

# Unterwasser-Rugby

Regeln der CMAS

(deutsche Fassung)



Stand: 01.12.2000

## Beschreibung

Unterwasser-Rugby ist ein Sport, der unter Wasser in einem Schwimmbecken mit zwei Mannschaften zu je 6 Spielern gespielt wird, die eine Unterwasser-Grundausrüstung tragen, i.e. Flossen, Taucherbrille (Maske) und Schnorchel.

Ziel des Spieles ist einen Ball, der sinkt, in das Tor der gegnerischen Mannschaft zu legen. Ein Tor wird an jeder Kopfseite des Spielfeldes auf den Beckenboden niedergelassen.

## Inhaltsverzeichnis

<b>1. Spielfeld und Ausrüstung beim Spiel .....</b>	<b>3</b>
1.1 Spielfeld (siehe Anhang 1) .....	3
1.2 Tore (siehe Anhang 2).....	3
1.3 Unterwasserball (siehe Anhang 3) .....	4
<b>2. Mannschaftszusammensetzung und Ausrüstung .....</b>	<b>5</b>
2.1 Mannschaftszusammensetzung .....	5
2.2 Persönliche Ausrüstung.....	6
2.3 Mannschaftskennzeichnung .....	6
<b>3. Offizielle .....</b>	<b>6</b>
3.1 Anzahl, Titel und Pflichten .....	6
3.2 Ausrüstung der Offiziellen .....	6
<b>Tabelle 1: Schiedsrichter-Signale.....</b>	<b>6</b>
<b>4. Das Spiel.....</b>	<b>6</b>
4.1 Spielbeginn.....	6
4.2 Spieldauer .....	6
4.3 Punktwertung.....	6
4.4 Spielunterbrechung .....	6
<b>5. Foulspiel .....</b>	<b>6</b>
5.1 Foulspiel .....	6
<b>6. Strafen.....</b>	<b>6</b>
6.1 Freiwurf.....	6
6.2 Zeitstrafe.....	6
6.3 Strafwurf .....	6
6.4 Vorteilsregel.....	6
<b>7. Allgemein .....</b>	<b>6</b>
7.1 Organisation .....	6

# 1. Spielfeld und Ausrüstung beim Spiel

*Der Spielleiter muß vor einem Spiel folgende Dinge prüfen:*

## 1.1 Spielfeld (siehe Anhang 1)

*Das Spielfeld, seine Abmessungen und die Begrenzungen der Auswechselbereiche*

1.1.1 Die Wassertiefe soll zwischen 3,5 m und 5,0 m betragen.

*Für andere Spiele als Landes- oder Weltmeisterschaften kann die Wassertiefe auf 3,4 m reduziert werden, vorausgesetzt, dies in der Ausschreibung vermerkt.*

1.1.2. Die Spielfeldlänge soll zwischen 12 m und 18 m betragen. Die Spielfeldbreite soll zwischen 8 m und 12 m betragen.

*Für Internationale Meisterschaften werden die größtmöglichen Maße bevorzugt. Die Beckenmaße sollten sich auf die Bodenfläche beziehen, die Beckenwände sollten senkrecht zum Boden sein.*

1.1.3. Die offene Seite des Spielfeldes muß durch eine Leine entlang der Wasseroberfläche gekennzeichnet werden.

1.1.4 Eine zusätzliche Leine, parallel zur vorherigen in 3 m Abstand, bezeichnet die Einwechselgasse.

1.1.5 Die Auswechselbereiche müssen sich an jeder Beckenseite am Ende der Auswechselgasse befinden und sollen durch Leinen an der Beckenseite bezeichnet werden. Die kurze Seite des Spielfeldes ist in ihrer gesamten Länge Auswechselbereich.

1.1.6 Die Auswechselbank muß sich an jeder Beckenseite am Ende der Auswechselgasse innerhalb des Auswechselbereichs befinden.

1.1.7 Die Strafbank soll sich direkt bei (neben) dem Auswechselbereich befinden, aber deutlich abgegrenzt sein.

1.1.8. Die Schiedsrichter müssen die Mannschaftsführer vor dem Spielbeginn in die genaue Lage der Auswechselbereiche einweisen.

## 1.2 Tore (siehe Anhang 2)

1.2.1 Die Tore bestehen aus zwei starren Körben: jeder von Ihnen steht in der Mitte eines jeden Spielfeldes auf dem Beckenboden an der Wand.

- 1.2.2. Ihre Ausmaße müssen wie folgt sein: 450 mm Höhe, der obere Rand muß einen Durchmesser von 390-400 mm haben.
- 1.2.3 Der obere Rand des Tores muß mit einem weichen Polster bedeckt sein.

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

*Die nachfolgende Auslegung findet sich nicht in den internationalen Regeln und gilt somit nur für nationale Begegnungen:*

*Der Umfang und die Sinkgeschwindigkeit des Unterwasserballes:*

*Werden Abweichungen zur Vorschrift festgestellt, entscheidet der Spielleiter, ob das Spiel ausgetragen werden kann. Wird ein Spiel trotz Abweichung ausgetragen, so hat der Spielleiter sicherzustellen, daß die Abweichungen in das Spielprotokoll eingetragen werden. Der Spielleiter kann dazu die Zustimmung der beiden Mannschaftsführer vor dem Spielbeginn einholen.*

- 1.3.1 Für das Spiel wird ein Ball benutzt, der so mit Wasser gefüllt ist, daß er sinkt. Die Sinkgeschwindigkeit soll zwischen 1000 und 1250 mm/sek. betragen.
- 1.3.2 Der Ball soll einen Umfang von 520-540 mm für Herren und 490-510 mm für Damen haben.
- 1.3.3 Der Ball soll wie ein Fernsehball schwarz-weiß oder ganz rot gefärbt sein.

