

Internationales Regelwerk für Unterwasser – Rugby

Deutsche Fassung

**Version 1.01
(2024)**

Inhaltsverzeichnis

1	Definitionen Spielfeld und Spielausrüstung	8
1.1	<i>Definitionen</i>	8
1.1.1	Das Turnier	8
1.1.2	Der Wettkampf	8
1.1.3	Außerhalb des Spiels	8
1.1.4	Während des Spiels	8
1.1.5	Scrum	8
1.1.6	Strafwurfwerfen	8
1.1.7	Spielleiter	8
1.1.8	Unterwasser-Schiedsrichter	8
1.1.9	Chef-Schiedsrichter	8
1.1.10	Jury / Turnierleitung	8
1.1.11	Protokolltisch	8
1.1.12	Mannschaftsführer	8
1.1.13	Mannschaftskapitän	8
1.1.14	Wechselspieler	8
1.1.15	Reservespieler	8
1.1.16	Ballbesitz	9
1.2	<i>Das Spielfeld (siehe Anhang A)</i>	9
1.2.1	Maße	9
1.2.2	Spielfeldmarkierungen	9
1.2.3	Einwechselgasse	9
1.2.4	Wechselbereich	9
1.2.5	Die Auswechselbank	9
1.2.6	Auswechsellinie	9
1.2.7	Strafbankbereich	9
1.2.8	Freiwurfzone	9
1.2.9	Mittellinie (Querachse)	9
1.2.10	Längsachse	9
1.3	<i>Das Tor (siehe Anhang B)</i>	9
1.3.1	Lage der Tore	9
1.3.2	Maße der Tore	10
1.3.3	Schutzpolsterung	10
1.4	<i>Der Unterwasserball (siehe Anhang C)</i>	10
1.4.1	Sinkgeschwindigkeit des Balles	10
1.4.2	Ballumfang	10
1.4.3	Das Aussehen des Balles	10
1.4.4	Auswahl des Balles	10
1.5	<i>Die Signalanlage</i>	10
1.5.1	Signalanlage	10
1.5.2	Anlagensicherheit	10
1.5.3	Anzahl der Signalgeber	10
2	Mannschaften – Pflichten – Zusammensetzung und Ausrüstung	11
2.1	<i>Pflichten der Spieler, Mannschaftsführer / Betreuer</i>	11
2.1.1	Verantwortlichkeit der Spieler und Mannschaftsführer	11
2.1.2	Verantwortlichkeit des Mannschaftsführers	11

2.1.3	Vorrechte des Mannschaftskapitäns	11
2.1.4	Protest.....	11
2.2	<i>Zusammensetzung der Mannschaft</i>	11
2.2.1	Anzahl der Spieler	11
2.2.2	Wechselspieler	11
2.2.3	Reservespieler	11
2.2.4	Wechselbereich.....	12
2.3	<i>Persönliche Ausrüstung</i>	12
2.3.1	Schadhafte Ausrüstung	12
2.3.2	Erforderliche persönliche Ausrüstung.....	12
2.3.3	Vermeidung von Verletzungen	13
2.3.4	Reibungswiderstand der Haut	13
2.3.5	Gebrauch von griffverbessernden Substanzen	13
2.3.6	Sauerstoffangereicherte Luft	13
2.3.7	Schadhafte Ausrüstung	13
2.4	<i>Mannschafts-Kennzeichnung</i>	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.....	14
2.4.5	Armbänder	14
2.4.6	Zusätzlicher persönlicher Schutz.....	14
3	Offizielle und Jury / Turnierleitung	15
3.1	<i>Anzahl, Titel und Pflichten</i>	15
3.1.1	Anzahl der Schiedsrichter	15
3.1.2	Spielleiter	15
3.1.3	Unterwasser-Schiedsrichter	15
3.1.4	Verletzte Spieler	15
3.1.5	Spieler mit gemindertem Bewusstseinszustand	16
3.1.6	Austausch des Balles	16
3.1.7	Trennen der Mannschaften	16
3.1.8	Verlängerung der Spielzeit	16
3.1.9	Hörbare und sichtbare Signale.....	16
3.2	<i>Ausrüstung der Offiziellen</i>	16
3.2.1	Ausrüstung der Schiedsrichter	16
3.2.2	Spielleiter	16
3.2.3	Unterwasser-Schiedsrichter	16
3.2.4	Persönlicher Schutz	17
3.2.5	Video	17
3.2.6	Jury.....	17
3.2.7	Spielabbruch	17
4	Das Spiel	18
4.1	<i>Spielbeginn</i>	18
4.1.1	Beginn einer Halbzeit	18
4.1.2	Fortsetzung des Spiels nach einem erzielten Tor	18
4.1.3	Fortsetzung des Spiels nach einem Strafwurf	18
4.1.4	Mannschaftsball.....	18

4.1.5	Schiedsrichterball.....	18
4.1.6	Freiwürfe.....	19
4.1.7	Strafwürfe	19
4.2	<i>Wechsel- und Reservespieler.....</i>	20
4.2.1	Spielerwechsel während eines Spiels.....	20
4.2.2	Einsatz von Reservespielern.....	20
4.3	<i>Spieldauer</i>	21
4.3.1	Teile (Phasen) des Spiels	21
4.3.2	Zur Halbzeit	21
4.3.3	Spielunterbrechung.....	21
4.3.4	Spielunterbrechung zum Ende einer Halbzeit.....	21
4.3.5	Spiele, bei denen eine Entscheidung fallen muss	21
4.3.6	Auszeit.....	22
4.3.7	Reihenfolge der Signaltöne	22
4.4	<i>Verfahren der Punktwertung</i>	23
4.4.1	Tore, Punkte.....	23
4.4.2	Spielergebnis.....	23
4.4.3	Ergebnis in einem Turnier	23
4.4.4	Mannschaften mit derselben Punktzahl	23
4.5	<i>Spielunterbrechung</i>	23
4.5.1	Spielunterbrechung.....	23
4.5.2	Die Zeitanzeige	23
4.5.3	Akustische Signale.....	23
5	Foulspiel	24
5.1	<i>Unsportliches oder herausforderndes Verhalten</i>	24
5.2	<i>Unnötig hartes oder gewalttätiges Spiel.....</i>	24
5.3	<i>Zuviele Spieler im Wasser.....</i>	25
5.4	<i>Unkorrektes Hinein- und Herausgehen aus dem Wasser.....</i>	25
5.4.1	Hineingehen	25
5.4.2	Hinausgehen	25
5.5	<i>Nicht korrekter Einsatz von Spielern</i>	25
5.6	<i>Entfernen eines gegnerischen Spielers vom Tor.....</i>	25
5.7	<i>Nicht zurückkehren zur Startposition nach einem Tor</i>	26
5.8	<i>Unerlaubte Nutzung des Tores und der Beckenwand</i>	26
5.9	<i>Angreifen der gegnerischen Ausrüstung</i>	27
5.10	<i>Würgen</i>	27
5.11	<i>Unkorrekte Ballbehandlung</i>	27
5.11.1	Bei Ballbesitzwechsel	27
5.11.2	Bei Schiedsrichterball.....	28
5.12	<i>Allgemeines, inkorrektes Benehmen</i>	28
5.13	<i>Halten.....</i>	28
5.14	<i>Behinderung beim Freiwurf.....</i>	28
5.14.1	Freiwurfzone	28
5.14.2	Verletzung der Freiwurfzone	28
5.15	<i>Verbergen des Balles beim Start</i>	28
5.16	<i>Den Ball außerhalb des Spielfeldes führen</i>	28

5.17	<i>Festhalten an irgendeinem „festen“ Punkt im Becken während des Spiels</i>	29
5.18	<i>Absichtliche Spielverzögerung</i>	29
5.19	<i>Regelverletzung zur Verhinderung eines Tores</i>	29
6	Strafen	31
6.1	<i>Regelverstöße</i>	31
6.1.1	<i>Ahndung eines Regelverstoß</i>	31
6.1.2	<i>Anzeige eines Regelverstoßes</i>	31
6.1.3	<i>Behandlung des Balles durch die regelmissachtende Mannschaft</i>	31
6.2	<i>Verwarnungen</i>	31
6.2.1	<i>Gründe für Verwarnungen</i>	31
6.2.2	<i>Zeitpunkt für Verwarnungen</i>	31
6.2.3	<i>Mitteilung einer Verwarnung</i>	31
6.2.4	<i>Bei Fortsetzen des Verhaltens eines Spielers</i>	31
6.2.5	<i>Bei Fortsetzen des Verhaltens der Mannschaft – Verwarnung der Mannschaft</i>	32
6.3	<i>Zeitstrafe</i>	32
6.3.1	<i>Zeitstrafe</i>	32
6.3.2	<i>Gründe für eine Zeitstrafe</i>	32
6.3.3	<i>Ballbehandlung durch die verursachende Mannschaft</i>	32
6.3.4	<i>Der Spieler, der die Zeitstrafe verursacht</i>	32
6.3.5	<i>Signalgebung am Ende der Zeitstrafe</i>	32
6.3.6	<i>Beendigung der Zeitstrafe vor Ablauf der Zeit</i>	33
6.3.7	<i>Zeitstrafen während der Entscheidung durch Strafwurfwerfen</i>	33
6.4	<i>Strafwurf</i>	33
6.4.1	<i>Gründe für Strafwürfe</i>	33
6.4.2	<i>Ballbehandlung durch die verursachende Mannschaft</i>	33
6.4.3	<i>Zeit des Strafwurfes</i>	33
6.5	<i>Vorteilsregel und verzögerte Unterbrechung</i>	33
6.5.1	<i>Vorteilsregel</i>	33
6.5.2	<i>Verzögerte Entscheidung</i>	33
6.6	<i>Hinausstellung eines Spielers</i>	34
6.6.1	<i>Hinausstellung eines Spielers bei unsportlichem oder gewalttätigem Verhalten</i>	34
6.6.2	<i>Hinausstellung eines Spielers bei wiederholtem Regelverstoß</i>	34
6.6.3	<i>Hinausstellung eines Spielers während eines Turniers</i>	34
6.6.4	<i>Ausgeschlossener Spieler</i>	35
7	Organisation	36
7.1	<i>Verantwortung für den Spielbereich</i>	36
7.2	<i>Verantwortung für Regeländerungen für eine bestimmte Meisterschaft</i>	36
7.3	<i>Verantwortung für das Personal</i>	36
7.4	<i>Verantwortung für die Bälle</i>	36
7.5	<i>Verantwortung für die Schiedsrichter-Ausrüstung</i>	36
7.6	<i>Die Spieler spielen auf eigenes Risiko</i>	36
8	Änderungsverlauf	37
9	Anhang	38
Anhang A.	<i>Spielfeld</i>	39

Anhang B.	Tor	40
Anhang C.	Füll- und Pflegeanleitung für UWR Bälle	41
Anhang D.	Handzeichen der Schiedsrichter	42
Anhang E.	Meldung einer Hinausstellung – Unterwasser-Rugby	45
Anhang F.	Beispiele: Drei oder mehr Mannschaften mit der gleichen Punktzahl.....	46

Vorbemerkung:

Im weiteren Verlauf wird aus Gründen der Vereinfachung der Textrezeption auf die zusätzliche Formulierung der femininen und neutralen Form verzichtet. Die ausschließliche Verwendung der maskulinen Form soll explizit als geschlechtsunabhängig verstanden werden.

Kurzbeschreibung der Sportart Unterwasser-Rugby / Gültigkeitsbereich

Kurzbeschreibung

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 selbst den Ball.

Es gibt drei Schiedsrichter in jedem Spiel, zwei im Wasser und einem Spielleiter über Wasser.

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.

Gültigkeitsbereich

Dieses Regelwerk ist verbindlich für den gesamten Spielbetrieb Unterwasser-Rugby (UWR) in den obersten Spielklassen (1. und 2. Bundesliga) einschließlich den Deutschen Meisterschaften, dem Auf- und Abstieg bezüglich der 1. und 2. Bundesliga, den Spielbetrieb Jugend / Junioren und für sonstige Spiele und Turniere des VDST. Sofern sich der Veranstalter eines Turniers, oder einer ähnlichen Veranstaltung im UWR in seiner Ausschreibung auf die Wettkampfordnung (WKO) VDST beruft, gilt diese in analoger Anwendung, sofern nicht in der Ausschreibung bestimmte Abweichungen oder Ausnahmen ausdrücklich vermerkt sind.

