

Internationales Regelwerk

für

Unterwasser – Rugby

Deutsche Fassung

(Stand: **01.09.2010**)

Grundlage:

CMAS Under Water Rugby Rules, December 8th 2008

Kurzbeschreibung der Sportart Unterwasser-Rugby

Unterwasser-Rugby ist eine anspruchsvolle, dreidimensionale Sportart, die an und unter der Wasseroberfläche in einem Schwimmbecken gespielt wird. Die Wassertiefe des Spielfeldes beträgt mindestens 3,5 Meter und maximal 5 Meter.

Es spielen 2 Mannschaften, die jeweils 6 Spieler gleichzeitig im Wasser haben dürfen. Die Spieler tragen eine ABC Tauchausrüstung, bestehend aus Maske, Schnorchel und Flossen, außerdem noch weiße bzw. schwarze oder dunkelblaue Badehosen bzw. Badeanzüge und nummerierte Kappen je nach Teamzugehörigkeit.

Ziel des Spiels ist es, den Ball im gegnerischen Tor zu platzieren. Der Ball ist schwer und sinkt zu Boden, wenn man ihn fallen lässt.

Die Tore sind wie Körbe geformt und je ein Tor befindet sich an jedem Ende des Spielfeldes am Beckenboden.

Unterwasser-Rugby ist ein körperbetonter Kontaktsport. Die Regeln basieren überwiegend auf fairem Spiel und praktischem Allgemeinwissen. Grundsätzlich muss man ein allgemeines Verständnis für faires Spiel haben und wissen, dass es nicht erlaubt ist, jemanden anzugreifen oder zu bewegen, der nicht im Ballbesitz ist – es sei denn, man führt den Ball selber.

Es gibt drei Schiedsrichter in jedem Spiel, zwei im Wasser und einen Überwasser-Schiedsrichter.

Der wichtigste Grund, in einem Sport Regeln und Schiedsrichter zu haben, ist, dass die Regeln beschreiben, wie eine Sportart gespielt wird und was einem Spieler erlaubt ist. Die Schiedsrichter sollen sicherstellen, dass die Spieler die Regeln befolgen.

Allerdings ist die wichtigste Aufgabe der Schiedsrichter, für die Sicherheit aller Personen in und um das Becken zu sorgen. Dies ist besonders wichtig in einem so körperbetonten Sport wie Unterwasser-Rugby.

Deshalb ist es wichtig, dass in jeder Situation, in der jemand verletzt werden könnte, der Schiedsrichter im Zweifel das Spiel stoppt und eine Strafe gibt. Gleichzeitig sollten die Spieler, um Strafen zu vermeiden, ihre Aktionen deutlich ausführen, so dass die Schiedsrichter keine Situation falsch interpretieren können.

REGELN

1. Definitionen, Spielfeld und Spielgerätschaften	7
1.1 Definitionen	7
1.1.1 Der Wettkampf	7
1.1.2 Das Spiel	7
1.1.3 Spielzeit	7
1.1.4 Normales Spiel	7
1.1.5 Strafwurfwerfen	7
1.1.6 Spielleiter	7
1.1.7 Schiedsrichter im Wasser	7
1.1.8 Chefschiedsrichter	7
1.1.9 Jury	7
1.1.10 Protokolltisch	7
1.1.11 Mannschaftsführer	7
1.1.12 Mannschaftskapitän	7
1.1.13 Auswechselspieler	7
1.1.14 Reservespieler	7
1.2. Das Spielfeld (siehe Anlage 1)	7
1.2.1 Maße	7
1.2.2. Spielfeldmarkierungen	8
1.2.3 Einwechselgasse	8
1.2.4 Wechselbereich	8
1.2.5 Die Auswechselbank	8
1.2.6 Auswechsellinie	8
1.2.7 Strafbankbereich	8
1.2.8 Freiwurfbereich	8
1.2.9 Mittellinie (Querachse)	8
1.2.10 Längsachse	8
1.3 Tor (siehe Anlage 2)	8
1.3.1 Lage der Tore	8
1.3.2 Maße der Tore	8
1.3.3. Schutzpolsterung	8
1.4. Unterwasserball (siehe Anlage 3)	9
1.4.1 Sinkgeschwindigkeit des Balls	9
1.4.2 Ballumfang	9
1.4.3 Das Aussehen des Balles	9
1.4.4 Auswahl des Balles	9
1.5 Signalanlage	9
1.5.1 Signalanlage	9
1.5.2 Anlagensicherheit	9
1.5.3 Anzahl der Signalanlagen	9
2 Mannschaft – Pflichten – Zusammensetzung und Ausrüstung	9
2.1 PFLICHTEN DER SPIELER, MANNSCHAFTSFÜHRER / BETREUER	9
2.1.1 Verantwortungen der Spieler und Mannschaftsführer	9
2.1.2 Verantwortlichkeit des Mannschaftsführers	10
2.1.3 Vorrechte des Mannschaftskapitäns	10
2.1.4 Protest	10
2.2 ZUSAMMENSETZUNG DER MANNSCHAFT	10
2.2.1 Anzahl der Spieler	10
2.2.2 Auswechselspieler	10
2.2.3 Ersatzspieler	11
2.2.4 Auswechsellinie	11
2.3 Persönliche Ausrüstung	11
2.3.1 Schadhafte Ausrüstung	11
2.3.2 Erforderliche persönliche Ausrüstung	11
2.3.3 Vermeidung von Verletzungen	12

