



# Die Spielregeln für Wasserball der FINA

Ausgabe 2013 - 2017

Barcelona, September 2013

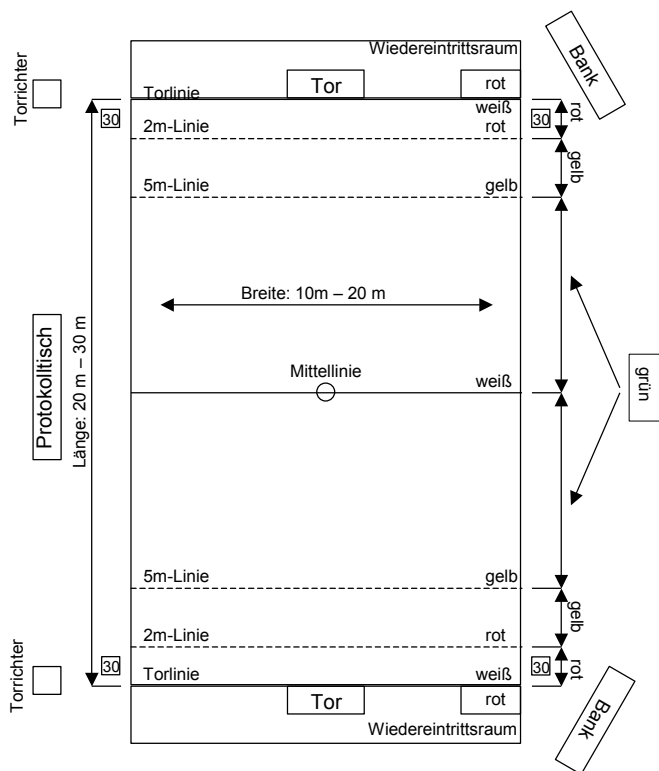
## INHALT

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
WP 23	Strafwurf-Ausführung
WP 24	Persönliche Fehler
WP 25	Unfall, Verletzung, Krankheit
Anhang A	Richtlinien für den Einsatz von 2 Schiedsrichtern
Anhang B	Von den Offiziellen angewandte 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 der folgenden Zeichnung entsprechen:

Der Abstand zwischen der Torlinie und dem Beckenrand muss mindestens 1,66 m betragen.



- 1.3 Bei einem Spiel, welches nur von einem Schiedsrichter geleitet wird, muss der Schiedsrichter auf der Seite des Kampfrichtertisches stehen, die Torrichter 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 Begrenzung des Spielfeldes muss an jedem Beckenende 0,30 m hinter der Torlinie enden.
- 1.5 Bei Wettkämpfen der FINA sind Spielfeld, Wassertiefe, Wassertemperatur und Lichtstärke gemäss FR 7.2, FR 7.3, FR 7.4 und FR 8.3 geregelt.
- 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 Seitenlinie des Spielfeldes von der Torlinie bis zur 2m-Linie muss in rot markiert sein; von der 2m-Linie bis zur 5m-Linie in gelb und von der 5m-Linie bis zur Mittellinie in grün.
- 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 dieses unbehindert vom einen Ende zum anderen abschreiten kann. Für die Torrichter muss ebenso Platz an den Torlinien freigehalten werden.
- 1.9 Separate Flaggen, jede 35 cm x 20 cm messend, müssen vorhanden sein:  
für den Sekretär, rote, weisse, gelbe und blaue Flagge.

## **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 Spielfeldende 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 herunterhängen. 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 selbstschliessendem Ventil 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 Spiele der Männer 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 Spiele der Frauen 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 gegnerischen Mannschaft unterscheiden; sie dürfen nicht rot sein. Die Torwarte müssen rote Kappen tragen.  
Die Schiedsrichter genehmigen die Farben der Kappen und des Balls; sie können verlangen, dass die eine Mannschaft weisse oder blaue Kappen trägt.  
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.
- 4.2 Kappen sollten mit verformbarem Ohrenschutz ausgestattet sein, welche die gleiche Farbe wie die Mannschaftskappen aufweisen müssen, mit Ausnahme der Torhüter 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 Torhüterkappe 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 z

## WP 5 Mannschaften und Austauschspieler

- 5.1 der neuen LEN-Regeln (Einsatz von 2 Tormännern) wird abgeändert übernommen. Wenn 2 Tormänner eingesetzt werden hat er die rote Kappe mit der Nr. 13 zu tragen. Wird ein Feldspieler mit der Nr. 13 eingesetzt, darf er nicht als Tormann spielen. (4 Stimmen dafür, 2 Stimmen dagegen).
- 5.1 ~~Jede Mannschaft besteht aus max. dreizehn (13) Spielern, elf (11) Feldspieler und zwei (2) Torhüter. Eine Mannschaft beginnt das Spiel mit nicht mehr als sieben (7) Spieler, von denen einer der Torwart sein muss und die Torwartkappe zu tragen hat. Fünf (5) Reservisten sowie ein Reservetorhüter, dieser aber nur als Ersatztorhüter, dürfen als Auswechselspieler eingesetzt werden. 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 vorgesehenen Bank Platz nehmen. Sie dürfen diese, mit Ausnahme der Pausen zwischen den Spielabschnitten und Time out, nicht verlassen. Dem Cheftrainer 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 nach dem 1. Spielabschnitt der Spielverlängerung~~ zu wechseln. Die Spielerbänke haben sich auf der Seite, die dem Kampfgericht gegenüberliegt, zu befinden.
- Anmerkung: Der Cheftrainer darf, wenn seine Mannschaft den Ball besitzt und angreift, bis zur eigenen 5m-Linie coachen. Dabei darf er die Bewegungsfreiheit des Schiedsrichters nicht behindern. Wechselt der Ball den Besitzer, muss der Cheftrainer unverzüglich und schnellstens zur Bank zurückgehen. Wenn er den Schiedsrichter beleidigend kritisiert und behindert, muss er durch Zeigen der gelben Karte verwarnet werden. Bei weiteren Missachtungen durch den Trainer muss ihm die rote Karte gezeigt werden, und er muss den Wettkampfbereich verlassen.*
- Cheftrainer, der durch eine rote Karte von der Bank verwiesen wurde, kann durch einen Begleiter, der auf der Bank sitzt, mit allen Rechten und Pflichten vertreten werden.*
- Der Cheftrainer hat auf die Disziplin auf der Bank einzuwirken.*
- Ein Spieler hat nach seinem dritten persönlichen Fehler, oder wenn der Spieler für die restliche Spielzeit ausgeschossen wurde, den Wettkampfbereich zu verlassen.*
- 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, Oel 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 Auswechselspieler 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, ist dies nur durch den Ersatztorhüter möglich. Falls eine Mannschaft aus weniger als 7 Spielern besteht, darf diese ohne Torhüter spielen

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".

