeutet das der Torverteidiger jeder Position einnehmen kann (sitzend, flach liegend, etc.) er muss aber zu jeder Zeit in der Lage sein, das Tor berühren zu können in dem er einen Arm oder ein Bein ausstreckt, ohne seine Position zu verändern. Der Torverteidiger darf sich nicht freiwillig vom Tor entfernen. Wird er vom Angreifer vom Tor weggezogen oder weggeschoben, so muss er, wenn er nicht länger festgehalten wird, zum Tor zurück.

6.4.4.k Der Torverteidiger darf nicht den Angreifer zur Oberfläche bringen. Es muss betont werden, dass es der Ball ist, der zur Oberfläche gebracht werden soll.

6.4.4.l Angreifer und Torverteidiger dürfen wiederholt auftauchen.

6.4.4.m Die Schiedsrichter dürfen die Mannschaften nicht über den Ablauf der 45 Sekunden informieren. Der Mannschaftsführer und die Mannschaftskameraden dürfen die Spieler von ihrer Hälfte aus informieren.

#### **6.4.5 Der Strafwurf ist beendet**

6.4.5.a Wenn der Angreifer ein Tor erzielt hat,

6.4.5.b Wenn der Torverteidiger den Ball erringt und ihn kontrolliert über die Wasseroberfläche hält.

6.4.5.c Wenn das Spiel auf Grund einen Regelverstoß durch Angreifer oder Verteidiger unterbrochen wurde. (siehe Regel 6.4.6 und 6.4.7)

6.4.5.d Wenn die 45 Sekunden abgelaufen sind, ohne dass ein Tor wurde.

#### **6.4.6 Regelwidriges Verhalten des Verteidigers**

Falls der Strafwurf wegen ein Regelverstoß durch der Verteidiger unterbrochen wird, wird der Strafwurf wiederholt (siehe Regel 4.1.2).

Falls der Regelverstoß während der normalen Spielzeit eine Zeitstrafe zu Folge gehabt hätte, dann erhält der Spieler auch in diesem Fall eine Zeitstrafe. Die Zeitstrafe beginnt mit dem Start des normalen Spieles.

Die Zeitstrafe wird typischerweise in den folgenden Fällen verhängt, ist aber nicht begrenzt auf die folgenden Situationen:

- unsportliches Verhalten
- gewaltsames Spiel, treten, schlagen.

#### **6.4.7 Regelwidriges Verhalten durch den Angreifers**

Wird der Strafwurf durch unkorrektes Verhalten der angreifenden Mannschaft unterbrochen, erhält die gegnerische Mannschaft den Ball und das Spiel wird so freigegeben, als ob ein Tor erzielt worden wäre /siehe Regel 4.1.2).

Falls der Regelverstoß während der normalen Spielzeit eine Zeitstrafe zu Folge gehabt hätte, dann erhält der Spieler auch in diesem Fall eine Zeitstrafe. Die Zeitstrafe beginnt mit dem Start des normalen Spieles.

Die Zeitstrafe wird typischerweise in den folgenden Situationen verhängt, ist aber nicht ausschließlich auf diese Situationen beschränkt

- gewalttätiges Spiel, treten, schlagen, etc.
- unsportliches Verhalten

#### **6.4.8 Strafwurfwerfen**

Besondere Regeln bezüglich des Strafwurfwerfen sind in Regeln 4.3.5.b und 4.3.5.c enthalten.

### **6.5 Vorteilsregel und verzögerte Unterbrechung**

Die Anwendung der Regeln 6.5.1 and 6.5.2 machen das Spiel flüssiger. Auf der anderen Seite, könnte es eine Regel konform spielende Mannschaft frustrieren und ein regelwidriges Verhalten fördern, da oft geglaubt wird, dass Schiedsrichter Verstöße nicht sehen. Schiedsrichter sollten daher empfänglich sein für die Stimmung eines Spiels und die Anwendung von Verwarnungen und Freiwürfen in Betracht ziehen statt der Anwendung der Vorteilregel und verzögerten Unterbrechung.