2.3.4	Reibungswiderstand der Haut	12
2.3.5	Hautgriffigkeit verbessernde Substanzen	12
2.3.6	Sauerstoffangereicherte Luft	12
2.3.7	Schadhafte Ausrüstung	12
2.4	Mannschaftskennzeichnung	13
2.4.1	Ausrüstung, die nicht in Ordnung ist	13
2.4.2	Mannschaftsfarben	13
2.4.3	Farben der Schwimmanzüge oder -hosen	13
2.4.4	Mannschaftskapitäne	13
2.4.5	Armbänder	13
2.4.6	Zusätzlicher persönlicher Schutz	13
3	Offizielle und Jury	14
3.1	Anzahl, Titel und Pflichten	14
3.1.1	Anzahl der Schiedsrichter	14
3.1.2	Spielleiter	14
3.1.3	Schiedsrichter im Wasser	14
3.1.4	Verletzte Spieler/innen	15
3.1.5	Spieler mit gemindertem Bewusstseinszustand	15
3.1.6	Hinausstellen eines Spielers	15
3.1.7	Austausch des Balles	16
3.1.8	Trennen der Mannschaften	16
3.1.9	Verlängerung der Spielzeit	17
3.1.10	Hörbare und sichtbare Signale	17
3.2	Ausrüstung der Offiziellen	17
3.2.1	Ausrüstung der Schiedsrichter	17
3.2.2	Spielleiter	17
3.2.3	Unterwasserschiedsrichter	17
3.2.4	Persönlicher Schutz	17
3.2.5	Video	17
3.2.6	Jury	18
4	Das Spiel	18
4.1	Spielbeginn	18
4.1.1	Beginn einer Halbzeit	18
4.1.2	Fortsetzung des Spiels nach einem Tor	18
4.1.3	Fortsetzung des Spiels nach einem Strafwurf	18
4.1.4	Mannschaftsball	19
4.1.5	Schiedsrichterball	19
4.2	Wechsel- und Reservespieler	19
4.2.1	Spielerwechsel während des Spiels	19
4.2.2	Einsatz von Reservespielern	19
4.3	Spieldauer	20
4.3.1	Teile (Phasen) des Spiels	20
4.3.2	Bei Halbzeit	20
4.3.3	Spielunterbrechung	20
4.3.4	Spielunterbrechung zum Ende einer Halbzeit	20
4.3.5	Spiele, bei denen eine Entscheidung fallen muss	20
4.3.6	Auszeit	21
4.3.7	Reihenfolge der Signaltöne	21
4.4	Verfahren der Punktwertung	22
4.4.1	Tore Punkte	22
4.4.2	Spielergebnis	22
4.4.3	Ergebnis in einem Turnier	22
4.5	Spielunterbrechung	22
4.5.1	Spielunterbrechung	22
4.5.2	Die Zeitanzeige	22
4.5.3	Akustische Signale	22

5	Foulspiel	23
5.1	Foulspiel	23
5.1.1	Unsportliches oder provozierendes Verhalten	23
5.1.2	Unnötiges hartes oder gewalttätiges Spiel	23
5.1.3	Zu viele Spieler im Wasser	24
5.1.4	Unkorrektes Hinein- und Hinausgehen aus dem Wasser	24
5.1.5	Nicht korrekter Einsatz von Spielern	24
5.1.6	Entfernen eines gegnerischen Spielers vom Tor	25
5.1.7	Nicht zurückkehren zur Startposition nach einem Tor	25
5.1.8	Unerlaubte Nutzung des Tores und der Beckenwand	25
5.1.9	Angreifen der gegnerischen Ausrüstung	26
5.1.10	Würgen	27
5.1.11	Unkorrekte Ballbehandlung	27
5.1.12	Allgemeines, inkorrektes Benehmen	27
5.1.13	Halten	27
5.1.14	Behinderungen beim Freiwurf	28
5.1.15	Verbergen des Balles beim Start	28
5.1.16	Den Ball außerhalb des Spielfeldes führen	28
5.1.17	Festhalten an irgendeinem "festen" Punkt im Becken während des Spiels.	29
5.1.18	Absichtliche Spielverzögerung	29
5.1.19	Regelverletzungen zur Verhinderung eines Tores	29
6	Strafen	30
6.1	Verwarnungen	30
6.1.1	Grund für Verwarnung	30
6.1.2	Zeit für Verwarnung	30
6.1.3	Mitteilung einer Verwarnung	30
6.1.4	Bei Fortsetzen des Verhaltens eines Spielers	30
6.1.5	Bei Fortsetzen des Verhaltens der Mannschaft – Verwarnung der Mannschaft	31
6.2	Freiwurf	31
6.2.1	Gründe für Freiwürfe	31
6.2.2	Anzeige des Freiwurfs	31
6.2.3	Ballbehandlung durch die verursachende Mannschaft	31
6.2.4	Position/Lage der Freiwurf Ausführung	31
6.2.5	Freiwurf Ausführung	31
6.2.6	Startsignal zur Ausführung des Freiwurfs	32
6.2.7	Unkorrekte Ausführung	32
6.3	Zeitstrafe	32
6.3.1	Zeitstrafe	32
6.3.2	Gründe für eine Zeitstrafe	33
6.3.3	Ballbehandlung durch die verursachende Mannschaft	33
6.3.4	Der die Zeitstrafe verursachende Spieler	33
6.3.5	Signalgebung am Ende der Zeitstrafe	33
6.3.6	Beendigung der Zeitstrafe vor Ablauf der Zeit	33
6.3.7	Zeitstrafen während der Entscheidung durch Strafwurfwerfen	33
6.4	Strafwurf	33
6.4.1	Gründe für Strafwürfe	33
6.4.2	Ballbehandlung durch die verursachende Mannschaft	34
6.4.3	Zeit des Strafwurfs	34
6.4.4	Durchführung des Strafwurfs	34
6.4.5	Der Strafwurf ist beendet	34
6.4.6	Unkorrektes Verhalten des Verteidigers	34
6.4.7	Unkorrektes Verhalten des Angreifers	35
6.4.8	Das Strafwurfwerfen zum Erzielen einer endgültigen Entscheidung	35
6.5	Vorteilsregel und verzögerte Unterbrechung	35
6.5.1	Vorteilsregel	35
6.5.2	Verzögerte Unterbrechung	35