## 2. Mannschaftszusammensetzung und Ausrüstung

### 2.1 Mannschaftszusammensetzung

- 2.1.1 Eine Mannschaft besteht aus maximal 15 Spielern: 6 im Wasser, 5 Auswechsel- und 4 Reservespieler. Eine Mannschaft besteht mindestens aus 6 Spielern.

*Der Spielleiter muß prüfen, ob die Namen der Spieler beider gegeneinander spielender Mannschaften und deren Mützennummern vor dem Spiel in das Spielprotokoll eingetragen sind.*

*Die Mannschaft kann aus weniger als 15 Spielern bestehen, muß aber ein Minimum von 6 Spielern aufweisen.*

- 2.1.2 Die Auswechselspieler jeder Mannschaft sitzen während des Spiels auf den Auswechselbänken.

- I) Durch fliegenden Wechsel kann ein Auswechselspieler gegen jeden der Spieler im Wasser ausgetauscht werden.
- II) Ein Auswechselspieler darf nicht in das Wasser, solange der Spieler, den er ersetzt, nicht vollständig das Wasser verlassen hat und sich im Auswechselbereich seiner Mannschaft befindet.

*Jeder Spieler der ausgewechselt werden soll, kann das Wasser nur im Auswechselbereich seiner Mannschaft verlassen.*

- III) Ein Auswechselspieler darf nur über die Auswechselgasse in das Spielfeld.

- 2.1.3 Jede Mannschaft hat das Recht, während des Spiels zwei Einwechselungen mit Reservespielern vorzunehmen.

*Die Einwechselungen dürfen nur während einer Spielunterbrechung vorgenommen werden. Das Einwechseln darf nicht die Ursache für die Unterbrechung sein. Der Spielleiter muß zuvor mit Nennung der Kappenummern über die Einwechslung informiert werden. Auf dem Spielprotokoll müssen alle in diesem Spiel zur Mannschaft gehörenden (max. 15) Spieler genannt sein.*

*Ein bereits ausgewechselter Spieler wird zum Reservespieler und kann wieder eingewechselt werden. Dies gilt dann als zweiter Wechsel!*

- 2.1.4 Die bis zu 4 Reservespieler dürfen sich nur ohne Kappe und mit einem T-Shirt bekleidet im Wechselareal aufhalten. Sie dürfen sich während Spielens im Becken warmschwimmen.

## 2.2 Persönliche Ausrüstung

2.2.1 Jeder Spieler muß mit Maske, Flossen und Schnorchel ausgerüstet sein.

- I) Jede vorstehende Metallecke an einem Ausrüstungsteil muß abgedeckt sein.
- II) Die Flossen können durch Flossenhalter gesichert werden.
- III) Die Flossenlänge ist nicht begrenzt
- IV) Flossen mit metallischen Einlagerungen sind nicht erlaubt.
- V) Monoflossen sind nicht erlaubt.

*Der Spielleiter hat die Ausrüstung der Spieler vor dem Spiel zu prüfen und sicherzustellen, daß diese nicht verletzungsgefährlich sind und daß sie den Regeln entsprechen.*

*Alle vorstehenden Ränder, z.B. an Masken, Schnallen und Flossen müssen bedeckt sein; dies kann mit einem Band oder ähnlichem Material geschehen. Jeder Spieler muß mit Maske, Flossen und Schnorchel ausgerüstet sein, die von guter Beschaffenheit sind. Flossen können geschnitten sein, so daß sie der erlaubten maximalen Länge entsprechen. Die gesamte Ausrüstung sollte so beschaffen sein, daß Verletzungen eines anderen Spielers ausgeschlossen sind.*

2.2.2 Die Spieler dürfen nichts tragen, was andere Spieler in irgendeiner Weise verletzen kann. Fingernägel müssen kurz geschnitten sein, der Körper darf nicht mit Creme oder Fett eingerieben sein.

*Das Zusammenbinden von Fingern mittels eines flexiblen Bandes ist erlaubt, sofern die Finger noch gut beweglich bleiben.*

2.2.3 Wenn ein Teil der Ausrüstung eines Spielers schadhaft wird, kann er das Wasser verlassen, um es zu reparieren.

- I) Er darf erst wieder in das Wasser, wenn sich der Spielleiter vom ordnungsgemäßen Zustand der Ausrüstung überzeugt hat.

*Ein Spieler darf seine Ausrüstung reparieren (richten), ohne das Wasser zu verlassen, wenn er dies tun kann, ohne den Spielablauf zu behindern. Verläßt ein Spieler das Wasser, um seine Ausrüstung in Ordnung zu bringen, so kann das nur im Rahmen einer normalen Auswechslung geschehen (nach Regel 2.1.2).*

## 2.3 Mannschaftskennzeichnung

2.3.1 Alle Mannschaftsmitglieder müssen Badehosen und nummerierte Badekappen der gleichen Farbe tragen.

*Die Kappen müssen Ohrenschützer haben, und diese Ohrenschützer dürfen nicht entfernt werden oder in irgendeiner Weise geändert werden. Dies ist erforderlich, um Ohrenverletzungen zu verhindern.*

2.3.2 Jede Mannschaft muß im Besitz einer dunkelblauen und einer weißen Garnitur Badehosen und Kappen sein.

*Die Heimmannschaft oder die im Spielplan als erste genannte Mannschaft trägt dunkelblaue Hosen und Kappen.*

2.3.3 Die Mannschaftsführer teilen dem Spielleiter vor Spielbeginn mit, welche Nummern sie tragen. Sie sollen ein Band am oberen Teil eines Armes tragen.

2.3.4 Die Mannschaft, die dunkelblaue Hosen und Kappen trägt, muß schwarze Armbänder tragen.

2.3.5 Es dürfen Ellenbogen- und Knieschützer aus weichem Material in der selben Spielfarbe der Kappen oder in einem neutralen Farbe getragen werden.

