



Member of Swiss
Olympic Association

SWISS WATERPOLO

Schweizerischer Schwimmverband
Fédération Suisse de Natation
Federazione Svizzera di Nuoto

Reglement 7.5.1 (d)

Die Spielregeln der FINA für Wasserball (RF-WB)

Ausgabe 2009 - 2013

Gültig ab 1. November 2009

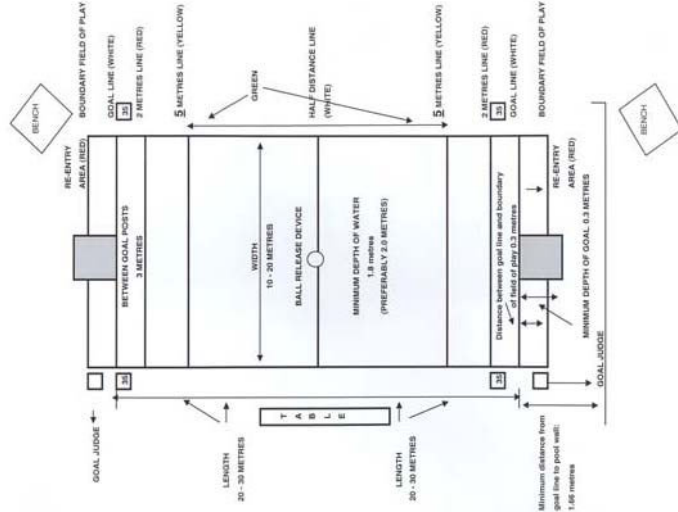
INHALTSVERZEICHNIS

WP 1	Spielfeld und Ausrüstung
WP 2	Tore
WP 3	Ball
WP 4	Kappen
WP 5	Mannschaften und Austauschspieler
WP 6	Kampfgericht
WP 7	Schiedsrichter
WP 8	Torrichter
WP 9	Zeitnehmer
WP 10	Sekretäre
WP 11	Spieldauer
WP 12	Time out
WP 13	Spielbeginn
WP 14	Torgewinn
WP 15	Wiederbeginn nach Torgewinn
WP 16	Torabwurf
WP 17	Eckwurf
WP 18	Schiedsrichtereinwurf
WP 19	Freiwurf
WP 20	Einfache Fehler
WP 21	Ausschluss-Fehler
WP 22	Strafwurf-Fehler (Penalty)
WP 23	Strafwurf-Ausführung
WP 24	Persönliche Fehler
WP 25	Unfall, Verletzung, Krankheit
Anhang A:	Richtlinien für den Einsatz von zwei Schiedsrichtern
Anhang B:	Anzuwendende Zeichen



WP 1 Spielfeld und Ausrüstung

- 1.1 Der veranstaltende Verein oder Verband ist dafür verantwortlich, dass das Spielfeld die richtigen Masse und Markierungen hat und dass alle vorgeschriebenen Einrichtungen und Geräte vorhanden sind.
- 1.2 Die Grösse und Markierungen des Spielfeldes für ein Spiel, welches durch zwei Schiedsrichter geleitet wird, müssen folgendem Diagramm entsprechen:



- 1.3 Bei einem Spiel, welches von einem Schiedsrichter geleitet wird, soll sich dieser auf der gleichen Seite wie das Kampfgericht befinden. Die Torrichter befinden sich auf der gegenüberliegenden Seite.
- 1.4 Für Männerspiele darf der gleichmässige Abstand zwischen den beiden Torlinien nicht weniger als 20 m und nicht mehr als 30 m betragen. Für Damenspiele beträgt der gleichmässige Abstand zwischen den beiden Torlinien nicht weniger als 20 m und nicht mehr als 25 m. Die Breite des Spielfeldes darf nicht weniger als 10 m und nicht mehr als 20 m betragen. Die Spielfeldbegrenzungslinien müssen auf jeder Seite 0,3 m hinter der Torlinie enden.
- 1.5 Für Veranstaltungen der FINA müssen Spielfeldgrösse, Wassertiefe und -Temperatur und Lichtstärke gem. FR 7.2, FR 7.3, FR 7.4 und FR 8.3 entsprechen.

- 1.6 An beiden Seiten des Spielfeldes sind deutlich sichtbare farbige Markierungen anzubringen, um folgende Linien darzustellen:

- a. weiss: Tor- und Mittellinie
- b. rot: 2 m von der Torlinie entfernt
- c. gelb: 5 m von der Torlinie entfernt

Die Seitenlinien des Spielfeldes sollten von der Torlinie bis zu der 2 m Linie rot, von der 2 m zu der 5 m Linie gelb und von der 5 m Linie bis zur Spielfeldmitte grün markiert werden.

- 1.7 In einer Entfernung von 2 m von der Ecke des Spielfeldes, an der gegenüberliegenden Seite des Kampfgerichtes, soll an der Spielfeldbegrenzung eine rote Markierung sein, die den Wiedereintrittsraum markiert.
- 1.8 Für den Schiedsrichter muss neben dem Spielfeld ausreichender Raum vorhanden sein, damit er diesen unbehindert von einem Ende zum anderen abschreiten kann. Für die Torrichter muss ebenso Platz an den Torlinien freigehalten werden.
- 1.9 Für den Sekretär müssen rote, weisse, gelbe und blaue Flaggen, jede 35 cm x 20 cm messend, zur Verfügung stehen.

WP 2 Tore

- 2.1 Zwei Torpfosten und eine Querlatte, stabil gefertigt, rechteckig, mit einer Breite von 7,5 cm und weiss gestrichen, müssen an jedem Spielfeld Ende im gleichen Abstand von den Seitenlinien und mindestens 0,30 m vor dem Ende des Spielfeldes angebracht sein.
- 2.2 Die Innenseiten der Torpfosten müssen 3,00 m voneinander entfernt sein. Falls die Wassertiefe 1,50 m oder mehr beträgt, hat der Abstand der unteren Querlatte 0,90 m zur Wasseroberfläche zu betragen. Sollte die Wassertiefe geringer als 1,50 m sein, so muss die Unterseite der Querlatte 2,40 m über dem Schwimmbadboden liegen.
- 2.3 Die Tornetze müssen schlaff herunter hängen. Sie müssen dauerhaft an Torpfosten und Querlatte so befestigt sein, dass sie den gesamten Torraum umschliessen und mindestens 30 cm freien Raum innerhalb des Torraumes hinter der Torlinie lassen.

WP 3 Ball

- 3.1 Der Ball muss rund, voll aufgepumpt und mit selbst schliessendem Ventili versehen sein. Er muss wasserdicht sein, darf keine äusseren Riemennähte haben und nicht mit Fett oder ähnlicher Substanz imprägniert sein.
- 3.2 Das Ballgewicht darf nicht weniger als 400 g und nicht mehr als 450 g betragen.
- 3.3 Für Männerspiele muss der Luftdruck im Ball 90-97 kPa (Kilo Pascal; dies entspricht einem Luftdruck von 13-14 Pfund pro Quadratzoll) betragen. Der Umfang darf nicht kleiner als 0,68 m und nicht grösser als 0,71 m sein.
- 3.4 Für Frauenspiele muss der Luftdruck im Ball 83-90 kPa (Kilo Pascal; dies entspricht einem Luftdruck von 12-13 Pfund pro Quadratzoll) betragen. Der Umfang darf nicht kleiner als 0,65 m und nicht grösser als 0,67 m sein.

WP 4 Kappen

- 4.1 Die Mannschaften, mit Ausnahme der Torwarte, müssen Kappen tragen, die sich in der Farbe deutlich vom Ball und von der Kappenfarbe der gegnerischen Mannschaft unterscheiden; sie dürfen nicht einfarbig rot sein. Die Torwarte müssen rote Kappen tragen.
Der Schiedsrichter genehmigt die Farben der Kappen und des Balls; er kann verlangen, dass die eine Mannschaft weisse oder blaue Kappen tragen.
Alle Kappen müssen unter dem Kinn zugebunden sein. Verliert ein Spieler während des Spiels seine Kappe, so hat er sie bei der nächsten Spielunterbrechung, bei der seine Mannschaft in Ballbesitz ist, zu ersetzen.
Die Kappen müssen während des gesamten Spiels getragen werden.
Kappen sollten mit verformbarem Ohrschutz ausgestattet sein, welche die gleiche Farbe wie die Mannschaftskappen aufweisen müssen, mit Ausnahme des Torhüters welche rot sein müssen.
4.3 Die Kappen müssen an beiden Seiten mit Nummern von 10 cm Höhe versehen sein. Der Torhüter trägt die Nummer 1, die anderen Kappen die Nummern von 2 bis 13. Der Austauschtorhüter muss eine rote Kappe mit der Nummer 13 tragen. Ein Spieler darf während des Spieles seine Kappennummer nicht wechseln, ausser mit Erlaubnis des Schiedsrichters und mit Anzeige an den Sekretär.
4.4 Bei internationalen Wettkämpfen müssen die Kappen vorne den internationalen 3-Buchstaben-Landescode zeigen; sie dürfen zudem auch die Länderflagge zeigen. Der Landescode muss 4 cm in der Höhe betragen.

WP 5 Mannschaften und Austauschspieler

- 5.1 Jede Mannschaft besteht aus 7 Spielern, von denen einer der Torwart sein muss und die Torwartkappe zu tragen hat, sowie aus nicht mehr als 6 Austauschspielern. Besteht die Mannschaft aus weniger als 7 Spielern, so ist ein Torwart nicht erforderlich.
5.2 Alle nicht am Spiel teilnehmenden Spieler sowie die Trainer und Betreuer - mit Ausnahme des Cheftrainers - müssen von Beginn des Spieles an auf der für diese Mannschaft vorgesehener Bank Platz nehmen. Sie dürfen diese, mit Ausnahme der Pausen zwischen den Spielabschnitten und Time out, nicht verlassen. Dem Coach der angreifenden Mannschaft ist es jederzeit erlaubt bis zur 5 m Linie vorzurücken.
Die Mannschaften haben Seiten und Bänke nur nach der Halbzeit (nach 2 Spielabschnitten) und vor Beginn der zweiten Spielverlängerung zu wechseln. Die Spielerbänke haben sich auf der Seite, die dem Kampfrichter gegenüberliegt, zu befinden.
5.3 Die Mannschaftskapitäne sind Spieler ihrer Mannschaft und für gute Führung und Disziplin ihres Teams verantwortlich.
5.4 Die Spieler müssen undurchsichtige Hosen oder Badehosen mit separatem Slip darunter tragen. Vor Teilnahme an einem Spiel müssen die Spieler alle Gegenstände ablegen, die Verletzungen verursachen könnten.
5.5 Spieler dürfen nicht mit Fett, Öl oder ähnlichen Stoffen eingerieben sein. Wenn der Schiedsrichter vor Spielbeginn den Gebrauch solcher Substanzen feststellt, so muss er ihre sofortige Entfernung anordnen. Der Spielbeginn darf deswegen nicht verzögert werden.

Sollte dieser Verstoß nach Spielbeginn festgestellt werden, muss der betreffende Spieler für das ganze Spiel aus dem Wasser gewiesen werden, und ein Austauschspieler kann sofort aus dem Wiedereintrittsraum hinter der eigenen Torlinie ins Spiel eintreten.

- 5.6 Ein Spieler kann während des gesamten Spiels ausgewechselt werden. Dieser muss das Spielfeld auf dem kürzesten Weg verlassen und sich in den Wiedereintrittsraum hinter der eigenen Torlinie begeben. Der Austauschspieler kann von diesem Wiedereintrittsraum in das Spielfeld eintreten, sobald der austretende Spieler in seinem Wiedereintrittsraum an der Wasseroberfläche eindeutig sichtbar ist.

Falls ein Torhüter unter dieser Regel ausgewechselt wird, so hat der Austauschspieler eine Torhüterkappe zu tragen.

Während der Zeit, in welcher der Schiedsrichter einen Strafwurf verhängt, und während der Ausführung des Strafwurfs, dürfen keine Auswechslungen erfolgen, ausgenommen während eines "Time out".

- 5.7 Ein Austauschspieler kann das Spielfeld an irgendeiner Stelle betreten:

- während der Pausen zwischen den Spielabschnitten, inkl. Verlängerungen;
- nach einem erzielten Torgewinn;
- während eines "Time-out";
- um einen verletzten oder blutenden Spieler zu ersetzen.