*Anmerkung:*

*Im Spiel in welchem sowohl der Torhüter wie auch der Ersatztorhüter nicht mehr eingesetzt werden können, kann eine Mannschaft die mit 7 Spielern spielt einen alternativen Torhüter einsetzen welcher die Torhüterkappe trägt.*

- 5.7** Ein Austauschspieler kann das Spielfeld an irgendeiner Stelle betreten:
- (a) während der Pausen zwischen den Spielabschnitten, ~~inkl. Verlängerungen~~;
  - (b) nach einem erzielten Torgewinn;
  - (c) während eines „Time outs“;
  - (d) 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, nur als Torhüter 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 Kampfgericht**

- 6.1** Für FINA-Wettkämpfe setzt sich das Kampfgericht 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 (ohne die hierfür vorgesehenen Signale) gemäss Regel WP 8.2.

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

*a. Schiedsrichter und Torrichter:*

- *Zwei Schiedsrichter und zwei Torrichter;*
- *zwei Schiedsrichter und keine Torrichter; oder*
- *ein Schiedsrichter und zwei Torrichter.*

*b. Zeitnehmer und Sekretäre:*

- *Mit einem Zeitnehmer und einem Sekretär: Der Zeitnehmer hat die Zeit des ununterbrochenen Ballbesitzes jeder Mannschaft gemäss Regel WP 20.17 zu stoppen. Der Sekretär hat die genaue Zeit des tatsächlichen Spiels, der „Time outs“ 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 outs“ und der Pausen zwischen den Spielabschnitten zu stoppen. Zeitnehmer Nr.2 hat die Zeit des ununterbrochenen Ballbesitzes 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 outs“ und der Pausen zwischen den Spielabschnitten zu stoppen. Zeitnehmer Nr.2 hat die Zeit des ununterbrochenen Ballbesitzes 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 ausgeschlossener 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, so lange als der Ball nicht wieder im Spiel ist.
- 7.3** Die Schiedsrichter sollen entscheiden können ob sie einen Regelverstoss wie einfacher Fehler, Ausschluss oder Penalty anzeigen (oder nicht anzeigen) je nachdem diese Entscheidung die angreifende Mannschaft bevorteilen würde. Sie sollen durch Anzeigen oder Nichtanzeigen eines Fouls die angreifende Mannschaft unterstützen, falls ihrer Ansicht nach die Anzeige ein Vorteil für die verursachende Mannschaft bedeuten würde.
- 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 unbefangen 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 bekannt zu geben.

## 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 Aufgaben der Torrichter sind:
- mit einem vertikal ausgestreckte Arm anzuzeigen, wenn sich die Spieler bei Beginn oder Wiederbeginn ordnungsgemäss auf ihrer Torlinie befinden;
  - mit zwei vertikal ausgestreckten Armen einen unkorrekten Start anzuzeigen;
  - mit einem horizontal ausgestreckten Arm in Angriffsrichtung einen Torabwurf anzuzeigen;
  - mit einem horizontal ausgestreckten Arm einen Eckwurf anzuzeigen;
  - mit beiden Armen gekreuzt vertikal einen Torgewinn anzuzeigen;
  - mit beiden Armen vertikal nach oben 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 Ballbesitzes 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 outs“ zu signalisieren.

### **9.2** Einer der Zeitnehmer hat mit einer schrillen Pfeife (oder einem anderem Signal, das aber hörbar und akustisch von der Schiedsrichterpfeife unterschieden werden kann) unabhängig vom Schiedsrichter das Ende eines jeden Spielabschnittes anzuzeigen.

Dieses Signal hat sofortige Wirkung, ausgenommen:

- (a) bei gleichzeitigem Pfiff eines Strafwurfes durch den Schiedsrichter, wobei der Strafwurf 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:

- (a) 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.
- (b) die Zeit der ausgeschlossenen Spieler zu kontrollieren, und durch Heben der mit der Kappenfarbe 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.  
Mittels Heben der gelben und der entsprechenden weissen oder blauen Flagge, nach 4 Minuten Spielzeit, zeigt der Sekretär den Wiedereintritt, des für einen wegen Brutalität ausgeschlossenen Spielers, bereitstehenden Auswechselfspieler an.
- (c) 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 Signal des Torrichters; dadurch wird das Spiel sofort unterbrochen.
- (d) unverzüglich den gegen einen Spieler verhängten dritten persönlichen Fehler wie folgt anzuzeigen:
  - (i) mit der roten Flagge, wenn der dritte persönliche Fehler ein Ausschluss ist;
  - (ii) mit der roten Flagge und einem Pfiff, wenn der dritte persönliche Fehler ein
  - (iii) Strafwurf Fehler 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 der 1. und 2., sowie zwischen dem 3. und 4. Spielabschnittes gibt es eine Pause von 2 Minuten. Die Pause zwischen dem 2. und 3. Spielabschnitt beträgt 5 Minuten. Die Mannschaften, Trainer und Betreuer haben die Seiten vor Beginn des 3. Spielabschnittes und ~~gegebenenfalls vor Beginn des 2. Spielabschnittes 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 die Seite wechseln können, gespielt werden. Ist nach den zwei Spielabschnitten der Verlängerung das Ergebnis unentschieden, so wird das Spielergebnis mittels Strafwurf entschieden.~~
- Anmerkung:*
- (a) *Wenn es zwei Mannschaften betrifft, welche soeben ihr Spiel beendet haben, wird das Penaltyschiessen sofort anschließend, mit den gleichen Schiedsrichtern, durchgeführt.*
  - (b) *Ansonsten wird ein notwendiges 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, sollten für dieses Penaltyschiessen auch eingesetzt werden, unter der Voraussetzung, dass sie neutral sind.*
  - (c) *Falls zwei Mannschaften dieses Penaltyschiessen durchführen müssen, werden die Coachs der jeweiligen Mannschaften 5 Spieler und den Torhüter bestimmen, welche an diesem Penaltyschiessen teilnehmen werden. Der Torhüter kann jederzeit ausgewechselt werden, falls sein Ersatz auf dem Spielprotokoll angeführt ist.*
  - (d) *Die 5 bestimmten Spieler müssen in der Reihenfolge aufgelistet werden, wie sie auch auf das gegnerische Tor werfen werden. Diese Reihenfolge kann nicht geändert werden.*
  - (e) *Spieler, welche vom Spiel ausgeschlossen wurden, dürfen nicht auf der Liste der zum Penalty antretenden Spieler oder als Ersatztorhüter angeführt werden.*
  - (f) *Wird der Torhüter während dem Penaltyschiessen ausgeschlossen, kann einer der 5 aufgelisteten Spieler seinen Platz einnehmen, dies aber ohne Vorrechte der Torhüter. Nach Durchführung des Strafwurfes kann dieser Spieler durch einen anderen Spieler oder Ersatztorhüter ausgewechselt werden. Wenn ein Feldspieler während dem Penaltyschießen ausgeschlossen wird, ist sein Name von der Spielerliste zu streichen und ein Auswechslspieler wird als letzter Werfer neu eingetragen.*
  - (g) *Die Strafwürfe werden abwechselnd an jedem Spielfeldende ausgeführt, falls dadurch kein Vorteil – oder Nachteil für eine Mannschaft entsteht. Ist dies der Fall, werden die Penalties in dem gleichen Spielfeldende ausgeführt. Die ausführenden Spieler verbleiben im Wasser bei ihrer Spielerbank, die Torhüter wechseln die Seiten. Alle nicht beteiligten Spieler sitzen auf ihrer Spielerbank.*
  - (h) *Die erstwerfende Mannschaft wird durch das Los bestimmt.*
  - (i) *Ist das Resultat nach diesen 5 ersten Würfen immer noch unentschieden, werfen die selben 5 Spieler einer jeden Mannschaft noch einmal abwechslungsweise, bis eine der Mannschaften einen Fehlwurf und die andere ein Tor erzielt.*
  - (j) *Wenn 3 oder mehr Mannschaften ein Penaltyschiessen durchzuführen haben, wird jede Mannschaft 5 Penaltys, wiederum abwechslungsweise, gegen jede der anderen Mannschaften zu werfen haben. Die Reihenfolge für den ersten Wurf entscheidet das Los.*
- 11.4** Eine sichtbare Uhr soll die Zeit in absteigender Form anzeigen (um die noch verbleibende Zeit anzuzeigen).
- 11.5** Falls ein Spiel (oder Abschnitte eines Spiels) wiederholt werden muss, sind alle Tore, persönlichen Fehler und Time-outs, welche in der zu wiederholenden Zeit geschehen sind, vom Spielprotokoll zu streichen. Fehler wie Brutalität, Ausschlüsse für ungebührliches Benehmen, sowie alle Ausschlüsse mit einer roten Karte bleiben jedoch auf dem Spielprotokoll vermerkt.

## WP 12 Time out

**12.1** Jede Mannschaft ist während eines Spiels berechtigt in jeden Spielabschnitt ein Time out zu verlangen. 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 das „Time out“ verlangt wird, müssen Sekretär oder Schiedsrichter das Spiel sofort durch einen Pfiff stoppen und die Spieler haben sich unverzüglich in ihre eigene Spielhälfte 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 Strafwurfes oder Eckwurfes verlangt wird. Der Wurf bleibt bestehen;  
*Anmerkung: Die den Ballbesitz anzeigende Uhr (30-Sekunden-Regel) wird nach dem Ende des „Time outs“ nicht zurückgestellt.*
- 12.3** Wenn der Coach der Mannschaft, die in Ballbesitz ist, ein zweites oder zusätzliches „Time out“ verlangt, 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 erst genannte Mannschaft muss weisse Kappen oder Kappen mit ihren Clubfarben tragen. Das Spiel wird auf der linken Seite des Kampfgerichtes von der erst genannten Mannschaft begonnen. Die andere Mannschaft hat blaue oder sich unterscheidende Kappen zu tragen und auf der rechten Seite des Kampfgerichtes zu beginnen.
- 13.2** Bei Beginn jedes Spielabschnittes 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 um den Ball anschwimmende Spieler darf sich 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 eingeworfene 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 Tor ist erzielt, wenn der Ball in vollem Umfang die Torlinie zwischen den Torpfosten und unterhalb der Querlatte überschritten hat.
- 14.2** Ein Tor kann von irgendeiner Stelle des Spielfeldes erzielt werden, doch darf der Torhüter die Mittellinie nicht überschreiten und dort den Ball berühren.
- 14.3** Ein Tor kann mit jedem Teil des Körpers, ausser mit der geballten Faust, erzielt werden. Ein Tor 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:  
(a) einem 5 m Strafwurf;

- (b) einem direkt ausgeführten Freiwurf eines Spielers in sein eigenes Tor;
- (c) einem sofort ausgeführten Torabwurf; oder
- (d) 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 ein Tor erzielen. Wenn der Spieler aber den Ball spielt, kann ein Tor 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) ein Tor erzielen.

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

- a. nach einem „Time out“;
- b. nach einem Tor;
- c. nach einer Verletzungspause, inkl. Bluten;
- d. nach dem Ersetzen einer Kappe;
- e. nach dem Ruf des Schiedsrichters nach dem Ball;
- f. nachdem der Ball aus der seitlichen Spielfeldbegrenzung war;
- g. nach allen sonstigen Verzögerungen.