Dieses Dokument hat im Regelwerk des VDST den Rang einer Ordnung und wird von den dafür in der Satzung vorgesehenen Organen beraten, verabschiedet und geändert. Die Veröffentlichung erfolgt auf der Website des VDST.

1 Definitionen Spielfeld und Spielausrüstung

1.1 Definitionen

1.1.1 Das Turnier

Ein Turnier dauert vom Tag der ersten Spiele bis zum letzten Tag der Spiele.

1.1.2 Der Wettkampf

UWR ist ein Spiel, gespielt zwischen zwei Mannschaften, jeder Wettkampf beinhaltet sowohl die Zeit während des Spiels als auch außerhalb des Spiels.

1.1.3 Außerhalb des Spiels

Die Zeit vor und nach den Halbzeiten / Sudden Death, Strafwurfwerfen, wenn die Uhr gestoppt ist.

1.1.4 Während des Spiels

Die Zeit, während die Uhr läuft (z. B. während der Halbzeiten, Sudden Death / Strafwurf).

1.1.5 Scrum

Ein Scrum ist, wenn zwei oder mehr Spieler den Ball zwischen sich blockieren. Dabei ist es nicht von Bedeutung, ob die Spieler aus verschiedenen Mannschaften oder einer Mannschaft stammen.

1.1.6 Strafwurfwerfen

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

1.1.7 Spielleiter

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

1.1.8 Unterwasser-Schiedsrichter

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

1.1.9 Chef-Schiedsrichter

Der Chef-Schiedsrichter eines Turniers.

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

1.1.10 Jury / Turnierleitung

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

Bei nationalen Turnieren und Meisterschaften: siehe UWR WKO VDST 3.3.4 und 3.5.9.4

1.1.11 Protokolltisch

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

1.1.12 Mannschaftsführer

Eine Person, normalerweise kein Spieler, der das Team vertritt (siehe auch 2.1.2.d).

1.1.13 Mannschaftskapitän

Der Vertreter der Spieler einer jeden Mannschaft. Der Mannschaftskapitän muss ein aktiver Spieler sein, kein Reservespieler. Im Spielprotokoll wird der Mannschaftskapitän mit einem „C“ gekennzeichnet.

1.1.14 Wechselspieler

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

1.1.15 Reservespieler

Ein Spieler innerhalb der maximal 15 Spieler einer Mannschaft, der kein Spieler und auch kein Wechselspieler ist, und der im Protokoll als Reservespieler benannt ist.

Definitionen Spielfeld und Spielausrüstung

1.1.16 Ballbesitz

Jeder Spieler, der den Ball hält/schiebt/greift, ist in Ballbesitz. Anwendbar in, aber nicht beschränkt auf, die folgenden Situationen;

- i. In einem Gedränge ist mehr als ein Spieler im Ballbesitz und daher kann mehr als ein Spieler angegriffen werden.
- ii. Beim Versuch, ein Tor zu erzielen, kann ein Spieler von einem anderen Spieler unterstützt werden, um den Torverteidiger zu schieben und/oder zu verschieben, wenn dieser Spieler ebenfalls im Ballbesitz ist.

1.2 Das Spielfeld (siehe Anhang A)

1.2.1 Maße

Länge: Die Spielfeldlänge soll zwischen 12 m und 22 m betragen.

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

Tiefe: Die Wassertiefe soll zwischen 3,5 m und 5 m 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 befinden sich an beiden Enden des Spielfeldes und der Einwechselgasse und sollten durch Markierungen am angezeigt werden. Die gesamte Länge der kurzen Spielfeldseite und der Einwechselgasse bilden den Wechselbereich.

Der Wechselbereich sollte durch Markierungen oder Abtrennungen markiert sein.

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 vom Wechselbereich trennt.

Diese Linie geht nicht über das Spielfeld hinaus, d.h. sie ist keine Verlängerung zur Trennung des Einwechsel- und Wechselbereiches.

1.2.7 Strafbankbereich

Der Strafbankbereich befindet sich nah am Wechselbereich, 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 Das Tor (siehe Anhang B)

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.

Definitionen Spielfeld und Spielaurüstung

1.3.2 Maße der Tore

Die Tore müssen 445 - 455 mm hoch sein und am oberen Rand einen Innendurchmesser von 390 - 400 mm haben (Anhang B).

1.3.3 Schutzpolsterung

Der obere Rand des Tores muss mit einem weichen Polster bedeckt sein, das den geforderten Innendurchmesser von 390 - 400 mm nicht verändern darf.

1.4 Der Unterwasserball (siehe Anhang C)

1.4.1 Sinkgeschwindigkeit des Balles

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 U21-Spiele und 490 bis 510 mm für Damen haben.

1.4.3 Das Aussehen des Balles

Die Farbe des Balls soll sowohl für die Spieler / Schiedsrichter als auch für Zuschauer (via Video, Übertragungen, etc.) gut im Wasser sichtbar sein. Die Farbe des Balls soll sich von den Mannschaftsfarben unterscheiden.

1.4.4 Auswahl des Balles

Bei Welt- oder Zonenmeisterschaften und bei Deutschen Meisterschaften haben alle Mannschaften die Möglichkeit jeweils 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. Drei Bälle für Männer / U21 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 Die 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 Unterwasser-Schiedsrichter müssen damit bis an und hinter die Tore kommen können, und der Spielleiter muss mindestens den Bereich der gesamten Spielfeldlänge abdecken können.

Bei Meisterschaften müssen mindestens 2 komplette Signalanlagen vorhanden sein. Optional kann zusätzlich eine mechanische Signalanlage vorhanden sein.

2 Mannschaften – Pflichten – Zusammensetzung und Ausrüstung

2.1 Pflichten der Spieler, Mannschaftsführer / Betreuer

2.1.1 Verantwortlichkeit der Spieler und Mannschaftsführer

- 2.1.1.a Sich während des gesamten Verlaufes des Turniers in einer Weise zu benehmen, die den Sport fördert.
- 2.1.1.b Die Regeln zu kennen und danach zu handeln.
- 2.1.1.c Sicherzustellen, dass die Ausrüstung während des gesamten Wettkampfes den Regeln entspricht.
- 2.1.1.d Den Anweisungen der Schiedsrichter während des gesamten Wettkampfes Folge zu leisten.

2.1.2 Verantwortlichkeit des Mannschaftsführers

- 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 Reservespieler sind mit „Reservespieler“ oder „R“ zu bezeichnen. Der Name des Mannschaftsführers soll ebenfalls bekanntgegeben werden. Die Mannschaftsliste muss am vom Organisator genannten Ort und Zeitpunkt abgegeben werden.
- 2.1.2.b Das Benehmen aller Nichtspieler im Auswechselbereich.
- 2.1.2.c Das Unterschreiben eines Protestes im Auftrag der Mannschaft.
- 2.1.2.d Wenn im Protokoll kein Name für den Mannschaftsführer angegeben ist, gilt der Mannschaftskapitän als Mannschaftsführer (2.4.4 Mannschaftskapitäne).

2.1.3 Vorrechte des Mannschaftskapitäns

Wenn der Mannschaftskapitän auf dem Protokoll verzeichnet wurde und identifiziert werden kann, in Übereinstimmung mit der Regel 2.4.4, dann hat er das Vorrecht, mit dem Spielleiter Fragen in Bezug auf die Interpretation der Regeln, die während eines Spiels auftreten, zu besprechen.

Die Mannschaftskapitäne dürfen auch im Zusammenhang mit Informationen bezüglich Verwarnungen etc. zum Spielleiter gerufen werden. Sorgfalt ist hier sehr wichtig, weil sonst Informationen verloren gehen können (6.2.3 Mitteilung einer Verwarnung).

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 dieser 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 Uhrzeit des Spielendes soll im Protokoll vermerkt werden. Die für das Turnier festgelegte Protestgebühr muss gleichzeitig mit dem Einreichen des Protests hinterlegt werden (s. Regel 3.1.2.m).
- 2.1.4.c Der Protest darf nur vom Mannschaftsführer unterschrieben werden (s. Regel 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 dass 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 Reservespieler. Ein Team darf auch weniger als 15 Spieler haben; bei Spielbeginn müssen mindestens 6 Spieler da sein. In einem Turnier gilt dieselbe maximale Anzahl von 15 Spielern je Mannschaft und sie gilt für das gesamte Turnier.

2.2.2 Wechselspieler

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

2.2.3 Reservespieler

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

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

2.2.4 Wechselbereich

- 2.2.4.a Nicht spielende Personen einer Mannschaft dürfen sich im Wechselbereich aufhalten. Der Mannschaftsführer ist für das Benehmen dieser Personen verantwortlich (s. Regel 2.1.2.b).
- 2.2.4.b Alle nicht spielenden Personen im Wechselbereich müssen sich klar von den Spielern unterscheiden. Zumindest der Oberkörper und die Schultern müssen bedeckt sein. Diese Personen dürfen weder Maske, noch Kappen, noch Flossen tragen.
Der Spielleiter darf Personen in diesem Bereich auffordern, den Bereich zu verlassen, wenn er oder sie den Eindruck haben, dass diese Personen die Arbeit des Schiedsrichters stören oder dass sie den Wettkampf beeinträchtigen.
- 2.2.4.c Alle Personen im Wechselbereich sind verpflichtet, sich nach den Regeln des Wettkampfes zu richten. Wenn ein Nichtspieler eine Regelverletzung begeht, dann darf die Mannschaft dafür bestraft werden. Wenn eine Zeitstrafe ausgesprochen wird, fordert der Schiedsrichter diese Mannschaft (den Mannschaftsführer, siehe 1.1.13) 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 irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels nicht mit den Regeln für persönliche Ausrüstung übereinstimmt, 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 aus diesem Grund durch einen 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 gehören eine Kappe, Badebekleidung, Maske, Flossen und Armbänder. Zusätzlich kann ein Schnorchel benutzt werden.

- 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 Nummer auf der oberen, Außenseite der Oberarme unter Benutzung eines wasserfesten Stiftes auftragen.
Die Nummer, die mittels eines wasserfesten Stiftes auf die Haut aufgetragen wurde, muss während des gesamten Spieles sichtbar bleiben.
- 2.3.2.k Die Nutzung von Trikots / Shirts ist nicht vorgeschrieben, aber zugelassen, wenn sie in der entsprechenden Mannschaftsfarbe sind. Die Trikots / Shirts müssen so gestaltet sein, dass sie sehr eng anliegen auch wenn sie nass sind. Die Trikots / Shirts gelten als Ausrüstung und werden daher genauso behandelt wie die Badebekleidung oder Kappe, was bedeutet, dass es erlaubt ist, die Trikots / Shirts anzufassen aber weder sich an ihnen festzuhalten oder an ihnen zu ziehen.
- 2.3.2.l Zusätzliche Schutzausrüstung wie Ellbogen- und Knieschoner sind erlaubt, sofern diese entweder der Mannschaftsfarbe entsprechen oder in der Hautfarbe des Spielers sind. Die zusätzliche Schutzausrüstung muss

so gestaltet sein dass sie sehr eng anliegt auch wenn sie nass ist. Die zusätzlich Schutzausrüstung gilt als Ausrüstung und wird daher genauso behandelt wie die Badebekleidung oder Kappe, was bedeutet dass es erlaubt ist sie anzufassen aber weder sich daran festzuhalten oder daran zu ziehen.

- 2.3.2.m Zum Anziehen der Flossen ist die Benutzung von Shampoo, Vaseline, etc., welche nicht wasserlöslich sind, nicht erlaubt. Da es Dinge wie Spieler, Ball etc. glitschig macht.
- 2.3.2.n Spieler dürfen weder Tauchanzüge noch Bleigurte tragen.
- 2.3.2.o Bei der Maske muss es sich um eine Maske mit zwei Gläsern, eine Einglasmaske mit einem Mittelsteg / einer Stütze im Maskenrahmen oder eine Maske mit monolithischem Rahmen und Glas aus bruchfestem, sicherheitsrelevantem Kunststoff handeln.

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 Fingern 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, wenn im Spielfeld ein gefährliches Ausrüstungsteil zurückgeblieben sein könnte.