### 3. Offizielle

#### 3.1 Anzahl, Titel und Pflichten

3.1.1 Mindestens drei Schiedsrichter sind für jedes Spiel verantwortlich: ihre Entscheidungen sind bindend.

*Wenn mehrere Spiele in schneller Folge gespielt werden müssen oder bei einem Spiel von besonderer Bedeutung, sollte der Spielleiter einen oder mehrere Assistenten haben, die in seinem Auftrag folgende Aufgaben übernehmen:*

- *Zeitnahme*
- *Kontrollieren der persönlichen Ausrüstung der Spieler vor Spielbeginn*
- *Beobachten des Auswechsellvorganges*
- *Auf herausgestellte Spieler achten*
- *Auf Spieler achten, die das Wasser verlassen, um ihre Ausrüstung in Ordnung zu bringen*
- *Aufzeichnen der erzielten Tore*
- *Protokoll führen*

3.1.2 Zwei Schiedsrichter, Unterwasserschiedsrichter genannt, sind an jeder Längsseite des Spielfeldes im Wasser. Die Unterwasserschiedsrichter:

I) überwachen den Spielbeginn nach jeder Spielunterbrechung,

*Als "Spielunterbrechung" bezeichnet man eine Unterbrechung, wenn ein Freiwurf gegeben wird. Der Schiedsrichter oder Spielleiter, der das Spiel unterbrochen hatte, gibt es auch wieder frei.*

II) geben zwei lange ununterbrochene Signaltöne, wenn ein Tor gefallen ist.

3.1.3 Der dritte Schiedsrichter, Spielleiter genannt, beobachtet das Spiel von der Beckenlängsseite aus. Der Spielleiter überwacht:

I) die Spielzeit,

*Strafminuten müssen innerhalb der effektiven Spielliegen, d.h., die Strafzeituhr wird gestoppt und neu gestartet, wann immer die Spielzeituhr gestoppt und gestartet wird.*

II) die Strafminuten,

III) die Auswechselspieler,

IV) den Spielbeginn, den Spielbeginn nach der Halbzeit, nach einem Schiedsrichterball und nach einem Tor,

V) ahndet Verstöße, die an der Wasseroberfläche geschehen.

- 3.1.4 Die Schiedsrichter sollen sofort das Spiel unterbrechen, wenn ihrer Meinung nach ein Spieler ernstlich verletzt ist.

*Einem verletzten Spieler muß geholfen werden. Ein neuer Spieler von der Auswechselbank darf ins Wasser (siehe Regel 2.1.2). Das Spiel wird durch einen Schiedsrichterball fortgesetzt.*

- 3.1.5 Die Schiedsrichter sind autorisiert, einen Spieler aus dem Wasser zu nehmen, wenn
- I) er offensichtlich erschöpft und überanstrengt ist,
  - II) er eine defekte Ausrüstung hat.

*Der Spieler wird zur Auswechselbank geschickt. Ein neuer Spieler darf ins Wasser (Regel 2.1.2). Wenn das Spiel unterbrochen wurde, wird es durch einen Schiedsrichterball fortgesetzt.*

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

*Da diese Regel bedeutet daß diese Mannschaft mit einem Spieler weniger spielen muß, ist diese Regel nur in besonders schweren Fällen anzuwenden.*

*Wenn ein Schiedsrichter nicht sicher ist, ob er den Spieler herausstellt oder eine 2-Minuten-Strafzeit gibt, sollte er immer eine 2-Minuten-Strafzeit geben. In weniger schweren Fällen kann der Schiedsrichter eine Verwarnung erteilen oder eine 2-Minuten-Strafe verhängen.*

- I) Im Falle von unsportlichem Verhalten darf dieser während des Spieles nicht durch einen Auswechselspieler oder Reservespieler ersetzt werden.
- II) Im Falle von wiederholtem Regelverstoß darf dieser Spieler nach einer Strafzeit von 2 Minuten durch einen Reservespieler ersetzt werden.

*Ein Schiedsrichter muß einen Spieler deutlich warnen, daß er herausgestellt wird, wenn er fortfährt, Regelverstöße zu begehen.*

*Der Spieler, der die Strafe verursacht, ist vom Rest des Spieles ausgeschlossen. Nach der Strafzeit kann die Mannschaft hierfür wieder einen Spieler in das Wasser nehmen, allerdings hat sie dann einen Spieler weniger auf der Wechselbank. Ein Reservespieler lt. 2.1.3 darf die Zahl der Spieler nicht auffüllen.*

*Wenn ein Spieler für das gesamte Turnier ausgeschlossen wurde, kann ein Reservespieler für ihn am nächsten Spiel dieses Turniers teilnehmen.*

Die Regel 6.2.7 (Unterzahl) tritt weder bei I) noch bei II) in Kraft.

- III.) Wenn ein Spieler gemäß I.) oder II.) bestraft wurde, darf er nicht mehr am nächsten Spiel teilnehmen.

- 3.1.7 Während des Spieles darf der Ball nur mit Zustimmung des Spielleiters ausgetauscht werden.

*Der Spielleiter soll sicherstellen, daß beide Mannschaftsführer über einen beabsichtigten Ballaustausch informiert sind. Der Grund für den Austausch soll in das Protokoll eingetragen werden.*

- 3.1.8 Die Schiedsrichter sollen durch hörbare oder sichtbare Signale voneinander unterscheidbar sein (siehe Seite 6 und Anhang Zeichensprache).

