



LEN RICHTLINIEN FÜR DIE ANWENDUNG DER WASSERBALLREGELN NOVI SAD – 28. MAI 2000

Die Richtlinien von Dünkirchen (1994) sind anlässlich des LEN Colloquiums in Novi Sad mit einigen Änderungen; welche durch die in der Zwischenzeit eingeführten neuen Regeln nötig wurden, ergänzt worden. Diese Richtlinien sollen eine einheitliche Auslegung der Wasserballregeln ermöglichen und treten ab sofort in Kraft.

Zusätzliche in Becej beschlossene Ergänzungen sind fett und mit einem Rahmen gekennzeichnet

WP 1 Spielfeld und Ausrüstungen

Vor dem Spiel müssen die Schiedsrichter prüfen ob Spielfeld und Ausrüstung dem Reglement entspricht. Ebenso sind die akustischen Signale der elektronischen Ausrüstungen zu kontrollieren.

WP 4 Kappen

Die Schiedsrichter können nicht tolerieren, dass in einem Spiel die Spieler der gleichen Mannschaft öfters Ihre Kappen verlieren oder ungebunden haben. Wenn eine Kappe nicht mehr gebunden oder verloren ist, soll der Schiedsrichter bei der erstbesten Spielunterbrechung - wenn die Mannschaft des betreffenden Spielers in Ballbesitz ist – unter Beachtung der Vorteilsregel den Ball aus dem Spiel nehmen. Wird ein Spieler mehrmals durch die Schiedsrichter ermahnt, die Kappe zu binden, oder verliert er mehrmals die Kappe, ist gemäß WP21.11 mit Ersatz auszuschließen.

WP 5 Mannschaften und Austauschspieler

- a) Der Trainer kann stehen und sich um die Spielerbank seiner Mannschaft bewegen. Wenn seine Mannschaft angreift, darf er sich bis zur Spielfeldmitte bewegen, muss aber mindestens 1 m Abstand zum Schiedsrichter einhalten. Sobald seine Mannschaft sich in der Verteidigungsphase befindet, muss er zu seiner Bank zurück.
- b) Wenn sich der Trainer irgendwelche Bemerkungen zu oder über die Schiedsrichter erlaubt, soll ihm die gelbe Karte gezeigt werden. Diese ist nur eine Warnung und wird nicht auf weitere Spiele übertragen. Jedes weitere schlechte Benehmen des Trainers muss von den Schiedsrichtern mit der roten Karte sanktioniert werden, welche eine sofortige Verbannung auf die Zuschauertribüne bedeutet, ohne dass er seiner Mannschaft noch irgendwelche Instruktionen oder Bemerkungen geben darf. Nach einer roten Karte kann das Coaching vom zweiten Betreuer mit all den damit verbundenen Rechten und Pflichten übernommen werden. Jegliches unsportliche Verhalten der beiden anderen möglichen Betreuern auf der Bank sind – wenn der Trainer noch im Amt ist - sofort mit der roten Karte zu bestrafen.
- c) Der Trainer kann sich nach einem erzielten Tor bis zur Mitte des Spielfeldes begeben um Spielerwechsel anzuordnen.
- d) Für den Rest der Spielzeit ausgeschlossene Spieler dürfen nicht mehr auf der Spielerbank Platz nehmen.
- e) Zusätzlich zu den Pflichten der Mannschaftskapitäne sind die Trainer für das Benehmen und Disziplin ihrer Mannschaft und der sich auf der Bank befindenden Personen verantwortlich. Es ist untersagt zu rauchen.
- f) Nach einem erzielten Torgewinn müssen die Schiedsrichter darauf achten, dass die



Spielerwechsel rasch und den Regeln entsprechend ausgeführt werden. Nachdem er den Trainer ermahnt hat, kann der Schiedsrichter das Spiel beginnen, auch wenn der Ersatzspieler noch nicht eingetreten ist.

WP 7 Die Schiedsrichter

- a) Die Schiedsrichter können den Grund für einen angezeigten Freiwurf anzeigen.
- b) Es ist nicht nötig einem anderen als dem ballführenden Spieler einen Freiwurf zu gewähren, solange seine Mannschaft im Ballbesitz ist. Jedoch muss dem ballführenden Spieler ein Freiwurf zuerkannt werden, falls er den Ball wegen eines Fouls verliert oder wenn kein Vorteil mehr für die angreifende Mannschaft gegeben ist.
- c) Die Schiedsrichter müssen das Spiel so leiten, dass die Mannschaften ihr Spiel im Sinne der Regeln zu entfalten vermögen.

WP 8 Torrichter

Die Schiedsrichter haben die Verantwortung auf Tor zu entscheiden, auf Eckwurf zu entscheiden oder auf Torabwurf durch den Torhüter zu entscheiden. Die Signale der Torrichter sollen sie bei ihrer Entscheidung unterstützen.

WP 11 Spielzeit

Die Schiedsrichter müssen die Mannschaften anlässlich der Seitenwechsel besonders aufmerksam beobachten.