2.3.4 Reibungswiderstand der Haut

Ist die Haut eines Spielers im nassen Zustand glitschig, so darf ihm die Teilnahme am Spiel verwehrt werden. Kein Teil der Haut darf eingefettet oder eingecremt sein (s. Regel 3.1.2.c).

2.3.5 Gebrauch von griffverbessernden Substanzen

Es ist nicht erlaubt, Substanzen an irgendeinem Körperteil anzuwenden, die die Griffigkeit der Haut verbessern (s. Regel 3.1.2.c).

2.3.6 Sauerstoffangereicherte Luft

Spieler, die in der Spielliste aufgeführt sind, dürfen keine sauerstoffangereicherte Luft atmen oder irgendeine andere Substanz. Spieler, 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 sobald wie möglich gegeben werden.

2.3.7 Schadhafte Ausrüstung

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

2.4 Mannschaften-Kennzeichnung

2.4.1 Ausrüstung, die nicht in Ordnung ist

Spieler, 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 kann eine Zeitstrafe erhalten.

2.4.2 Mannschaftsfarben

Alle Mannschaftsmitglieder müssen Badehosen bzw. Badeanzüge und Kappen derselben Farbe tragen. Trägt ein Spieler Gummischwimmkappen oder etwas Gleichartiges, müssen alle sichtbaren Teile dunkel oder hell gefärbt in Übereinstimmung mit der Kappenfarbe sein.

2.4.3 Farben der Schwimmanzüge oder -hosen

Jede Mannschaft muss im Besitz von einem dunklen Satz und einem hellen Satz Badebekleidung sowie Kappen in entsprechenden Farben sein.

Auf der Badebekleidung dürfen sich kleine Flächen befinden mit den Nationalfarben der Mannschaften- bzw. Landesbezeichnung etc. Aber die Farbe der Badebekleidung muss klar überwiegen.

Die Badebekleidung muss im Wasser deutlich hell / dunkel sein. Durchsichtige Badeanzüge bzw. -hosen mit dunklerer Bekleidung darunter oder anderen Kontrastfarben, die sichtbar oder außerhalb der Oberbekleidung sind, müssen als unpassend angesehen werden.

2.4.4 Mannschaftskapitäne

Die Namen der Mannschaftskapitäne sind im Protokoll mit einem „C“ zu vermerken.

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

Der Kapitän muss ein aktiver Spieler sein. Wenn kein Kapitän benannt ist, hat das Team eine angemessene Zeit, um einen Kapitän zu bestimmen. Kann sich die Mannschaft nicht entscheiden, wer der Kapitän ist, wird ein aktiver Spieler mit der niedrigsten Nummer als Kapitän bestimmt. In diesem und nur in diesem Fall muss der Kapitän keine Armbinde tragen.

2.4.5 Armbänder

Die Mannschaft in den dunklen Kappen muss dunkle Armbänder tragen.

Die Mannschaft in den hellen 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 des Spielers sind. Diese Schonern dürfen aber bei keiner Person Verletzungen hervorrufen, wie z.B. Schnittverletzungen oder durch Einhaken von Fingern, etc. (s. Regel 2.3.3.a).

3 Offizielle und Jury / Turnierleitung

3.1 Anzahl, Titel und Pflichten

3.1.1 Anzahl der Schiedsrichter

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

3.1.2 Spielleiter

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

- 3.1.2.a Alle Belange und für die Gesamtleitung des Spielablaufes.
- 3.1.2.b 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 Ausschließlich, der Spielleiter beginnt das Spiel nach einer Unterbrechung (z. B. zu Beginn der Halbzeit, nach einem Tor, Freiwürfen, Mannschaftsbällen, Schiedsrichterbällen, Strafwürfen usw.).
- 3.1.2.f Die Spielzeit.
- 3.1.2.g Die Wechselspieler.
- 3.1.2.h Die Zeitstrafen.
- 3.1.2.i Alle beobachteten Regelwidrigkeiten.
- 3.1.2.j Laufende Überprüfung der Ausrüstung der Spieler. Aus dem Wasser nehmen bzw. den Zugang in das Wasser verwehren, sofern die Ausrüstung nicht den Regeln entspricht.
- 3.1.2.k Die Ersatzspieler.
- 3.1.2.l Das Führen des Spielprotokolls.
- 3.1.2.m Die Eintragung der Uhrzeit des Spielenden in das Protokoll.
- 3.1.2.n Bei allen Situationen, die nicht in den Regeln beschrieben sind, ist eine Entscheidung mit Augenmaß zu treffen.

Der Spielleiter kann einen oder mehrere Assistenten haben, um z.B. die nachfolgenden Pflichten in seinem Auftrag zu erfüllen:

- Zeiterfassung
- Führen des Spielprotokolls
- Prüfen der Ausrüstung der Spieler vor dem Start eines Spiels
- Prüfen der Spieler im Strafbankbereich
- Beobachten der Auswechslungen
- Prüfen der hinausgestellten Spieler
- Prüfen der Spieler die das Wasser verlassen haben, um die Ausrüstung in Ordnung zu bringen.

3.1.3 Unterwasser-Schiedsrichter

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

Diese Schiedsrichter werden Unterwasser-Schiedsrichter genannt.

Die Unterwasser-Schiedsrichter sind verantwortlich für:

- 3.1.3.a Das Beobachten aller Regelwidrigkeiten.
- 3.1.3.b Das Geben des Signals für ein Tor durch zwei langanhaltende Töne.
- 3.1.3.c Das laufende Prüfen der persönlichen Ausrüstung der Spieler und das Verweisen aus dem Wasser solcher Spieler, deren Ausrüstung nicht mit den Regeln übereinstimmt.
- 3.1.3.d Laufende Prüfung der Tore, der Markierungen und anderer Einrichtungen in Übereinstimmung mit den Regeln. Markierungen umfasst folgendes:
Schwarze / blaue / weiße Armbänder, Kapitänsbinde, Nummer auf der Außenseite der Oberarme, Spielfeldmarkierungen im Pool zur Begrenzung des Spielfeldes, etc.
- 3.1.3.e Das Übergeben des Balles an den Angreifer, wenn ein Strafwurf gegeben wurde.
- 3.1.3.f Das Platzieren des Balles in der Spielfeldmitte am Ende eines Strafwurfes, wenn kein Tor erzielt worden ist.
- 3.1.3.g Das Platzieren des Balles in der Spielfeldmitte zu Beginn einer Spielzeit.

3.1.4 Verletzte Spieler

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

Verletzten Spielern muss geholfen werden. Ein Wechselspieler von der Wechselbank darf in das Wasser gehen (siehe Regel 4.2.1). Ein Spieler dem Sauerstoff oder sauerstoffangereicherte Luft gegeben wurde, wird behandelt als hätte er das Spiel verlassen.

Das Spiel wird wieder gestartet mit einem Mannschafts- oder einem Schiedsrichterball (siehe Regel 4.1.4 und 4.1.5).

3.1.5 Spieler mit gemindertem Bewusstseinszustand

Die Schiedsrichter haben die Befugnis, einen Spieler bei folgender Situation auszuschließen:

3.1.5.a Wenn er offensichtlich überanstrengt und/oder erschöpft ist.

3.1.6 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.

3.1.7 Trennen der Mannschaften

Die Schiedsrichter dürfen zu jeder Zeit des laufenden Spiels fordern, dass die Spieler auf ihre Seiten zurückgehen. Ein sichtbares Zeichen hierfür wird durch die Schiedsrichter gegeben (s. Regel 3.1.9).

Dies ist im Besonderen anwendbar, aber nicht begrenzt auf die folgenden Situationen wenn:

- die Unterwasser-Schiedsrichter die Spieler oder den Spielbereich nicht beobachten können, z.B. während einer Schiedsrichterbesprechung oder wenn die Schiedsrichter irgendwelche Ausrüstungen kontrollieren müssen etc.
- das Spiel ohne klare Zeitbegrenzung unterbrochen wurde z.B. auf Grund eines Fehlers an der Signalanlage usw.
- 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.
- der Schiedsrichter Informationen an die Mannschaftskapitäne geben möchte in Bezug auf Verwarnungen usw. und er daran während einer Spielunterbrechung gehindert wird.

3.1.8 Verlängerung der Spielzeit

Der Schiedsrichter kann die Spielzeit verlängern (Regel 5.18 Absichtliche Spielverzögerung), bei Anwendung sollte die Spielzeit um die gefühlte Zeit, die durch die Verzögerung verloren wurde, verlängert werden.

3.1.9 Hörbare und sichtbare Signale

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

Diese sichtbaren Signale sind im Anhang D dargestellt.

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

Schiedsrichter sollen jeweils das Signal der anderen gleichermaßen anzeigen.

3.2 Ausrüstung der Offiziellen

3.2.1 Ausrüstung der Schiedsrichter

3.2.1.a Ausrüstung für akustische Signale: Alle drei Schiedsrichter sollen mit Möglichkeiten, akustische Signale zu geben für den Beginn und/oder die Unterbrechung oder für das Ende eines Spiels (siehe Regel 1.1.5.) ausgerüstet sein.

3.2.1.b Druckluft:

Die Unterwasser-Schiedsrichter müssen Drucklufttauchgeräte benutzen (siehe SR-O UWR VDST 1.2).

3.2.2 Spielleiter

Der Spielleiter soll ein weißes oder rotes oder schwarzes Hemd / T-Shirt und kurze bzw. lange weiße oder rote oder schwarze Hosen / Rock tragen.

3.2.3 Unterwasser-Schiedsrichter

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

Die Unterwasser-Schiedsrichter dürfen rote oder schwarze Kappen tragen. Der Ohrschutz der Kappe kann jede Farbe haben.

3.2.4 Persönlicher Schutz

Unterwasser-Schiedsrichter, die irgendeinen persönlichen Schutz tragen (Ellbogen oder Knieschoner etc.), sollen diese vorzugsweise in seiner 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 Herausstellung führen können.

3.2.6 Jury

Die Jury muss in Übereinstimmung mit den CMAS Regeln gewählt werden.

3.2.7 Spielabbruch

Falls ein Spiel abgebrochen wird, entscheidet die Turnierleitung oder die Spielbetriebsleitung, welche anschließenden Maßnahmen unternommen werden.

4 Das Spiel

4.1 Spielbeginn

Die Mannschaft, die zuerst in einer Spielpaarung genannt wird, trägt dunkle Badekleidung und Kappen.

4.1.1 Beginn einer Halbzeit

Bei Beginn jeder Halbzeit liegt der Ball in der Mitte des Spielfeldes (Kreuzungspunkt zwischen Mittellinie und Längsachse) 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 Wechselspieler sitzen auf der Auswechselbank.
- 4.1.1.c Der Spielleiter startet das Spiel durch einen langen ununterbrochenen Ton.
- 4.1.1.d Im Falle eines Fehlstarts bei Spielbeginn und nach einer Halbzeit muss das Spiel gestoppt und neu gestartet werden. Die Zeitanzeige wird auf die Startzeit zurückgestellt.
Zur Positionierung des Balles kann ein Ring oder Napf verwendet werden, sofern diese Gegenstände die Spieler nicht gefährden können.

4.1.2 Fortsetzung des Spiels 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. (s. Regel 5.18 Absichtliche Spielverzögerung)
- 4.1.2.b Wenn das Spiel nach einem Tor wieder angehupt wird, müssen alle Spieler, die sich im Wasser befinden, mit mindestens einer Hand an der Wasseroberfläche in ihrer Spielfeldhälfte die Torwand berühren, bevor sie in das Spiel eingreifen.
- 4.1.2.c Beim Start nach einem Tor muss der Ball bis zu einem Abstand von 2 Metern zu einem Spieler der gegnerischen Mannschaft sichtbar vor dem ballführenden Spieler gehalten werden.

4.1.3 Fortsetzung des Spiels nach einem 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 Wenn nach Ablauf der vollen Strafwurfzeit kein Tor erzielt wurde oder wenn der Strafwurf durch unkorrektes Verhalten des angreifenden Spielers unterbrochen wird (s. Regel 4.1.7.q Regelwidriges Verhalten durch den Angreifer), geht das Spiel wie beim Spielbeginn weiter (s. Regel 4.1.1).
Ein Unterwasser-Schiedsrichter 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.