#### 14.4 Ein Tor muss zuerkannt werden, falls nach Ablauf der 30-Sekunden-Regel oder nach Ende eines Spielabschnitts 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 abspringt, muss dies als Torgewinn gewertet werden. Wenn das Ende eines Spielabschnittes angezeigt wurde und der Ball auf dem Weg ins Tor absichtlich von einem angreifenden Spieler gespielt oder berührt wird, darf dies nicht als Torgewinn anerkannt 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 Tor 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 jener Mannschaft verlässt, die den Torgewinn nicht erzielt hat. Ein regelwidriges Wiederanspiel muss wiederholt werden.

### WP 16 Torabwurf

- 16.1 Ein Torabwurf muss gegeben werden:
- a. wenn der Ball in vollem Umfang die Torlinie, mit Ausnahme des Teiles zwischen den beiden Torpfosten und unterhalb der Querlatte, überschritten hat, nachdem er zuletzt von irgendeinem Spieler, mit Ausnahme des Torhüters der verteidigenden Mannschaft berührt wurde.
  - b. wenn der Ball in vollem Umfang die Torlinie zwischen den Torpfosten und unterhalb der Querlatte

überschreitet, oder von Torpfosten, Querlatte oder verteidigendem Torwart ins Tor gelenkt wird, direkt aus:

1. einem Freiwurf innerhalb der 5 m-Linie;
2. einem nicht sofort (direkt) ausgeführten Freiwurf ausserhalb der 5 m-Linie;
3. einem nicht sofort (direkt) ausgeführtem Torabwurf;
4. 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 Freiwurfes, 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 angeordnet werden, wenn der Ball im vollem Umfang die Torlinie, mit Ausnahme, des Teiles zwischen den beiden Torpfosten 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 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:
- (a) bei Beginn eines Spielabschnittes der Schiedsrichter der Meinung ist, dass der Ball so auf das Wasser gefallen ist, dass eine Mannschaft bevorteilt ist;
  - (b) ein oder mehrere Spieler von beiden Mannschaften im gleichen Augenblick einen einfachen

Fehler begehen, so dass der Schiedsrichter nicht unterscheiden kann, welcher Spieler diesen zuerst begangen hat;

- (c) beide Schiedsrichter gleichzeitig beiden Mannschaften einen einfachen Fehler zuerkennen;
- (d) keine der beiden Mannschaften in Ballbesitz ist und ein oder mehrere Spieler beider Mannschaften gleichzeitig einen Ausschlussfehler begehen. Der Schiedsrichtereinwurf wird ausgeführt, nachdem die betreffenden Spieler ausgeschlossen wurden;
- (e) der Ball ein höher gelegenes Hindernis trifft oder dort festsitzt.

**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 Freiwurfes 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.~~

Ein Spieler der einen Freiwurf zuerkannt erhält muss diesen sofort ausführen, inkl. durch Passspiel oder Torwurf, falls dieser durch die Regeln erlaubt ist.

Es ist ein Fehler, wenn ein in günstiger Position stehender Spieler den Freiwurf nicht ausführt.

Der verteidigende Spieler welcher den Freiwurf verursacht hat, muss sich sofort vom Spieler der den Freiwurf ausführt wegbewegen bevor er den Arm hebt um einen Pass oder Torwurf abzublocken; ein Spieler der dies nicht tut muss gem. Regel WP 21.5. „Stören“ ausgeschlossen werden.

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

**19.4** Der Freiwurf muss so ausgeführt werden, dass andere Spieler sehen können, dass der Ball die Hand des Werfers 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 20.18 sind einfache Fehler. Sie müssen mit der Zuerkennung eines Freiwurfes 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 angepiffen 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 zu halten oder abzustossen, halten am und abtossen vom Spielfeldende oder von der Seitenbegrenzung des Spielfelds, während dem Spiel oder beim Beginn eines Spielabschnitts.
- 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 ein wahrscheinliches Tor 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.
- 20.09 Einen Gegner, der den Ball nicht hält, zu stossen oder sich von ihm abzustossen.



Bild 11



Bild 12

*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.*

- 20.10 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, kein Tor erzielt, muss der den Ball zuspielende Spieler den 2 m-Raum sofort verlassen, um nicht gemäss dieser Regel bestraft zu werden.*

**20.11** Einen Strafwurf nicht in der vorgeschriebenen Weise auszuführen.

*Anmerkung: Die Ausführung des Strafwurfes wird in Regel WP 23.4 beschrieben.*

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

*Anmerkung: Siehe Anmerkung zu Regel WP 16.2.*

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

**20.14** Den Ball zuletzt zu berühren, welcher seitlich aus dem Spielfeld ins „Aus“ geht (auch wenn der Ball vom Spielfeldrand über Wasser wieder ins Spielfeld zurückspringt) mit der Ausnahme, dass ein Spieler der verteidigenden Mannschaft einen Schuss abblockt und dadurch der Ball ins „Seiten-Aus“ geht. Die verteidigende Mannschaft erhält in diesem Fall einen Freiwurf.

**20.15** 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 der 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 Ausschluss, Strafwurf, Torabwurf, Eckwurf oder Schiedsrichtereinwurf wieder ins Spiel gebracht wird.

Die sichtbaren Uhren haben die Zeit abnehmend anzuzeigen (Anzeige der noch übrigbleibenden Spielzeit 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.*

## **20.16 Zeitspiel**

*Anmerkung:*

*Der Schiedsrichter kann jederzeit entscheiden ob er gem. dieser Regel einen Freiwurf vor Ablauf des 30“ Ballbesitzes anzeigen will.*

*Falls ein Torhüter der einzige Spieler seiner Mannschaft in seiner Spielfeldhälfte ist und er von einem Mitspieler aus der anderen Spielfeldhälfte den Ball zugeworfen erhält, ist die als Zeitspiel zu ahnden.*

*In der letzten Spielminute müssen die Schiedsrichter überzeugt sein dass es sich um absichtliches Zeitspiel handelt bevor sie diese Regel anwenden.*

## **20.17 Simulieren gefoult zu sein**

*Anmerkung:*

Simulation bedeutet die Aktion eines Spielers um den Schiedsrichter zu bewegen ein Foul gegen einen gegnerischen Spieler anzuzeigen. Der Schiedsrichter zeigt der betreffenden Mannschaft eine gelbe Karte für wiederholtes Simulieren und kann WP 21.13 (ständiges Foulspiel) anwenden um Spieler zu bestrafen

## **WP 21 Ausschluss-Fehler**

**21.1** Regelverstöße gemäß Regel WP 21.4 bis 21.18 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 wiedereintreten kann. Der ausgeschlossene Spieler muss nicht in seinem Wiedereintrittsraum auf das Kommen eines vorgesehenen 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 der Mannschaft des ausgeschlossenen Spielers ein Frei- oder Torabwurf zugesprochen wird. Das **Signal** des Schiedsrichters, mit dem der Frei- oder Torabwurf angezeigt wird, bedeutet gleichzeitig auch das **Wiedereintrittssignal**, vorausgesetzt, der Spieler hat seine Wiedereintrittszone in Übereinstimmung mit den Regeln erreicht.