WP 13 Spielbeginn

Bei Spielbeginn sowie Beginn eines jeden Spielabschnittes nehmen die beiden Schiedsrichter - einander gegenüber - eine Position auf der Mittellinie des Spielfeldes ein. Der das Signal zum Spielbeginn gebende Schiedsrichter wartet das Zeichen seines Kollegen ab, dass beide Mannschaften sich korrekt auf ihren Torlinien befinden. Diese Zeichengebung erfolgt durch Hochhalten der rechten Hand bis die Mannschaften die korrekte Position eingenommen haben um – sobald diese eingenommen wurden – durch sofortiges Senken seiner Hand die korrekte Positionen der Mannschaften zu bestätigen. Der das Startsignal gebende Schiedsrichter wird sodann sofort anpfeifen.

WP 15 Wiederbeginn nach Torgewinn

Sobald ein Tor erzielt wird, nehmen beide Schiedsrichter Aufstellung auf der Mittellinie. Wenn beide sich überzeugt haben, dass die Auswechslungen erfolgt sind, bewegt sich der das Angriffsspiel kontrollierende Schiedsrichter dem Bassinrand seiner Rechten entlang und der andere Schiedsrichter gibt das Startsignal. Die Schiedsrichter sollen sich vor dem Wiederbeginn über die korrekte Anzahl Spieler im Wasser vergewissern.

WP 17 Eckwürfe

- a) Wenn ein Schiedsrichter einen Eckwurf und der andere Schiedsrichter ein Torabwurf anzeigt, so ist auf Eckwurf zu entscheiden.
- b) Bei der Ausführung eines Eckwurfes auf der gegenüberliegenden Seite des Angriffs-Schiedsrichters muss sich der verteidigende Schiedsrichter vergewissern, dass die Ausführung von der richtigen Stelle ausgeführt wird.



WP 19 Freiwürfe

- a) Der Schiedsrichter sollte den Wechsel des Ballbesitzes in einer unterschiedlichen Art pfeifen.
- b) Ein Freiwurf muss nicht sofort gespielt werden, muss aber ohne unnötige Verzögerung ausgeführt werden.
- c) Es wird den Schiedsrichtern in Erinnerung gerufen, dass ein Verstoss gegen die Regeln vorliegt, wenn der sich in entsprechender Position befindende Spieler den Freiwurf nicht ausführt. Wenn der Freiwurf sofort ausgeführt wird, muss dieser nicht unbedingt vom sich am nächsten befindenden Spieler ausgeführt werden.
- d) In der Verteidigung sollte der Schiedsrichter das Spiel nicht unnötig verzögern, indem er auf die genaue Position für die Ausführung eines Freiwurfes beharrt, dies aber nur solange es für die gegnerische Mannschaft kein Nachteil bedeutet.
- e) Falls der Ball weiter vom Torpfosten der verteidigenden Mannschaft als die Stelle wo das Foul begangen wurde liegt, so ist der Freiwurf von der Stelle aus zu spielen wo sich der Ball zur Zeit gerade befindet.

WP 20 Einfache Fehler

- a) Es soll kein einfacher Fehler für einen angreifenden Spieler angezeigt werden als für den Ballbesitzenden solange seine Mannschaft in Ballbesitz bleibt. Ein Freiwurf ist erst anzuzeigen, wenn der Spieler den Ball wegen eines Foulspiels verliert, oder für seine Mannschaft kein Vorteil mehr besteht. (Ausschlussfehler sind aber weiterhin anzuzeigen, wo diese auch verübt werden)
- b) Schiedsrichter werden aufmerksam gemacht, dass "Stören" auch Fehler des im Ballbesitz befindenden Spielers sein kann, wenn dieser Rückwärtsbewegungen gegen seinen Verteidiger macht.
Durch Beobachten des Kopfes des angreifenden Spielers kann der Schiedsrichter erahnen ob der Spieler nach hinten stösst oder ob er vom Verteidiger zurückgezogen wird. Wenn das Kinn des angreifenden Spielers nach oben zeigt ist dies das Zeichen, dass er nach hinten stösst, wenn aber das Kinn nach unten zeigt ist dies das Zeichen, dass er zurückgezogen wird.
- c) Zum Inhalt der Bemerkung über letzte Spielminute: Spielverzögern beinhaltet auch das zurückspielen des Balles durch die angreifende Mannschaft in ihre eigene Spielhälfte.

d) *Schiedsrichter müssen einen einfachen Fehler anzeigen sobald ein Spieler den Ball vollständig unter Wasser drückt oder hält wenn er angegriffen wird.*

WP 21 Ausschluss-Fehler

- a) Wenn sich bei der Anzeige eines Freiwurfes durch den Schiedsrichter ein Spieler unter Wasser befindet und den Pfiff nicht hören kann, so wiederholt der Schiedsrichter seinen Pfiff sobald der Spieler wieder auftaucht.
- b) Beim "Spritzen" ist die Position des angreifenden Spielers massgebend für die Entscheidung ob Ausschluss oder Penalty. Wenn sich der angreifende Spieler im 4 - Meter Raum befindet und durch das "Spritzen" des Verteidigers ein wahrscheinliches Tor verhindert wird, so ist auf Penalty zu entscheiden ob sich nun der Verteidiger innerhalb oder ausserhalb des 4 - Meter Raumes befindet. In allen anderen Fällen ist die richtige Entscheidung ein Ausschluss.