Der Ball wird der Mannschaft gegeben, die sich vor der Unterbrechung in Ballbesitz befand. Die Mannschaft entscheidet, wo innerhalb ihrer Spielfeldhälfte sie den Mannschaftsball ausführt. Alle Spieler müssen sich in ihren entsprechenden Spielfeldhälften befinden. Der Spielleiter gibt das Spiel frei, wenn der Ball an der Wasseroberfläche gezeigt wird, was signalisiert, dass die Mannschaft spielbereit ist.

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

- Das Spiel wurde wegen eines verletzten Spielers der verteidigenden Mannschaft angehalten, die angreifende Mannschaft war aber eindeutig im Ballbesitz.
- Ausfall der Signalanlage, aber eine Mannschaft war klar im Ballbesitz.
- Falsches Signal eines Schiedsrichters, aber eine Mannschaft war klar im Ballbesitz.

4.1.5 Schiedsrichterball

Wenn das Spiel unterbrochen wurde, aber weder ein Tor, ein Freiwurf oder ein Strafwurf gegeben wurde, wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball wieder freigegeben.

Beim Schiedsrichterball wird der Ball durch den Spielleiter an der Mittellinie ins Wasser geworfen.

4.1.6 Freiwürfe

- 4.1.6.a Position der Freiwurf Ausführung
Ein Freiwurf wird immer durch einen Spieler an der Wasseroberfläche ausgeführt.
- 4.1.6.b Wenn eine Mannschaft einen Freiwurf in der eigenen Spielhälfte zugesprochen bekommt, wird dieser dort ausgeführt, wo sich Längsachse und Mittellinie kreuzen (Mittelpunkt).
- 4.1.6.c Ein in der gegnerischen Hälfte zugesprochener Freiwurf wird an der Stelle ausgeführt, an der das Vergehen begangen wurde, jedoch nicht näher als 3 Meter zur gegnerischen Auswechsellinie, und kann zur Mittellinie hin verschoben werden.
- 4.1.6.d Freiwurfausführung
Ein Spieler befindet sich mit dem Ball in der entsprechenden Position 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 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.
- 4.1.6.e Alle Spieler der gegnerischen 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 hinausbewegen, bevor er wieder in das Spiel eingreifen darf.
- 4.1.6.f 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. Ein anderer Spieler muss den Ball berühren, bevor der Ausführende ihn wieder in Besitz nehmen darf.
- 4.1.6.g Ein Gegner, der den erforderlichen 2 m Abstand zum Ausführenden nicht einhält und in das Spielgeschehen eingreift, wird verwarnet. Danach wird bei jedem Vergehen (Störung) gleicher Art während des gesamten Spieles eine Zeitstrafe verhängt (siehe Regel 5.14).
- 4.1.6.h Signal zur Ausführung des Freiwurfs
Der Freiwurf wird von dem Spielleiter freigegeben.
- 4.1.6.i Unkorrekter Freiwurf
Wird der Freiwurf nicht ordnungsgemäß ausgeführt, erhält die gegnerische Mannschaft den Ball.

4.1.7 Strafwürfe

- 4.1.7.a Ein Strafwurf wird innerhalb der effektiven Spielzeit ausgeführt. Die Spielzeit muss verlängert werden, um ihn zu Ende zu bringen.
- 4.1.7.b Der Strafwurf wird von je einem Spieler der beiden Mannschaften an dem Tor der regelwidrigen Mannschaft ausgeführt.
- 4.1.7.c Keiner der ausführenden Spieler darf eine Zeitstrafe ableisten, noch darf es ein herausgestellter Spieler sein.
- 4.1.7.d Die Mannschaften wählen selbst ihre Spieler aus, die die Strafwürfe ausführen sollen. Alle anderen Spieler halten sich während des Strafwurfs außerhalb des Spielfeldes auf. Sie dürfen sich in der Einwechsellinie aufhalten.
- 4.1.7.e Der Angreifer soll vom Zentrum (Kreuzungspunkt zwischen Längsachse und Mittellinie) des Spielfeldes starten.
- 4.1.7.f Ein Unterwasser-Schiedsrichter gibt dem Angreifer den Ball.
- 4.1.7.g Der Torverteidiger muss sich über seinem Tor befinden und darf bei Freigabe nicht mehr als 2 Meter von der Torwand entfernt sein.
- 4.1.7.h Der Spielleiter gibt das Spiel mit dem Signal für den Spielbeginn (einem langen ununterbrochenen Ton) frei.
- 4.1.7.i Der Torverteidiger darf den Gegner nicht angreifen, bevor beide abgetaucht sind.
- 4.1.7.j Der Angreifer hat nach dem Anpfiff 45 Sekunden Zeit, ein Tor zu erzielen.
- 4.1.7.k Bevor der Torverteidiger die Ballkontrolle bekommt, muss er die ganze Zeit über in Reichweite des Tores bleiben, während er versucht, den Angreifer aufzuhalten. 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

Das Spiel

- darf sich bei dem Versuch, den Angreifer aufzuhalten, 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.
- 4.1.7.l Wenn der Torverteidiger den Ball unter Kontrolle hat, darf er den Bereich des Tores verlassen. Der Torverteidiger muss den Ball vollständig unter Kontrolle haben, da es nicht erlaubt ist, den Angreifer zur Oberfläche zu bringen. Es muss betont werden, dass es der Ball ist, der zur Oberfläche gebracht werden soll.
- 4.1.7.m Angreifer und Torverteidiger dürfen wiederholt auftauchen.
- 4.1.7.n Die Schiedsrichter dürfen die Mannschaften nicht über den Ablauf der 45 Sekunden informieren. Die Mannschaften dürfen die Spieler von ihrer Hälfte aus informieren.
- 4.1.7.o Der Strafwurf ist beendet, wenn:
- 4.1.7.o.i der Angreifer ein Tor erzielt hat.
- 4.1.7.o.ii der Torverteidiger den Ball erringt und ihn kontrolliert irgendwo im Spielfeld über die Wasseroberfläche hält.
- 4.1.7.o.iii das Spiel auf Grund eines Regelverstößes durch Angreifer oder Verteidiger unterbrochen wurde. (siehe Regel 4.1.7.q und 4.1.7.p)
- 4.1.7.o.iv die 45 Sekunden abgelaufen sind, ohne dass ein Tor erzielt wurde.
- 4.1.7.p Regelwidriges Verhalten des Verteidigers
- 4.1.7.p.i Wird der Strafwurf wegen eines Regelverstößes durch den Torverteidiger unterbrochen, wird der Strafwurf wiederholt.
- 4.1.7.p.ii Wird der Strafwurf unterbrochen aufgrund eines Angriffs des Verteidigers an der Oberfläche, führt dies zu einer doppelten Strafe, da dies ebenfalls als unsportliches Verhalten gewertet wird
- 4.1.7.p.iii Der Spieler, der den Regelverstoß verursacht erhält eine 2 Minuten Zeitstrafe und muss das Wasser sofort verlassen.
- 4.1.7.p.iv Die Zeitstrafe beginnt mit dem Start des normalen Spieles, nach dem der Strafwurf durchgeführt wurde.
- 4.1.7.q Regelwidriges Verhalten des Angreifers
- Wird der Strafwurf durch unkorrektes Verhalten der angreifenden Mannschaft unterbrochen, wird das Spiel wie zu Beginn einer Spielzeit freigegeben (siehe Regel 4.1.1).
- 4.1.7.r Strafwurfwerfen, wenn eine endgültige Entscheidung erzielt werden muss
- Besondere Regeln bezüglich des Strafwurfwerfens sind in den Regeln 4.3.5.b und 4.3.5.c enthalten.

4.2 Wechsel- und Reservespieler

4.2.1 Spielerwechsel während eines Spiels

Wenn eine Mannschaft aus mehr als 6 Spielern besteht, müssen sich alle zusätzlichen Spieler während des gesamten Spiels im Wechselbereich befinden.

- 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. Ein Spieler hat das Wasser verlassen, wenn sein 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 auswechselnde Spieler den Spielbereich nach Regel 4.2.1.b verlassen hat. Falls die Wasseroberfläche auf gleicher Höhe mit dem Auswechselbereich ist, darf der Wechselspieler sich so aufstellen, dass ein Teil seiner Füße vor der Ferse im Wasser ist, bevor der auswechselnde Spieler das Wasser verlassen hat.
- 4.2.1.d Der Wechselspieler darf in das Spielfeld nur über die Einwechselgasse. Er muss vor der Mittellinie in das Spielfeld 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 / Auswechslungen) 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 1.1.11).
- 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 oder dritte Einwechslung.

4.3 Spieldauer

4.3.1 Teile (Phasen) 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 (s. Regel 4.3.3).

4.3.2 Zur Halbzeit

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

4.3.3 Spielunterbrechung

Bei jeder Spielunterbrechung wird die Spielzeit angehalten.

4.3.4 Spielunterbrechung zum Ende einer 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 gegeben wird, dann soll der Spielleiter entsprechende Angaben an den Protokolltisch geben. Danach soll der Schiedsrichter das Spiel mit hör- und sichtbaren Signalen beenden.

4.3.5 Spiele, bei denen eine Entscheidung fallen muss

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).
- Vor Beginn des Strafwurfwerfens erfolgt eine Pause von fünf Minuten nach dem Ende der Spielverlängerung („sudden death“ Periode).
 - Spieler, die aus der Spielverlängerung („sudden death“-Periode) noch eine Zeitstrafe haben, dürfen in der ersten Strafwurf-Runde nicht eingesetzt werden, weder als Angreifer noch als Verteidiger.
 - Es wird ausgelost, welche Mannschaft mit dem ersten Strafwurf beginnen soll. Der Gewinner der Auslosung kann entscheiden, ob er zuerst angreift oder verteidigt.
 - Beide Mannschaften müssen eine Rangliste mit 12 Spielern, sowohl Verteidiger als auch Angreifer, vorlegen.
 - Die drei Strafwürfe werden von mindestens drei Spielern jeder Mannschaft ausgeführt, die Spieler dürfen sowohl verteidigen als auch angreifen.
 - Die Spieler müssen das Spielfeld verlassen, bevor das Strafwurfschießen beginnt (siehe Regel 4.1.7.d)
 - Während des Strafwurfs dürfen sich außer Verteidiger und Angreifer keine anderen Spieler im Spielfeld befinden.
 - Die Mannschaften führen die Strafwürfe abwechselnd aus.
 - Ein Unterwasser-Schiedsrichter gibt dem Angreifer den Ball (siehe Regel 3.1.3.e).
 - Eine Runde beinhaltet einen korrekt ausgeführten Strafwurf von beiden Mannschaften. Verstößt die abwehrende Mannschaft gegen die Regeln, wird in der gleichen Runde ein neuer Strafwurf ausgeführt. Wenn der Angreifer ein Foul begeht, gilt der Strafwurf als abgewehrt.
 - 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 4.1.7.q und 4.1.7.p).
 - Ein verteidigender Spieler wird nach Verbüßung der Strafrunde an die letzte Position in der Verteidigerliste seiner Mannschaft gestellt.

- Ein angreifender Spieler wird nach Verbüßung der Strafrunde zum nächsten Angreifer für die Mannschaft. Für einen Spieler werden nur vollendete Strafwürfe gezählt, sei es als Angreifer oder Verteidiger. Wenn der Angreifer einen neuen Strafwurf aufgrund falschen Verhaltens des Verteidigers erhält und die Mannschaft den Angreifer wechselt, zählt dieser Strafwurf nicht als ausgeführt für den Angreifer.

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.
- Falls eine Mannschaft weniger Spieler als die andere hat, werden die Strafwürfe neu begonnen (jeder Spieler darf den nächsten Strafwurf ausführen), wenn jeder Spieler der Mannschaft mit der geringeren Spieleranzahl jeweils einen Strafwurf ausgeführt hat.
- Alle Spieler aus den Verteidiger-Listen beider Mannschaften müssen verteidigt haben, bevor beide Listen neu gestartet werden.
- Ein Spieler kann nur einen Angriff und eine Torabwehr durchführen, bis alle Spieler der Mannschaft angegriffen und verteidigt haben.

4.3.6 Auszeit

4.3.6.a Beide Mannschaften haben das Recht, eine Auszeit je Halbzeit zu verlangen. Die „sudden death“-Periode wird auch als Halbzeit angesehen.

4.3.6.b Jeder Spieler im Wasser oder eine andere Person, welche der Mannschaft angehört und 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.h).