7	Organisation	35
7.1.1	Verantwortung für den Spielbereich	35
7.1.2	Verantwortung für Regeländerungen für eine bestimmte Meisterschaft	36
7.1.3	Verantwortung für das Personal	36
7.1.4	Verantwortung für die Bälle	36
7.1.5	Verantwortung für die Schiedsrichter Ausrüstung	36
7.1.6	Die Spieler spielen auf eigenes Risiko	36

Anlagen

Anlage 1	Das Spielfeld	37
Anlage 2	Das Tor	38
Anlage 3	Füll- und Pflegeanleitung für Unterwasser-Rugby-Bälle	39
Anlage 4	UWR-Zeichen	40
Anlage 5	Meldung einer Hinausstellung UWR (Player incident report)	41

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 Übereinstimmungen mit den CMAS – Regeln und Regelungen während des Teamleitermeetings/ der Mannschaftsführerbesprechung. 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 Wechselspieler

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

1.1.14 Reservespieler

Ein Spieler innerhalb der maximal 15 Spieler 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, Abflussrinnen, 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 sichtbar 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 Anlage 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 (Anlage 2).

1.3.3 Schutzpolsterung

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

1.4 Unterwasserball (siehe Anlage 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 schwarz, oder einer anderen dunklen Farbe, und weiß, von gutem Kontrast 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 Signalgeber

Für die drei Schiedsrichter müssen die Signalgeber so beschaffen sein, dass der gesamte Bereich durch die 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.

2 Mannschafts-Pflichten, – 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 (siehe Regel 1.1.1)

2.1.1.d den Anweisungen der Schiedsrichter Folge leisten, während des gesamten Wettkampfes (siehe 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, die 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 Name des Mannschaftsführers soll ebenfalls bekannt gegeben werden. Die Mannschaftsliste muss abgegeben werden am vom Organisator genannten Ort und Zeitpunkt.

2.1.2.b Das Benehmen aller Nichtspieler im Auswechselfeldbereich (siehe Regel 2.2.4.c)

2.1.2.c Das Unterschreiben eines Protestes im Auftrag der Mannschaft.

2.1.2.d Wenn im Protokoll der Name des Mannschaftsführers nicht genannt ist, wird der Mannschaftskapitän als Mannschaftsführer betrachtet. Wurde kein Mannschaftskapitän genannt, 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 (siehe 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.

Die Mannschaftskapitäne dürfen auch zum Spielleiter gerufen werden im Zusammenhang mit Informationen bezüglich Verwarnungen etc.. Sorgfalt ist hier sehr wichtig, weil sonst Informationen verloren gehen können (siehe 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, und das der Empfänger die Annahmezeit einträgt sowie den Erhalt der Protestgebühren mit vollem Namen auf dem Protestschreiben bestätigt.

2.2 Zusammensetzung der Mannschaft

2.2.1 Anzahl der Spieler

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

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

2.2.2 Auswechselspieler

Alle 12 (oder mindestens 6) Spieler einer Mannschaft, die sich im Auswechselfeldbereich befinden werden Auswechselspieler genannt. Hat eine Mannschaft mehr als 6 Spieler, so müssen sich die über die 6 Spieler hinausgehenden Spieler 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 oder was sie tun. 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. (siehe 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.

2.3.2. Erforderliche 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 gestaltet 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 oder in irgendeiner Weise geändert werden. 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 Kappennummer nur einmal vorkommen, und die Nummer kann von 1 bis 99 sein.
Die Nummerierung der Spieler muss für alle drei Schiedsrichter klar sichtbar sein. Sollte die Kappennummer teilweise oder ganz bedeckt sein, dann muss der Spieler/die Spielerin die Nummer auf der Außenseite der Oberarme auftragen unter Benutzung eines wasserfesten Stiftes.
Die Nummer, die mittels eines wasserfesten Stiftes auf die Haut aufgetragen wurde, muss während des gesamten Spieles (siehe Regel 1.1.2) sichtbar bleiben.

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 zurückgeblieben 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. (siehe 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 (siehe 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 (siehe Regel 4.2.1 und 2.2.2).

2.4 Mannschaftskennzeichnung

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 Schwimmanzüge oder -hosen

Jede Mannschaft muss im Besitz von einem Satz dunkelblauer oder schwarzer und einem Satz weißer Badeanzüge oder -hosen sowie Kappen in entsprechenden Farben sein.

Auf den Badeanzügen bzw. -hosen 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 nicht erlaubt. Schulterbänder sowie das obere Vorderteil von Badeanzügen müssen dieselbe Farbe haben.

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

Durchscheinende Badeanzüge/Badehosen 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 Zusätzlicher persönlicher Schutz

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

3 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 (siehe 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 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 die 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 Spiels nach einem erzielten Tor
 - + des Spiels bei einem Freiwurf, der durch den Spielleiter gegeben wurde
 - + des Spiels bei einem Mannschaftsball
 - + des Spiels bei einem Schiedsrichterball
 - + des Spiels bei einem Strafwurf
 - + des Spiels wenn eine Verwarnung ausgesprochen wurde
 - + des Spiels 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 die kontinuierliche Überprüfung der Ausrüstung der Spieler und die Spieler aus dem Wasser zu nehmen bzw. ihnen den Zugang in das Wasser zu verwehren, wenn 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 der Uhrzeit des Spielendes in das Protokoll
- 3.1.2.n alle Situationen die nicht in den Regeln beschrieben sind, es ist eine Entscheidung mit Augenmaß zu treffen.