*Die Schiedsrichter sollen nach Möglichkeit den Grund für eine Spielunterbrechung kurz bekanntgeben.*

*Die Unterwasserschiedsrichter sollten jeweils das Signal des anderen gleichermaßen anzeigen. Die Signale gemäß Tabelle 1 (siehe nächste Seite) sollen von den Schiedsrichtern benutzt werden.*

## **3.2 Ausrüstung der Offiziellen**

- 3.2.1 Die beiden Unterwasserschiedsrichter können PTG benutzen, wenn es als nötig befunden wird.

*Bei Welt- und Landesmeisterschaften soll wenigstens ein UW-Schiedsrichter PTG benutzen.*

- 3.2.2 Der Spielleiter soll einen weißen Anzug tragen.

- 3.2.3 Die Unterwasserschiedsrichter sollen ein dunkles T-Shirt oder einen Taucheranzug tragen.

*Die UW-Schiedsrichter müssen zumindest das Oberteil eines Tauchanzuges tragen, mit oder ohne Ärmel.*

**Tabelle 1: Schiedsrichter-Signale**

Situation	Hörbares			Sichtbar
	langer ununterbrochener Ton	Kurze unterbrochene Töne	2 lange ununterbrochene Töne	
Spielbeginn	X			
Spielunterbrechung		X		
Tor			X	Eine Faust wird erhoben
Freiwurf		X		Die flache Hand wird erhoben und der Schiedsrichter zeigt in die Richtung der Mannschaft, die die Regel übertreten hat.
Zeitstrafe		X		Der Schiedsrichter zeigt auf den Spieler, dann zur Strafbank.
Strafwurf		X		Der Schiedsrichter zeigt auf das Ende des Spielfeldes, wo der Strafwurf ausgeführt werden soll.
Freigabe von Freiwurf, Strafwurf und Schiedsrichterball	X			
Vorteilsregel: „Spiel läuft weiter“				Der Schiedsrichter zeigt wiederholt in die Richtung, in der das Spiel weiterlaufen soll.
Ende der Strafzeit	10 Sek.			Ein Arm wird gehoben.
	----- ----- 0 Sek	----- -----	----- -----	----- Der Arm wird gesenkt.
Falsches Auswechseln				Eine blaue oder weiße Fahne wird gehoben.

## 4. Das Spiel

### 4.1 Spielbeginn

4.1.1 Bei Spielbeginn und nach der Halbzeit liegt der Ball in der Mitte des Spielfeldes auf dem Beckenboden. Die Mannschaften befinden sich im Wasser, entsprechend Ihrer Spielfeldhälfte an der Torwand, und jeder Spieler berührt mit mindestens einer Hand die Wand.

*Zur Positionierung des Balles kann ein Ring oder Napf verwendet werden, sofern diese Gegenstände die Spieler nicht gefährden können.*

- I) Die Auswechselspieler sitzen auf der Auswechselbank.
- II) Der Spielleiter startet das Spiel durch einen langen ununterbrochenen Ton.
- III) Im Falle eines Fehlstarts bei Spielbeginn und nach einer Halbzeit muß das Spiel gestoppt und neu gestartet werden. Die Uhr wird auf Null zurückgestellt.

*Wenn das Spiel nach einem Fehlstart fortgesetzt wird, wird die Uhr ebenfalls neu gestartet. Dies kommt nur beim Start des Spiels und bei Beginn der Halbzeiten zur Anwendung.*

4.1.2 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.

- I) Wenn - nach einem erzielten Tor oder beendetem Strafwurf - das Spiel wieder gestartet wird, bevor alle Spieler ihre Torwand erreicht haben, müssen sie erst an die Torwand zurück, bevor sie in das Spielgeschehen eingreifen.

*Die Spieler müssen den Beckenrand mit einer Hand berühren, bevor sie das Spiel fortsetzen.*

4.1.3 Bei einem Angriff, der unmittelbar nach einem erzielten Tor erfolgt, muß der Ball sichtbar bis in Höhe des Gegners geführt werden. Der Ball darf nicht hinter dem Rücken, zwischen den Beinen usw. gehalten werden.

*"In Höhe des Gegners" bedeutet den Zeitpunkt, zu dem der Ballführende von einem Spieler der gegnerischen Mannschaft angegriffen wird.*

4.1.4 Nach Beendigung des Strafwurfs wird das Spiel wie folgt fortgesetzt:

- I) Wenn ein Tor erzielt wurde bekommt die Mannschaft den Ball, gegen die der Strafwurf ausgeführt wurde.
- II) Wenn kein Tor erzielt wurde, wird das Spiel gemäß Regel 4.1.1 gestartet.

*Der Unterwasserschiedsrichter legt den Ball in die Mitte des Spielfeldes.*

- 4.1.5 Wenn das Spiel unterbrochen wurde, und es wurde kein Straf- oder Freiwurf gegeben, so wird der Ball durch den Spielleiter ins Wasser geworfen (Schiedsrichterball).

*Ein Schiedsrichterball wird vom Spielleiter so ins Wasser geworfen, daß daraus für keine der Mannschaften ein Vorteil entsteht.*

*Es ist verboten, den Ball über Wasser zu berühren. Falls dies geschieht, wird ein Freiwurf gemäß Regel 5.1.12 gegeben.*

*Der Schiedsrichterball **muß** in die Mitte des Spielfeldes (nahe der Mittellinie) gegeben (geworfen) werden.*

## 4.2 Spieldauer

- 4.2.1 Die Dauer eines Spieles beträgt 2 mal 15 Minuten.

*Die Spieldauer soll 2 mal 15 Minuten effektive Spielzeit betragen (Regel 4.2.3).*

*Bei Turnieren (nicht Kontinental- oder Weltmeisterschaften), bei denen die Spiele innerhalb einer begrenzten Spielzeit auszutragen sind, kann eine Verkürzung auf z.B. 1 mal 10 Minuten effektive Spielzeit erfolgen. Jede Änderung der Spieldauer muß in der Ausschreibung vermerkt sein.*

- 4.2.2 Bei Halbzeit:

- I) Die Pause soll 5 Minuten betragen.
- II) Die Mannschaften wechseln die Seiten.
- III) Die Unterwasserschiedsrichter wechseln die Seiten nicht.