- 5.8 Ein Austauschspieler muss bereit sein, ohne Verzögerung einen Spieler zu ersetzen. Ist der Austauschspieler nicht bereit, muss das Spiel ohne ihn fortgeführt werden; er kann aber jederzeit von seinem Wiedereintrittsraum hinter der eigenen Torlinie in das Spiel eintreten.

- 5.9 Ein Torhüter, welcher durch einen Austauschspieler ersetzt wurde, kann, falls er wieder zum Einsatz kommt, in jeder Position eingesetzt werden.

- 5.10 Sollte der Torhüter aus medizinischen Gründen ausgewechselt werden, muss der Schiedsrichter einen sofortigen Ersatz bewilligen, wobei der Austauschspieler die Torhüterkappe tragen muss.

WP 6 Kampfrichter

- 6.1 Für FINA-Wettkämpfe setzt sich das Kampfrichter aus zwei Schiedsrichtern, zwei Torrichtern, Zeitnehmern und Sekretären zusammen, jeder mit folgenden Rechten und Aufgaben. Solche Kampfrichter sollten nach Möglichkeit auch für andere Anlässe gestellt werden, ausgenommen der Fall, wo das Spiel mit zwei Schiedsrichtern, aber keinen Torrichtern geleitet wird. In diesem Falle übernehmen die Schiedsrichter die Aufgaben der Torrichter gemäss Regel WP 8.2.

Anmerkung:

Spiele können je nach Schwierigkeitsgrad von vier bis acht Kampfrichtern wie folgt überwacht werden können:

- Schiedsrichter und Torrichter:
 - Zwei Schiedsrichter und zwei Torrichter;
 - zwei Schiedsrichter und keine Torrichter; oder
 - ein Schiedsrichter und zwei Torrichter.
- Zeitnehmer und Sekretäre:
 - Mit einem Zeitnehmer und einem Sekretär. Der Zeitnehmer hat die Zeit des ununterbrochenen Ballbesizes jeder Mannschaft gemäss Regel WP 20.17 zu stoppen. Der Sekretär hat die genaue Zeit des tatsächlichen Spiels, der "Time out's" und der Pausen zwischen den Spielabschnitten zu stoppen.

Ausserdem hat er den Spielbericht zu führen und alle anderen Aufgaben gemäss Regel WP 10.1 zu erfüllen.

- Mit zwei Zeitnehmern und einem Sekretär: Zeitnehmer Nr.1 hat die genaue Zeit des tatsächlichen Spiels, der "Time out's" und der Pausen zwischen den Spielabschnitten zu stoppen. Zeitnehmer Nr.2 hat die Zeit des ununterbrochenen Ballbesizes jeder Mannschaft gemäss Regel WP 20.17 zu stoppen. Der Sekretär hat den Spielbericht zu führen und alle anderen Aufgaben gemäss Regel WP 10.1 zu erfüllen.
- Mit zwei Zeitnehmern und zwei Sekretären: Zeitnehmer Nr.1 hat die genaue Zeit des tatsächlichen Spiels, der "Time out's" und der Pausen zwischen den Spielabschnitten zu stoppen. Zeitnehmer Nr.2 hat die Zeit des ununterbrochenen Ballbesizes jeder Mannschaft gemäss Regel WP 20.17 zu stoppen. Der Sekretär Nr.1 hat den Spielbericht, wie in Regel WP 10.1 (a) vorgegeben, zu führen. Sekretär Nr.2 hat die Pflichten gemäss Regel WP 10.1 (b), (c) und (d) in Bezug auf regelwidriges Verlassen des Spielfeldes ausgeschlossen. Spieler, falsches Wiedereintreten der Austauschspieler, Ausschluss von Spielern und dritte persönliche Fehler zu achten bzw. solche Verstösse gegen die Regeln anzuzeigen.

WP 7 Schiedsrichter

- 7.1 Die Schiedsrichter haben die uneingeschränkte Kontrolle über das Spiel. Ihre Autorität über die Spieler dauert so lange, wie sie und die Spieler sich im Bereich des Bades aufhalten. Entscheidungen der Schiedsrichter sind endgültig, und ihrer Auslegung der Regeln muss für die Dauer des Spieles Folge geleistet werden. Die Schiedsrichter dürfen aber über festgestellte Tatsachen hinaus keine Vermutungen anstellen, sondern müssen nach besten Kräften das beurteilen, was sie tatsächlich gesehen haben.
- 7.2 Die Schiedsrichter pfeifen Beginn und Wiederbeginn des Spieles an und zeigen Torgewinne, Eckwürfe (ob vom Torrichter angezeigt oder nicht), Schiedsrichtereinwürfe und Regelverstösse an. Sie können ihre Entscheidungen ändern, solange als der Ball nicht wieder im Spiel ist.
- 7.3 Die Schiedsrichter sollen die Anzeige eines Regelverstosses unterlassen, wenn sich dadurch ihrer Meinung nach ein Vorteil für die Mannschaft des schuldigen Spielers ergeben würde.
- Sie sollen einen einfachen Fehler nicht anzeigen, wenn die Möglichkeit, den Ball zu spielen, noch gegeben ist.
- Anmerkung:*
Die Schiedsrichter müssen diese Regel in vollem Umfang anwenden. Sie dürfen z.B. einen einfachen Fehler zugunsten eines Spielers nicht anzeigen, der in Ballbesitz ist und sich auf das gegnerische Tor zu bewegt. Das würde nämlich bedeuten, der schuldigen Mannschaft einen Vorteil zu verschaffen.
- 7.4 In Übereinstimmung mit den entsprechenden Regeln haben die Schiedsrichter das Recht, jeden Spieler aus dem Wasser zu weisen. Weigert sich ein Spieler, das Wasser zu verlassen, muss das Spiel abgebrochen werden.
- 7.5 Die Schiedsrichter können jeden Spieler, Offiziellen oder Zuschauer aus dem Bad weisen, wenn deren Verhalten sie dabei stört, ihren Pflichten ordnungsgemäss und unbefangenen nachzukommen.
- 7.6 Die Schiedsrichter können das Spiel jederzeit abbrechen, wenn nach ihrer Ansicht das Benehmen der Spieler oder Zuschauer oder andere Umstände die einwandfreie Beendigung des Spieles verhindern. Wenn ein Spiel, aus welchen Gründen auch immer, abgebrochen wird, hat der Schiedsrichter die Begründung hierfür der zuständigen Stelle bekanntzugeben.

WP 8 Torrichter

- 8.1 Die Torrichter nehmen ihre Plätze auf der gleichen Seite wie das Kampfgericht ein, jeder in Höhe der Torlinie am Ende des Spielfeldes.
- 8.2 Die Torrichter haben folgende Aufgaben:
- a. mit einem senkrecht ausgestreckten Arm anzuzeigen, wenn die Spieler sich bei Beginn oder Wiederbeginn eines Spielabschnittes ordnungsgemäss auf ihrer eigenen Torlinie befinden;
 - b. mit beiden senkrecht ausgestreckten Armen einen unkorrekten Beginn oder Wiederbeginn anzuzeigen;
 - c. mit einem waagrecht und in die jeweilige Angriffsrichtung zeigenden Arm einen Torabwurf anzuzeigen;
 - d. mit einem waagrecht und in die jeweilige Angriffsrichtung zeigenden Arm einen Eckwurf anzuzeigen;
 - e. mit beiden ausgestreckten und überkreuzten Armen einen Torgewinn anzuzeigen;
 - f. mit beiden senkrecht ausgestreckten Armen einen regelwidrigen Wiedereintritt eines ausgeschlossenen Spielers oder eines Austauschspielers anzuzeigen.
- 8.3 Jeder Torrichter muss über Reservebälle verfügen. Gerät der Spielball ausserhalb des Spielfeldes, muss der betreffende Torrichter einen neuen Ball ins Spielfeld werfen, und zwar zum Torhüter bei Torabwurf, zum nächsten Spieler der angreifenden Mannschaft bei Eckwurf oder nach Anweisung des Schiedsrichters in anderen Fällen.

WP 9 Zeitnehmer

- 9.1 Die Pflichten der Zeitnehmer sind:
- a. die genaue Zeit des tatsächlichen Spieles, der "Time out's" und der Pausen zwischen den Spielabschnitten zu stoppen;
 - b. die Zeit des ununterbrochenen Ballbesizes jeder Mannschaft gemäss Regel WP 20.17 zu stoppen;
 - c. die jeweiligen Zeiten des oder der gemäss den Regeln ausgeschlossenen Spieler, sowie die Wiedereintrittszeiten dieser Spieler oder der betreffenden Austauschspieler, zu notieren;
 - d. die letzte Minute eines Spieles oder der zweiten Verlängerungsperiode hörbar anzuzeigen;
 - e. mit einer Pfeife das Ende der "Time out" zu signalisieren.
- 9.2 Einer der Zeitnehmer hat mit einer schrillen Pfeife (oder einem anderem Signal das aber hörbar und akustisch von der Schiedsrichterpeife unterschieden werden kann) unabhängig vom Schiedsrichter das Ende eines jeden Spielabschnittes anzuzeigen.
- Dieses Signal hat sofortige Wirkung, ausgenommen:
- a. bei gleichzeitigem Pfiff eines Strafstosses durch den Schiedsrichter, wobei der Strafstoss gemäss den Regeln ausgeführt werden muss;
 - b. wenn sich der Ball im Flug befindet und dabei die Torlinie überquert; in diesem Falle ist der Torgewinn zu gewähren.

WP 10 Sekretäre

- 10.1 Die Pflichten der Sekretäre sind:
- den Spielbericht zu führen. Dieser muss die Namen der Spieler, die erzielten Tore, die "Time out", alle schweren Fehler und Strafwürfe sowie die persönlichen Fehler, die gegen einen Spieler angeordnet werden, enthalten.
 - die Zeit der ausgeschlossenen Spieler zu kontrollieren, und durch Heben der mit der Kapfenfarbe übereinstimmenden Flagge die Erlaubnis zum Wiedereintritt zu geben, wenn die Zeit der Strafe abgelaufen ist, ausser wenn der Schiedsrichter das Zeichen zum Wiedereintritt des ausgeschlossenen Spielers oder eines Austauschspielers anordnet, sobald dessen Mannschaft den Ballbesitz wiedererlangt hat. Der Sekretär zeigt den Wiedereintritt des - für einen für Brutalität ausgeschlossenen Spielers - bestimmten Austauschspielers nach 4 Minuten mittels Heben der gelben und der für den ausgeschlossenen Spieler übereinstimmender blauen oder weissen Flagge an.
 - durch die rote Flagge und einen Pfiff jeden regelwidrigen Eintritt, bzw. jedes regelwidrige Verlassen des Spielfeldes eines ausgeschlossenen Spielers oder Austauschspielers, anzuzeigen, vor allem auch nach einem diesbezüglichen Flaggsignal des Torrichters; dadurch wird das Spiel sofort unterbrochen.
 - unverzüglich den gegen einen Spieler verhängten dritten persönlichen Fehler wie folgt anzuzeigen:
 - mit der roten Flagge, wenn der dritte persönliche Fehler ein Ausschluss ist;
 - mit der roten Flagge und einem Pfiff, wenn der dritte persönliche Fehler ein Strafwurffehler ist.

WP 11 Spielzeit

- 11.1 Ein Spiel besteht aus vier Spielabschnitten zu je acht Minuten effektiver Spielzeit. Bei Beginn eines jeden Spielabschnittes beginnt die Zeit erst in dem Augenblick zu laufen, wenn ein Spieler den Ball berührt. Bei allen Signalen für Spielunterbrechungen muss die Uhr so lange angehalten werden, bis der Ball die Hand des Spielers verlassen hat oder der Ball durch einen Spieler nach einem Schiedsrichtereinwurf berührt wurde.
- 11.2 Zwischen dem ersten und zweiten, sowie dem dritten und vierten Spielabschnitt gibt es eine Pause von 2 Minuten. Die Pause zwischen dem zweiten und dritten Spielabschnitt beträgt 5 Minuten. Die Mannschaften, Trainer und Betreuer haben die Seiten vor Beginn des 3. Spielabschnittes und - gegebenenfalls - vor Beginn der zweiten Periode einer Verlängerung zu wechseln.
- 11.3 Steht ein Spiel, für das eine Entscheidung erforderlich ist, am Ende der vollen Spielzeit unentschieden, so beginnt nach einer Pause von 5 Minuten eine Verlängerung. Es müssen dann 2 Spielabschnitte von jeweils 3 Minuten tatsächlicher Spielzeit mit einer zweiminütigen Pause, damit die Mannschaften Seite wechseln können, gespielt werden. Ist nach den zwei Spielabschnitten der Verlängerung das Ergebnis unentschieden, so wird das Resultat mittels Penaltyschiessen ermittelt.
- Anmerkung:
Ist ein Penalty-Schiessen nötig, wird folgendes Verfahren angewendet:
- wenn es zwei Mannschaften betrifft, welche soeben ihr Spiel beendet haben, wird das

Penaltyschiessen sofort anschliessend, mit den gleichen Schiedsrichtern, durchgeführt.