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 anderer Einrichtungen in Übereinstimmung mit den Regeln.
 - 3.1.3.f Das Übergeben des Balles an den Angreifer, wenn ein Strafwurf gegeben wurde.
 - 3.1.3.g Das Platzieren des Balles in der Spielfeldmitte am Ende eines Strafwurfes, wenn kein Tor erzielt worden ist.
 - 3.1.3.h Das Platzieren des Balles in der Spielfeldmitte zu Beginn einer Spielzeit.

3.1.4 Verletzte Spieler/innen

Die Schiedsrichter müssen unmittelbar das Spiel unterbrechen, wenn nach ihrer Meinung ein(e) Spieler(in) ernsthaft verletzt wurde.
 Dem/der verletzten Spieler(in) muss geholfen werden. Ein(e) neue(r) Spieler(in) von der Wechselbank darf in das Wasser gehen (siehe Regel 4.2.1). Ein(e) Spieler(in) dem Sauerstoff oder sauerstoffangereicherte Luft gegeben wurde, wird behandelt als hätte er/sie das Spiel verlassen.
 Das Spiel wird wieder gestartet mit einem Schiedsrichter- oder einem Teamball (siehe 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.

3.1.6 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 einer 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/e 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 unmittelbare 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/e Spieler/ in der wegen einer Verletzung der Regel 3.1.6.a ausgeschlossen wurde, soll seinem/ihrem Verband gemeldet werden unter Verwendung des Formblattes der Anlage 5.
- 3.1.6.b Ein Schiedsrichter kann einen Spieler im Falle von wiederholtem Regelverstoß von der weiteren Teilnahme ausschließen.

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

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 unmittelbare 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 Spieler kann für Vorfälle, die sich während des Turniers ereignen, zu jeder Zeit ausgeschlossen werden

Jede grobe Unsportlichkeit an einem beliebigen Zeitpunkt eines Turniers kann zum Ausschluss des Spielers von Spielen (oder dem Turnier) führen. Unsportliches Verhalten das der Jury/Turnierleitung gemeldet wird, kann die Jury/Turnierleitung dazu veranlassen zusammenzutreten, den Fall zu verhandeln und den Spieler möglicherweise für ein oder mehrere Spiele, oder für den Rest des Turniers, ausschließen.

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

3.1.6.d 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, wenn nötig, verlangen, dass der Spieler/in den Beckenbereich verlässt, wenn er das für erforderlich hält.

3.1.6.e Ein Spieler/in, der/die in Übereinstimmung mit Regel 3.1.6.a oder 3.1.6.b herausgestellt 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.f Wenn das Benehmen eines Spielers/in, der in Übereinstimmung mit der Regel 3.1.6.a hinausgestellt wurde, als außergewöhnlich schwer angesehen wird, so kann der Schiedsrichter des Spiels oder der Chefschiedsrichter fordern, dass die Jury/Turnierleitung überprüfen soll, ob dieser Fall schwer genug ist, um diesen Spieler für mehr als ein Spiel oder vom gesamten Turnier auszuschließen.

Ist ein(e) Spieler/in für mehr als ein Spiel oder 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 (siehe 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 verwarnet werden soll, der das Tor auch während einer Spielunterbrechung bedeckt.
- 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 (siehe Regel 5.1.18).

3.1.10 Hörbare und sichtbare Signale

Die Schiedsrichter sollen sich durch hörbare und sichtbare Signale bemerkbar machen. Diese Signale sind im Anhang 4 dargestellt.

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 (siehe 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 tragen. Der Ohrschutz der Kappe kann jede Farbe haben.

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 ausschließlich von Schiedsrichtern oder der Jury nur für die Beurteilung von Situationen benutzt, die zur Herausstellen führen können.

3.2.6 Jury

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

4 Das Spiel

4.1 Spielbeginn

Die Mannschaft, die zu erst in einer Spielpaarung genannt wird, trägt dunkle Badeanzüge / Badehosen und Kappen

4.1.1 Beginn einer Spielhalbezeit

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

4.1.1.a Alle Spieler im Wasser befinden sich 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 Halbezeit 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 Tor wieder angehupt wird, müssen alle Spieler, die sich im Wasser befinden, mit mindestens eine Hand an der Wasseroberfläche in Ihrer Spielfeldhälfte die Torwand berühren, bevor sie in das Spiel eingreifen.

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, die den Strafwurf verteidigt hat und das Spiel wird gemäß Regel 4.1.2 gestartet.

4.1.3.b Wird ein Strafwurf unterbrochen durch einen Regelverstoß des Verteidigers, dann wird der Strafwurf abgebrochen und ein weiterer Strafwurf wird gegeben (siehe Regel 6.4.6). Der Verteidiger erhält eine zwei Minuten Zeitstrafe und muss sofort zur Strafbank. Die Zeit für die Strafe beginnt mit dem Start des normalen Spiels nach den Strafwürfen.

4.1.3.c Wenn nach Ablauf der vollen Strafwurfzeit kein Tor erzielt wurde oder wenn der Strafwurf durch unkorrektes Verhalten des angreifenden Spielers unterbrochen wird, geht das Spiel wie beim Spielbeginn weiter (siehe 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 Spielfeldhälften befinden. Der Ball muss sichtbar an der Wasseroberfläche entlang der Längsachse (siehe Regel 1.2.10 und Anlage 1) geführt werden und das Spiel wird normal gestartet.