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

- (a) er vom Sekretär oder Schiedsrichter das Zeichen erhält;
- (b) er nicht in das Spielfeld springt oder sich von der Wand oder von der Spielfeldbegrenzung abstösst;
- (c) er die Torlinie nicht beeinflusst,
- (d) ein Austauschspieler darf nicht eintreten, solange der ausgeschlossene Spieler nicht den Wiedereintrittsraum hinter der eigenen Torlinie erreicht hat, ausgenommen während den Spielabschnitten, nach einem Tor oder während eines Time outs,
- (e) nach einem Torerfolg darf der ausgeschlossene Spieler oder Austauschspieler von irgendeiner 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** Ein Spieler darf während des Spieles das Wasser nicht verlassen, auf der Treppe oder neben dem Spielfeld sitzen oder stehen, ausgenommen bei Unfall, Verletzung, Krankheit oder mit Erlaubnis des Schiedsrichters.

**21.5** Die Ausführung eines Freiwurfes, Torabwurfes oder Eckwurfes zu stören, einschliesslich:

- den Ball absichtlich wegzuwerfen oder den Ball nicht freizugeben, in der Absicht, den normalen Spielablauf zu verhindern;
- 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 Wurfes durch Verstellen der Wurfrichtung (Bild 13) oder durch Störung der Bewegung des Werfenden (Bild 14) beeinträchtigt wird. Für Stören eines Strafwurfes siehe auch Regel WP 21.16.



Bild 13



Bild 14

**21.6** Den 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 gemäss Regel WP 21.6 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 regelverletzende Spieler ausserhalb oder innerhalb des 5 m-Raumes befindet.

**21.8** Vorsätzlich einen Gegner in seiner freien Bewegung zu behindern wenn er den Ball nicht hält, inbegriffen Aufschwimmen auf Schulter, Rücken oder Beine. "Halten" bedeutet Heben, Tragen oder Berühren des Balles. Drippeln des Balles gilt nicht als "Halten".

Anmerkung:

Diese Regel kann auch als Vorteil für die angreifende Mannschaft ausgelegt werden. Bei einem Gegenstoss muss jedes Foul welches ein Angriff behindert, mit einem Ausschluss für den Verursacher bestraft werden

Bei der Beurteilung durch den Schiedsrichter ist in erster Linie festzustellen ob der Spieler den Ball hält oder nicht. Falls dieser den Ball hält, kann der den Fehler begehenden Spieler nicht für Behinderung bestraft werden.

Es ist eindeutig dass ein Spieler den Ball "hält", wenn er ihn hoch über das Wasser hebt (Bild 9).

Der Spieler hält den Ball auch wenn er ihn in seiner Hand hält, dazu schwimmt oder mit dem auf der Wasseroberfläche liegenden Ball in Kontakt ist (Bild 10).

Mit dem Ball schwimmen (drippeln), wie auf Bild 11 dargestellt, ist nicht als "Halten" zu bezeichnen.

**Figure 10**



**Figure 9**

**Figure 11**

Eine häufige Behinderung ist es einem mit dem Ball schwimmenden Spieler über die Beine zu schwimmen, (Bild 12) wodurch sich dessen Geschwindigkeit verringert und sein Beinschlag behindert wird. Eine andere Form der Behinderung ist es dem Gegner auf die Schultern zu schwimmen. Die Behinderung kann auch vom Spieler verursacht werden der in Ballbesitz ist. Das Beispiel auf Bild 13 zeigt einen Spieler, eine Hand auf dem Ball haltend, der versucht seinen Gegner wegzustossen um sich für mehr Raum zu verschaffen.

Bild 14 zeigt einen Spieler, der in Ballbesitz ist, beim Versuch, seinen Gegner zu behindern indem er ihn mit dem Kopf wegstösst. Mit den Bildern 13 und 14 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. Ein Spieler kann auch eine Behinderung begehen ohne dass er den Ball hält oder berührt. Bild 15 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.

Figure 12



Figure 13



Figure 14



Figure 15

- 21.9** Einen Gegner, der den Ball nicht hält, festzuhalten, unterzutauchen oder zurückzuziehen. Halten des Balles bedeutet Heben, Tragen oder Berühren, nicht aber Druppeln 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, ein wahrscheinliches Tor zu verhindern, die Verhängung eines Strafwurfes nach sich zieht.*

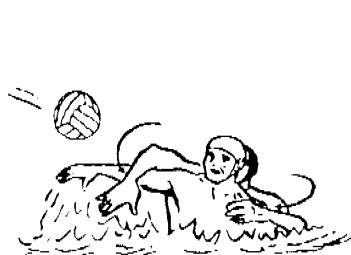


Bild 16



Bild 17



Bild 18

- 21.10** Für einen Spieler auf dem ganzen Spielfeld einen Gegner mit 2 Händen zu halten.

- 21.11** Nach dem Wechsel des Ballbesitzes für einen verteidigenden Spieler ein Foul gegen jeden Spieler der angreifenden Mannschaft in deren Spielfeldhälfte zu begehen

*Anmerkung:*

*Diese Regel ist anzuwenden wenn die Mannschaft welche den Ball verliert, durch ein Foul an einem angreifenden Spieler versucht den Gegenstoss zu unterbinden bevor dieser die Spielfeldmitte erreicht hat.*

- 21.12** 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 zurückschwingt. In diesen Fällen ist der Schiedsrichter berechtigt, den Verstoss anstelle dieser Regel gemäss Regel WP 21.11 (Brutalität) zu ahnden.