- 4.2.3 Bei allen Spielunterbrechungen wird die Uhr angehalten.

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

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

*Diese Regel findet auch Anwendung bei Freiwurf und Schiedsrichterball. Das Spiel wird sofort gestoppt wenn der Wurf ausgeführt wurde.*

- 4.2.5 Wenn ein Spiel, in dem eine Entscheidung erzielt werden muß, unentschieden endet, erfolgt eine Spielverlängerung nach einer Pause von 5 Minuten:

- I) durch eine Spielperiode von 15 Minuten im "sudden death"-Verfahren.

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

- II) Wird durch I) keine Entscheidung erzielt, wird Strafwurfwerfen durchgeführt. Die Mannschaften führen abwechselnd durch drei verschiedene Spieler je einen Strafwurf aus.

*Die drei Strafwürfe sollen von drei verschiedenen Spielern einer jeden Mannschaft ausgeführt werden. Die Strafwürfe sollen abwechselnd ausgeführt werden.*

*Das Los entscheidet, welche Mannschaft mit der Ausführung der Strafwürfe beginnt. Der Torverteidiger kann beliebig ausgewechselt werden.*

- III) Wird durch II) keine Entscheidung erzielt, wird das Strafwurfwerfen abwechselnd durch unterschiedliche Spieler fortgesetzt, bis eine Mannschaft in Führung gegangen ist.

- 4.2.6 Jede Mannschaft hat das Recht, pro Spiel eine Auszeit zu verlangen. Die Dauer der Auszeit beträgt 1 Minute. Beide Teams müssen sich an ihr Spielende begeben.

*Die Auszeit darf nur während einer Spielunterbrechung vom Betreuer oder vom Mannschaftsführer durch Handzeichen beim Spielleiter beantragt werden. Die Auszeit darf nicht der Grund für die Unterbrechung sein.*

Der Spielleiter sollte durch mehrmaliges betätigen der Hupe die Spieler auf die Auszeit aufmerksam machen und die Minute entsprechend verzögert beginnen lassen.

Der Spielleiter gibt das Spiel entsprechend der Situation, die zur Unterbrechung geführt hat, wieder frei.

### **4.3 Punktwertung**

- 4.3.1 Ein Tor wird gewertet, wenn der Ball vollständig unterhalb der Torkante ist.

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

*Das Spiel gilt beim ersten Ton als unterbrochen.*

- 4.3.2 Die Mannschaft, die die meisten Tore erzielt, ist Gewinner.

- I) Haben beide Mannschaften die gleiche Anzahl an Toren erzielt, endet das Spiel unentschieden.

- 4.3.3 In einem Turnier (oder Ligaspiel) erhält die siegende Mannschaft eines Spieles 2 Punkte, während bei einem Unentschieden jede Mannschaft einen Punkt erhält.

- I) Die Mannschaft mit den meisten Punkten ist Turniersieger oder Liga-Erster.

- II) Haben Mannschaften gleiche Punktzahl, wird folgende Bestimmung angewandt:

- Die Direktbegegnung dieser Teams sind entscheidend (Punkte und Tordifferenz).
- Ist dadurch keine Entscheidung möglich, dann ist die Tordifferenz aller Spiele maßgebend.

- Ist die Tordifferenz aller Spiele gleich, dann ist die Mannschaft mit den meisten Plustoren vorne.
- Wenn auch die Anzahl der Plustore gleich ist, soll –falls notwendig- ein neues Spiel unter Beachtung der Regel 4.2.5 ausgetragen werden.
- Endet das Spiel unentschieden, sollte es –falls notwendig- wiederholt werden (Regel 4.2.5).

4.3.4 Die Ausschreibung zu einem Turnier muß das genaue Reglement für die Torwertung enthalten, die für dieses Turnier Gültigkeit haben soll.

#### **4.4 Spielunterbrechung**

4.4.1 Ein Spiel ist unterbrochen, wenn:

- I) eine Strafe angezeigt wird,
- II) ein Schiedsrichterball gegeben wird,
- III) ein Tor erzielt wurde.

4.4.2 Die Uhr wird während der Spielunterbrechung angehalten.

4.4.3 Ein Spiel wird unterbrochen durch:

- I) mehrere kurze, aufeinanderfolgende Signale für das Anzeigen einer Strafe, eines Schiedsrichterballes und bei Beendigung einer Halbzeit,
- II) zwei lange Signale, wenn ein Tor erzielt wurde.

## 5. Foulspiel

*Der Schiedsrichter sollte in besonderer Weise auf die nachfolgend aufgeführten Regelverstöße achten, weil diese geeignet sind, den Rhythmus und die Spielqualität negativ zu beeinflussen. Deshalb soll das Spiel bei Verletzung der folgenden Regeln sofort unterbrochen werden:*

- 5.1.1
- 5.1.5
- 5.1.7
- 5.1.9
- 5.1.11

### 5.1 Foulspiel

Es ist verboten:

- 5.1.1 die Maske des Gegners anzugreifen,

*"Angreifen" bedeutet das absichtliche Abreißen der Maske oder wenn dies durch unnötig heftiges Spiel geschieht. Die Maske darf auch nicht absichtlich von einem Gegner berührt werden. Beim Greifen um den Kopf oder beim Schwimmen über einen Gegner hinweg darf der Haltegummi der Maske nicht abgestreift werden. Das absichtliche Stoßen oder Werfen des Balles gegen die Maske eines Gegners (z.B. Torwart) ist ebenso verboten.*