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 der Signalanlage, aber eine Mannschaft war klar im Ballbesitz.
- Falsches Signal eines Schiedsrichters, aber ein 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 durch den Spielleiter 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 Spielern 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 Auswechsellinie verlassen (siehe Regel 1.2.6 und Anlage 1).
Ein Spieler hat das Wasser verlassen, wenn sein/ihr gesamter Körper aus dem Wasser ist, selbst dann, wenn ein Teil seiner Flossen vor den Zehen noch im Wasser ist.
Falls die Wasseroberfläche 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 die Wasseroberfläche auf gleiche Höhe mit dem Auswechselbereich ist, darf der Einwechselspieler sich so aufstellen, dass 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 zurückgehen, 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 Spielerwechsel (Wechsel/Auswechselungen) während eines Spiels vorzunehmen.
- 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 wurde, also Kappennummer nicht bekannt, betreffende Spieler sind nicht vorbereitet, usw., 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 (siehe 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 mit hör- und sichtbaren Signalen beenden.

4.3.5 Spielentscheidung bei einem 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:

- 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 Strafwürfen 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 gemäß Regel 4.3.5.b die Strafwürfe ausgeführt haben, darf einen 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 im Wasser oder eine andere Person, die sich im Wechselbereich befindet, darf eine Auszeit für sein Team 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, das 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 Auszeit – 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 ein anderes 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 Diese Ziffer ist im deutschen Regelwerk gestrichen.
- 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 Spielergebnis

Die Mannschaft, die die meisten Tore erzielt, ist der Gewinner.
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 3 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 ist entscheidend (Punkte, 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 der Gewinner.
- 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 Tors
- Strafe, Freiwurf, Verwarnung
- Ende einer 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

Bei den Regeln 5.1.7. bis 5.1.12 ist es den Schiedsrichter überlassen, den Schweregrad des Regelverstößes 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 / provozierend oder wiederholt die Regelverletzung war, in Betracht ziehen. Auch welche Vorteile der Angreifer aus der Regelverletzung ziehen könnte, wenn diese unerkannt 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 (siehe 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 auf die beschriebenen Situationen.

Das Folgende wird als regelwidriges Verhalten betrachtet:

5.1.1. Unsportliches oder provozierendes Verhalten

Sich in einer unsportlichen oder provozierenden 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 oder einer anderen Person anzeigt.
- unzüchtige/schmutzige Aussprache.
- den Ball aus dem Tor herauszunehmen, 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 Auswechselbereich zu bringen oder sie in Ablaufrinnen oder hinter Startblöcken zu verbergen. Die Ausrüstungsgegenstände des Gegners sollen da bleiben, wo sie sind, direkt in den Auswechselbereich des Gegners gebracht werden oder einen Schiedsrichter gegeben werden, sofern sie als gefährlich betrachtet werden.
- 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 Spielern 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 ballführende 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 ein 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 irgend woanders, als im Bereich der Einwechselgasse in das Wasser zu gehen (siehe Regel 1.1.2) oder während des Spiels in das Wasser zu 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 kann), sollte normalerweise gegen diesen Spieler eine Zeitstrafe verhängt werden.

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

- Aller offenen Kämpfe 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 sich dabei ein Verteidiger zwischen den Angreifer und das Tor drängt und so den Angreifer vom Tor wegbewegt.
- Wenn sich ein Torverteidiger 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 wegbewegen. Wenn keiner der beiden den Ball hält, darf der Angreifer, der sich vom Tor entfernt, dabei den Gegner nicht in irgendeine Richtung wegbewegen.
- Ein Spieler, der nicht im Ballbesitz ist und sich unter einem Gegner befindet, darf weder absichtlich noch unabsichtlich verursachen, dass der Gegner wegbewegt wird, wenn er/sie die Position verlässt. Dies kann typischerweise beobachtet werden, wenn ein Angreifer sich aufwärtsbewegt, 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 wegbewegt werde.

5.1.7 Nicht zurückkehren zur Startposition nach einem Tor

Nach einem Tor oder Strafwurf das Spiel fortzusetzen, 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 herauszuholen, 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 abzustößeln.

Es ist erlaubt (ohne Zuhilfenahme einer Beckenwand), einen Mannschaftskameraden an das Tor heran zuschieben 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, falls doch, wird der drückende Spieler als derjenige gesehen der die 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 Torinnen- 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 weggedrückt wird oder auch nur, um sich auszuruhen.
- Ein Spieler/Spielerin, der sich in Erwartung des Einsatzes am Torrand festhält, um nicht weggedrückt 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 weggeschoben 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 heranzuziehen.

5.1.9 Angreifen der gegnerischen Ausrüstung

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

Sobald ein Spieler nach der gegnerischen Maske greift bzw. das Sichtglas einer gegnerischen Maske abdeckt, darf ein Freiwurf gegeben werden, unabhängig davon ob dies absichtlich passiert oder nicht. Falls der Schiedsrichter entscheidet, dass der Spieler erfolgreich die Maske verschoben oder dies versucht hat, sollte eine Zeitstrafe gegeben werden.

Das Ergreifen bzw. Umfassen des Kopfes eines Gegners oder das Überschwimmen des Gegners darf nicht das Verrutschen der Ausrüstung zur Folge haben.
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 festzuhalten 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 wegzudrücken, 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, falls der Anzug/Kappe nicht vorhanden wäre.

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 fallengelassen werden.
- 5.1.11b Nach dem Signal für einen Schiedsrichterball 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 Nichtspieler im Wechselbereich.

Da diese Kapitel Regeln beschreiben, bei denen meistens keine Strafen festgelegt sind, muss der Schiedsrichter den Ernst, die Wiederholung, den möglichen Gewinn, das verächtliche Benehmen / Boshaftigkeit, 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 herausgestellt 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.
Dieses Verbot ist bedeutungsvoll um einen flüssigen und qualitativ hochwertigen Spielablauf zu erhalten.