Bild 19

- 21.13** Sich ungebührlich zu benehmen, dies beinhaltet den Gebrauch von nichtakzeptablen Schimpfwörtern, aggressives oder ständiges Faulspiel, dem Schiedsrichter oder Funktionär den Gehorsam verweigert oder Missachtung zu zeigen, ein Benehmen gegen den Sinn der Regeln, oder das Spiel in Misskredit zu bringen usw. 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 Spielareal verlassen.

*Anmerkung: Falls ein Spieler ein Vergehen gemäß dieser Regel in einer Pause zwischen den Spielabschnitten, während eines Time outs oder nach einem erzielten Torgewinn begeht, ist der Spieler für den Rest des Spieles auszuschließen. Ein Austauschspieler kann sofort und vor dem Wiederbeginn des Spiels eintreten, da alle diese Situationen als Spielunterbrechung zählen. Das Spiel wird in üblicher Weise wieder begonnen.*

- 21.14** Eine Brutalität (inklusive in gewalttätiger Art zu spielen, mit böswilliger Absicht zu treten, schlagen oder dies zu versuchen gegen einen Gegner oder Offiziellen während des Spieles, während aller Spielunterbrechungen, Time outs, nach einem erzielten Tor oder während den Pausen zwischen den Spielabschnitten zu begehen.

Sollte dies während des Spiels erfolgen, muss der betreffende Spieler für den Rest des Spiels ausgeschlossen werden und muss das Spielareal verlassen. Ein Strafwurf ist der gegnerischen Mannschaft zu gewähren. Der ausgeschlossene Spieler kann nach 4 Minuten effektiver Spielzeit ersetzt werden.

Falls die Brutalität während einer Spielunterbrechung, eines Time outs, nach einem erzielten Tor oder der Pause zwischen den Spielabschnitten begangen wird, muss der betreffende Spieler für den Rest des Spiels ausgeschlossen werden und muss das Spielareal verlassen. Es wird kein Strafwurf gewährt. Der ausgeschlossene Spieler kann nach 4 Minuten effektiver Spielzeit ersetzt werden. Das Spiel wird in üblicher Weise begonnen.

Wenn einer oder beide Schiedsrichter während des Spiels gleichzeitig eine Brutalität oder das Spielen in einer gewalttätigen Art für Spieler beider Mannschaften anzeigt, werden beide Spieler für den Rest des Spiels ausgeschlossen, mit Ersatzmöglichkeit nach 4 Minuten effektiver Spielzeit. Jene Mannschaft, welche zu 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 jene Mannschaft, welche in Ballbesitz war, das Spiel mit einem Freiwurf auf oder hinter der Mittellinie wieder beginnen.

- 21.15** Wenn gleichzeitig gegen Spieler beider Mannschaften während des Spiels ein Ausschluss angezeigt wird, werden beide Spieler für 20 Sekunden ausgeschlossen. Die dreißig Sekunden Uhr wird nicht zurückgestellt und das Spiel wird mit einem Freiwurf für jene Mannschaft, welche zu letzt in Ballbesitz war, wieder begonnen. Falls zum Zeitpunkt des Doppelausschlusses keine Mannschaft in Ballbesitz war, wird das Spiel mit deinem Schiedsrichtereinwurf wieder begonnen.

*Anmerkung: Beiden gemäß dieser Regel ausgeschlossenen Spielern ist ein Wiedereintritt gemäß 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 den Wiedereintritt geben, sobald der jeweilige Spieler dazu bereit ist. Der Schiedsrichter muss nicht warten bis beide Spieler bereit sind.

**21.16** 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 Sprung oder Abstossen von der Wand oder von der Seite des Bades;
- (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 ist dem Gegner anzuerkennen. Dieser Spieler erhält nur einen persönlichen Fehler, der Sekretär notiert dies auf dem Spielprotokoll als Ausschlussstrafwurf.

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

**21.17** Die Ausführung eines Strafwurfes zu stören. Der schuldige Spieler 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 meistverübte 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.

**21.18** 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 einnehmen. Die Vorrechte und Beschränkungen der Torwarte sind jedoch für ihn nicht gültig.

**21.19** Bei Ausschluss 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.

**21.20** Wenn ein ausgeschlossener Spieler absichtlich ins Spiel eingreift oder auf die Ausrichtung der Torlinie einwirkt (Torverschieben), muss der gegnerischen Mannschaft ein Strafwurf zuerkannt werden, und es ist 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.

## **WP 22 Strafwurf-Fehler (Penalty)**

**22.1** Regelverstösse gemäss Regel WP 22.2 bis Regel WP 22.8 sind Strafwurf-Fehler, welche mit einem Strafwurf (Penalty) für die gegnerische Mannschaft zu ahnden sind.

**22.2** Für einen verteidigenden Spieler in seinen 5 m-Raum einen Fehler zu begehen, ohne den ein wahrscheinliches Tor hätte erzielt werden können.

Anmerkung: Zusätzlich zu den anderen Verstössen, welche ein voraussichtliches Tor verhindert haben, ist im Rahmen dieser Regel ein Verstoss:

- (a) für einen Torwart oder einen verteidigenden Spieler das Torgehäuse nieder zu ziehen oder das Tor in irgendeiner Weise zu verschieben (Bild 20);
- (b) für einen verteidigenden Spieler zu versuchen einen Pass oder Torwurf mit beiden Händen abzublocken (Bild 21);
- (c) für einen verteidigenden Spieler mit geschlossener Faust zu spielen (Bild 22),
- (d) für einen Torwart oder jeden anderen verteidigenden Spieler den Ball unter Wasser zu halten, wenn er angegriffen wird.

Die oben erwähnten Fehler sowie andere Verstösse, welche normalerweise mit einem Freiwurf (und Ausschluss, falls nötig) geahndet werden, wie Halten, Untertauchen, Zurückziehen, Behindern usw., führen zwingend zu einem Strafwurf, wenn sie im 5 m-Raum von einem verteidigenden Spieler begangen werden und wenn ohne diesen Fehler voraussichtlich ein Torgewinn hätte erzielt werden können.