4.3.6.e Das visuelle Zeichen für das Anfordern einer Auszeit ist dasselbe Zeichen, das die Schiedsrichter dafür benutzen (siehe Regel 3.1.9).

4.3.6.f Der Spielleiter kündigt mittels akustischen und visuellen Signalen (siehe Regel 3.1.9) die Auszeit an.

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

4.3.6.h Die Minute beginnt dann, wenn beide Mannschaften sich in ihre Spielfeldhälfte begeben haben. Der Spielleiter kann die Auszeit beginnen, wenn die Mannschaften nicht aktiv zu ihrem Wechselbereich zurückschwimmen. Wenn die Minute abgelaufen ist, gibt der Spielleiter ein Unterbrechungssignal und begibt sich in Position, um das Spiel zu starten. Die Mannschaften bekommen angemessene Zeit eingeräumt, um in Position zu gehen.

4.3.7 Reihenfolge der Signaltöne

Falls ein Schiedsrichter, egal aus welchen 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, ist aber nicht auf folgende Situationen begrenzt.

Wenn ein Unterwasser-Schiedsrichter ein Tor oder eine Regelwidrigkeit beobachtet, ohne dass er ein Signal vor Ende einer Halbzeit geben kann. Der Schiedsrichter wird den Spielleiter informieren und das Tor, Strafe etc. wird gegeben. Es wird empfohlen, dass die Schiedsrichter sich kurz besprechen, um eine korrekte Reihenfolge der Geschehnisse zu gewährleisten. Der Spielleiter trennt beide Mannschaften vor Beginn der Schiedsrichterbesprechung.

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 Tore, Punkte

- 4.4.1.a Ein Tor wird gewertet, wenn der Ball vollständig unterhalb der Torkante ist.
Ein Tor wird von einem Unterwasser-Schiedsrichter durch 2 lange Töne angezeigt.
- 4.4.1.b 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 Ergebnis in einem Turnier

In einem Turnier erhält die siegende Mannschaft eines Spieles 3 Punkte, während bei einem Unentschieden jede Mannschaft nur einen Punkt erhält. Fällt eine Spielentscheidung durch „sudden death“ oder Strafwurfwerfen, erhält der Gewinner 2 Punkte und der Verlierer 1 Punkt.
Die Mannschaft mit den meisten Punkten ist Turniersieger.

4.4.4 Mannschaften mit derselben Punktzahl

Haben Mannschaften gleiche Punktzahl, wird folgende Regelung angewandt:

- 4.4.4.a Zwei Mannschaften mit derselben Punktzahl
1. Die Direktbegegnung dieser Teams ist entscheidend (Punkte, Tordifferenz, Anzahl der erzielten Tore).
 2. Ist dadurch keine Entscheidung möglich, dann ist die Tordifferenz aller Spiele in der Gruppe entscheidend.
 3. Ist die Tordifferenz aller Spiele gleich, dann ist die Mannschaft mit den meisten Plusstoren in der Gruppe der Gewinner.
 4. Wenn auch die Anzahl der Plusstore gleich ist, soll – falls notwendig – ein neues Spiel unter Beachtung der Regel 4.3.5 ausgetragen werden.
- 4.4.4.b Drei oder mehr Mannschaften mit derselben Punktzahl
- Aus den Begegnungen dieser Mannschaften wird eine gesonderte Tabelle erstellt (siehe Anhang F). Dabei wird folgende Wertung angewandt:
1. Punkte dieser gesonderten Tabelle
 2. Tordifferenz dieser Tabelle
 3. Die meisten Plusstore der Tabelle
 4. Tordifferenz aller Gruppenspiele
 5. Die meisten Plus Tore aller Gruppenspiele
 6. Falls dann nur zwei Mannschaften mit der gleichen Anzahl Plus Tore aus allen Gruppenspielen übrigbleiben, erfolgt die Wertung dieser beiden Mannschaften nach 4.4.4.a
 7. Falls mehr als zwei Mannschaften die gleiche Anzahl Plus Tore aus allen Spielbegegnungen haben und eine Entscheidung notwendig ist, müssen neue Spiele unter Beachtung der Regel 4.3.5 ausgetragen werden.

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 (siehe Regel 4.5.3)

4.5.2 Die Zeitanzeige

Bei allen Spielunterbrechungen wird die Uhr angehalten.

4.5.3 Akustische Signale

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

Es ist Sache des Schiedsrichters, über die Härte des Verstoßes zu entscheiden und damit auch 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 ob die Regelverletzung wiederholt 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 auch ein entsprechendes Risiko d.h. eine Zeitstrafe eingehen.

Da die Schiedsrichter unmöglich 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 6.2.1.). Wenn gewünschte Verhaltensänderungen zu langsam einsetzen, sollten direkte Strafen verhängt werden. Ebenso, 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.

Beispiele dienen dazu, einen Standard zu etablieren und die Vorstellung der Schiedsrichter zu stärken. 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 Unsportliches oder herausforderndes 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 6.6.1).

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 Wechselbereich zu bringen oder hinter den Startblöcken zu verstecken etc. Die Ausrüstung des Gegners hat da zu bleiben wo sie ist oder sie soll in den Wechselbereich des Gegners gebracht werden oder sie soll dem Schiedsrichter übergeben werden, für den Fall dass sie als gefährlich betrachtet wird.
- Wasser in das Gesicht eines Gegners zu spritzen (während Diskussionen etc.).
- den Ball während des Spiels über die Wasseroberfläche zu werfen.
- den Ball während des Spielbeginns oder einer Spielunterbrechung zu verstecken (siehe Regel 4.1.2.c und 5.11.1).

5.2 Unnötig hartes oder gewalttätiges Spiel

Einen Spieler zu treten oder zu schlagen oder unnötig gewaltsam bzw. gewalttätig zu spielen. Den Kopf eines Gegners niederzudrücken 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, durch Treten mit der Ferse des Fußes / der Flosse zu halten. 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 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 einem Scrum von Spielern blockiert ist, wird der im Ballbesitz befindliche Spieler möglicherweise versuchen, sich durch schnelles Hin- und Herdrehen zu befreien. 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 umgebenden Spieler verletzen. Diese Person soll eine Zeitstrafe erhalten, vorzugsweise bevor irgendjemand verletzt wurde. Jedoch ist 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 durch einen Gegner festgehalten wird, darf der Spieler den Gegner nicht gefährden während er versucht loszukommen. Die Schiedsrichter sollen diese gefährlichen Aktionen unterbrechen, bevor jemand verletzt wird.
- Den Kopf eines Spielers über der Wasseroberfläche zu berühren, dies wird häufig beobachtet, wenn der Ball blockiert wird oder während sogenannter „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.
- Wenn ein Spieler den Ball mit der geschlossenen Faust schlägt/kontaktiert. Ein Schlag/eine Berührung mit der geschlossenen Faust, der/die den Ball verfehlt, kann von den Schiedsrichtern nur schwer gesehen werden und erhöht das Verletzungsrisiko. Das Schlagen/Berühren des Balls mit einer offenen Handfläche ist jedoch erlaubt.

Die Schiedsrichter sollen sich der Grenzfälle hierzu bewusst sein, die durchaus auch geeignet sein können, den Spieler hinauszustellen (siehe Regel 6.6.1).

5.3 Zu viele Spieler im Wasser

Dies gilt für ein Team, das während des Spiels mehr als 6 Spieler gleichzeitig im Wasser hat (siehe Regel 1.1.4).

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 6.3. Die Anwendung der verzögerten Entscheidung gemäß Regel 6.5.2 ist zu beachten.

5.4 Unkorrektes Hinein- und Herausgehen aus dem Wasser

5.4.1 Hineingehen

Während des Spiels irgendwo anders, als im Bereich der Wechselgasse in das Wasser zu gehen (siehe Regel 1.1.4) oder während des Spiels in das Wasser zu gehen, in einer möglicherweise gefährlichen Art und Weise (siehe Regel 4.2.1.d).

5.4.2 Hinausgehen

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

5.5 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 (siehe 6.3), 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.

5.6 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.

Foulspiel

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 (siehe 6.3) verhängt werden.

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

- Alle offenen Kämpfe am Tor, wenn keiner der Beteiligten den Ball hat. Der Spieler der angefangen hat, den anderen Spieler zu bewegen, ist der regelverletzende Spieler.
- Wenn ein Angreifer eine gute Position am Tor erreicht hat und auf den ballführenden Mitspieler 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 die Position verlässt. Dies kann typischerweise beobachtet werden, wenn ein Angreifer sich aufwärtsbewegt, indem er Schulter, Hüfte, Schenkel oder Hand unter den Verteidiger bringt und so den Verteidiger über kurz oder lang vom Tor wegbewegt. Der Torverteidiger darf durch die Bewegungen des Angreifers in keiner Weise wegbewegt werden.

5.7 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).

5.8 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. Der Rücken des Torverteidigers darf unter die Toroberkante gedrückt werden, sofern der Torverteidiger sich sonst in einer regelkonformen Position befindet. 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 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 das Tor mit angewinkelten Ellbogen abdecken, die in das Tor hineinragen.

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

Es ist erlaubt (ohne zu Zuhilfenahme einer Beckenwand), einen Mannschaftskameraden an das Tor heran 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 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 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 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.

Foulspiel

- Wenn ein Verteidiger sich mit Hilfe des Tores in Position zieht, die er sonst nicht erreicht hätte, bevor der Angreifer da ist.
- Wenn ein Torverteidiger sich zwischen Beckenwand und die Torinnenseite oder Toroberseite 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, der den Torrand oder einen Stab des Tores ergreift, um zu vermeiden, dass er weggedrückt wird oder auch nur, um sich auszuruhen.
- Ein Spieler der sich in am Torrand festhält, um nicht weggedrückt zu werden.
- Ein Verteidiger, der die Torwand oder einen Stab des Tores als „Festpunkt“ benutzt, um einen Angreifer auf Abstand zu halten.
- Wenn ein Spieler einen Arm bzw. ein Bein zwischen die Beckenwand und das Tor unterhalb des Torrandes klemmt.
- Wenn ein Spieler 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.
- Unter keinen Umständen darf ein Spieler (Angreifer oder Verteidiger) den Torkorb als Hebel benutzen, um eine bessere Position zu erlangen.

5.9 Angreifen der gegnerischen Ausrüstung

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

Sobald ein Spieler absichtlich oder unabsichtlich nach dem Rand der Maske greift oder das Sichtglas einer gegnerischen Maske abdeckt, kann ein Freiwurf gegeben werden, unabhängig davon, ob es mit Absicht passiert oder nicht. Falls der Schiedsrichter es so auslegt, dass der Spieler versucht hat oder erfolgreich dabei war die Maske zu verrutschen, 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 fest zu halten oder an den Bändern des Anzuges oder der Kappe zu ziehen usw.

Es ist erlaubt, die Badebekleidung oder Kappe zu berühren, in der Art, die dem Angreifer auch erlaubt wäre, falls der Anzug/Kappe nicht vorhanden wäre.

5.10 Würgen

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

5.11 Unkorrekte Ballbehandlung

5.11.1 Bei Ballbesitzwechsel

Wenn ein Spieler während einer Spielunterbrechung den Ball hält, den Ball an sich nimmt oder den Ball verbirgt, obwohl die gegnerische Mannschaft den Ball bekommen sollte (Freiwurf, Mannschaftsball, Strafwurf, nach einem Tor).

Der Ball muss fallengelassen werden.

Foulspiel

5.11.2 Bei Schiedsrichterball

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

5.12 Allgemeines, inkorrektes Benehmen

Betroffen hiervon sind alle Spieler im Wasser und im Auswechselbereich und auch alle nicht eingesetzten Spieler im Wechselbereich, welche 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.

5.13 Halten

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

Dieses Verbot ist wichtig, um ein flüssiges und hochwertiges Spiel zu gewährleisten. Die Schiedsrichter können von daher Verwarnungen und anschließend Zeitstrafen verhängen, wenn das Verhalten fortgesetzt wird.

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.
- ein Spieler an der Oberfläche festgehalten wird, wenn er sich gerade zu seinem Team hin in Position schwimmen will.
- ein Spieler sich um das Tor herum in Position bringen will und festgehalten wird, damit dies verhindert wird.
- zwei Spieler versuchen, den Ball zu erreichen und ein Spieler den anderen zieht oder drückt, bevor einer der beiden den Ball erreicht hat.
- ein Spieler einen Gegner festhält, um dadurch zu erreichen, dass ein Mitspieler einen freien Ball erreicht.
- ein Spieler einen Gegner durch Schwimmen wegdrückt.