- Ansonsten wird ein nötiges Penaltyschiessen 30 Minuten nach Ende des letzten Spiels der entscheidenden Runde, oder nach der bestmöglichen praktischen Möglichkeit, ausgeführt. Die Schiedsrichter welche zuletzt in dieser Runde im Einsatz waren, sollen für dieses Penaltyschiessen auch eingesetzt werden, falls sie neutral sind.
 - falls zwei (2) Mannschaften dieses Penaltyschiessen durchführen müssen, werden die Coaches der jeweiligen Mannschaften fünf (5) Spieler und den Torhüter bestimmen welche an diesem Penaltyschiessen teilnehmen werden. Der Torhüter kann jederzeit ausgewechselt werden, falls sein Ersatz auf dem Spielrapport aufgeführt ist.
 - die fünf (5) bestimmten Spieler müssen in der Reihenfolge aufgelistet werden, wie sie auch gegen das gegnerische Tor werfen werden. Diese Reihenfolge kann nicht geändert werden.
 - Spieler welche vom Spiel ausgeschlossen wurden, dürfen nicht auf der Liste der zum Penalty antretenden Spieler oder als Ersatztorhüter angeführt werden.
 - falls der Torhüter während dem Penaltyschiessen ausgeschlossen wird, kann einer der 5 aufgelisteten Spieler seinen Platz einnehmen, dies aber ohne Vorrechte der Torhüter. Nach Durchführung des Strafwurfs kann dieser Spieler durch einen anderen Spieler oder Ersatztorhüter ausgewechselt werden. Falls ein Feldspieler während dem Penaltyschiessen ausgeschlossen wird, ist seine Position von der Spielerliste zu streichen und ein Auswechselspieler wird als letzter Werfer neu eingetragen.
 - Die Penaltys werden alternativ an jedem Spielfeldende ausgeführt, falls keine Vorteil- oder Nachteilsituation für eine Mannschaft entsteht. Falls dies der Fall ist, werden die Penaltys auf dem gleichen Spielfeldende ausgeführt. Die werfenden Spieler verbleiben im Wasser bei ihrer eigenen Spielerbank und die Torhüter wechseln die Seiten. Alle nicht beteiligten Spieler sitzen auf ihrer Spielerbank
 - die Erstwerfende Mannschaft wird durch das Los bestimmt.
 - ist das Resultat nach diesen fünf (5) ersten Würfen immer noch unentschieden, werfen dieselben fünf (5) Spieler einer jeden Mannschaft noch einmal abwechselungsweise, bis eine der Mannschaften einen Fehlwurf und die andere ein Tor erzielt.
 - wenn drei (3) oder mehr Mannschaften ein Penaltyschiessen durchzuführen haben, wird jede Mannschaft fünf (5) Penalty, wiederum abwechselungsweise, gegen jede der anderen Mannschaften zu werfen haben. Die Reihenfolge für den ersten Wurf entscheidet das Los.
- 11.4 Jede sichtbare Uhr soll die Zeit in absteigender Art anzeigen (um die noch verbleibende Zeit anzuzeigen).
- 11.5 Falls ein Spiel (oder Teil eines Spieles) wiederholt wird muss, sollen alle Tore, persönliche Fehler und Time-out welche in der zu wiederholenden Zeit passierten, vom Spielprotokoll gestrichen werden. Fehler wie Brutalität, Ausschlüsse für ungebührliches Benehmen sowie alle Ausschlüsse mit einer roten Karte bleiben auf dem Spielprotokoll vermerkt.

WP 12 Time out

12.1 Jede Mannschaft ist während eines Spieles berechtigt zwei "Time-outs" zu verlangen. Ein drittes "Time out" kann zusätzlich zu möglicherweise noch nicht benutzten Time-outs verlangt werden, falls ein Spiel in eine Verlängerung geht. Ein "Time out" dauert 60 Sekunden und kann jederzeit – auch nach einem erzielten Tor - vom Coach der Mannschaft, die in Ballbesitz ist, durch Zuruf "Time out" und Handzeichen mit "T" zum Sekretär oder Schiedsrichter verlangt werden.

Wenn ein "Time out" verlangt wird, müssen Sekretär oder Schiedsrichter das Spiel sofort durch einen Pfiff stoppen und die Spieler haben sich unverzüglich in ihre eigene Spielfeldhälfte zu begeben.

12.2 Das Spiel wird auf oder hinter der Mittellinie, durch Pfiff des Schiedsrichters und Einwerfen des Balles, von der Mannschaft fortgeführt, die in Ballbesitz war. Davon ausgenommen ist, wenn das "Time out" vor der Ausführung eines Strafwurfs oder Eckwurfes verlangt wird. Der Wurf bleibt bestehen;

Anmerkung:

Die den Ballbesitz anzeigende Uhr (30-Sekunden-Regel) wird nach dem Ende des "Time out" nicht zurückgestellt.

12.3 Wenn der Coach der Mannschaft, die in Ballbesitz ist, ein drittes oder zusätzliches "Time out" verlangt ohne dass seine Mannschaft dazu berechtigt ist, muss das Spiel unterbrochen werden, um anschliessend auf der Mittellinie durch einen Spieler der Gegenpartei wieder aufgenommen zu werden.

12.4 Wenn der Coach der Mannschaft, die nicht in Ballbesitz ist, ein "Time out" verlangt, so ist das Spiel zu unterbrechen und der Gegenpartei ein Strafwurf zu gewähren.

12.5 Beim Wiederbeginn nach einem "Time out" können die Spieler jede Position im Spielfeld einnehmen, ausgenommen die Positionen gemäss den Regeln für die Ausführung von Straf- und Eckwürfen.

WP 13 Spielbeginn

13.1 Die auf dem offiziellen Spielplan ersgenannte Mannschaft muss weisse Kappen oder Kappen mit ihren Klubfarben tragen und wird das Spiel auf der linken Seite des Kampfgerichtes beginnen. Die gegnerische Mannschaft wird in blauen oder sich von der Heimmannschaft unterscheidenden Kappen tragend auf der rechten Seite des Kampfgerichtes beginnen.

13.2 Bei Beginn jedes Spielfeldabschnittes müssen sich die Spieler mit ungefähr 1 m Zwischenraum und mindestens 1 m Entfernung von den Torpfosten auf ihrer eigenen Torlinie aufstellen. Mehr als zwei Spieler dürfen sich nicht zwischen den Torpfosten aufhalten. Kein Körperteil eines Spielers darf auf der Wasseroberfläche vor der Torlinie sein.

Anmerkung: *Kein Spieler darf die Torleine nach vorne bewegen und der anschwimmende Spieler darf mit seinen Füssen nicht vom Tor abstossen.*

13.3 Wenn sich die Schiedsrichter über die Spielbereitschaft der Mannschaften vergewissert haben, gibt ein Schiedsrichter durch einen Pfiff das Zeichen zum Beginn des Spiels; unmittelbar danach gibt er den Ball in der Mitte des Spielfeldes frei oder wirft ihn auf der Mittellinie ein.

13.4 Bringt der vom Schiedsrichter eingeworfener Ball für eine Mannschaft einen klaren Vorteil, dann ist das Spiel zu unterbrechen, und es ist ein Schiedsrichtereinwurf auf der Mittellinie zu geben.

WP 14 Torgewinn

14.1 Ein Torgewinn ist erzielt, wenn der Ball in vollem Umfang die Torlinie zwischen den Torpfosten und unterhalb der Querlatte überschritten hat.

14.2 Ein Torgewinn kann von irgendeiner Stelle des Spielfeldes erzielt werden, doch darf der Torhüter die Mittellinie nicht überschreiten und dort den Ball berühren.

14.3 Ein Torgewinn kann mit jedem Teil des Körpers, ausser mit der geballten Faust, erzielt werden.

Ein Torgewinn kann auch durch Druppeln des Balles in den Torraum erzielt werden. Bei Spielbeginn oder Wiederbeginn des Spieles müssen mindestens 2 andere Spieler als der verteidigende Torwart den Ball absichtlich spielen oder berühren, mit Ausnahme bei:

- einem 5 m Strafstoss;
- einem direkt ausgeführten Freiwurf eines Spielers in sein eigenes Tor;
- einem sofort ausgeführten Torabwurf; oder
- einem sofort ausgeführten Freiwurf ausserhalb der 5 m-Linie.

Anmerkung:

Wenn einer Mannschaft ein Freiwurf ausserhalb der 5 m-Linie zuerkannt wurde, kann ein Spieler durch einen sofortigen Wurf von dieser Stelle aus einen Torgewinn erzielen. Wenn der Spieler aber den Ball spielt, kann ein Torgewinn nur erzielt werden, wenn der Ball absichtlich noch von einem anderen Spieler berührt wurde; dabei zählt der verteidigende Torhüter nicht als „anderer Spieler“.

Wenn der Ball näher beim Tor der verteidigenden Mannschaft ist als die Stelle, wo der Fehler begangen wurde, und er durch einen Spieler unverzüglich an diese Stelle zurückgepasst wird, kann der den Freistoss ausführende Spieler durch einen sofortigen Wurf aufs Tor (Direktabnahme) einen Torgewinn erzielen.

Gemäss dieser Regel kann bei einem sofortigen Wurf aufs Tor kein Torgewinn erzielt werden:

- nach einem „Time out“;
- nach einem Torgewinn;
- nach einer Verletzungspause, inkl. Bluten;
- nach dem Ersetzen einer Kappe;
- nach dem Ruf des Schiedsrichters nach dem Ball;
- nachdem der Ball aus dem Spielfeld war;
- nach allen sonstigen Verzögerungen.

14.4 Ein Torgewinn muss zuerkannt werden, falls nach Ablauf der 30-Sekunden-Regel oder nach Ende eines Spielfeldabschnitts der Ball im Fluge ist und ins Tor gelangt.

Anmerkung:

Wenn unter Beachtung dieser Regel der Ball ins Tor gelangt, nachdem er einen Torpfosten, die Querlatte, den Torwart oder einen verteidigenden Spieler getroffen hat und/oder vom Wasser absprängt, muss dies als Torgewinn gewertet werden. Wenn das Ende eines Spielfeldabschnittes angezeigt wurde und der Ball auf dem Weg ins Tor absichtlich von einem angreifenden Spieler gespielt oder berührt wird, darf dies nicht als Torgewinn gewertet werden.

Der Schiedsrichter muss einen Strafwurf verhängen, wenn der Ball in Richtung Tor fliegt und ein verteidigender Spieler oder der Torwart das Tor herunterzieht, oder wenn ein verteidigender Spieler (ausser der Torwart) in seinem eigenen 5 m-Raum den Ball mit zwei Händen oder zwei Armen anhält oder ihn mit der Faust schlägt, um einen Torgewinn zu verhindern. Dabei muss er davon ausgehen, dass der Ball die Torlinie überschritten hätte, wenn dieser Regelverstoß nicht begangen worden wäre.

Wenn der Ball im Flug Richtung Tor auf dem Wasser landet und dann vollständig über die Torlinie treibt, darf der Schiedsrichter dies nur dann als Torgewinn werten, wenn der Ball unmittelbar als Folge des Wurfes über die Torlinie treibt.