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 erreichen, dass ein Mitspieler einen freien Ball erreicht.
- 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 Freiwurf 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 auf 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, dass 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 den Körper, Kopf 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, Abflussrinnen, Startblöcken 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 an der Abflussrinne oder an 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 Startblock 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 einer Abflussrinne oder an der Beckenoberfläche festhält, um beim Start der Spielhälften eine gute Startposition für das Startsignal zu bekommen.
- Wenn sich ein Torverteidiger von der Beckenseite abstößt, um schneller zum Tor zu gelangen.
- Während einer Erholungszeit sich an einer Abflussrinne, an der Beckenseite oder an den Startblöcken festzuhalten.
- 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 verwahrt 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 sicherstellen, dass die Mannschaften ausreichend Zeit haben, um zu ihrer 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 zusätzliche Auszeit verschafft.
- Wenn ein Team bei Spielen, in denen nicht mit effektiver Zeit gespielt wird, sich unnötigerweise lange Zeit für die Ausführung eines Freiwurfes 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 verhindern, 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 Torwurfposition befindet.
- Wenn ein oder mehrere Spieler einer Mannschaft einen (oder mehrere) gegnerische Spieler festhält, der nach einem Wechsel der Ballbeherrschung sofort 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 (siehe Regel 5.1.1. und 5.1.2.) wird empfohlen, sowohl einen Strafwurf als auch eine Zeitstrafe zu geben.

6 Strafen

6.1 Verwarnungen

6.1.1 Gründe für eine Verwarnung

Eine Verwarnung wird einem Spieler oder Mannschaft gegeben um zu erreichen, dass ungewolltes Verhalten abgestellt wird, wenn andere Strafen zu hart erscheinen.

Eine Verwarnung kann gegen jeden Spieler oder jede Mannschaft auf Grund eines Regelverstößes gegen dieses Regelwerk ausgesprochen werden, oder für 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 warnen, 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 Zeit 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 Mitteilung einer Verwarnung

Der Spieler oder das Team sind verbal und visuell zu warnen. 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 verwarnet 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 verwarnet 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, Mannschaftenverwarnung

- 6.1.5.a Falls 2 Spieler derselben Mannschaft für vergleichbare Regelverstöße verwarnet werden, soll die 2. Verwarnung als Mannschaftenverwarnung 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, 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 Mitteilung eines Freiwurfs

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 Ballbehandlung 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.c 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 (Störung) Vergehen gleicher Art während des gesamten Spieles eine Zeitstrafe verhängt (siehe Regel 5.1.14).

6.2.6 Signal für den Start eines Freiwurfes

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 gegnerische 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 Out, der Halbzeit, 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 einen Freiwurf.
- 6.3.1.f Falls der Schiedsrichter nicht weiß, welcher Spieler den Regelverstoß begangen hat, oder ob die Zeitstrafe durch einen Nicht-Spieler im Wechselbereich verursacht wurde, bittet er 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 irgendeiner 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 werden wegen Verstößen 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 nur einem Freiwurf ahndet, auf Grund z. B. potentieller oder tatsächlicher Verletzungen, einem Vorsatz, einer Wiederholung, möglichen Vorteils unter Beachtung der allgemeinen Spielentwicklung und Spielstimmung.

6.3.3 Umgang mit dem Ball durch die regelwidrige 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 einer Mannschaft hinausgestellt wurde und beide Mannschaften haben einen Spieler auf der Strafbank, gilt bei keiner von beiden die "Unterzahl" - Regelung, obwohl eine 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

Ein 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 Zeit des Strafwurfes

Ein Strafwurf wird innerhalb der effektiven Spielzeit ausgeführt. 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 an dem Tor der regelwidrigen Mannschaft ausgeführt.

6.4.4.b Keiner der beiden Spieler darf weder eine Zeitstrafe ableisten 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, dass der Torverteidiger jede 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. Die Mannschaften 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 eines Regelverstoßes 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 erzielt wurde.

6.4.6 Regelwidriges Verhalten des Verteidigers

Wird der Strafwurf wegen eines Regelverstoßes durch den Torverteidiger unterbrochen, wird der Strafwurf wiederholt (siehe Regel 4.1.2).

Der Spieler der den Regelverstoß verursacht erhält eine 2 Minuten Zeitstrafe und muss das Wasser sofort verlassen. Die Zeitstrafe beginnt mit dem Start des normalen Spieles.

6.4.7 Regelwidriges Verhalten durch den Angreifer

Wird der Strafwurf durch unkorrektes Verhalten der angreifenden Mannschaft unterbrochen, wird das Spiel wie zu Beginn eine Spielzeit freigegeben.

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 regelkonform spielende Mannschaft frustrieren und ein regelwidriges Verhalten bei der regelwidrig spielende Mannschaft fördern, da oft geglaubt wird, dass die Schiedsrichter die Verstöße nicht sehen. Schiedsrichter sollten daher empfänglich für die Stimmung eines Spiels sein und die Anwendung von Verwarnungen und Freiwürfen in Betracht ziehen anstelle der Anwendung der Vorteilregel und verzögerten Unterbrechungen.

Weder die Vorteilregel 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 Vorteilregel

Falls zu irgendeiner Zeit während des Spiels der Schiedsrichter entscheidet, dass ein Regelverstoß den Vorteil der ballführenden Mannschaft nicht beeinflusst, darf er 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 Vorteilregel nicht anzuwenden
Falls der Verstoß einen gewalttätigen Charakter besitzt, soll die 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 weiterlaufen 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.

7 Organisation

7.1.1 Verantwortungen für das Spielfeld

Der veranstaltende Club oder der 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 der Verband ist verantwortlich für die Bekanntgabe 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 der 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 der 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 der Schiedsrichter

Der veranstaltende Club oder der Verband ist verantwortlich für die Bereitstellung von Pressluftatemgeräten für die Unterwasserschiedsrichter. Die Pressluftatemgeräte sollen für schnelle Bewegungen geeignet sein, 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 möglich ist, die Gewichte zu variieren.