Der Schiedsrichter kann Verwarnungen gemäß Regel 6.2 (Verwarnung) und anschließend Zeitstrafen aussprechen.

5.14 Behinderung beim Freiwurf

5.14.1 Freiwurfzone

Die Gegner müssen sich außerhalb der Freiwurfzone befinden (Regel 1.2.8 Einhalten eines Abstandes von mindestens 2 m vom Ausführenden des Freiwurfs), um berechtigt zu sein, am Spiel teilzunehmen (Regel 4.1.6).

5.14.2 Verletzung der Freiwurfzone

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

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

5.15 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.

5.16 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 Spielers berührt, solange dieser Spieler nicht wirklich den Ball hält.

Foulspiel

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.

5.17 Festhalten an irgendeinem „festen“ Punkt im Becken während des Spiels

Während des Kampfes um den Ball dürfen die Spieler keinen Gebrauch von irgendwelchen „festen“ Punkten innerhalb des Beckenbereiches machen, z.B. von Leitern, Abflussrinnen, Startblöcken etc. (siehe 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.

5.18 Absichtliche Spielverzögerung

Eine Mannschaft, die absichtlich das Spiel verzögert, kann vom Schiedsrichter verwarnet werden und danach mit einer Zeitstrafe belegt werden (der Spieler, der zuletzt für die Verzögerung verantwortlich ist, wird mit der Strafe belegt). Falls erforderlich, kann die Spielzeit verlängert werden (3.1.8 Verlängerung der Spielzeit). Die Schiedsrichter sollen sicherstellen, dass die Mannschaften ausreichend Zeit haben, um zu ihrer Position zurückzuschwimmen, 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:

- Eine Mannschaft versucht nicht entsprechend der Intension der Sportart zu spielen; beispielsweise blockiert ein Spieler den Ball durch einrollen, wenn sich ein Gegner nähert, oder zwei Spieler der gleichen Mannschaft blockieren den Ball zusammen..
- Wenn sich eine Mannschaft in irgendwelchen Situationen besonders lange Zeit lässt und dadurch sich eine 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.

5.19 Regelverletzung 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 ziemlich gute Torchance verhindert wurde, kann auch nur eine Zeitstrafe gegeben werden.

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

- Einem Torverteidiger, der sich unter Zuhilfenahme der Beckenwand in das Tor drückt, wenn der Angreifer versucht, ihn vom Tor zu entfernen.
- Einem Torverteidiger, der sich am Torrand oder an einem der Torstäbe festhält, während der Angreifer versucht, ihn vom Tor zu entfernen.
- Einem Torverteidiger, der das Tor als einen „festen Punkt“ benutzt, um einen Angreifer von einer guten Torsituation fern zu halten.

Foulspiel

- Einem 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 festhalten, die nach einem Wechsel des Ballbesitzes sofort zum Tor schwimmen wollen, um dadurch zu verhindern, dass die Angreifer in Überzahl sind.

Die Schiedsrichter sollen sich bewusst sein, dass in den genannten Situationen normalerweise nur ein Strafwurf oder eine Zeitstrafe gegeben wird.

Im Falle von unsportlichem oder gewalttätigem Verhalten (Regel 5.1. und 5.2.) wird empfohlen, sowohl einen Strafwurf als auch eine Zeitstrafe zu geben.

Strafen

6 Strafen

6.1 Regelverstöße

6.1.1 Ahndung eines Regelverstoß

Ein Freiwurf (4.1.6) wird durch den Schiedsrichter für einen Verstoß gegen eine Regel aus 5.1 – 5.19 gegeben

6.1.2 Anzeige eines Regelverstoßes

Der Schiedsrichter gibt das Signal für den verursachten Verstoß (siehe 3.1.9). Der Verstoß wird im Spielprotokoll vermerkt.

6.1.3 Behandlung des Balles durch die regelmissachtende Mannschaft

Die Mannschaft, die den Verstoß begangen hat, muss den Ball auf den Boden des Beckens fallen lassen. Wird dies unterlassen, kann dies als Versuch gewertet werden, das Spiel der gegnerischen Mannschaft zu verlangsamen, und eine direkte Zeitstrafe oder zumindest eine Verwarnung zur Folge haben (5.11 Falsche Ballbehandlung).

6.2 Verwarnungen

6.2.1 Gründe für Verwarnungen

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 Regelverstoßes gegen dieses Regelwerk ausgesprochen werden, oder für unangemessenes oder provozierendes Benehmen.

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

6.2.1.a Ungewolltes Verhalten abzustellen

6.2.1.b Den Spieler zu verwarnen, dass, falls er mit den Regelverstößen fortfährt, er eine Hinausstellung nach Regel 6.6.1 riskiert.

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

6.2.2 Zeitpunkt für Verwarnungen

6.2.2.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.

6.2.2.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.

6.2.3 Mitteilung einer Verwarnung

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

6.2.4 Bei Fortsetzen des Verhaltens eines Spielers

Ein Spieler, der sein Verhalten fortsetzt

6.2.4.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.

6.2.4.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,

Strafen

der Schiedsrichter etc. zeigt und Zeitstrafen (siehe Regel 5.1) in Betracht ziehen bzw. den Spieler durch Anwendung der Regel. 6.6.1 hinausstellen.

6.2.5 Bei Fortsetzen des Verhaltens der Mannschaft – Verwarnung der Mannschaft

- 6.2.5.a Falls 2 Spieler derselben Mannschaft für vergleichbare Regelverstöße verwarnt werden, soll die 2. Verwarnung als Mannschaftsverwarnung gelten. Der Schiedsrichter zeigt dies durch ein visuelles Zeichen an (siehe Regel 3.1.9). Für die restliche Spieldauer wird eine Zeitstrafe für jeden Spieler verhängt, der denselben Regelverstoß begeht.
- 6.2.5.b Wenn eine Mannschaft wiederholt verwarnt 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 (siehe Regel 5.1).

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 der effektiven 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 5.19 / 5.1) 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, bezogen auf Regel 6.3.6. bedarf es jeweils ein Tor, um eine Zeitstrafe als abgegolten zu betrachten.
Ein Spieler, der sich weiterhin regelwidrig verhält, darf hinausgestellt werden nach Regel 6.6.1.
- 6.3.1.h Wenn eine Zeitstrafe für einen Verstoß gegen Regel 5.3 gegeben wird (zu viele Spieler im Wasser), muss der Schiedsrichter sicherstellen, dass vor 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 und 5.2 (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 normal im Spielprotokoll vermerkt werden.

6.3.2 Gründe für eine Zeitstrafe

Eine Zeitstrafe kann von einem Schiedsrichter für Verstöße gegen jede Regel verhängt werden.

Der Schiedsrichter entscheidet, ob er mit einer Zeitstrafe oder nur einem Freiwurf ahndet, auf Grund z. B. potenzieller oder tatsächlicher Verletzungen, einem Vorsatz, einer Wiederholung, möglichen Vorteils und unter Beachtung der allgemeinen Spielentwicklung und Spielstimmung.

6.3.3 Ballbehandlung durch die verursachende 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 (siehe Regel 5.1 und 5.11).

6.3.4 Der Spieler, der die Zeitstrafe verursacht

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 sich im Bereich der Strafbank befinden, bevor das Spiel fortgesetzt wird.

6.3.5 Signalgebung am Ende der Zeitstrafe

Die Strafbank soll in unmittelbarer Nähe, aber deutlich getrennt vom Auswechselbereich sein.

Wenn die letzten 10 Sekunden angebrochen sind, hebt der Schiedsrichter oder sein Assistent einen Arm, nach Ablauf der Zeitstrafe wird der Arm deutlich herabgesenkt.

Strafen

Während der letzten 10 Sekunden der Zeitstrafe darf der Spieler, der die Zeitstrafe bekommen hat, den Wechselbereich betreten. Weder er noch ein anderer Spieler, der ihn ersetzt, darf ins Wasser bevor die gesamte Strafzeit abgelaufen ist (siehe Regel 3.1.9).

6.3.6 Beendigung der Zeitstrafe vor Ablauf der Zeit

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 (Regel 6.6.1) 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 6.6.1 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 5.19 gegeben werden.

6.4.2 Ballbehandlung 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 (siehe Regel 5.1 und 5.11).

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.

6.5 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 spielenden 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 Vorteilsregel und verzögerten Unterbrechung.

Weder die Vorteilsregel noch die verzögerte Unterbrechung sollen zur Anwendung kommen, wenn der Verstoß eine Hinausstellung zu Folge haben würde (siehe Regel 6.6.1).

6.5.1 Vorteilsregel

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 Vorteilsregel bezeichnet (siehe 3.1.9).

Falls der Verstoß sich wiederholt, wird geraten, die Vorteilsregel nicht anzuwenden.

Falls der Verstoß einen gewalttätigen Charakter besitzt, wird die Vorteilsregel nicht angewendet.

6.5.2 Verzögerte Entscheidung

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. Die Schiedsrichter geben ein sichtbares Zeichen (3.1.9).

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. Falls während der

verzögerten Entscheidung die gefoulte Mannschaft ein Tor erzielt, wird die Zeitstrafe erlassen, außer bei Hinausstellung gemäß Regel 6.6.1.

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

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

6.6 Hinausstellung eines Spielers

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

- Der ausgeschlossene Spieler muss die unmittelbare Umgebung des Spielfeldes/der Wechselzone verlassen.
- Ein anderer Spieler der regelverletzenden Mannschaft wird die 5-Minuten-Zeitstrafe verbüßen, so dass die Mannschaft mit einem Spieler weniger im Wasser ist.
- Unabhängig davon, ob ein Tor erzielt wird, verbleibt der Spieler, der eine 5-Minuten-Zeitstrafe verbüßt, auf der Strafbank.
- Ein Wechselspieler darf den ausgeschlossenen Spieler ersetzen, nachdem die Mannschaft eine 5-Minuten-Strafe abgesessen hat, und darf danach mit sechs Spielern im Wasser und maximal 5 Wechselspielern weiterspielen.
- Der ausgeschlossene Spieler darf am nächsten Spiel nicht teilnehmen, und je nach Entscheidung der Turnierjury/Ligaleitung kann es weitere Spiele betreffen.
- Ein Reservespieler kann im nächsten Spiel eingesetzt werden
- Ein herausgestellter Spieler soll dem Verband mittels des Formulars in Anhang E gemeldet werden.

6.6.1 Hinausstellung eines Spielers bei unsportlichem oder gewalttätigem Verhalten

Der Schiedsrichter kann einen Spieler im Falle von unsportlichem oder gewalttätigem Benehmen vom Spiel ausschließen.

Nach Ablauf einer 5-minütigen Strafzeit darf ein Wechselspieler den hinausgestellten Spieler ersetzen. Dann befinden sich 6 Spieler im Wasser und maximal 5 Spieler auf der Wechselbank.

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 immer eine Zeitstrafe verhängen (siehe Regel 5.1. oder 5.2).

Ein Spieler 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. Wechselbereichs verlassen. Darüber hinaus darf der Spieler nicht am nächsten Spiel teilnehmen. Ein Reservespieler darf für ihn am nächsten Spiel teilnehmen.

Ein Spieler, der wegen einer Verletzung dieser Regel ausgeschlossen wurde, soll seinem Verband unter Verwendung des Formblattes aus Anhang E gemeldet werden.

6.6.2 Hinausstellung eines Spielers bei wiederholtem Regelverstoß

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. Wurde gegen einen Spieler bereits eine 2 + 2 Minuten Zeitstrafe gemäß Regel 6.3.1.g verhängt, so gilt dieser Spieler automatisch als verwarnt.

Ein Wechselspieler darf den hinausgestellten Spieler nach Ablauf der 5-minütigen Strafzeit ersetzen. Dann befinden sich 6 Spieler im Wasser und maximal 5 Spieler auf der Wechselbank.

Der herausgestellte Spieler muss die unmittelbare Nähe des Spiel- bzw. Wechselbereichs verlassen. Darüber hinaus darf der Spieler nicht am nächsten Spiel teilnehmen. Ein Reservespieler darf für ihn am nächsten Spiel teilnehmen.