WP 15 Wiederbeginn nach Torgewinn

- 15.1 Nachdem ein Torgewinn erzielt worden ist, müssen die Spieler ihre Plätze irgendwo hinter der Mittellinie innerhalb der eigenen Spielhälfte einnehmen. Kein Körperteil eines Spielers darf vor der Mittellinie auf der Wasseroberfläche sichtbar sein. Ist dies der Fall, pfeift ein Schiedsrichter den Wiederbeginn an. Die tatsächliche Spielzeit beginnt, wenn der Ball die Hand eines Spielers der Mannschaft verlässt, die den Torgewinn nicht erzielt hat. Ein regelwidriges Anspiel muss wiederholt werden.

WP 16 Torabwurf

- 16.1 Ein Torabwurf muss gegeben werden:
- wenn der Ball in vollem Umfang die Torlinie, mit Ausnahme des Teiles zwischen den beiden Torposten und unterhalb der Querlatte, überschritten hat, nachdem er zuletzt von irgendeinem Spieler, mit Ausnahme des Torhüters der verteidigenden Mannschaft, berührt wurde;
 - wenn der Ball in vollem Umfang die Torlinie zwischen den Torposten und unterhalb der Querlatte überschreitet, oder von Torposten, Querlatte oder verteidigendem Torwart ins Tor gelenkt wird, direkt aus:
 - einem Freiwurf innerhalb der 5 m-Linie;
 - einem nicht sofort ausgeführten Freiwurf ausserhalb der 5 m-Linie;
 - einem nicht sofort ausgeführtem Torabwurf;
 - einem Eckwurf.

- 16.2 Der Torabwurf muss von irgendeinem Spieler der verteidigenden Mannschaft von einer Stelle innerhalb des 2 m-Raumes ausgeführt werden. Ein nicht nach dieser Regel ausgeführter Torabwurf ist zu wiederholen.

Anmerkung:

Es darf keine ungebührliche Verzögerung bei der Ausführung eines Freiwurfs, eines Torabwurfes oder eines Eckwurfes geben. Die Ausführung hat so zu erfolgen, dass die anderen Spieler beobachten können, wenn der Ball die Hand des Ausführenden verlässt.

Spieler machen oft den Fehler, den Wurf zu verzögern, weil sie die Möglichkeit der Regel 19.4 übersehen, die dem Ausführenden erlaubt, den Ball zu druppeln, ehe er ihn einem andern Spieler zupasst. Wenn der Ausführende im Moment keinen Spieler findet, dem er den Ball zupassen könnte, kann er den Wurf entweder durch Fallenlassen des Balles aus der erhobenen Hand auf die Wasseroberfläche (Bild 1) oder durch Hochwerfen des Balles in die Luft (Bild 2) ausführen, und anschließend daran mit dem Ball schwimmen oder druppeln. In jedem Fall muss der Wurf so erfolgen, dass die anderen Spieler seine Ausführung erkennen können.

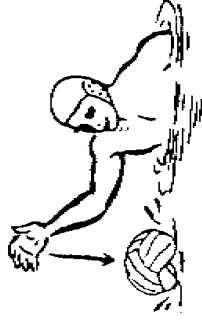


Bild 1



Bild 2

WP 17 Eckwurf

- 17.1 Ein Eckwurf muss gegeben werden, wenn der Ball in vollem Umfang die Torlinie, mit Ausnahme des Teiles zwischen den beiden Torposten und unterhalb der Querlatte, überschritten hat und zuletzt vom Torhüter der verteidigenden Mannschaft berührt wurde, oder falls ein verteidigender Spieler den Ball mit Absicht über die Torlinie wirft.
- 17.2 Der Eckwurf muss von einem Spieler der angreifenden Mannschaft bei der 2 m-Markierung an der Seite wo der Ball die Torlinie überschritten hat, ausgeführt werden. Der Eckwurf ist so schnell wie möglich auszuführen, aber nicht zwingend durch den sich am nächsten befindenden Spieler.
- Anmerkung:
Für die Art der Ausführung siehe Anmerkung zu Regel WP 16.2.
- 17.3 Bei der Ausführung des Eckwurfes darf sich kein Spieler der angreifenden Mannschaft im 2 m-Raum befinden.
- 17.4 Ein Eckwurf, der von einer falschen Position ausgeführt wird oder gespielt wird, bevor die Spieler der angreifenden Mannschaft den 2 m-Raum verlassen haben, ist zu wiederholen.

WP 18 Schiedsrichtereinwurf

- 18.1 Ein Schiedsrichtereinwurf muss gegeben werden, wenn:
- bei Beginn eines Spielabschnittes der Schiedsrichter der Meinung ist, dass der Ball so auf das Wasser gefallen ist, dass eine Mannschaft bevorzugt ist;
 - ein oder mehrere Spieler von beiden Mannschaften im gleichen Augenblick einen einfachen Fehler begehen, so dass der Schiedsrichter nicht entscheiden kann, welcher Spieler diesen zuerst begangen hat;
 - beide Schiedsrichter gleichzeitig beiden Mannschaften einen einfachen Fehler zuerkennen;
 - wenn keine der beiden Mannschaften in Ballbesitz ist und ein oder mehrere Spieler gleichzeitig einen Ausschlussfehler begehen. Der Schiedsrichtereinwurf wird ausgeführt nachdem die fehlerbaren Spieler ausgeschlossen wurden.
 - der Ball ein höher gelegenes Hindernis trifft oder dort festsetzt.
- 18.2 Bei einem Schiedsrichtereinwurf muss ein Schiedsrichter den Ball seitlich der Stelle, wo der Fehler begangen worden ist, so ins Spielfeld einwerfen, dass die Spieler beider Mannschaften die gleiche Möglichkeit haben, den Ball zu erreichen. Ein Schiedsrichtereinwurf, der innerhalb des 2 m-Raumes gepfiffen wird, ist auf der 2 m-Linie auszuführen.
- 18.3 Wenn beim Schiedsrichtereinwurf nach Meinung des Schiedsrichters der Ball so auf das Wasser

gefallen ist, dass ein Vorteil für eine Mannschaft entsteht, so muss er nach dem Ball verlangen und den Schiedsrichtereinwurf wiederholen.

WP 19 Freiwurf

19.1 Ein Freiwurf muss an der Stelle ausgeführt werden, wo der Fehler begangen wurde, ausser wenn:
a. sich der Ball weiter vom Tor der verteidigenden Mannschaft entfernt befindet: Der Freiwurf ist von der Stelle aus zu spielen, wo der Ball sich gerade befindet;

b. der Regelverstoss von einem verteidigenden Spieler innerhalb des 2 m-Raumes begangen wurde: Der Freiwurf ist auf der 2 m-Linie gegenüber der Stelle auszuführen, an welcher der Regelverstoss begangen wurde, oder, wenn der Ball ausserhalb des 2 m-Raumes liegt, von dieser Stelle aus;

c. dies von anderen Regeln verlangt wird.

Ein Freiwurf, der an falscher Stelle ausgeführt wird, ist zu wiederholen.

19.2 Die Zeit, die einem Spieler für die Ausführung eines Freiwurfs zugestanden wird, steht im Ermessen des Schiedsrichters. Die Ausführung muss ohne ungebührliche Verzögerung innerhalb einer angemessenen Frist erfolgen, doch ist es nicht nötig, dass der Freiwurf unverzüglich erfolgt. Es ist aber ein Fehler, wenn ein in günstiger Position stehender Spieler den Freiwurf nicht ausführt.

19.3 Die Mannschaft, welcher der Freiwurf zuerkannt wurde, ist für die Rückgabe des Balles an den Spieler verantwortlich, der den Freiwurf ausübt.

19.4 Der Freiwurf muss so ausgeführt werden, dass andere Spieler sehen können, dass der Ball die Hand des Werfenden verlässt. Es ist erlaubt, den Ball zu druppeln, bevor er einem anderen Spieler zugespielt wird. Der Ball ist im Spiel, sobald er die Hand des ausführenden Spielers verlassen hat.

Anmerkung:

Für die Art der Ausführung der Freiwürfe siehe Anmerkung zu Regel WP 16.2.

WP 20 Einfache Fehler

20.1 Regelverstösse gemäss den Regeln WP 20.2 bis WP 20.16 sind einfache Fehler. Sie müssen mit der Zuerkennung eines Freiwurfs für die gegnerische Mannschaft geahndet werden.

Anmerkung:

Die Schiedsrichter müssen einfache Fehler gemäss den Regeln ahnden, um der angreifenden Mannschaft einen Vorteil zu verschaffen. Die Schiedsrichter müssen jedoch auch die Vorteilsregel WP 7.3 beachten, wenn die angreifende Mannschaft bereits im Vorteil ist.

20.2 Bei Beginn oder Wiederbeginn des Spieles über die Torlinie hinauszuschwimmen, bevor der Schiedsrichter angepöfchen hat. Der Freiwurf ist von der Stelle zu spielen, wo der Ball liegt, oder, falls der Ball noch nicht ins Spielfeld geworfen wurde, von der Mittellinie aus.

20.3 Einem Spieler bei Beginn, Wiederbeginn oder während des Spieles zu helfen.

20.4 Sich an den Torpfosten oder irgendeiner Befestigung des Spielfeldes festzuhalten oder abzustossen, sich während des Spieles oder beim Start eines Viertels an den Seiten oder Enden des Beckens festzuhalten oder abzustossen.

20.5

Am Beckenboden zu stehen und so am Spielablauf teilzunehmen, zu gehen, wenn das Spiel im Gange ist, oder abzustossen, um den Ball zu spielen oder einen Gegner anzugreifen. Diese Regel gilt nicht für den Torhüter, solange er sich im 5 m-Raum aufhält.

20.6

Den Ball unterzutauchen oder unter Wasser zu halten, wenn man angegriffen wird.

Anmerkung:

Ein sich im Besitze des Balles befindender Spieler verstösst auch dann gegen diese Regel, wenn seine den Ball haltende Hand von einem Gegenspieler unter Wasser gedrückt wird (Bild 3), wobei nicht massgebend ist, ob der Ball gegen seinen Willen unter Wasser gedrückt wurde. Entscheidend ist, dass er den Ball im Besitz hatte, als dieser unter Wasser gelangt. Der Fehler besteht darin, dass der Ball zum Zeitpunkt des Angriffes unter Wasser gebracht und gehalten wurde.



Bild 3

Das Unterwassernehmen des Balles ist nicht immer ein Verstoss gegen diese Regel, sondern nur dann, wenn der Spieler angegriffen wird. So ist es z.B. kein Fehler, wenn der Torwart hoch aus dem Wasser springt, um einen Wurf abzufangen, und dann, wenn er zurücksinkt, den Ball für den Bruchteil einer Sekunde unter Wasser zieht. Hingegen verstösst er gegen diese Regel, wenn er bei einem Angriff durch einen Gegenspieler den Ball unter Wasser nimmt. Falls diese Aktion einen wahrscheinlichen Torgewinn verhindert hat, ist sogar ein Strafwurf gemäss Regel WP 22.2 zu geben.

20.7 Mit der geballten Faust nach dem Ball zu schlagen. Diese Regel gilt nicht für den Torhüter in seinem 5 m-Raum.

20.8 Den Ball mit beiden Händen gleichzeitig zu berühren. Diese Regel gilt nicht für den Torhüter in seinem 5 m-Raum.

20.9 Vorsätzlich einen Gegner in seiner freien Bewegung zu behindern, wenn er den Ball nicht hält. Aufschwimmen auf die Schulter, den Rücken und die Beine eines Gegners gilt als "Behindern". "Halten" ist Heben, Tragen oder Berühren des Balles. Drippeln des Balles gilt nicht als "Halten".

Anmerkung:

Bei der Beurteilung durch den Schiedsrichter ist in erster Linie festzustellen, ob der Gegner den Ball hält oder nicht. Wenn er den Ball hält, darf der Angreifer nicht für Behinderung bestraft werden.

Es ist eindeutig, dass der Spieler den Ball "hält", wenn er:

a. ihn hoch über das Wasser hebt (Bild 4);

b. ihn in seiner Hand hält und dazu schwimmt; oder

c. den auf der Wasseroberfläche liegenden Ball in seiner Hand hält oder mit dem Ball in Berührung kommt (Bild 5).



Bild 4



Bild 5

Mit dem Ball schwimmen (drrippeln), wie auf Bild 6 dargestellt, ist nicht als "Halten" zu bezeichnen.