c) Ausschlussfehler, im Speziellen Halten, Untertauchen, Zurückziehen und Schlagen sind gleichermassen auf verteidigende und angreifende Spieler anzuwenden, und zwar auf dem gesamten Spielfeld wo immer diese Fehler auch vorkommen

NB: Besondere Aufmerksamkeit ist den Schiedsrichter bei Gegenangriffen - nach gehaltenen oder ins Aus gehende Torschüsse - empfohlen

- d) Wenn sich der Ball in Flug und Richtung eines angreifenden Spielers befindet, wird der Fehler "untertauchen" des Angreifers durch den Verteidiger mit Ausschluss bestraft. Falls der angreifende Spieler wegen eines einfachen Fehlers den Ball verliert oder keine Möglichkeit mehr hat den Ball zu erhalten, entscheidet der Schiedsrichter auf Freiwurf zu Gunsten des angreifenden Spielers.
- e) Körperkontakte zwischen gegnerischen Spielern sind erlaubt. Die Schiedsrichter erlauben den Spielern um ihre Position zu kämpfen und greifen erst ein, um ein Fehler der sich im Ballbesitz befindenden Mannschaft oder einen Ausschluss anzuzeigen.

Es soll kein einfacher Fehler angezeigt werden, wenn sich der Ball nicht in der Spielzone befindet!

NB: In Überzahlsituationen werden ALLE Fehler (einfache oder Ausschlussfehler) angezeigt ob sich der Ball in der Spielzone befindet oder nicht!

- f) Den Schiedsrichtern wird in Erinnerung gerufen, dass - wenn ein ausgeschlossener Spieler nicht sofort das Spielfeld zu verlassen anfängt - er die Möglichkeit hat, einen Strafwurf wegen "Stören" zu verhängen.
- g) Jede Form der Ungebührlichkeit eines Spielers - sei es mit Worten, Zeichen oder Aggressivität (überhartes Spiel) - ist mit Ausschluss mit Ersatz zu bestrafen. (WP 21.9)

h) Aktionen aus der Bewegung müssen geschützt werden.

Ein angreifender Spieler hat das Recht seinem Kollegen einen Pass zu spielen und sich Richtung Tor zu bewegen und ein verteidigender Spieler hat ebenso das Recht diese Aktion zu stören solange sich diese Spieler in einer vertikalen Position gegenüber stehen.

Wenn sich aber der angreifende Spieler in Schwimmposition (lateral) Richtung gegnerisches Tor bewegt und ein ebenfalls schwimmender Verteidiger versucht diese Aktion zu behindern, ist dies als HALTEN zu interpretieren und ein Ausschlussfehler ist anzuzeigen.

WP 22 Strafwurf - Fehler (Penalty)

- a) Wenn der Schiedsrichter den kleinsten Zweifel über die Gewährung eines Strafwurfes oder Ausschluss hat, so soll er einen Ausschluss anzeigen.
- b) Ein Strafwurf soll immer dann angezeigt werden, wenn der Fehler des Verteidigers im 4 - Meter Raum ein wahrscheinliches Tor verhindert oder wenn eine Situation gemäss WP 22.2 bis WP 22.9 auftritt.



Der Schiedsrichter wird indessen keinen Strafwurf gewähren:

- (i) wenn der angreifende Spieler mit dem Rücken zum Torhüter steht
 - (ii) wenn der Ball durch den Verteidiger korrekt abgefangen wird oder wenn es ein Fehlpass gibt (inkl. eines zu "hohen" Balles). In dieser Situation soll der Schiedsrichter keinen Freiwurf zugunsten des Angreifers anzeigen, auch wenn dieser gefoult wurde.
 - (iii) wenn sich der angreifende Spieler nicht in der Position zum wahrscheinlichen Erzielen eines Tores befindet.
- c) Wenn der sich im Ballbesitz befindende Spieler den Verteidiger der sich vor dem Tor befindet umspielt, ist kein Regelverstoss geschehen. Wenn der angreifende Spieler den Ball loslässt und der Verteidiger den angreifenden Spieler sofort loslässt ist dies immer noch kein Regelverstoss. Wenn aber der angreifende Spieler versucht den Ball wieder aufzunehmen und er dabei vom Verteidiger daran gehindert wird, so ist der Strafwurf zu gewähren.

WP 25 Unfall - Verletzung- Krankheit

Die Schiedsrichter sind gehalten die Spezialanweisungen betr. eines blutenden Spielers zu beachten. Der Schiedsrichter ordnet diesem Spieler das Wasser sofort zu verlassen und ein Austauschspieler kann sofort eingewechselt (von seiner Wiedereintrittszone aus) werden und das Spiel wird ohne Unterbrechung weitergeführt.

Sobald der verletzte Spieler nicht mehr blutet, kann er als Auswechselspieler wieder eingesetzt werden.