- 5.1.2 den Schnorchel des Gegners anzugreifen,

*"Angreifen" bedeutet das Ab- oder Wegreißen des Schnorchels des Gegners, sei es mit Absicht oder durch unnötig heftiges Spiel.*

- 5.1.3 die Flossen des Gegners anzugreifen,

*"Angreifen" bedeutet das Abstreifen der Flosse eines Gegners, sei es mit Absicht oder durch unnötig heftiges Spiel. Sich an der Flosse des Gegners festzuhalten oder diese absichtlich zu berühren ist verboten.*

- 5.1.4 sich an der Badehose / Badeanzug des Gegners festzuhalten oder daran zu ziehen,

- 5.1.5 einen Gegner niederzudrücken, sich am Gegner abzustoßen oder sich an ihm entlang zuziehen, um schneller die Wasseroberfläche zu erreichen,

*Der Regelverstoß ist auch gegeben, wenn durch das Abstoßen die Geschwindigkeit des Gegners verringert oder die eigene Geschwindigkeit gesteigert werden soll.*

*Dies ist kein Verstoß gegen die Regel, wenn der Gegner im Ballbesitz ist.*

- 5.1.6 vorsätzlich einen Gegner zu schlagen oder zu treten, oder unnötigerweise gewalttätig zu spielen oder unnötig Gewalt / Härte einzusetzen, den Kopf eines Gegners niederzudrücken, zu verdrehen oder während des Spieles zuviel Gewalt auf den Kopf anzuwenden,

*Die Schiedsrichter sollen besonders darauf achten, wenn der Torwart einen Angreifer durch treten mit seinen Flossen abzuwehren versucht.*

- 5.1.7 sich am Hals eines anderen Spielers festzuklammern (Halswürgegriff),

- 5.1.8 nach einem Tor oder Strafwurf das Spiel fortzusetzen, ohne vorher in Startposition zurückgegangen zu sein,

*(Siehe auch Regel 4.1.2.I)*

- 5.1.9 daß ein Spieler, der nicht im Ballbesitz ist, einen anderen Spieler vom Tor drückt oder zieht,

*Die Schiedsrichter sollen sich dessen bewußt sein, daß Verstöße gegen diese Regel oft dort begangen werden, wo sich der Ball **nicht** befindet.*

- 5.1.10 daß eine Mannschaft zu irgendeinem Zeitpunkt mehr als 6 Spieler im Wasser hat,

*Es ist Aufgabe des Spielleiters oder seiner Assistenten (siehe auch Kommentar zu 3.1.1), darauf zu achten, daß die Anzahl der Spieler auf der Auswechselbank jederzeit stimmt. Wenn ein Spieler auf der Auswechselbank fehlt, ohne sich beim Spielleiter abgemeldet zu haben, so ist dies gleichbedeutend mit zu vielen Spielern im Wasser und sollte wie bei Regel 5.1.10 bestraft werden.*

*Wenn die andere Mannschaft angreift, soll das Spiel nicht unterbrochen werden, aber der Schiedsrichter soll eine Fahne /seine Hand erheben, um eine Zeitstrafe anzukündigen. Fällt ein Tor, wird die Zeitstrafe aufgehoben. Wenn die verteidigende Mannschaft im Ballbesitz ist, wird das Spiel unterbrochen und eine Zeitstrafe verhängt.*

- 5.1.11 den Gegner festzuhalten, wenn er nicht im Ballbesitz ist,

*Dieses Verbot ist äußerst wichtig, um ein flüssiges und hochwertiges Spiel zu erhalten. Die Schiedsrichter sollen deshalb unverzüglich eingreifen und besonders auf das Festhalten am Gegner vor und nach Ballbesitz achten.*

*Festhalten "vorher" ist gegeben, wenn der Gegner den Ball noch nicht ganz erreicht hat.*

*Ein Festhalten "danach" ist gegeben, wenn der Gegner nicht mehr im Ballbesitz ist (z.B. nachdem er angegriffen wurde) oder nachdem er den Ball abgespielt hat.*

*Ein derartiges Festhalten hindert den Spieler daran, in eine neue Position zu schwimmen, um sich wieder in die Spieltaktik einzuordnen.*

*Ein Spieler, der den Ball nur kurz vorlegt oder ihn sich von einer zur anderen Seite zuspielt, gilt als im Ballbesitz befindlich und ein Angriff auf ihn ist kein Festhalten "danach".*

5.1.12 den Ball über Wasser zu führen oder zu werfen,

*Der Ball ist über Wasser, wenn er sich vollkommen außerhalb des Wassers befindet.*

5.1.13 das Tor umzukippen oder wegzuziehen,

5.1.14 sich am Tor festzuhalten oder es mit den Händen oder Füßen zu verschieben,

5.1.15 mit dem Ball außerhalb des Spielfeldes zu schwimmen,

*Der Ball befindet sich außerhalb des Spielfeldes, wenn er sich vollkommen außerhalb befindet.*

5.1.16 für den Spieler der verteidigenden Mannschaft, das Tor umzustoßen oder wegzudrücken,

5.1.17 für den Spieler der verteidigenden Mannschaft, das Tor festzuhalten oder es mit den Händen oder Füßen zu verschieben,

5.1.18 für den Torwart, sich auf dem Tor festzuhalten oder seinen Kopf, Arme, Beine, Gesäß oder ein anderes Körperteil im Tor zu verkeilen. Der Torwart darf sich nicht unter Zuhilfenahme der Beckenwand oder des Beckenbodens über dem Tor halten (das Tor darf nur mit dem Körper bedeckt werden).