Bild 6

Eine häufige Behinderung ist es, einem Spieler, der mit dem Ball schwimmt, über die Beine zu schwimmen, wodurch sich dessen Geschwindigkeit verringert und sein Beinschlag behindert wird (Bild 7).

Eine andere Behinderung ist es, dem Gegner auf die Schultern zu schwimmen.

Die Behinderung kann aber auch vom Spieler verursacht werden, der in Ballbesitz ist. Das Beispiel auf Bild 8 zeigt einen Spieler, eine Hand auf dem Ball haltend, der versucht, seinen Gegner wegzustossen, um sich für sein eigenes Spiel mehr Raum zu verschaffen.



Bild 7



Bild 8



Bild 9



Bild 10

Bild 9 zeigt einen Spieler, der in Ballbesitz ist, beim Versuch, seinen Gegner zu behindern, indem er ihn mit dem Kopf wegstösst. Mit den Bildern 8 und 9 ist vorsichtig umzugehen, weil jede grobe Bewegung, welche der Spieler, der in Ballbesitz ist, ausführt, als Schlagen oder sogar Brutalität ausgelegt werden kann. Die gezeigten Bilder sind als Behinderungen ausgelegt, ohne Absicht von Brutalität. Es ist auch möglich, dass ein Spieler einen Behinderungsfehler begeht, ohne dass er den Ball hält oder berührt. Bild 10 zeigt einen Spieler, der seinen Gegner absichtlich behindert, indem er den Weg mit seinem Körper oder mit ausgebreiteten Armen verstellt und damit den Zugang zum Ball verunmöglicht. Dieser Verstoß wird am häufigsten an den Seitenbegrenzungen begangen.

20.10 Einen Gegner, der den Ball nicht hält, zu stossen oder sich von ihm abzustossen.

Anmerkung:

Stossen kann auf verschiedene Arten stattfinden, auch mit der Hand (Bild 11) oder mit dem Fuss (Bild 12). Im bebilderten Beispiel ist die Strafe ein Freiwurf.

Die Schiedsrichter haben zwischen Stossen mit dem Fuss oder Treten mit dem Fuss zu unterscheiden, da im zweiten Fall die Strafe eine Herausstellung oder sogar eine Brutalität bedeuten kann. Wenn der Fuss bei Beginn der Bewegung bereits in Kontakt mit dem Gegner ist, kann auf Stossen entschieden werden. Sollte aber die Bewegung ausgeführt werden, bevor ein solcher Kontakt bestand, ist dies generell als Treten mit dem Fuss einzustufen.



Bild 11



Bild 12

20.11 In den gegnerischen 2 m-Raum zu schwimmen, es sei denn, hinter der Linie des Balles. Es ist kein Verstoß gegen die Regeln, wenn ein Spieler den Ball in den 2 m-Raum hineinführt und dann seinem Mitspieler, der sich hinter der Linie befindet (2 m-Linie oder der Linie des Balles in 2 m-Raum), zuspielt, wenn dieser sofort und bevor der ihm zuspielende Spieler den 2 m-Raum verlassen konnte, auf das Tor schießt.

Anmerkung:

Wenn der Spieler, der den Ball erhält, keinen Torgewinn erzielt, muss der den Ball zuspielende Spieler den 2 m-Raum sofort verlassen, um nicht gemäss dieser Regel bestraft zu werden.

20.12 Einen Strafstoß nicht in der vorgeschriebenen Weise auszuführen.

Anmerkung:

Die Ausführung des Strafwurfes wird in Regel WP 23.4 beschrieben.

20.13 Die Ausführung eines Freiwurfes, eines Torabwurfes oder eines Eckwurfes ungebührlich zu verzögern.

Anmerkung:

Siehe Anmerkung zu Regel WP 16.2.

20.14 Als Torhüter die eigene Spielhälfte zu verlassen oder dort den Ball zu berühren.

20.15 Den Ball zuletzt zu berühren der seitlich aus dem Spielfeld ins Aus geht (auch wenn der Ball vom Spielfeldrand und über den Wasserspiegel wieder ins Spielfeld zurückspringt) mit der Ausnahme

dass, wenn ein Spieler der Verteidigung einen Schuss abblockt und dadurch der Ball ins Seiten Aus geht, die verteidigende Mannschaft einen Freiwurf erhält.

20.16 Den Ball länger als 30 Sekunden reiner Spielzeit innerhalb der eigenen Mannschaft zu behalten, ohne auf das gegnerische Tor zu werfen. Der die Ballbesitzzeit kontrollierende Zeitnehmer hat die Uhr wieder auf Null zu stellen, wenn:

- a. der Ball die Hand des Spielers, welcher auf das Tor wirft, verlässt. Falls der Ball vom Torpfosten, von der Querlatte oder vom Torwart zurückprallt, ist mit der Nullstellung der Uhr so lange zu warten, bis der Ball im Besitz einer Mannschaft ist;
- b. der Ball in den Besitz der gegnerischen Mannschaft kommt. "Ballbesitz" liegt dann nicht vor, wenn der Ball im Flug von einem gegnerischen Spieler berührt wird;
- c. der Ball nach einem Ausschuss, Strafwurf, Torabwurf, Eckwurf oder Schiedsrichtereinwurf wieder ins Spiel gebracht wird.

Die sichtbaren Uhren haben die Zeit abnehmend anzuzeigen (Anzeige der noch übrigbleibenden Zeit für Ballbesitz).

Anmerkung:

Der Zeitnehmer und die Schiedsrichter müssen entscheiden, ob der Ball auf das Tor geworfen wurde oder nicht; die endgültige Entscheidung liegt bei den Schiedsrichtern.

WP 21 Ausschluss-Fehler

21.1 Regelverstösse gemäss Regel WP 21.4 bis 21.16 sind Ausschlussfehler. Diese (ausser die durch das Reglement gewährten Ausnahmen) müssen mit einem Freiwurf für die gegnerische Mannschaft und einem Ausschluss des fehlbaren Spielers geahndet werden.

21.2 Der ausgeschlossene Spieler hat sich, ohne das Wasser zu verlassen, in den Wiedereintrittsraum hinter seiner Torlinie zu begeben. Ein Spieler, welcher ohne Aufforderung das Wasser verlässt (ausser nach Eintritt eines Austauschspielers), muss gemäss Regel WP 21.10 (Missachtung der Anordnung eines Kampfrichters) bestraft werden.

Anmerkung:

Ein ausgeschlossener Spieler (auch ein gemäss den Regeln für die Dauer des Spieles ausgeschlossener Spieler) muss im Wasser bleiben und sich unverzüglich zum Wiedereintrittsraum hinter der eigenen Torlinie begeben, ohne in das Spiel einzugreifen (beinhaltet auch unter Wasser schwimmen). Er kann das Spielfeld an irgendeinem Punkt verlassen und von dort aus zu seinem Wiedereintrittsraum schwimmen ohne die Spielfeldbegrenzung zu berühren.

Sobald der Spieler seinen Wiedereintrittsraum erreicht hat, muss er über der Wasseroberfläche sichtbar sein, bevor er (oder ein Austauschspieler) gemäss den Regeln wieder eintreten kann. Der ausgeschlossene Spieler muss nicht in seinem Wiedereintrittsraum auf das Kommen eines vorgeseheneren Austauschspielers warten.

21.3 Der ausgeschlossene Spieler oder ein Austauschspieler darf frühestens nach folgenden Aktionen aus dem Wiedereintrittsraum hinter der eigenen Torlinie ins Spielfeld eintreten:

- a. nach 20 Sekunden reiner Spielzeit, vorausgesetzt, der ausgeschlossene Spieler habe seinen Wiedereintrittsraum hinter der eigenen Torlinie entsprechend den Regeln erreicht; in diesem Moment hat der Sekretär die Erlaubnis zum Wiedereintritt ins Spielfeld durch Hochheben der Flagge anzuzeigen;
- b. nachdem ein Tor erzielt wurde;
- c. wenn die Mannschaft des ausgeschlossenen Spielers in der reinen Spielzeit in Ballbesitz

kommt (d.h. wenn sie die Kontrolle über den Ball hat); in diesem Moment hat der Defensiv-Schiedsrichter die Erlaubnis zum Wiedereintritt ins Spielfeld durch Handbewegung anzuzeigen; d. wenn das Spiel von einem Spieler der Mannschaft des ausgeschlossenen Spielers nach einem Unterbruch wieder begonnen wird; in diesem Moment hat der Defensiv-Schiedsrichter die Erlaubnis zum Wiedereintritt ins Spielfeld durch Handbewegung anzuzeigen.

Voraussetzungen für den Wiedereintritt des ausgeschlossenen Spielers oder eines Austausch-Spielers aus dem Wiedereintrittsraum hinter der eigenen Torlinie ins Spielfeld sind, dass:

- a. der Spieler vom Sekretär oder Schiedsrichter ein Zeichen erhält;
- b. der Spieler nicht springt oder sich vom Rand oder der Spielfeldbegrenzung abstösst;
- c. der Spieler die Torlinie nicht beeinflusst.
- d. Ein Austauschspieler darf einen ausgeschlossenen Spieler nicht ersetzen solange der ausgeschlossene Spieler nicht den Wiedereintrittsraum hinter seiner eigenen Torlinie erreicht hat, ausgenommen während den Viertelpausen, nach einem Tor oder während eines Time-outs.
- e. Nach einem Torerfolg darf der ausgeschlossene Spieler oder Austauschspieler von irgend-einer Stelle des Spielfeldes eintreten

Diese Bestimmungen beziehen sich auch auf den Wiedereintritt eines Austauschspielers, wenn der ausgeschlossene Spieler drei persönliche Fehler erhalten hat oder gemäss den Regeln für den Rest der Spielzeit ausgeschlossen wurde.

Anmerkung:

Einem Austauschspieler soll weder vom Schiedsrichter noch vom Sekretär nach Ablauf der 20-Sekunden-Ausschlusszeit ein Wiedereintritt gestattet werden, solange der ausgeschlossene Spieler seinen Wiedereintrittsraum hinter seiner eigenen Torlinie nicht erreicht hat. Dies gilt auch für den Wiedereintritt eines Austauschspielers, der einen für den Rest des Spieles ausgeschlossenen Spieler ersetzt. Wenn sich der ausgeschlossene Spieler nicht zu seinem Wiedereintrittsraum hinter der eigenen Torlinie begibt, darf der Austauschspieler nur nach einem Torgewinn, Ende eines Spielabschnittes oder Time out eintreten.

Die Verantwortung für das Handzeichen für den Wiedereintritt eines ausgeschlossenen Spielers oder eines Austauschspielers liegt beim Defensiv-Schiedsrichter; doch auch der Angriffs-Schiedsrichter kann bei Bedarf das Handzeichen geben. Jedenfalls ist das Handzeichen des einen oder des anderen Schiedsrichters gültig. Hat ein Schiedsrichter betreffend regelwidrigen Wiedereintritt Zweifel oder gibt der Torrichter ein diesbezügliches Zeichen, so hat er sich zuerst zu überzeugen, dass der andere Schiedsrichter nicht das Zeichen zum Wiedereintritt ins Spielfeld gegeben hat.

Bevor der Defensiv-Schiedsrichter das Handzeichen für den Wiedereintritt eines ausgeschlossenen Spielers oder eines Austauschspielers gibt, hat er sich zu versichern, dass der Angriffs-Schiedsrichter nicht gleichzeitig pfeift, um der gegnerischen Mannschaft den Ballbesitz zu ermöglichen.

Der Ballbesitzwechsel tritt nicht durch das Ende eines Spielabschnittes ein; ein ausgeschlossener Spieler oder Austauschspieler ist spielberechtigt, falls seine Mannschaft bei Beginn des nächsten Spielabschnittes beim Anschwimmen in Ballbesitz kommt. Falls ein Spieler ausgeschlossen wird, nachdem das Ende eines Spielabschnittes signalisiert wurde, haben sich die Schiedsrichter und der Sekretär vor dem nächsten Anpfiff zu versichern, dass die Mannschaften die korrekte Anzahl von Spielern aufweist.

21.4 Für einen Spieler während des Spieles das Wasser zu verlassen oder auf der Treppe oder neben dem Spielfeld zu sitzen oder zu stehen, ausgenommen bei Unfall, Verletzung, Krankheit oder mit Erlaubnis des Schiedsrichters.

