

## **FINA REGLEMENT**

# **WASSERBALL**

# **2019-2021**

*(Bei möglichen Unklarheiten ist die englische Version der FINA Waterpolo Rules 2019-2021 massgebend).*

## **INHALTSVERZEICHNIS**

- WP 1 Spielfeld und Ausrüstung
- WP 2 Tore
- WP 3 Ball
- WP 4 Kappen
- WP 5 Mannschaften und Austauschspieler
- WP 6 Kampfgericht
- WP 7 Schiedsrichter
- WP 8 Torrichter
- WP 9 Zeitnehmer
- WP 10 Sekretäre
- WP 11 [Video Schiedsrichterassistent](#)
- WP 12 Spieldauer
- WP 13 Time-outs
- WP 14 Spielbeginn
- WP 15 Torgewinn
- WP 16 Wiederbeginn nach Torgewinn
- WP 17 Torabwurf
- WP 18 Eckwurf
- WP 19 Schiedsrichtereinwurf
- WP 20 Freiwurf
- WP 21 Einfache Fehler
- WP 22 Ausschluss-Fehler
- WP 23 Strafwurf-Fehler (Penalty)
- WP 24 Strafwurf-Ausführung (Penalty)
- WP 25 Persönliche Fehler
- WP 26 Unfall, Verletzung, Krankheit
- WP AG Regeln für Altersgruppen

**Anhang A** Richtlinien für den Einsatz von zwei Schiedsrichtern

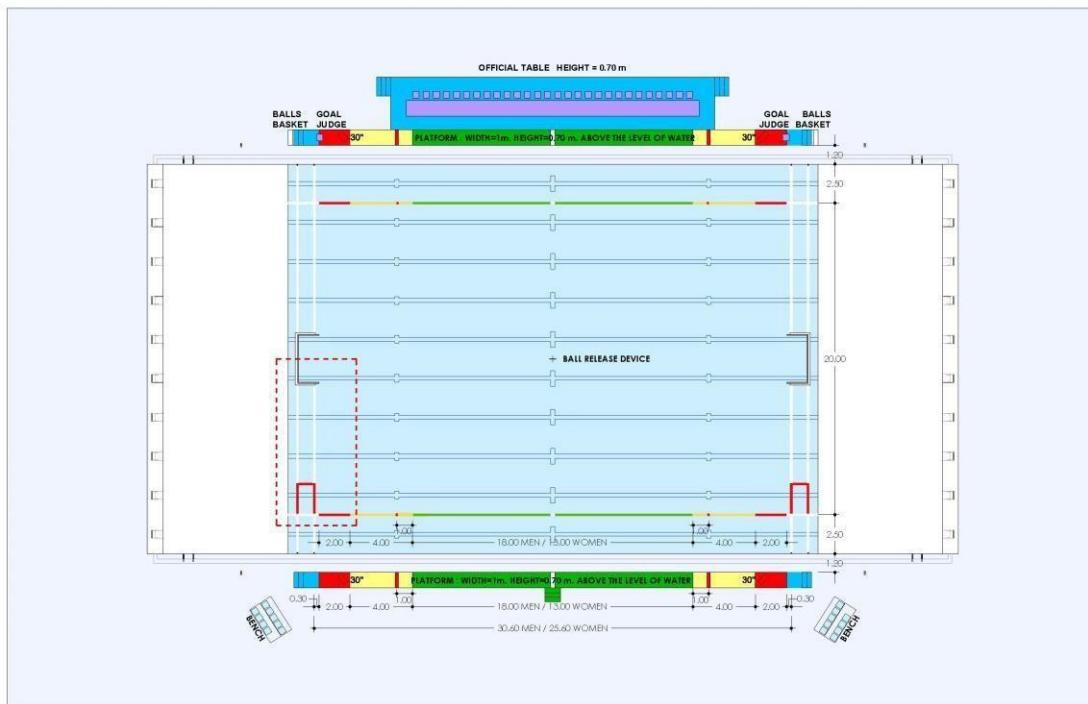
**Anhang B** Anzuwendende Zeichen

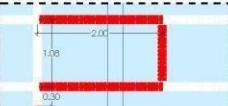
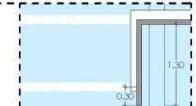
**Anhang C** [Vorschriften für Disziplinarmassnahmen bei FINA Veranstaltungen](#)

## WP 1 SPIELFELD UND AUSRÜSTUNG

**WP 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.

**WP 1.2** Die Grösse und Markierungen des Spielfeldes für ein Spiel, welches durch zwei Schiedsrichter geleitet wird, müssen folgendem Diagramm entsprechen:



EXCLUDED PLAYERS RE-ENTRY AREA	FIELD OF PLAY FOR OLYMPIC GAMES AND WORLD CHAMPIONSHIPS WATER POLO	ANNEX
  	<b>FINA</b> FIELD OF PLAY FOR OLYMPIC GAMES AND WORLD CHAMPIONSHIPS WATER POLO	WP 1

**WP 1.3** Bei einem Spiel welches von einem Schiedsrichter geleitet wird, soll sich dieser auf der gleichen Seite wie das Kampfgericht befinden. Die Torrichter befinden sich auf der gegenüberliegenden Seite.

**WP 1.4** Für Männer Spiele darf der gleichmässige Abstand zwischen den beiden Torlinien nicht weniger als 20 Meter und nicht mehr als 30 Meter betragen. Für Damenspiele beträgt der gleichmässige Abstand zwischen den beiden Torlinien nicht weniger als 20 Meter und nicht mehr als 25 Meter. Die Breite des Spielfeldes darf nicht weniger als 10 Meter und nicht mehr als 20 Meter betragen.

**WP 1.5** Für Veranstaltungen der FINA müssen Spielfeldgrösse, Wassertiefe und -Temperatur sowie Lichtstärke gem. FR 7.2, FR 7.3, FR 7.4 und FR 8.3 entsprechen.

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

- weiss: Tor- und Mittellinie
- rot: 2 Meter von der Torlinie entfernt
- gelb: 6 Meter von der Torlinie entfernt
- rot: 5 Meter von der Torlinie entfernt; zeigt den Ort der Strafwurfausführung an.

Die Seitenlinien des Spielfeldes sollten von der Torlinie bis zu der 2- Meter Linie rot, von der 2- zu der 6-Meter Linie gelb und von der 6- Meter Linie bis zur Spielfeldmitte grün markiert werden.

**WP 1.7** In einer Entfernung von 2 Meter von der Ecke des Spielfeldes, an der gegenüberliegenden Seite des Kampfgerichtes, soll an der Spielfeldbegrenzung eine rote Markierung angebracht sein, die den Wiedereintrittsraum markiert.

**WP 1.8** In den lateralen Aussenseiten des Spielfeldes, wo die Spielerbänke platziert sind, muss ein Areal für den fliegenden Wechsel zur Verfügung stehen. Die Dimension dieser zusätzlichen Fläche muss mindestens zwischen 0.5 m – 1 m breit sein.

Das vorgesehene Areal für den fliegenden Wechsel jeder Mannschaft umfasst ab der Torlinie gegenüber der entsprechenden Spielerbank bis zur Mitte des Spielfeldes.

**WP 1.9** Für die Schiedsrichter muss neben dem Spielfeld ausreichender Raum vorhanden sein, damit sie diesen unbehindert von einem Ende zum anderen abschreiten können. Für die Torrichter muss ebenso Platz an den Torlinien freigehalten werden.

**WP 1.10** Für den Sekretär müssen einzelne weisse, blaue, rote und gelbe Flaggen zur Verfügung stehen, jede in der Grösse von 35 cm x 20 cm.

## **WP 2 TORE**

**WP 2.1** Zwei Torpfosten und eine Querlatte, stabil gefertigt, rechteckig, mit einer Breite von 7,5 cm und weiss gestrichen, müssen an jedem Spielfeld Ende im gleichen Abstand von den Seitenlinien und mindestens 0,30 Meter vor dem Ende des Spielfeldes angebracht sein.

**WP 2.2** Die Innenseiten der Torpfosten müssen 3,00 Meter voneinander entfernt sein. Falls die Wassertiefe 1,50 Meter oder mehr beträgt, hat der Abstand der unteren Querlatte 0,90 Meter zur Wasseroberfläche zu betragen. Sollte die Wassertiefe geringer als 1,50 Meter sein, so muss die Unterseite der Querlatte 2,40 Meter über dem Schwimmbadboden liegen.

**WP 2.3** Die Tornetze müssen schlaff herunter hängen. Sie müssen dauerhaft an Torpfosten und Querlatte so befestigt sein, dass sie den gesamten Torraum umschließen und mindestens 30 cm freien Raum innerhalb des Torraumes hinter der Torlinie lassen.

## **WP 3 BALL**

**WP 3.1** Der Ball muss rund, voll aufgepumpt und mit selbst schliessendem Ventil versehen sein. Er muss wasserdicht sein, darf keine äusseren Riemennähte haben und nicht mit Fett oder ähnlicher Substanz imprägniert sein.