7.1.6 Die Spieler/Spielerinnen spielen auf eigenes Risiko

Anlagen

Anlage 1	Das Spielfeld
Anlage 2	Das Tor
Anlage 3	Füll- und Pflegeanleitung für Unterwasser-Rugby-Bälle
Anlage 4	UWR-Zeichen
Anlage 5	Meldung einer Hinausstellung (Player incident report UWR)

Anlage 1

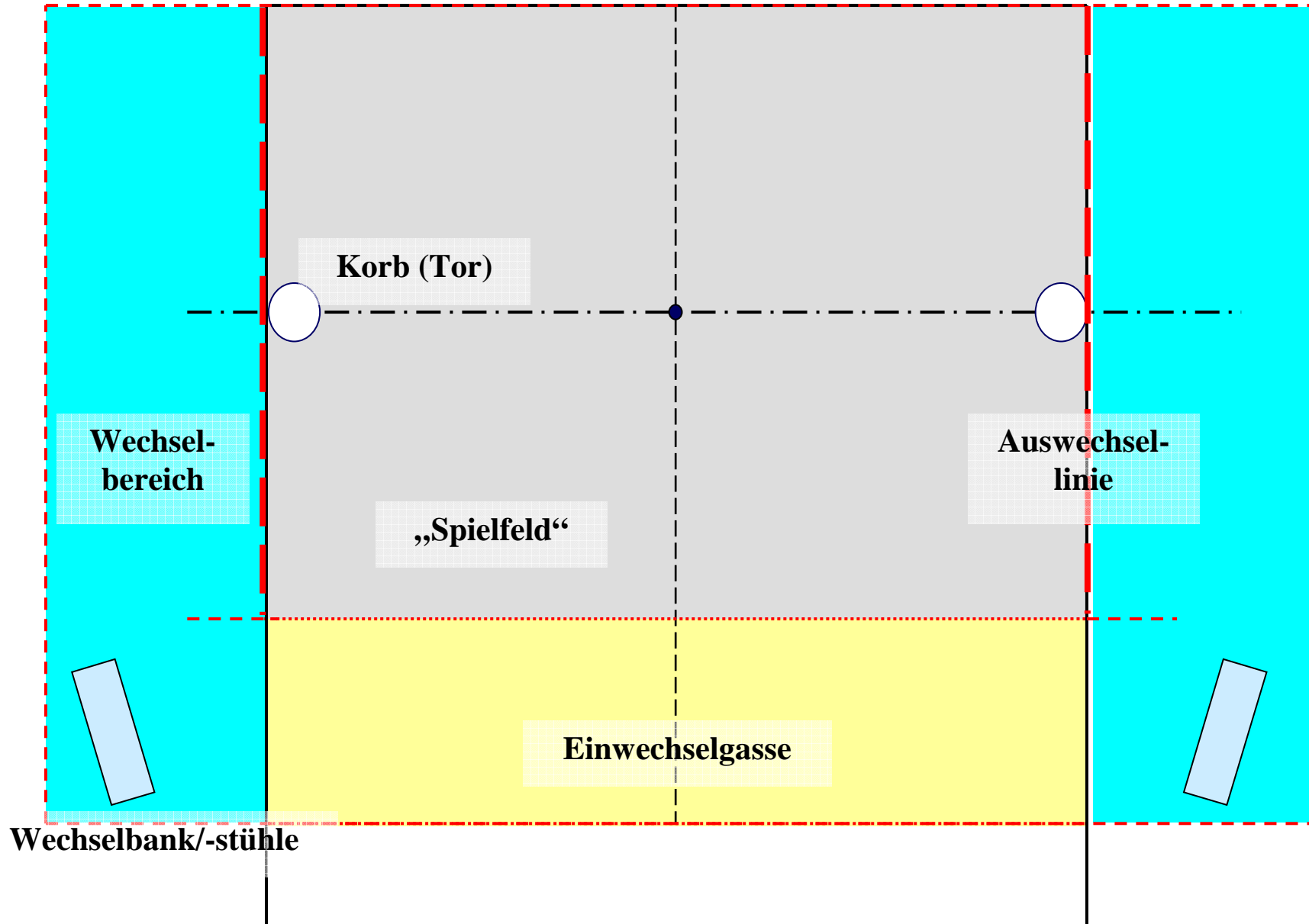
Das Spielfeld



Protokolltisch

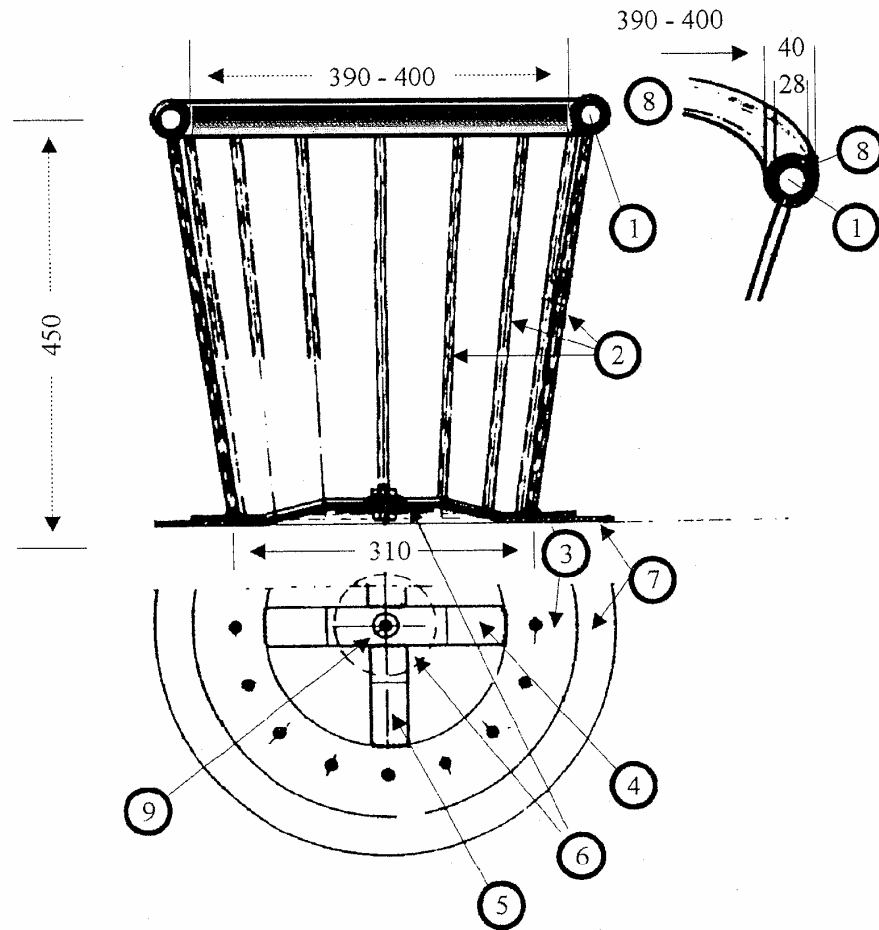


Strafbank



Anlage 2

Das Tor



Teil	Benennung	Werkstoff	Stück
10	Mutter M 10	V2A	1
9	Schraube M 10 x 30	V2A	1
8	Polsterung 7 mm	Neopren	1
7	Gummscheibe \varnothing 440 x 5	Gewebegummi	1 Alle St 37
6	Haltescheibe \varnothing 100 x 3	St 37	1 Teile
5	Flachstahl 80 x 8 x 275	St 37	1 verzinkt
4	Flachstahl 80 x 8 x 270	St 37	1 oder durch
3	Bodenring \varnothing 400-260 x 10	St 37	1 rostfreie
2	Rundstahl \varnothing 10 x 455	St 37	16 Werkstoffe
1	Rohr \varnothing 26 x 1300	St 37	1 ersetzen

Anlage 3

Füll- und Pflegeanleitung für Unterwasser-Rugby-Bälle

Umfang für Frauen: 490 – 510 mm

Umfang für Herren: 520 – 540 mm

Sinkgeschwindigkeit: 1000 – 1250 mm/s

1. Zum Füllen des Balles sind erforderlich:

1 Fußballpumpe, möglichst aus Plastik

1 Basketball – Füllnadel (2mm Ø x 30 mm lang)

Alternative: Druckbehälter, z.B. Gartenspritze (geeignet für ca. 3 bar).

In die Düse muss ein Messingrohr 2 mm x 40 mm weich eingelötet werden *. Entsprechende Röhrrchen sind in jedem Baumarkt erhältlich.

1 Stck. Röhrrchen, Messing, 2 mm Ø x ca. 200 mm lang *

(* Röhrrchen müssen an einem Ende abgerundet sein).

1800g Kochsalz

1 Eimer mit 5 Liter Wasser, angewärmt auf ca. 50°C.

2. Füllvorgang

Das Salz muss vor dem Einfüllen in die Pumpe komplett aufgelöst sein. Während des Füllvorganges muss der Ball in kaltes Wasser gehalten werden, um die Elastizität der Plastikhülle zu erhalten.