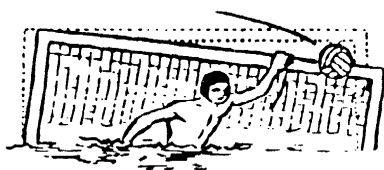


Bild 20

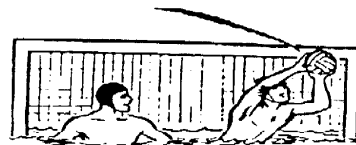


Bild 21

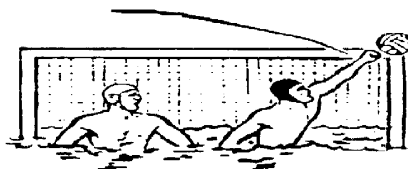


Bild 22

- 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 4 Minuten effektiver Spielzeit wieder betreten.
- 22.4 Für einen ausgeschlossenen Spieler absichtlich ins Spiel einzugreifen oder die Torlinie zu berühren.
- 22.5 Für einen Torwart oder jeden anderen verteidigenden Spieler das Tor vollständig herunterzuziehen, in der Absicht, ein wahrscheinliches Tor zu verhindern. Der betreffende Spieler muss zusätzlich 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 ausgeschlossen werden, mit frühester Ersatzmöglichkeit gemäss Regel WP 21.3.
- 22.7 Für den Coach der Mannschaft, die zu diesem Zeitpunkt nicht in Ballbesitz ist, ein „Time out“ zu verlangen, oder für einen Offiziellen eine Aktion zu begehen, um einen wahrscheinlichen Torgewinn zu verhindern. Für diese Verstösse gegen die Regeln wird kein persönlicher Fehler angerechnet.  
Für den Coach oder irgendeinem Mannschaftsoffizieller der Mannschaft die nicht im Ballbesitz ist ein „Time-out“ zu verlangen; für dieses Vergehen wird kein persönlicher Fehler angerechnet.
- 22.8 Für den Coach oder irgendeinem Mannschaftsoffizieller eine Aktion zu begehen um ein wahrscheinliches Tor zu verhindern oder das Spiel zu verzögern. Für dieses Vergehen wird kein persönlicher Fehler angerechnet
- 22.9 Falls in der letzten Spielminute ein Strafwurf einer Mannschaft zuerkannt wird, kann der Coach wählen ob er den Ballbesitz behalten möchte und ein Freiwurf ist ihm zu gewähren. Der Zeitnehmer stellt in diesem Fall die Uhr 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.

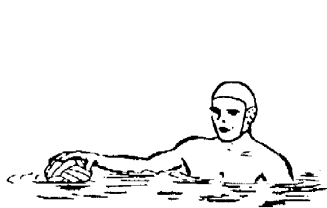


Bild 23



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 Werfers 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 ist nicht notwendig, dass ein anderer Spieler ihn berührt, bevor ein Tor erzielt werden kann.
- 23.6** Wenn genau gleichzeitig mit dem Schiedsrichterpfiff zur Verhängung eines Strafwurfes der Zeitnehmer das Ende einer Spielperiode 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 Kappennummer 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 anzugeben 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 der Unterbrechung 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.





## **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 Spielseite, auf welcher die Schiedsrichter beginnen, wird durch das Organisationskomitee bestimmt. Der erstgenannte Schiedsrichter beginnt auf der Seite des Kampfgerichtes. Die Schiedsrichter wechseln die Seiten nach dem ersten Spielabschnitt sowie nach dem dritten Spielabschnitt.
3. Bei Spielbeginn und bei Beginn der Spielabschnitte positionieren sich die Schiedsrichter auf ihrer 5 m Linie. Das Startsignal bei Spielbeginn und bei Beginn der weiteren Spielabschnitte wird von dem Schiedsrichter gegeben, der sich auf der Seite des Kampfgerichts 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 fällenden 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, soll diesem Spieler eine gelbe Karte gezeigt werden. Sollten diese Aktionen wiederholt werden, wird der Schiedsrichter diesem Spieler, sichtbar für Spielfeld und Kampfgericht, die rote Karte zeigen, welche ungebührliches Verhalten bedeutet. Der Schiedsrichter zeigt anschließend dem Kampfgericht die Kappennummer des betroffenen Spielers an.
8. Das Signal für die Ausführung eines Strafwurfs erfolgt durch den Angriffs-Schiedsrichter, ausgenommen der ausführende 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 gleichzeitig von beiden Schiedsrichtern Fehler angezeigt werden – ein Schiedsrichter zeigt einen einfachen Fehler und der andere Schiedsrichter ein Ausschluss – oder Strafwurffehler an, so hat der Ausschluss – oder der Strafwurffehler absolut Vorrang.
12. Falls Spieler beider Mannschaften gleichzeitig während des Spiels einen Ausschlussfehler begehen, sollen die Schiedsrichter den Ball aus dem Spiel nehmen und sich versichern, dass Spieler und Sekretär wissen, wer ausgeschlossen wurde. Die dreißig Sekundenuhr wird zurückgestellt und das Spiel mit einem Freiwurf für jene Mannschaft fortgesetzt, welche in