6.6.3 Hinausstellung eines Spielers während eines Turniers

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. Ein Spieler, der gemäß Regel 6.6.1 hinausgestellt wurde, darf automatisch am nächsten Spiel nicht teilnehmen. 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.

Strafen

Ist ein Spieler für ein oder mehrere Spiele oder vom gesamten Turnier ausgeschlossen worden, darf für ihn ein Reservespieler beim nächsten Spiel eingesetzt werden.

6.6.4 Ausgeschlossener Spieler

- 6.6.4.a Ein ausgeschlossener Spieler darf sich nicht in unmittelbarer Nähe des Spiels bzw. Wechselbereichs aufhalten, und er 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 nicht teilnehmen darf.
Der Schiedsrichter darf, wenn nötig, verlangen, dass der Spieler den Beckenbereich verlässt, wenn er das für erforderlich hält.
- 6.6.4.b Die Regel 6.3.6 darf bei einer Hinausstellung eines Spielers gemäß Regel 6.6 nicht angewendet werden.
- 6.6.4.c Wenn das Benehmen eines Spielers, der in Übereinstimmung mit der Regel 6.6.1 hinausgestellt wurde, als außergewöhnlich schwerwiegend angesehen wird, so kann ein Schiedsrichter des Spiels oder der Chef-Schiedsrichter fordern, dass die Jury/Turnierleitung überprüfen soll, ob dieser Fall schwerwiegend genug ist, um diesen Spieler für mehr als ein Spiel oder vom gesamten Turnier auszuschließen.
Ist ein Spieler für mehr als ein Spiel oder vom gesamten Turnier ausgeschlossen worden, dann darf ein Reservespieler für ihn beim nächsten Spiel spielen.

7 Organisation

7.1 Verantwortung für den Spielbereich

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

7.2 Verantwortung für Regeländerungen für eine bestimmte Meisterschaft

Der ausrichtende Verein oder Verband ist dafür verantwortlich, alle Regeländerungen, die bei einer Meisterschaft Anwendung finden, bekanntzugeben. Bei Welt- oder Zonenmeisterschaften müssen Änderungen an die UWR Kommission gemeldet und zuvor von der CMAS freigegeben werden.

7.3 Verantwortung für das Personal

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

7.4 Verantwortung für die Bälle

Der veranstaltende Club oder der Verband ist verantwortlich dafür, dass mindestens 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.

7.5 Verantwortung für die Schiedsrichter-Ausrüstung

Der veranstaltende Club oder der Verband ist für die Bereitstellung von Drucklufttauchgeräten für die Unterwasser-Schiedsrichter verantwortlich. Die Drucklufttauchgeräte sollen ohne Tarierwesten und ohne widerstandbildende Elemente ausgerüstet sein um den Schiedsrichtern ein schnelles Folgen des Spiels zu ermöglichen. Die Lungenautomaten müssen in allen Lagen (räumlichen Orientierungen) funktionieren, um den Schiedsrichtern möglichst viel Freiheit in der Positionierung zu gewähren.

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

7.6 Die Spieler spielen auf eigenes Risiko

Änderungsverlauf

8 Änderungsverlauf

Änderungen der deutschen Fassung des Internationalen Regelwerks für UW-Rugby erlangen Gültigkeit durch den Beschluss der Leitung UWR und der Genehmigung des VDST-Vorstandes.

Sie werden im Internet veröffentlicht und durch die Spielbetriebsleiter in der Ausschreibung der jeweiligen Saison bekannt gegeben.

Der 5. Änderung der deutschen Fassung des Internationalen Regelwerks für Unterwasser-Rugby Version 1.01 (2024) vom 16.04.2024 wurde mit Beschluss vom 03.06.2024 vom VDST Vorstand genehmigt und mit Wirkung vom 01.09.2024 in Kraft gesetzt.

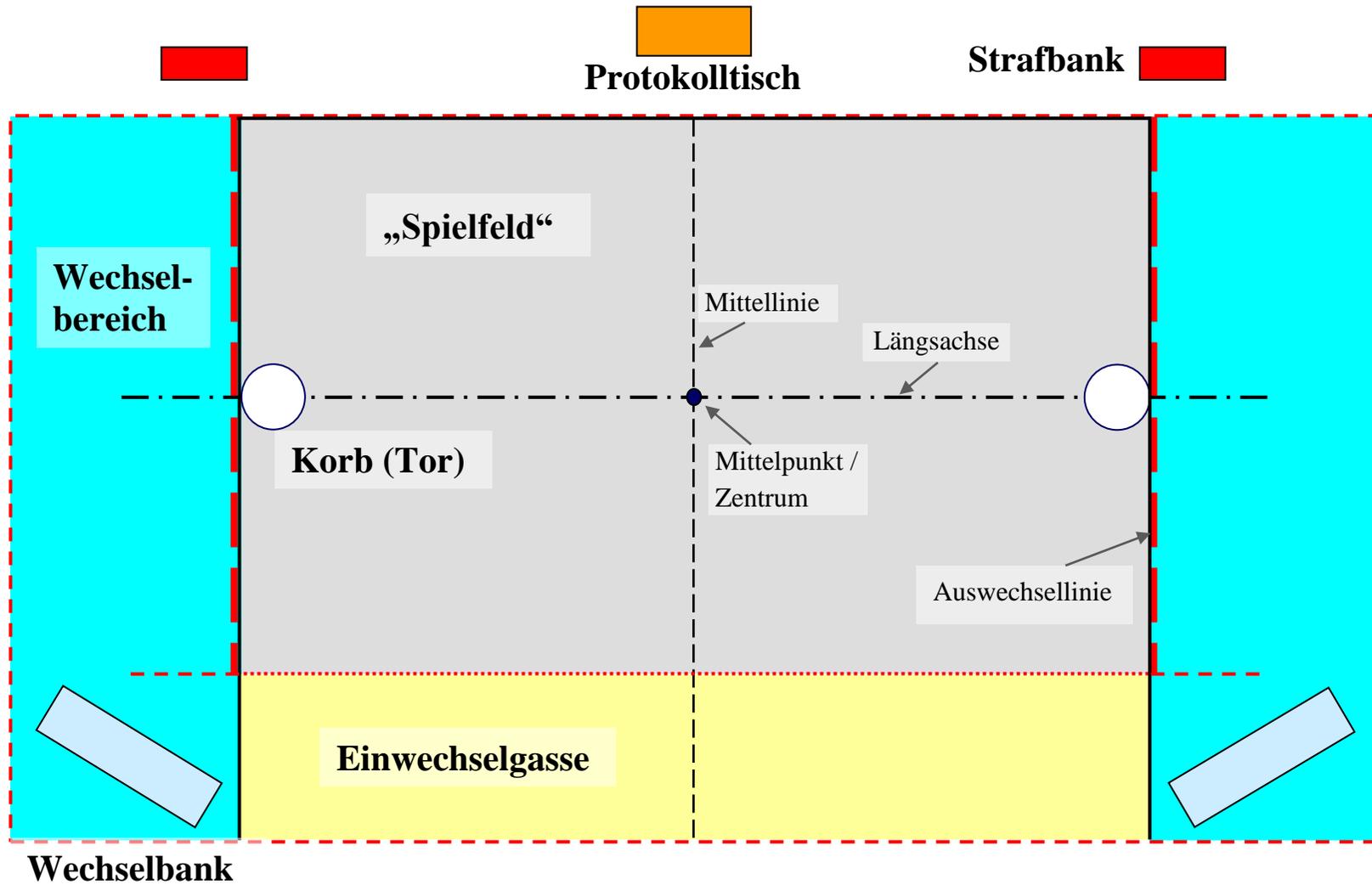
Historie:

Gremium	Datum des Beschlusses	Fassung gültig ab	Typ
VDST-Vorstand	Juni 2008	01.09.2008	Neufassung
VDST-Vorstand	Juli 2010	01.09.2010	Änderung
VDST-Vorstand	Juli 2012	01.09.2012	Änderung
VDST-Vorstand	26.06.2016	01.09.2016	Änderung
VDST-Vorstand	27.07.2020	01.09.2020	Änderung
VDST-Vorstand	03.06.2024	01.09.2024	Änderung

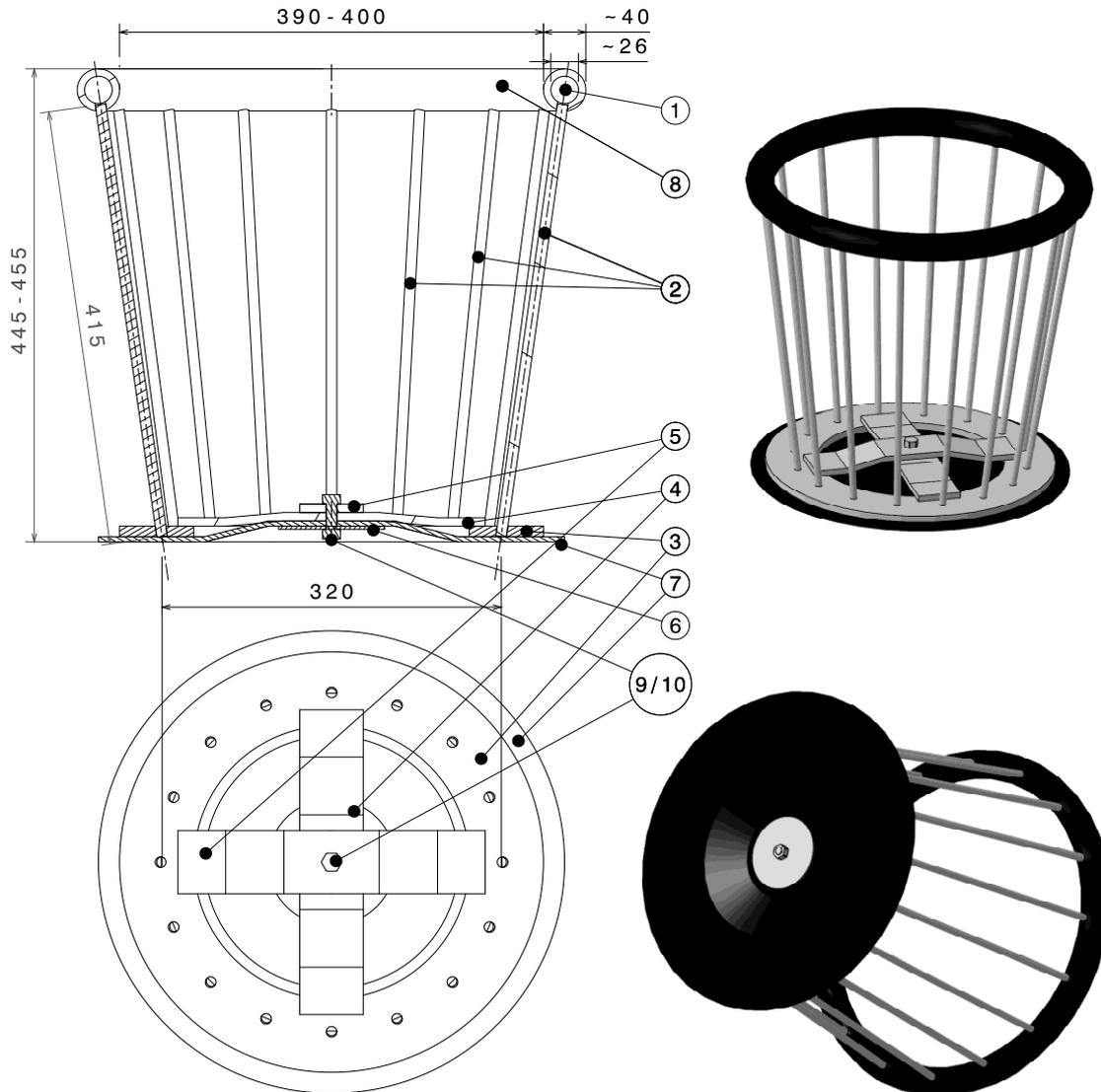
9 Anhang

Tabellarische Übersicht der Anhänge:

Nr.	Dokumententitel
1	Das Spielfeld
2	Das Tor
3	Füll- und Pflegeanleitung für Unterwasser-Rugby-Bälle
4	UWR-Zeichen
5	Meldung einer Hinausstellung UWR
6	Wertung von Spielen bei gleichem Punktestand



Anhang B. Tor



Teil	Benennung	Werkstoff	Stück
1	Rohr \varnothing 26 x 1300	St37	1
2	Rundstahl \varnothing 10 x 415-430	St37	16
3	Bodenring \varnothing 400-260 x 10	St37	1
4	Flachstahl 80 x 8	St37	1
5	Flachstahl 80 x 8	St37	1
6	Haltescheibe \varnothing 100 x 3	St37	1
7	Gummischeibe \varnothing 440 x 5	Gewebegummi	1
8	Polsterung 7 mm	Neopren	1
9	Schraube M10 x 30	V2A	1
10	Mutter M10	V2A	1

Alle St37 Teile verzinkt oder durch rostfreie Werkstoffe ersetzen

Anhang C. Füll- und Pflegeanleitung für UWR Bälle

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 Rohre sind in jedem Baumarkt erhältlich.
- 1 Stck. Rohr*, Messing, 2 mm Ø x ca. 200 mm lang
 - (* Röhrchen müssen an einem Ende abgerundet sein).
 - 1800g Kochsalz
 - 1 Eimer mit 5l 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 einführen. 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 aufwendige Prozedur ist nicht nötig, wenn man mit den alternativen Methoden arbeitet.)
Nach 24 Stunden das an einem Ende verschlossene 200 mm Röhrchen einführen (Ballventil nach unten). Öffnung des Röhrchens 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!