*Ein Strafwurf wird nur gegeben, wenn der Torwart durch das Festhalten am Tor den Gegner um eine sichere Torchance bringt. Das Orientieren des Torwartes am Tor durch das Berühren mit den Händen ist jedoch erlaubt.*

*Der Torwart darf sich nicht mit Kopf, Armen, Beinen, Rücken oder Gesäß im Tor verkeilen. Es bedeutet jedoch kein Foulspiel, wenn der Torwart, während er das Tor mit seinem Körper verteidigt, unabsichtlich in das Tor gedrückt wird, z.B. mit der Schulter, dem Ellenbogen, dem Knie etc.*

*Der Ausdruck "das Tor darf nur mit dem Körper bedeckt werden" bedeutet, daß das Tor nicht mit den Flossen bedeckt werden darf. Das würde gegenüber den Angreifern einen Nachteil bedeuten, weil diese die Flossen nicht angreifen dürfen (siehe Regel 5.1.3).*

5.1.19 einem angreifenden Spieler, der sich vor dem Tor befindet, zu foulern und dadurch ein nahezu sicheres Tor zu verhindern.

*Da die Übertretung dieser Regel einen Strafwurf nach sich zieht, ist es wichtig, daß der Schiedsrichter besonders darauf achtet, ob der Regelverstoß ein fast sicheres Tor verhinderte. Ist dies nicht der Fall wird ein Freiwurf gegeben, entsprechend den Regeln 5.1.1 - 5.1.15.*

## 6. Strafen

### 6.1 Freiwurf

6.1.1 Bei Verstößen gegen die Regeln 5.1.1 - 5.1.15 wird ein Freiwurf durch den Schiedsrichter gegeben.

6.1.2 Ein Freiwurf wird gegen die Mannschaft vergeben die das Foul verursacht hat.

6.1.3 Ein Spieler der gegnerischen Mannschaft erhält den Ball an der Wasseroberfläche, an der Stelle, wo der Vorfall geschah.

*Die Mannschaft, die den Freiwurf verursacht hat entweder den Ball der Gegenmannschaft zu geben oder ihn auf den Boden fallen zu lassen. Der Schiedsrichter muß den Ball freigeben, sobald dieser ohne Behinderung durch den Gegner spielbar ist.*

I) Ein Freiwurf, der wegen des Verstoßes gegen Regel 5.1.15 vergeben wird, wird in Höhe der Leine ausgeführt.

*Der Freiwurf soll dort ausgeführt werden, wo die Spieler das Spielfeld verlassen haben.*

II) Wenn eine Mannschaft einen Freistoß in der eigenen Spielhälfte zugesprochen bekommt, so kann sie diesen in der Mitte des Spielfeldes ausführen.

6.1.4 Der den Freiwurf ausführende Spieler darf sein Position im Wasser nicht verändern, bevor der Ball übergeben wurde.

*Der ausführende Spieler eines Freiwurfes darf vor Übergabe des Balles nicht abtauchen.*

6.1.5 Der Angreifer muß einen Abstand von mindestens 2 m einhalten, bis der Freiwurf ausgeführt wurde.

*Nur die Angreifer müssen einen Mindestabstand vom 2 m einhalten. Der Schiedsrichter kann das Spiel starten, wenn der (die) Angreifer den Spieler, der den Freiwurf ausführt, nicht stört, selbst wenn der (die) Angreifer näher als 2 m ist (sind). Wenn gestört wird, soll Regel 6.1.5 wörtlich genommen werden.*

6.1.6 Der Freiwurf wird von dem Schiedsrichter freigegeben, der zuvor das Spiel unterbrochen hatte.

*Wenn der Ball spielbar ist, soll er von dem Schiedsrichter freigegeben werden, der das Spiel unterbrochen hatte. Andernfalls Regel 6.1.5 wörtlich nehmen.*

6.1.7 Der Freiwurf muß innerhalb von 3 Sekunden nach Freigabe durch den Schiedsrichter ausgeführt werden.

*Der Ausführende eines Freiwurfes darf den Ball erst wieder berühren, nachdem ein anderer Spieler aus einer der beiden Mannschaften den Ball berührt hat.*

- 6.1.8 Der Ball darf nicht direkt in das Tor des Gegners geworfen werden, sondern muß vorher von einem anderen Spieler berührt werden.
- 6.1.9 Wird der Freiwurf nicht ordnungsgemäß ausgeführt, erhält die andere Mannschaft den Freiwurf.

## **6.2 Zeitstrafe**

- 6.2.1 Bei Verstößen gegen die Regeln 5.1.1 - 5.1.10 wird die Zeitstrafe durch den Schiedsrichter gegeben. Die gegnerische Mannschaft erhält einen Freiwurf.

*Verstöße gegen die Regeln 5.1.1 - 5.1.10 werden auch mit einem Freiwurf geahndet. Dies bedeutet, daß Zeitstrafen nur dann verhängt werden sollen, wenn es sich hierbei um wiederholte oder grobe Regelverstöße handelt, mit Ausnahme des Verstoßes gegen die Regel 5.1.10 (falsches Auswechseln), bei dem immer eine Zeitstrafe verhängt wird.*

- 6.2.2 Wenn das Foul sich ereignet, kann der Schiedsrichter die Spieler, die das Foul begangen, für 2 Minuten auf die Strafbank schicken. Während eines Strafstoßes läuft die Strafzeit mit.

*Die Zeitstrafe von 2 Minuten bezieht sich auf effektive Spielzeit. Der herausgestellte Spieler muß auf der Strafbank Platz genommen haben, bevor der Spielleiter das Spiel wieder freigeben darf.*

- 6.2.3 Die Strafbank soll sich in unmittelbarer Nähe des Auswechselbereiches befinden. Während der letzten 10 Sekunden der Zeitstrafe darf der Spieler, der die Zeitstrafe bekommen hat, den Auswechselbereich betreten, aber weder er noch ein anderer Spieler, der ihn ersetzt, darf ins Wasser bevor die gesamte Strafzeit abgelaufen ist.