**WP 3.2** Das Ballgewicht darf nicht weniger als 400 g und nicht mehr als 450 g betragen.

**WP 3.3** Für Männer Spiele muss der Luftdruck im Ball 55-62 kPa (Kilo Pascal; dies entspricht einem Luftdruck von 8-9 Pfund pro Quadratzoll) betragen. Der Ballumfang darf nicht kleiner als 0,68 m und nicht grösser als 0,71 m sein.

**WP 3.4** Für Frauen Spiele muss der Luftdruck im Ball 48-55 kPa (Kilo Pascal; dies entspricht einem Luftdruck von 7-8 Pfund pro Quadratzoll) betragen. Der Ballumfang darf nicht kleiner als 0,65 m und nicht grösser als 0,67 m sein.

## **WP 4 KAPPEN**

**WP 4.1** Die Mannschaften, mit Ausnahme der Torwarthe, müssen Kappen tragen, die sich in der Farbe deutlich vom Ball und von der Kappenfarbe der gegnerischen Mannschaft unterscheiden; sie dürfen nicht einfarbig rot sein. Die Torwarthe müssen rote Kappen tragen.

Der Schiedsrichter genehmigt die Farben der Kappen und des Balls; er kann verlangen, dass die eine Mannschaft weisse oder blaue Kappen 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.

**WP 4.2** Kappen sollten mit verformbarem Ohrschutz ausgestattet sein, welche die gleiche Farbe wie die Mannschaftskappen aufweisen müssen, mit Ausnahme der Torhüter welche rot sein müssen.

**WP 4.3** Die Kappen müssen an beiden Seiten mit Nummern von 10 cm Höhe versehen sein. Der Torhüter trägt die Nummer 1, die anderen Kappen die Nummern von 2 bis 13. Der Austauschtorhüter muss eine rote Kappe mit der Nummer 13 tragen. Ein Spieler darf während des Spieles seine Kappenummer nicht wechseln, ausser mit Erlaubnis des Schiedsrichters und mit Anzeige an den Sekretär.

**WP 4.4** Bei internationalen Wettkämpfen müssen die Kappen vorne den internationalen 3-BuchstabenLandescode zeigen; sie dürfen zudem auch die Länderflagge zeigen. Der Landescode muss 4 cm in der Höhe betragen.

## **WP 5 MANNSCHAFTEN UND AUSTAUSCHSPIELER**

**WP 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 Austauschspieler eingesetzt werden. Besteht die Mannschaft aus weniger als 7 Spielern, so ist ein Torwart nicht erforderlich.

**WP 5.1.1** Nur für Olympische Spiele: Jede Mannschaft besteht aus max. elf (11) Spielern: zehn (10) Feldspieler und ein (1) 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. Vier (4) Reservisten dürfen als Austauschspieler eingesetzt werden. Einer der Reservisten darf auch als Torhütersatz eingesetzt werden, solange er eine rote Kappe trägt. Besteht die Mannschaft aus weniger als 7 Spielern, so ist ein Torwart nicht erforderlich.

**WP 5.2** Alle nicht am Spiel teilnehmenden Spieler sowie die Trainer und Betreuer - mit Ausnahme des Cheftrainers - müssen von Beginn des Spieles an auf der für diese Mannschaft vorgesehener Bank Platz nehmen. Sie dürfen diese, mit Ausnahme der Pausen zwischen den Spielabschnitten und Time out, nicht verlassen. Dem Coach der angreifenden Mannschaft ist es jederzeit erlaubt bis zur 6-Meter Linie vorzurücken.

Die Mannschaften haben Seiten und Bänke nur nach der Halbzeit (nach 2 Spielabschnitten) zu wechseln. Die Spielerbänke haben sich auf der Seite, die dem Kampfgericht gegenüberliegt, zu befinden.

**WP 5.3** Die Mannschaftskapitäne sind Spieler ihrer Mannschaft und für gute Führung und Disziplin ihres Teams verantwortlich.

**WP 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.

**WP 5.5** Spieler dürfen nicht mit Fett, Öl oder ähnlichen Stoffen eingerieben sein. Wenn der Schiedsrichter vor Spielbeginn den Gebrauch solcher Substanzen feststellt, so muss er ihre sofortige Entfernung anordnen. Der Spielbeginn darf deswegen nicht verzögert werden.