21.5 Die Ausführung eines Freiwurfs, Torabwurfes oder Eckwurfes zu stören, einschliesslich:
 a. den Ball absichtlich wegzuworfen oder den Ball nicht freizugeben, in der Absicht, den normalen Spielablauf zu verhindern;

b. zu versuchen, den Ball zu spielen, ehe er die Hand des Werfenden verlassen hat.

Anmerkung:

Ein Spieler soll gemäss dieser Regel nicht bestraft werden, falls er den Pfiff nicht hört, weil er unter Wasser ist. Die Schiedsrichter müssen entscheiden, ob der Spieler vorsätzlich gehandelt hat.

Ein Freiwurf kann auch indirekt gestört werden, wenn der Ball, der dem Spieler, der den Wurf ausführen soll, zugeworfen wird, von einem anderen Spieler berührt, abgelenkt oder gespielt wird oder aber indem die Ausführung des Wurfs durch Verstellen der Wurfrichtung (Bild 13) oder durch Störung der Bewegung des Werfenden (Bild 14) beeinträchtigt wird. Für Stören eines Strafwurfs siehe auch Regel WP 21.16.



Bild 13



Bild 14

21.6 Der Versuch einen Pass oder einen Wurf mit beiden Händen ausserhalb der 5 m Linie abzublocken

21.7 Absichtlich dem Gegner ins Gesicht zu spritzen.



Bild 15

Anmerkung:

Spritzen wird häufig als unkorrekte taktische Massnahme benutzt, aber meistens nur geahndet, wenn der Fehler offensichtlich von sich gegenüberstehenden Spieler begangen wird (Bild 15).

Allerdings geschieht es oft, dass der Gegner während des Schwimmens mit seinem Arm einen Wasservorhang in der Form macht, als ob der Arm zufällig die Wasseroberfläche berühren würde. Somit wird der Versuch unternommen, die Sicht des Spielers, der den Ball hält, gerade aufs Tor schiesst oder abspielen will, zu behindern.

Die Strafe für absichtliches Spritzen ist ein Ausschluss oder, falls sich der Gegner im 5 m-Raum befindet und versucht, aufs Tor zu werfen, ein Strafwurf gemäss Regel WP 22.2. Für den Entscheid, ob es sich um einen Ausschluss oder um einen Strafwurf handelt, ist nur die Position und die Aktion des angreifenden Spielers massgebend. Es spielt keine Rolle, ob sich der die Regel verletzende Spieler ausserhalb oder innerhalb des 5 m-Raumes befindet.

21.8 Einen Gegner, der den Ball nicht hält, festzuhalten, unterzutauchen oder zurückzuziehen. Halten des Balles bedeutet Heben, Tragen oder Berühren, nicht aber Drippeln des Balles.

Anmerkung:

Die korrekte Interpretation dieser Regel ist von grösster Bedeutung für das äussere Bild des Spieles und das Erzielen eines richtigen und fairen Resultates. Die Formulierung der Regel ist klar und kann nur in einer Weise ausgelegt werden: Halten (Bild 16), Untertauchen (Bild 17) oder Zurückziehen (Bild 18) eines Gegners, der den Ball nicht hält, ist ein Ausschlussfehler. Es ist notwendig, dass die Schiedsrichter diese Regel korrekt und ohne persönliche Ansichten anwenden, um zu garantieren, dass die Grenzen zu "rohem Spiel" nicht überschritten werden. Auch müssen die Schiedsrichter beachten, dass eine Verletzung von Regel WP 21.8 im 5 m-Raum, in der Absicht, einen wahrscheinlichen Torgewinn zu verhindern, die Verhängung eines Strafwurfs nach sich zieht.



Bild 16

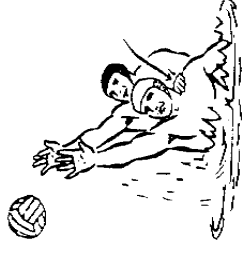


Bild 17



Bild 18

21.9 Einen Gegner zu treten oder zu schlagen oder Bewegungen auszuführen, die diese Absicht erkennen lassen.

Anmerkung:

Der Regelverstoß von Treten und Schlagen kann in verschiedener Form erfolgen und kann ebenso von einem Spieler, der in Ballbesitz ist, als auch von seinem Gegner begangen werden. Aus diesem Grund ist nicht der Besitz des Balles, sondern die Tatsache des Tretens oder Schlagens von entscheidender Bedeutung. Dies muss als Verstoß angesehen werden, auch wenn es nur aus einer unangebrachten Bewegung mit der Absicht zum Treten oder Schlagen besteht, ohne dass der Gegner wirklich getreten oder geschlagen worden ist.

Einer der ernstesten Verstöße dieser Art ist das Rückschlagen mit einem Ellbogen (Bild 19), was oft schwere Verletzungen zur Folge hat. Es ist weiterhin ein schwerwiegender Fehler, wenn der Spieler mit seinem Kopf absichtlich gegen das Gesicht des sich knapp hinter ihm befindenden Gegners stösst, indem er seinen Kopf absichtlich zurück schwingt. In diesen Fällen ist der Schiedsrichter berechtigt, den Verstoß anstelle dieser Regel gemäss Regel WP 21.11 (Brutalität) zu ahnden.



Bild 19

21.10 Sich ungebührlich zu benehmen, dies beinhaltet den Gebrauch von nichtakzeptablen Schimpfwörtern, aggressives oder ständiges Foulspiel, dem Schiedsrichter oder Funktionär den Gehorsam verweigern oder Missachtung zu zeigen, ein Benehmen gegen den Sinn der Regeln, oder das Spiel in Misskredit zu bringen. Der betreffende Spieler muss für den Rest des Spieles ausgeschlossen werden, mit der Möglichkeit der frühesten Auswechslung gemäss Regel WP 21.3. und muss das Spielfeldareal verlassen.

Anmerkung:

Falls ein Spieler ein Vergehen gem. dieser Regel in einer Pause zwischen den Spielabschnitten, während eines Time out, oder nach einem erzielten Torgewinn begeht, ist der Spieler für den Rest des Spieles auszuschliessen und ein Austauschspieler kann sofort und vor dem Wiederbeginn eintreten da alle diese Situationen als Spielunterbruch zählen. Das Spiel wird in der üblichen Weise begonnen.

21.11 Eine Brutalität zu begehen (inbegriffen Spielen in einer gewalttätigen Art, Treten, Schlagen oder der Versuch zu treten oder zu schlagen, in böswilliger Absicht) gegen einen Gegner oder Offiziellen während des Spieles, während allen Spielunterbrüchen, Time-outs, nach einem erzieltem Tor oder während den Pausen zwischen den Spielabschnitten.

Sollte dies während des Spieles erfolgen muss der betreffende Spieler für den Rest des Spieles ausgeschlossen werden und muss das Spielfeldareal verlassen; ein Strafwurf wird der gegnerischen Mannschaft gewährt. Der ausgeschlossene Spieler kann nach vier (4) Minuten effektiver Spielzeit ersetzt werden.

Falls die Brutalität während eines Spielunterbruchs, Time out, nach einem erzieltem Tor oder der Pause zwischen den Spielabschnitten begangen wird, muss der betreffende Spieler für den Rest des Spieles ausgeschlossen werden und muss das Spielfeldareal verlassen. Kein Strafwurf muss ausgesprochen werden. Der ausgeschlossene Spieler kann nach vier (4) Minuten effektiver Spielzeit ersetzt werden. Das Spiel wird in der üblichen Weise begonnen.

Wenn der/die Schiedsrichter während des Spieles gleichzeitig eine Brutalität oder Vergehen von Spielen in einer gewalttätigen Art für Spieler einer jeden Mannschaft anzeigt, werden beide Spieler für den Rest des Spieles ausgeschlossen mit Ersatzmöglichkeit nach vier Minuten effektiver Spielzeit. Die Mannschaft welche in diesem Zeitpunkt in Ballbesitz war, wird zuerst den Strafwurf ausführen. Die andere Mannschaft wird anschliessend den ihr zustehenden Strafwurf ausführen. Nach dem zweiten Strafwurf wird die Mannschaft welche in Ballbesitz war das Spiel mit einem Freiwurf auf oder hinter der Mittellinie wiederbeginnen.

21.12 Wenn gleichzeitig gegen Spieler einer jeden Mannschaft während der Spieles einen Ausschluss angezeigt wird, sollen beide Spieler für 20 Sekunden ausgeschlossen werden. Die Uhr der 30 Sekundenanzeige wird zurückgestellt und das Spiel wird mit einem Freiwurf für die Mannschaft die zuletzt in Ballbesitz war wieder begonnen.

Anmerkung:

Beiden gem. dieser Regel ausgeschlossenen Spieler ist ein Wiedereintritt gem. der in WP 21.3 beschriebenen Möglichkeiten, oder beim nächsten Ballwechsel, zu erlauben.

Wenn zwei Spieler gemäss dieser Regel ausgeschlossen wurden und zum Wiedereintritt berechtigt sind soll der Defensiv-Schiedsrichter den Spielern das Handzeichen für das Wiedereintreten geben sobald der Spieler dazu bereit ist. Der Schiedsrichter muss nicht warten bis beide Spieler bereit sind.

21.13 Für einen ausgeschlossenen Spieler oder einen Austauschspieler regelwidrig in das Spiel einzutreten, insbesondere:

- a. ohne ein Zeichen des Sekretärs oder des Schiedsrichters erhalten zu haben;
- b. von einem anderen Platz als seinem Wiedereintrittsraum einzutreten, es sei denn, die Regeln erlauben eine sofortige Auswechslung;
- c. durch Springen oder Abstossen von der Mauer oder Seite des Spielfeldes;
- d. durch Berührung der Torbefestigung.

Wird dieser Regelverstoß von der sich nicht in Ballbesitz befindender Mannschaft begangen, so ist der Schuldige auszuschliessen und ein Strafwurf dem Gegner anzuerkennen. Dieser Spieler erhält nur einen persönlichen Fehler, der Sekretär notiert dies auf dem Spielprotokoll als Ausschluss Strafwurf.

Erfolgt dieser Regelverstoß von der sich in Ballbesitz befindender Mannschaft, ist der schuldige Spieler auszuschliessen und dem Gegner wird ein Freiwurf zuerkannt.

21.14 Die Ausführung eines Strafwurfes zu stören. Der Schuldige muss für den Rest des Spieles mit Ersatz gemäss Regel WP 21.3 ausgeschlossen werden. Der angeordnete Strafwurf bleibt aber bestehen oder muss wiederholt werden.

Anmerkung:

Die meist verteilte Form der Störung eines Strafwurfes ist die, im Moment des Wurfes nach dem werfenden Spieler zu treten. Für den Schiedsrichter ist es unerlässlich, sich zu versichern, dass alle Spieler mindestens 2 m Abstand zum Werfer einhalten, damit solche Verstösse nicht vorkommen können. Der Schiedsrichter muss der verteidigenden Mannschaft das Vorrecht zur Einnahme ihrer Aufstellung geben.

21.15 Für den verteidigenden Torwart, trotz Ermahnung durch den Schiedsrichter, seine Position auf der Torlinie nicht korrekt einzunehmen. Ein anderer Spieler seiner Mannschaft muss seinen Platz einzunehmen. Die Vorrechte und Einschränkungen der Torwarte sind für ihn jedoch nicht gültig.

21.16 Bei Abschluss eines Spielers beginnt die Ausschlusszeit unmittelbar nachdem der Ball die Hand des Spielers der den Freiwurf ausübt verlassen hat, oder wenn der Ball nach einem Schiedsrichtereinwurf von einem Spieler berührt worden ist.

21.17 Wenn ein ausgeschlossener Spieler absichtlich ins Spiel eingreift oder auf die Ausrichtung der Torlinie einwirkt muss der gegnerischen Mannschaft ein Strafwurf zuerkannt werden und ein weiterer persönlicher Fehler gegen den ausgeschlossenen Spieler auszusprechen. Wenn der ausgeschlossene Spieler nicht sofort das Spielfeld zu verlassen beginnt, kann der Schiedsrichter dies als vorsätzliches Eingreifen (Stören) gemäss dieser Regel auslegen.

21.18 Während einer Spielverlängerung läuft die Ausschlusszeit eines Spielers weiter. Die während der normalen Spielzeit verhängten persönlichen Fehler werden in die Spielverlängerung übertragen, und es darf kein Spieler an der Spielverlängerung teilnehmen, der gemäss den Regeln für den Rest des Spieles ausgeschlossen wurde.