*Die letzten 10 Sekunden und das Ende der Strafzeit müssen vom Schiedsrichter angezeigt werden.*

- 6.2.4 Kein Auswechsellspieler darf den auf die Strafbank geschickten Spieler ersetzen.

*Wenn eine Zeitstrafe für einen Verstoß gegen Regel 5.1.10 gegeben wird (mehr als 6 Spieler im Wasser), muß sich der Schiedsrichter versichern, daß 2 Spieler aus dem Wasser genommen werden, so daß die Mannschaft während dieser Zeitstrafe nur 5 Spieler im Wasser hat.*

- 6.2.5 Wenn eine Mannschaft absichtlich das Spiel verzögert, kann der Schiedsrichter eine Zeitstrafe von 2 Minuten verhängen, nachdem er der Mannschaft 2 offizielle Verwarnungen erteilt. (Der Spieler, der die letzte Verzögerung verursachte, wird mit der Zeitstrafe bestraft.) Wenn erforderlich kann die Spielzeit verlängert werden.

- 6.2.6 Wenn eine Mannschaft infolge 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 "Unterzahl".*

*Die Regel muß während Strafwürfen beachtet werden.*

### **6.3 Strafwurf**

- 6.3.1 Bei Verstößen gegen die Regeln 5.1.16 - 5.1.19 wird ein Strafwurf durch den Schiedsrichter gegeben.

- 6.3.2 Der Strafwurf wird von einem Spieler vor dem Tor der gegnerischen Mannschaft ausgeführt.

*Die Mannschaften wählen selbst ihre Spieler aus, die die Strafwürfe werfen wollen. Alle anderen Spieler halten sich während des Strafwurfes außerhalb des Spielfeldes auf. Sie dürfen an der Auswechsellinie liegen.*

- 6.3.3 Ein Spieler der Mannschaft, die den Strafwurf zugesprochen bekommen hat, erhält den Ball (Angreifer).

*Der Angreifer soll vom Zentrum des Spielfeldes starten.*

- 6.3.4 Der andere Spieler (Torverteidiger) darf beim Abtauchen nicht mehr als 2 Meter von der Torwand entfernt sein.

*Der Torverteidiger darf kein herausgestellter Spieler sein.*

- 6.3.5 Der Torverteidiger darf den Gegner nicht angreifen, bevor dieser abgetaucht ist.

- 6.3.6 Die Freigabe des Strafwurfes erfolgt durch den Spielleiter.

*Signal wie für Spielbeginn, langer ununterbrochener Ton. Ein Strafwurf wird innerhalb der effektiven Spielzeit ausgeführt und die Spielzeit muß verlängert werden, um ihn zu Ende zu bringen.*

- 6.3.7 Der Angreifer hat nach dem Anpfiff 45 Sekunden Zeit, um ein Tor zu erzielen.

Wenn der Torverteidiger abgetaucht ist, muß er die ganze Zeit über in Reichweite des Tores bleiben.

*Der Torverteidiger darf das Tor nicht für Aktivitäten (Ball holen, Gegner angreifen etc.) verlassen.*

*Wird er vom Angreifer vom Tor gezogen oder geschoben, so muß er zum Tor zurück, wenn er nicht länger festgehalten wird.*

*Der Torverteidiger darf den Angreifer nicht zur Oberfläche bringen. Es muß ersichtlich sein, daß der Ball zur Oberfläche gebracht werden soll.*

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

6.3.8 Angreifer und Torverteidiger dürfen mehrmals auftauchen.

6.3.9 Der Strafwurf ist beendet, wenn

I) der Angreifer ein Tor erzielt hat,

*Das Signal wird wie bei einem erzielten Tor gegeben (siehe 4.4.3).*

II) der Torverteidiger den Ball erringt und über die Wasseroberfläche hält,

*Das Signal wird wie bei einer Spielunterbrechung gegeben (siehe 4.4.3.I).*

III) die 45 Sekunden ohne Tor abgelaufen sind (siehe 4.1.4),

*Signalgebung wie II)*

6.3.10 Wird der Strafwurf durch unkorrektes Verhalten der torverteidigenden Mannschaft unterbrochen, muß ein neuer Strafwurf gegeben werden.

I) Der Spieler der das bewirkt, muß das Wasser sofort verlassen und hat nach Beendigung des Strafwurfes eine 2 Minuten-Strafe anzutreten.

*Die Zeitstrafe (2 Minuten) beginnt, wenn das normale Spiel wieder gestartet wird. Die angreifende Mannschaft darf den Angreifer auswechseln.*

II) Geschieht dies beim Strafwurfwerfen (vgl. Regel 4.2.5.III), muß der Torverteidiger das Wasser sofort verlassen. Er darf weder der nächste Angreifer noch der nächste Verteidiger seines Teams sein.

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

## **6.4 Vorteilsregel**

6.4.1 Wann immer während eines Spieles der Schiedsrichter entscheidet, daß die Regelübertretung den Vorteil nicht beeinträchtigt, in dem sich die im Ballbesitz befindliche Mannschaft zu dieser Zeit befindet, kann das Spiel fortgesetzt werden, als sei der Verstoß nicht geschehen. Dies wird als Vorteilsregel bezeichnet.

6.4.2 Diese Regel ist von den Schiedsrichtern während des gesamten Spieles zu beachten.

## **7. Allgemein**

### **7.1 Organisation**

- 7.1.1 Der ausrichtende Verein oder Verband ist dafür verantwortlich, daß Spielfeld, Tore und Ball den Regeln entsprechen.
- 7.1.2 Der ausrichtende Verein ist für die Versorgung der Schiedsrichter mit Preßlufttauchgeräten verantwortlich.
- 7.1.3 Die Spieler spielen auf eigene Verantwortung.