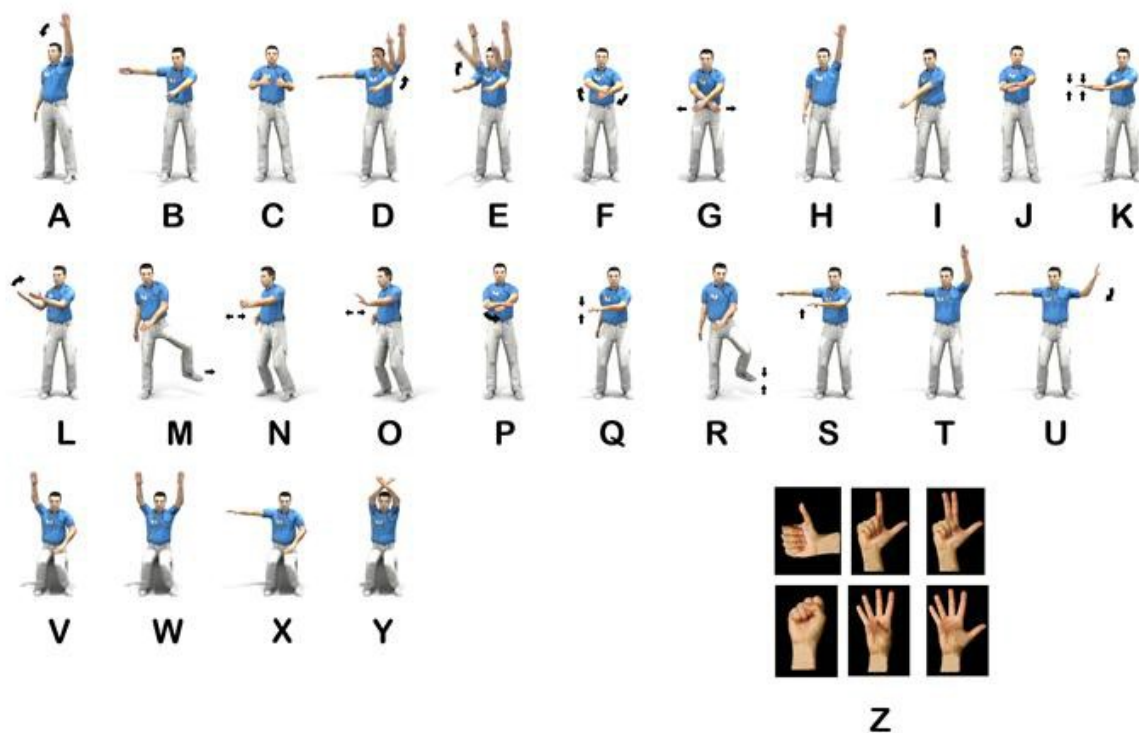
Ballbesitz war. Falls keine Mannschaft in Ballbesitz war, als die Spieler ausgeschlossen wurden, ist das Spiel mit einem Schiedsrichtereinwurf fortzusetzen.

13. Falls gleichzeitig gegen beide Mannschaften ein Strafwurf verhängt wird, führt zuerst die Mannschaft den ersten Strafwurf aus, die zuletzt in Ballbesitz gewesen ist. Nachdem dem zweiten Strafwurf beginnt das Spiel durch jene Mannschaft, welche zu letzt in Ballbesitz war mit einem Freiwurf auf oder hinter der Mittellinie.



## VON DEN SCHIEDSRICHTERN ANGEWENDETE ZEICHEN

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



**Bild A Anzeigen des Beginns eines Spielabschnitts, des Wiederbeginns nach einem Tor 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 verlangt den Ball.

**Bild D Anzeigen des Ausschlusses eines Spielers:**

Der Schiedsrichter zeigt auf den Spieler und dann mit einer raschen Armbewegung zum Spielfeldrand. Anschliessend zeigt er die Kappenummer 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 Kappenummer der fehlbaren Spieler an.

**Bild F Anzeigen des Ausschlusses eines Spielers für ungebührliches Benehmen:**

Der Schiedsrichter zeigt einen Ausschluss in Übereinstimmung mit Bild D (oder Bild E, falls anwendbar) 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 er dem Kampfgericht die Kappenummer des ausgeschlossenen Spielers an.

**Bild G Anzeigen des Ausschlusses eines Spielers mit Ersatzmöglichkeit nach 4 Minuten:**

Der Schiedsrichter zeigt einen Ausschluss in Übereinstimmung mit Bild D (oder Bild E, falls anwendbar) an, um daraufhin, für Spieler und Kampfgericht sichtbar, seine Arme zu kreuzen und zeigt dem Spieler zusätzlich die rote Karte. Anschliessend zeigt der Schiedsrichter dem Kampfgericht die Kappenummer des fehlbaren Spielers an.

**Bild H Anzeigen eines Strafwurfes:**

Der Schiedsrichter hebt seinen Arm mit fünf hochgestreckten Fingern. Anschliessend zeigt der Schiedsrichter dem Kampfgericht die Kappenummer des fehlbaren Spielers an.

**Bild I Anzeigen eines Torerfolges:**

Der Schiedsrichter signalisiert den Torerfolg 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 abstoßende Bewegung.

**Bild P Anzeigen des Ausschlussfehlers für "Behindern 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 „Zeitvergeudung“ oder „Ablauf der 30-Sekunden-Regel“:**  
Der Schiedsrichter lässt seinen Arm zwei- oder dreimal kreisen.
- Bild V Signal des Torrichters, dass sich die Spieler ordnungsgemäß auf ihrer Torlinie befinden.**  
Der Torrichter streckt einen Arm vertikal in die Höhe.
- Bild W Anzeige des Torrichters für einen unkorrekten Start, Wiederbeginn oder falscher Wiedereintritt eines Ausgeschlossenen- oder Wechselspielers.**  
Der Torrichter streckt beide Arme vertikal in die Höhe.
- Bild X Anzeige des Torrichters eines Tor- oder Eckwurfes:**  
Der Torrichter zeigt durch horizontales Ausstrecken eines Armes die Angriffsrichtung an.
- Bild Y Anzeige des Torrichters eines Torgewinnes:**  
Der Torrichter streckt beide Arme gekreuzt in die Höhe.
- Bild Z Anzeigen der Kappennummer eines Spielers:**  
Um besser mit dem Sekretär und den Spielern zu kommunizieren, ist die Kappennummern des betreffenden Spielers mit beiden Händen anzuzeigen. Ist die Kappennummer fünf oder kleiner, werden an einer Hand so viele Finger gestreckt, als dies der Kappennummer entspricht. Ist die Kappennummer zwischen 6 und 9, zeigt eine Hand fünf Finger und die andere die zusätzlichen Finger, die nötig sind, um die Nummer des Spielers anzuzeigen. Für die Nummer 10 wird die geschlossene Faust gezeigt. Ist die Zahl größer als zehn, zeigt eine Hand die geschlossene Faust, die andere Hand die zusätzlichen Finger, die nötig sind, um die Nummer des Spielers anzuzeigen.