WP 22 Strafwurf-Fehler (Penalty)

- 22.1 Regelverstösse gemäss Regel WP 22.2 bis Regel WP 22.7 sind Strafwurf-Fehler, welche mit einem Strafwurf (Penalty) für die gegnerische Mannschaft zu ahnden sind.
- 22.2 Für einen verteidigenden Spieler in seinem 5 m-Raum einen Fehler zu begehen, ohne den wahrscheinlich einen Torgewinn hätte erzielt werden können.
- Anmerkung:*
Zusätzlich zu den anderen Verstössen welche einen voraussichtlichen Torgewinn verhindert ist im Rahmen dieser Regel ein Verstoß:
- für einen Torwart oder einen verteidigenden Spieler am Torgehäuse zu ziehen oder das Tor in irgendeiner Weise zu verschieben (Bild 20);
 - für einen verteidigenden Spieler zu versuchen einen Pass oder Torwurf mit beiden Händen abzublocken (Bild 21);
 - für einen verteidigenden Spieler den Ball mit der geschlossenen Faust zu spielen (Bild 22)
 - für einen Torwart oder jeden anderen verteidigenden Spieler den Ball unter Wasser zu halten wenn er angegriffen wird.

Es ist wichtig zu erwähnen, dass obenstehende Fouls sowie andere Verstösse wie Halten, Untertauchen, Zurückziehen, Behindern, usw., welche normalerweise mit einem Freiwurf (und Ausschluss, falls nötig) geahndet werden, zwingend zu einem Strafwurf führen, wenn sie im 5 m-Raum von einem verteidigenden Spieler begangen werden und ohne diesen Fehler voraussichtlich ein Tor erzielt worden wäre.

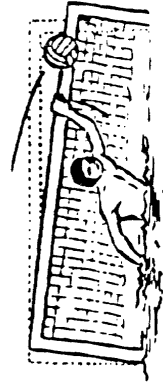


Bild 20



Bild 21



Bild 22

- 22.3 Für einen verteidigenden Spieler in seinem 5 m-Raum einen Gegner zu treten oder zu schlagen oder einen Akt von Brutalität zu begehen. Im Falle von Brutalität muss der Spieler zusätzlich zu der Verhängung des Strafwurfes für den Rest des Spieles ausgeschlossen werden und ein Ersatzspieler darf das Spielfeld nach vier (4) Minuten effektiver Spielzeit wieder betreten.
- 22.4 Für einen ausgeschlossenen Spieler absichtlich ins Spiel einzugreifen oder die Torlinie zu betühren.
- 22.5 Für einen Torwart oder jeden anderen verteidigenden Spieler das Tor vollständig herunterzuziehen, in der Absicht, einen wahrscheinlichen Torgewinn zu verhindern. Der betreffende Spieler muss für den Rest des Spieles mit Ersatz bei erster Gelegenheit gemäss

Regel WP 21.3 ausgeschlossen werden.

- 22.6 Für einen zu dieser Zeit nicht spielberechtigten Spieler oder Austauschspieler das Spielfeld zu betreten. Er muss für den Rest des Spieles mit Ersatz ausgeschlossen werden, mit frühester Ersatzmöglichkeit gemäss Regel WP 21.3.
- 22.7 Für den Coach der Mannschaft die nicht in Ballbesitz ist ein "Time out" zu verlangen, oder für einen Offiziellen eine Aktion zu begehen um ein wahrscheinliches Tor zu verhindern. Für diese Verstösse werden keine persönlichen Fehler angerechnet.
- 22.8 Falls in der letzten Spielminute ein Strafwurf einer Mannschaft zugesprochen wird, kann dessen Coach wählen ob er den Ballbesitz behalten möchte und ein Freiwurf ist ihm zu gewähren. Der 30^{te} Zeitnehmer stellt in diesem Falle die Uhr auf 0 zurück.

Anmerkung:

Der Coach muss klar und unverzüglich signalisieren, dass er gemäss dieser Regel in Ballbesitz bleiben möchte.

WP 23 Strafwurf-Ausführung

- 23.1 Ein Strafwurf kann von jedem Spieler der Mannschaft, der er zuerkannt wurde, ausgeführt werden, mit Ausnahme des Torwartes. Der ausführende Spieler darf hierzu jeden Punkt auf der gegnerischen 5 m-Linie wählen.
- 23.2 Alle Spieler müssen den 5 m-Raum verlassen und sich mindestens 2 m von dem den Strafwurf ausführenden Spieler entfernt aufhalten. Auf jeder Seite des ausführenden Spielers hat ein Spieler der verteidigenden Mannschaft das Vorrecht, Aufstellung zu nehmen. Der verteidigende Torwart muss sich so zwischen den Torpfosten befinden, dass sich kein Teil seines Körpers vor der Torlinie an der Wasseroberfläche befindet. Ist der Torwart aus dem Wasser, so kann ein anderer Spieler seinen Platz einnehmen, jedoch ohne seine Sonderrechte und Einschränkungen.
- 23.3 Sobald der den Strafwurf kontrollierende Schiedsrichter mit den Positionen der Spieler einverstanden ist, signalisiert er die Ausführung desselben mit Pfiff und gleichzeitigem Senken seines Armes von der Vertikalen in die Horizontale.

Anmerkung:

Das gleichzeitige Senken seines Armes mit dem Pfeifsignal ermöglicht es, den Wurf unter allen Bedingungen, sogar im Lärm der Zuschauer, ordnungsgemäss auszuführen. Wenn der Arm hochgehoben wird, konzentriert sich der Spieler, der den Wurf ausführt, da er weiss, dass der Pfiff unmittelbar folgen wird.

23.4 Der den Strafwurf ausführende Spieler muss in Ballbesitz sein und den Ball in einer ununterbrochenen Bewegung sofort in Richtung des Tores werfen. Der Spieler kann den Strafwurf mit Heben des Balles vom Wasser (Bild 23) oder mit dem Ball in der erhobenen Hand (Bild 24) beginnen.



Bild 23



Bild 24

Es ist auch erlaubt, den Ball in Bezug auf die Torrichtung nach rückwärts aufzunehmen, um den Wurf vorzubereiten, unter der Bedingung, dass die Bewegung nicht unterbrochen wird, bevor der Ball die Hand des Wurfers verlassen hat.

Anmerkung:

Nichts in den Regeln untersagt es einem Spieler, den Strafwurf mit dem Rücken zum Tor auszuführen, während er eine halbe oder ganze Drehung ausführt.

23.5 Wenn der Ball vom Torpfosten, von der Querlatte oder vom Torwart zurückprallt, bleibt er im Spiel, und es nicht notwendig, dass ein anderer Spieler ihn berührt, bevor ein Torgewinn erzielt werden kann.

23.6 Wenn genau gleichzeitig mit dem Schiedsrichterpfiff zur Verhängung eines Strafwurfes der Zeitnehmer das Ende eines Spielabschnittes abpfeift, so müssen alle Spieler, mit Ausnahme des Torwarts und des Spielers, der den Strafwurf ausführt, das Wasser verlassen, bevor der Strafwurf ausgeführt wird. In dieser Situation ist der Ball sofort verloren, falls er vom Torpfosten, von der Querlatte oder vom Torwart zurückprallt.

WP 24 Persönliche Fehler

24.1 Ein persönlicher Fehler muss jedem Spieler angerechnet werden, der einen Ausschlussfehler oder einen Strafwurffehler verursacht. Der Schiedsrichter muss die Kappenummer des fehlbaren Spielers dem Sekretär anzeigen.

24.2 Nach Erhalt des dritten persönlichen Fehlers muss der Spieler für den Rest des Spieles, mit Ersatzmöglichkeit gemäss Regel WP 21.3, ausgeschlossen werden. Wenn dieser dritte persönliche Fehler ein Strafwurffehler ist, muss sofort ein Austauschspieler eintreten.

WP 25 Unfall, Verletzung und Krankheit

25.1 Ein Spieler darf das Wasser während des Spieles nur bei Unfall, Verletzung, Krankheit oder mit Erlaubnis des Schiedsrichters verlassen und auf dem Boden oder auf der Seite des Beckens stehen oder sitzen. Ein Spieler, der entsprechend den Regeln das Wasser verlassen hat, kann bei einer Spielunterbrechung, mit Erlaubnis des Schiedsrichters, vom Wiedereintrittsraum hinter der eigenen Torlinie ins Spielfeld zurückkehren.

25.2 Blutet ein Spieler, so hat ihn der Schiedsrichter sofort aus dem Wasser zu weisen. Ein

Austauschspieler kann sofort eintreten, und das Spiel muss ohne Unterbrechung fortgesetzt werden. Ist die Blutung gestoppt, kann der Spieler als normaler Austauschspieler wieder am Spiel teilnehmen.

25.3 Bei Unfall, Verletzung oder Krankheit, abweichend von Bluten, darf der Schiedsrichter nach seinem Ermessen das Spiel für längstens drei Minuten unterbrechen, wobei er dem Zeitnehmer den Beginn der Unterbrechungszeit anzuzeigen hat.

25.4 Wird das Spiel wegen Unfall, Krankheit, Bluten oder anderen unvorhersehbaren Umständen unterbrochen, so hat die Mannschaft, die sich zu diesem Zeitpunkt in Ballbesitz befand, das Spiel an der Stelle des Unterbruchs mit einem Freiwurf wieder aufzunehmen.

25.5 Mit Ausnahme der unter Regel WP 25.2 (Bluten) angeführten Gründe kann ein durch einen Austauschspieler ersetzter Spieler nicht mehr am Spiel teilnehmen.

Dieses Reglement ist per 1. November 2009 gültig und enthält die Änderungen des FINA Congress in Rom 2009. Als Grundlage für dieses Reglement gilt das FINA Water Polo Rules in Englisch und im Zweifelsfall ist der englische Text gültig.

SCHWEIZERISCHER SCHWIMMVERBAND

Der Direktor
Swiss Waterpolo:

Der Schiedsrichterchef
Mitglied LEN TWPC:

Reto Oberhänsli

Jacques Racine

ANHANG A: RICHTLINIEN FÜR DEN EINSATZ VON ZWEI SCHIEDSRICHTERN

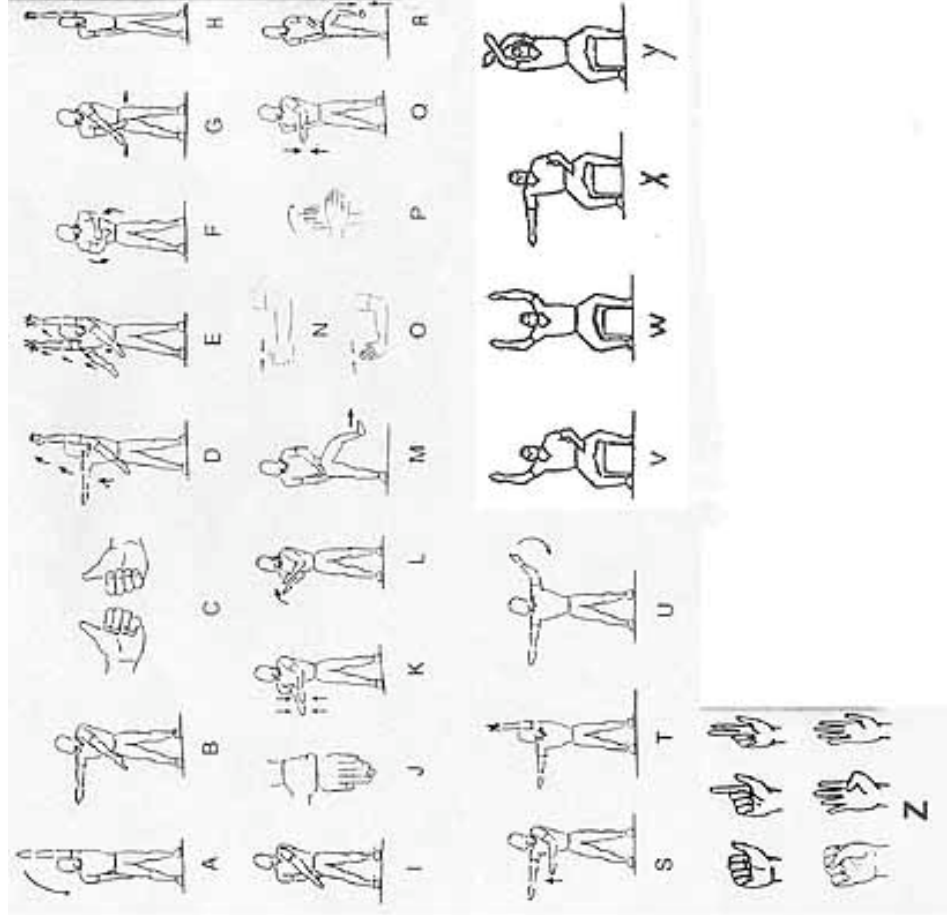
1. Die Schiedsrichter haben die unbeschränkte Machtbefugnis über das Spiel. Sie haben das gleiche Recht, um Fehler und Strafwürfe anzuzeigen. Unterschiedliche Meinungen der Schiedsrichter können nicht zu Protestgründen führen.
2. Die Stelle, welche die Schiedsrichter anbietet, bestimmt auch die Seite, auf welcher sie amtierend müssen. Die Schiedsrichter wechseln die Seiten vor jedem Spielabschnitt, bei welchem die Mannschaft die Seite nicht wechseln.
3. Bei Spielbeginn und bei Beginn der weiteren Spielabschnitte positionieren sich die Schiedsrichter auf ihrer fünf (5) Meter Linie. Das Startsignal wird vom Schiedsrichter gegeben, der sich auf der Seite des Kampferichts befindet.
4. Nach einem Torgewinn wird das Startsignal vom Schiedsrichter gegeben, der die angreifende Mannschaft begleitet hat (Angriffs-Schiedsrichter). Vor dem Wiederbeginn vergewissern sich die Schiedsrichter, dass alle Auswechslungen durchgeführt wurden.
5. Jeder Schiedsrichter hat das Recht, Fehler an irgendeiner Stelle des Spielfeldes anzuzeigen. Er hat aber seine volle Aufmerksamkeit primär der offensiven Situation beim Tor an seiner rechten Seite zu widmen. Der die angreifende Seite nicht kontrollierende Schiedsrichter (Defensiv-Schiedsrichter) hat eine Position einzuhalten, welche sich auf der Höhe des letzten Spielers der angreifenden Mannschaft befindet.
6. Die Anzeige eines Freiwurfs, eines Torabwurfes oder eines Eckwurfes erfolgt mit einem Pfiff durch den die Entscheidung fallenden Schiedsrichter. Beide Schiedsrichter zeigen mit einem Arm in die Angriffsrichtung, damit allen Spielern auf jedem Platz des Spielfeldes sofort ersichtlich wird, welche Mannschaft den Freiwurf erhalten hat. Falls nötig und um jede Unklarheit zu beseitigen, zeigt der den Fehler pfeifende Schiedsrichter mit dem zweiten Arm, von wo der Ball gespielt werden soll.
7. Sollte nach Ansicht des Schiedsrichters ein Spieler dauernd auf unsportliche Art spielen oder zu simulieren beginnen, kann diesem Spieler eine gelbe Karte gezeigt werden. Sollte diese Aktionen weiter bestehen, wird der Schiedsrichter diesem Spieler, sichtbar für Spielfeld und Kampfgericht, die rote Karte zeigen die ungebührliches Verhalten bedeutet. Der Schiedsrichter zeigt anschliessend dem Kampfgericht die Kappennummer des fehlbaren Spielers an.
8. Das Signal für die Ausführung eines Strafwurfs erfolgt durch den Angriffs-Schiedsrichter, ausgenommen der werfende Spieler möchte mit der linken Hand werfen und verlangt deshalb das Signal durch den Defensiv-Schiedsrichter.
9. Falls beide Schiedsrichter gleichzeitig einen Freiwurf für dieselbe Mannschaft anzeigen, wird der Freiwurf durch den vom Angriffs-Schiedsrichter bestimmten Spieler gespielt.
10. Falls beide Schiedsrichter gleichzeitig für verschiedene Mannschaften einfache Fehler anzeigen, so ist das Spiel mit einem Schiedsrichtereinwurf fortzusetzen, der vom Angriffs-Schiedsrichter auszuführen ist.

11. Falls gleichzeitige von beiden Schiedsrichter Fehler angezeigt werden und einer ist für ein einfacher Fehler und der andere ist ein Ausschluss- oder Strafwurffehler, so ist der Ausschluss- oder der Strafwurffehler zu gewähren.

12. Falls Spieler beider Mannschaften gleichzeitig während des Spieles einen Ausschlussfehler begehen, soll der Schiedsrichter den Ball aus dem Spiel nehmen und sich versichern, dass Spieler und Sekretär wissen wer ausgeschlossen wurde. Die 30 Sekunden Uhr wird zurückgestellt und das Spiel mit einem Freiwurf für die Mannschaft fortgesetzt welche in Ballbesitz war. Falls keine Mannschaft in Ballbesitz war als die Spieler ausgeschlossen wurden, ist das Spiel mit einem Schiedsrichtereinwurf fortzusetzen.

13. Falls gleichzeitig ein Strafwurf für beide Mannschaften angezeigt wird, soll die sich zuletzt in Ballbesitz befindende Mannschaft den ersten Strafwurf ausführen. Nach dem zweiten Strafwurf beginnt das Spiel durch die Mannschaft welche zuletzt in Ballbesitz war mit einem Freiwurf auf oder hinter der Mittellinie.

**ANHANG B:
ANZUWENDEnde ZEICHEN**



Die Schiedsrichter haben die nachstehenden Zeichen anzuwenden, um die Art der geahndeten Fehler anzuzeigen.

- Bild A** Anzeigen des Beginns eines Spielabschnitts, des Wiederbeginns nach einem Torgewinn oder der Ausführung eines Strafwurfs: Der Schiedsrichter senkt seinen erhobenen Arm.
- Bild B** Anzeigen eines Freiwurfs, eines Torabwurfs oder eines Eckwurfs: Der Schiedsrichter zeigt mit einem Arm in die Angriffsrichtung; mit dem zweiten Arm zeigt er die Stelle an, von der aus der Ball wieder ins Spiel gebracht werden soll.
- Bild C** Anzeigen eines Schiedsrichtereinwurfs: Der Schiedsrichter zeigt mit der Hand die Stelle an, von welcher der Schiedsrichtereinwurf auszuführen ist, zeigt mit beiden Daumen nach oben und verfangt den Ball.
- Bild D** Anzeigen des Ausschlusses eines Spielers: Der Schiedsrichter zeigt auf den Spieler und dann mit einer raschen Armbewegung zum Rand des Spielfelds. Anschliessend zeigt er die Kappennummer des ausgeschlossenen Spielers so, dass diese vom Spielfeld und vom Kampfgericht aus gut sichtbar ist.
- Bild E** Anzeigen des gleichzeitigen Ausschlusses von zwei Spielern: Der Schiedsrichter zeigt mit beiden Händen auf die zwei Spieler, um dann deren Ausschluss gemäss Bild D anzuzeigen. Anschliessend zeigt er sofort die Kappennummer der fehlbaren Spieler an.
- Bild F** Anzeigen des Ausschlusses eines Spielers für ungebührliches Benehmen. Der Schiedsrichter zeigt den Ausschluss in Übereinstimmung mit Bild D (oder Bild E falls angebracht) an um daraufhin, für Spieler und Kampfgericht gut sichtbar, mit beiden Armen gegeneinander zu kreisen und zeigt dem Spieler zusätzlich die rote Karte. Anschliessend zeigt der Schiedsrichter dem Kampfgericht die Kappennummer des fehlbaren Spielers an.
- Bild G** Anzeigen des Ausschlusses eines Spielers mit Ersatzmöglichkeit nach vier (4) Minuten. Der Schiedsrichter zeigt den Ausschluss in Übereinstimmung mit Bild D (oder Bild E falls angebracht) an um daraufhin, für Spieler und Kampfgericht sichtbar, seine Arme zu kreuzen und zeigt dem fehlbaren Spieler zusätzlich die rote Karte. Anschliessend zeigt der Schiedsrichter dem Kampfgericht die Kappennummer des fehlbaren Spielers an.
- Bild H** Anzeigen eines Strafwurfs: Der Schiedsrichter hebt seinen Arm mit fünf hochgestreckten Fingern. Anschliessend zeigt der Schiedsrichter dem Kampfgericht die Kappennummer des fehlbaren Spielers an.
- Bild I** Anzeigen eines Torerfolges: Der Schiedsrichter signalisiert den Toreffolg mit einem Pfiff und sofortiges Zeigen auf die Spielfeldmitte.
- Bild J** Anzeigen des Ausschlussfehlers "Halten eines Gegners": Der Schiedsrichter umfasst mit einer Hand das andere Handgelenk.
- Bild K** Anzeigen des Ausschlussfehlers "Tauchen eines Spielers": Der Schiedsrichter macht mit beiden Händen, von der waagrechten Lage ausgehend, eine Bewegung nach unten.
- Bild L** Anzeigen des Ausschlussfehlers "Zurückziehen eines Gegners": Der Schiedsrichter macht mit beiden Armen eine ziehende Bewegung, indem er die Unterarme mit ausgestreckten Händen gegen den Körper zieht.
- Bild M** Anzeigen des Ausschlussfehlers "Treten eines Gegners": Der Schiedsrichter macht mit dem Bein eine Tretbewegung.

-
- Bild N** Anzeigen des Ausschlussfehlers "Schlagen eines Gegners": Der Schiedsrichter macht, von der waagrechten Lage ausgehend, eine schlagartige Bewegung mit der geballten Faust.
- Bild O** Anzeigen des einfachen Fehlers "Abstossen von einem Gegner": Der Schiedsrichter macht mit einer Hand, ausgehend von der waagrechten Lage, eine abtossende Bewegung.
- Bild P** Anzeigen des einfachen Fehlers "Behindern oder Überschwimmen eines Gegners": Der Schiedsrichter macht eine Kreuzbewegung, indem er eine Hand in waagrechter Position über die andere kreuzt.
- Bild Q** Anzeigen des einfachen Fehlers "Ball unter Wasser": Der Schiedsrichter macht mit einer Hand, ausgehend von der waagrechten Lage, eine Bewegung nach unten.
- Bild R** Anzeigen des einfachen Fehlers "Stehen auf dem Grund des Beckens": Der Schiedsrichter macht eine Auf- und Ab Bewegung mit einem Bein.
- Bild S** Anzeigen des einfachen Fehlers einer ungebührlichen Verzögerung bei der Ausführung eines Freiwurfs, Torabwurfs oder Eckwurfs: Der Schiedsrichter hebt seine Hand ein- oder zweimal mit der Handfläche nach oben.
- Bild T** Anzeigen eines Verstosses gegen die 2 m-Regel: Der Schiedsrichter zeigt die Zahl 2 durch Hochheben des Zeige- und Mittelfingers mit nach oben gestrecktem Arm.
- Bild U** Anzeigen des einfachen Fehlers Ablauf der 30-Sekunden Ballbesitzes: Der Schiedsrichter lässt seinen Arm zwei- oder dreimal kreisen.
- Bild V** Anzeige des Torrichters für den Start eines Spielabschnittes
- Bild W** Anzeige des Torrichters für einen unkorrekten Start, Wiederbeginn oder falscher Wiedereintritt eines ausgeschlossenen Spielers oder Ersatzspielers
- Bild X** Anzeige des Torrichters für Torabwurf oder Eckwurf
- Bild Y** Anzeige des Torrichters für einen Toregewinn
- Bild Z** Anzeigen der Kappennummer eines Spielers. Um besser mit dem Sekretär und den Spielern zu kommunizieren ist die Kappennummer des betreffenden Spielers mit beiden Händen anzuzeigen falls die Zahl höher ist als fünf. Eine Hand zeigt fünf Finger und die andere die zusätzlichen Finger, die nötig sind um die Nummer des Spielers anzuzeigen. Die Nummer 10 wird durch eine geschlossene Faust angezeigt. Ist die Zahl grösser als zehn, zeigt eine Hand die geschlossene Faust und die andere Hand die zusätzlichen Finger, die nötig sind um die Nummer des Spielers anzuzeigen.
-