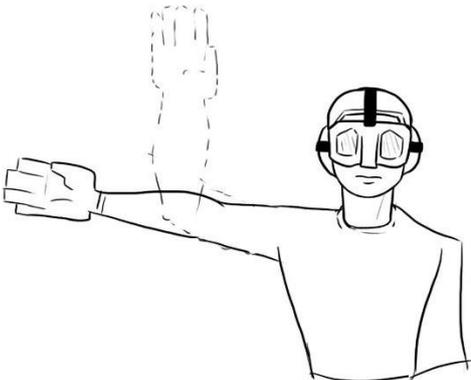
ACHTUNG: Bei Verwendung von größerem Schmirgel wird der Ball unbrauchbar!

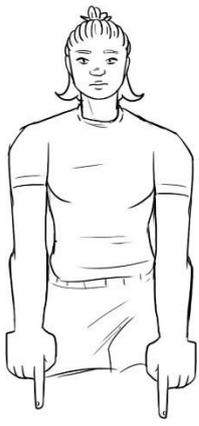
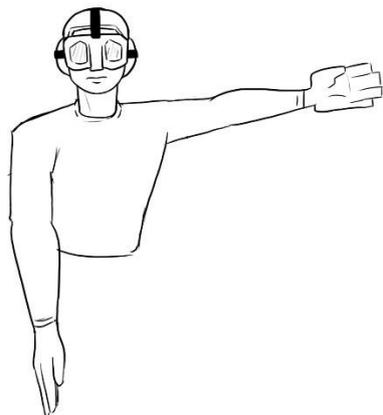
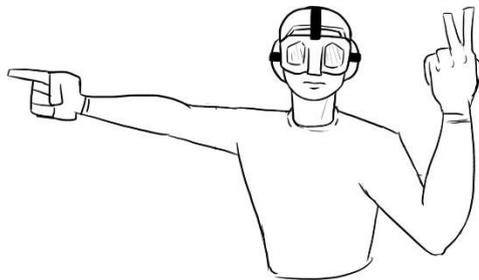
Die durch den Schleifvorgang verblassten Fünfecke werden mit einem EDDING 800 Stift wasserfest nachgezeichnet. Nach 12 Stunden Trockenzeit ist der Ball einsatzbereit.

4. Aufbewahrung und Pflege

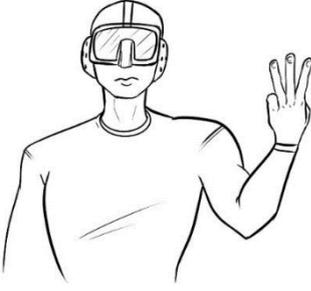
Um die Rundheit zu erhalten, müssen die Bälle in Netzen aufgehängt werden.
Die Bälle sollen von Zeit zu Zeit, oder vor dem Beginn der Saison, gründlich gereinigt werden, mit Seife oder Gleichwertigem.
Auch ein Nachzeichnen der Fünfecke kann nach längerem Gebrauch erforderlich werden.

Anhang D. Handzeichen der Schiedsrichter

<p>Okay zu Spielbeginn</p> 	<p>Schiedsrichterball</p> 	<p>Tor</p> 
<p>Verzögerte Entscheidung</p> 	<p>Spiel anhalten (Arme schwenken)</p> 	<p>Vorteils Regel Arm bewegen, Richtung anzeigen</p> 
<p>Strafwurf</p> 	<p>Halbzeit, Spielende</p> 	<p>Entscheidung geändert/kein Tor (Arme kreuzen/öffnen)</p> 

<p>Der Spielleiter hat das Spiel unterbrochen</p> 	<p>Der UW-Schiedsrichter hat das Spiel unterbrochen</p> 	<p>Freiwurf</p> 
<p>Würgegriff</p> 	<p>Außerhalb des Spielfelds spielen</p> 	<p>2 Minuten Strafzeit</p> 
<p>Gegner niederdrücken oder sich an ihm entlang ziehen</p> 	<p>Foulspiel, übertriebene Härte</p> 	<p>Die Ausrüstung angreifen</p> 
<p>Halten am Korb</p> 	<p>Halten ohne Ball</p> 	<p>Mannschaften trennen</p> 

Anhang

<p>Auszeit (UW)</p> 	<p>Auszeit (SL)</p> 	<p>Mannschaftsball</p> 
<p>Verwarnung</p> 		

Anhang

Anhang E. Meldung einer Hinausstellung – Unterwasser-Rugby

An den VDST e.V., FB Leistungssport, Ressort Unterwasser-Rugby

In dem Turnier / Spiel _____ am _____ Datum

wurde der Spieler / die Spielerin _____
Vorname, Name, Lizenznummer

hinausgestellt während des Spiels

_____ gegen _____

Der Spieler wurde hinausgestellt gemäß der Regel 6.6

- 6.6.1 Unsportliches Verhalten (provozierend, bedrohlich, usw.)
- 6.6.1 Gewalttätiges Verhalten
- 6.6.2 Wiederholte Regelverletzungen

(Zutreffendes ankreuzen)

Beschreibung des Vorfalls (unbedingt erforderlich):

Ein Schiedsrichter des Spiels oder der Chef-Schiedsrichter verlangt, dass die Turnier- oder Spielbetriebsleitung den Vorfall evaluiert.

Spielleiter UW-Schiedsrichter UW-Schiedsrichter Chef-Schiedsrichter

(Unterschrift, Pass Nr.) (Unterschrift, Pass Nr.) (Unterschrift, Pass Nr.) (Unterschrift, Pass Nr.)

Unsportliches Verhalten muss an die Jury weitergegeben werden und kann dazu führen, dass die Jury zusammentritt.

Urteil der Turnier- oder Spielbetriebsleitung:

- Der Spieler wurde nicht für mehr als ein Spiel gesperrt.
- Der Spieler wurde von dem Turnier ausgeschlossen.
- Die Strafe gilt als angemessen, weitere Maßnahmen wegen dieses Vorfalls sind nicht erforderlich.
- Der Chef-Schiedsrichter des Turniers bittet den VDST e.V., Ressort Unterwasser-Rugby, geeignete Maßnahmen zu ergreifen, um künftige Wiederholungen zu vermeiden.

Zusätzliche Information an die entsprechende Föderation

- Die Strafe gilt als angemessen, weitere Maßnahmen wegen dieses Vorfalls sind nicht erforderlich.
- Die Jury des Turniers bittet die nationale Föderation des Spielers, geeignete Maßnahmen zu ergreifen, um künftige Wiederholungen zu vermeiden.

Chef-Schiedsrichter (Unterschrift, Pass Nr.)

Anhang F. Beispiele: Drei oder mehr Mannschaften mit der gleichen Punktzahl

Beispiel 1

Ergebnisse

Spiel		Ergebnis
Mannschaft A	Mannschaft B	0 : 0
Mannschaft C	Mannschaft A	0 : 0
Mannschaft B	Mannschaft C	0 : 0
Mannschaft A	Mannschaft D	3 : 0
Mannschaft B	Mannschaft D	9 : 0
Mannschaft C	Mannschaft D	6 : 0

Rangliste (alle Mannschaften)

Rang	Mannschaft	Punkte	Tore
1.	Mannschaft B	5	9 : 0
2.	Mannschaft C	5	6 : 0
3.	Mannschaft A	5	3 : 0
4.	Mannschaft D	0	0 : 18

Spezielle Rangliste

Rang	Mannschaft	Punkte	Tore	Tordifferenz	Plustore	Tore aus allen Spielen	Tordifferenz aus allen Spielen
1.	Mannschaft B	2	0 : 0	0	0	9 : 0	+9
2.	Mannschaft C	2	0 : 0	0	0	6 : 0	+6
3.	Mannschaft A	2	0 : 0	0	0	3 : 0	+3

Beispiel 2

Ergebnisse

Spiel		Ergebnis
Mannschaft A	Mannschaft B	3 : 0
Mannschaft C	Mannschaft A	2 : 0
Mannschaft B	Mannschaft C	1 : 0
Mannschaft A	Mannschaft D	3 : 0
Mannschaft B	Mannschaft D	9 : 0
Mannschaft C	Mannschaft D	6 : 0

Rangliste (alle Mannschaften)

Rang	Mannschaft	Punkte	Tore
1.	Mannschaft B	6	6 : 2
2.	Mannschaft C	6	8 : 1
3.	Mannschaft A	6	10 : 3
4.	Mannschaft D	0	0 : 18

Spezielle Rangliste

Rang	Mannschaft	Punkte	Tore	Tordifferenz	Plustore
1.	Mannschaft A	3	3 : 2	+1	3
2.	Mannschaft C	3	2 : 1	+1	2
3.	Mannschaft B	3	1 : 3	-2	

Anhang

Beispiel 3

Ergebnisse

Spiel		Ergebnis
Mannschaft A	Mannschaft B	3 : 0
Mannschaft C	Mannschaft A	2 : 0
Mannschaft B	Mannschaft C	2 : 1
Mannschaft A	Mannschaft D	3 : 0
Mannschaft B	Mannschaft D	9 : 0
Mannschaft C	Mannschaft D	6 : 0

Rangliste (alle Mannschaften)

Rang	Mannschaft	Punkte	Tore
1.	Mannschaft B	6	9 : 2
2.	Mannschaft C	6	6 : 2
3.	Mannschaft A	6	11 : 4
4.	Mannschaft D	0	0 : 18

Spezielle Rangliste

Rang	Mannschaft	Punkte	Tore	Tordifferenz	Plustore	Tore aus allen Spielen	Tordifferenz aus allen Spielen
1.	Mannschaft C	3	3 : 2	+1	3	9 : 2	+7
2.	Mannschaft A	3	3 : 2	+1	3	6 : 2	+4
3.	Mannschaft B	3	2 : 4	-2			

Beispiel 4

Ergebnisse

Spiel		Ergebnis
Mannschaft A	Mannschaft B	2 : 0
Mannschaft C	Mannschaft D	0 : 2
Mannschaft A	Mannschaft C	0 : 1
Mannschaft B	Mannschaft D	2 : 1
Mannschaft A	Mannschaft D	0 : 0
Mannschaft B	Mannschaft C	1 : 1
Mannschaft A	Mannschaft E	2 : 1
Mannschaft B	Mannschaft E	1 : 0
Mannschaft C	Mannschaft E	2 : 1
Mannschaft D	Mannschaft E	1 : 0

Rangliste (alle Mannschaften)

Rang	Mannschaft	Punkte	Tore
1.	Mannschaft D	7	4 : 2
2.	Mannschaft A	7	4 : 2
3.	Mannschaft B	7	4 : 4
4.	Mannschaft C	7	4 : 4
5.	Mannschaft E	0	2 : 6

Spezielle Rangliste

Rang	Mannschaft	Punkte	Tore	Tordifferenz	Plustore
1.	Mannschaft D	4	3 : 2	+1	3
2.	Mannschaft A	4	2 : 1	+1	2
3.	Mannschaft B	4	3 : 4	-1	3
4.	Mannschaft C	4	2 : 3	-1	2