Füllnadel (eingeseift) vorsichtig in das Ventil des Balles einfüllen. Komplette Luft aus dem Ball pressen. Fussballpumpe mit Salzwasser füllen und in den Ball pressen. Diesen Vorgang wiederholen bis ein Umfang von 570 mm erreicht ist. Diese ermüdende Prozedur ist nicht nötig wenn man mit den alternativen Methoden arbeitet.

Nach 24 Stunden das an einem Ende verschlossene 200 mm Röhrrchen einfüllen (Ballventil nach unten). Öffnung des Röhrrchens durchstoßen und die verbliebene Luft entweichen lassen. Ebenfalls Salzwasser auslaufen lassen, bis der gewünschte Umfang (490-510 mm oder 520-540 mm) erreicht ist.

Es darf nun kein „Glucksen“ mehr hörbar sein!

Ein fertiger Ball wiegt ca. 3000 g +/- 20 g

3. Oberflächenbehandlung – um die Griffbarkeit zu erhöhen

Die trockene Oberfläche mit Schleifpapier Korn 600 leicht abziehen, so dass, gegen das Licht gehalten, kein Glänzen mehr erkennbar ist. Überstehende Ränder müssen vorsichtig entfernt werden!

ACHTUNG: Bei Verwendung von gröberem Schmirgel wird der Ball unbrauchbar!

Die durch den Schleifvorgang verblassten Fünfecke werden mit einem EDDING 800 Stift wasserfest nachgezeichnet. Nach 12 Stunden Trockenzeit ist der Ball einsatzbereit.

4. Aufbewahrung und Pflege

Um die Rundheit zu erhalten, müssen die Bälle in Netzen aufgehängt werden.

Die Bälle sollen von Zeit zu Zeit, oder vor dem Beginn der Saison, (mit Seife oder gleichwertigem) gründlich gereinigt werden.

Auch ein Nachzeichnen der Fünfecke kann nach längerem Gebrauch erforderlich werden.

Anlage 4

Wird nachgereicht

Anlage 5

Meldung einer Hinausstellung (Player incident Report, Unterwasser-Rugby)

Wird nachgereicht