Weder die Vorteilsregel noch die verzögerte Unterbrechung sollen zur Anwendung kommen, wenn der Verstoß eine Hinausstellung zu Folge haben würde (siehe Regel 3.1.6.a oder 3.6.1.b).

#### **6.5.1 Vorteilsregel**

Falls zu irgendeiner Zeit während des Spiels der Schiedsrichter entscheidet, dass ein Regelverstoß den Vorteil der Ball führenden Mannschaft nicht beeinflusst, darf das Spiel weiterlaufen lassen so, als ob kein Verstoß stattgefunden hat. Dies wird als Anwendung der Vorteilregel bezeichnet.

Falls der Verstoß sich wiederholt, wird geraten, die Vorteilsregel nicht anzuwenden. Falls der Verstoß einen gewalttätigen Charakter besitzt, soll der Vorteilregel nicht angewendet werden.

#### **6.5.2 Verzögerte Unterbrechung**

Wenn ein Schiedsrichter meint, dass sich ein Regelverstoß nicht nachteilig auf den Vorteil der gefoulten Mannschaft auswirkt, darf er das Spiel für kurze Zeit weiter laufen lassen, um zu sehen wie sich die Situation entwickelt.

Falls die gefoulte Mannschaft keinen Vorteil aus der Situation ziehen kann, sollte die Unterbrechung erfolgen und eine Verwarnung, ein Freiwurf, eine Zeitstrafe oder ein Strafwurf gegeben werden.

Dies betrifft insbesondere folgende Situation, aber ist nicht ausschließlich nur darauf beschränkt.

- Die verteidigende Mannschaft wendet unsaubere Tricks an, das Tor zu verteidigen und der Schiedsrichter wartet ab, ob dennoch ein Tor erzielt wird.

## **6 Organisation**

### **7.1.1 Verantwortungen für das Spielfeld**

Der veranstaltende Club oder die Verband ist verantwortlich dafür, dass das Spielfeld, die Tore, und der Ball den Regeln entsprechen.

### **7.1.2 Verantwortung für Regeländerungen bei einer Meisterschaft**

Der veranstaltende Club oder die Verband ist verantwortlich für das Bekanntgeben von Regeländerungen, die für die Meisterschaft gelten sollen. Bei Welt- und Zonenmeisterschaften müssen Regeländerungen vorher durch die CMAS genehmigt werden.

### **7.1.3 Verantwortung für das Personal**

Der veranstaltende Club oder die Verband ist verantwortlich dafür, dass entsprechendes Personal zur Verfügung steht für das Führen des Protokolls und für alle zusätzlichen Dinge, die für das Führen des Protokolls erforderlich sind.

### **7.1.4 Verantwortung für die Bälle**

Der veranstaltende Club oder die Verband ist verantwortlich dafür, dass zumindest je ein Ball für Damen und Herren zur Verfügung steht, der den Regeln entspricht. Er ist auch verantwortlich für die Bereitstellung von Netzen oder Behältern zur Aufbewahrung der Spielbälle.

### **7.1.5 Verantwortung für die Ausrüstung de Schiedsrichter**

Der veranstaltende Club oder die Verband ist verantwortlich für die Bereitstellung von Pressluftatemgeräten für die Unterwasserschiedsrichter. Die Pressluftatemgeräte sollen geeignet sein schnelle Bewegungen, die erforderlich sind, dem Spielverlauf im Becken zu folgen, d.h. sie dürfen nicht ausgerüstet sein mit großen Tarierwesten mit Widerstand bildenden Taschen etc. Lungenautomaten müssen in allen Lagen funktionieren, da sich Schiedsrichter häufig in allen räumlichen Lagen aufhalten müssen.

Der veranstaltende Club ist verantwortlich für die Bereitstellung von Bleigürteln, bei denen es leicht ermöglichen ist, die Gewichte zu variieren.

### **7.1.6 Die Spieler/Spielerinnen spielen auf eigenes Risiko**