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

**WP 5.6** Ein Spieler kann während des gesamten Spieles ausgewechselt werden, solange er das Spielfeld in den vorgesehenen Wechselbereichen entlässt. Der Austauschspieler kann vom Wiedereintrittsraum in das Spielfeld eintreten, sobald der austretende Spieler in seinem Wiedereintrittsraum an der Wasseroberfläche eindeutig sichtbar ist. Die

Auswechselung im bezeichneten seitlichen Wechselareal ist möglich, wenn beide Spieler, der austretende sowie der eintretende Ersatz, im Wasser sind, sich ausserhalb des Spielfeldes befinden und sie eine Hand über dem Wasser klappen.

Dieses seitliche Wechselareal nennt man „fliegendes Wechselareal“ und das Verfahren „fliegender Wechsel“.

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 der Ausführung des Strafwurfs, dürfen unter dieser Regel keine Auswechselungen stattfinden.

[Anmerkung:

*In einem 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.*

*Sollte während eines Spieles eine Mannschaft keinen Ersatzspieler mehr haben außer dem Ersatztorhüter, dürfen Torhüter oder Ersatztorhüter als Feldspieler eingesetzt werden.]*

**WP 5.6.1** Nur für Olympische Spiele: Ein Spieler kann während des gesamten Spiels ausgewechselt werden, solange er das Spielfeld in den vorgesehenen Wechselbereichen entlässt. Der Austauschspieler kann vom Wiedereintrittsraum in das Spielfeld eintreten, sobald der austretende Spieler in seinem Wiedereintrittsraum an der Wasseroberfläche eindeutig sichtbar ist. Die Auswechselung aus den bezeichneten seitlichen Wechselareal ist möglich, wenn beide Spieler, der austretende sowie der eintretende Ersatz, im Wasser sind und sie sich ausserhalb des Spielfeldes befinden.

Besteht die Mannschaft aus weniger als 7 Spielern, so ist ein Torwart nicht erforderlich. Während der Zeit in welcher der Schiedsrichter einen Strafwurf verhängt und der Ausführung des Strafwurfs, dürfen unter dieser Regel keine Auswechselungen stattfinden.

[Anmerkung:

*In einem Spiel in welchem der Torhüter nicht mehr eingesetzt werden kann, muss eine Mannschaft die mit 7 Spielern spielt, einen alternativen Torhüter einsetzen, welcher eine rote Kappe mit seiner Nummer als Feldspieler trägt.]*

**WP 5.7.** Ein Austauschspieler kann das Spielfeld an irgendeiner Stelle betreten:

- a. während der Pausen zwischen den Spielabschnitten;
- b. nach einem erzielten Torgewinn;
- c. während eines "Time-out";
- d. um einen verletzten oder blutenden Spieler zu ersetzen.

**WP 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, *nach der Handberührung, wenn diese möglich ist.*

**WP 5.9** Ein Torhüter welcher durch einen Austauschspieler ersetzt wurde, kann, falls er wieder zum Einsatz kommt, nur als Torhüter eingesetzt werden.

**WP 5.10** Sollte der Torhüter aus medizinischen Gründen ausgewechselt werden, müssen die Schiedsrichter einen sofortigen Ersatz durch den Ersatztorhüter bewilligen.

## **WP 6 KAMPFGERICHT**

**WP 6.1** Für FINA-Wettkämpfe setzt sich das Kampfgericht aus zwei Schiedsrichtern, zwei Torrichtern, Zeitnehmern und Sekretären, sowie ein Video Schiedsrichterassistent zusammen, jeder mit den 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 keine Torrichtern geleitet wird. In diesem Falle übernehmen die Schiedsrichter die Aufgaben der Torrichter gemäss Regel WP 8.2 (aber wenden die entsprechenden Zeichen nicht an).

[Anmerkung:

Spiele können je nach Schwierigkeitsgrad von vier bis acht Kampfrichtern wie folgt überwacht werden: 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 20.16 zu stoppen. Der Sekretär hat die genaue Zeit des tatsächlichen Spiels, der "Time out's" und der Pausen zwischen den Spielabschnitten zu stoppen. Außerdem hat er den Spielbericht zu führen und die respektiven Wasserausschlussperioden der Spieler aufzunehmen sowie alle anderen Aufgaben gemäss Regel WP 10.1 zu erfüllen.
- Mit zwei Zeitnehmern und einem Sekretär: Zeitnehmer Nr.1 hat die genaue Zeit des tatsächlichen Spiels, der "Time out's" und der Pausen zwischen den Spielabschnitten zu stoppen. Zeitnehmer Nr.2 hat die Zeit des ununterbrochenen Ballbesitzes jeder Mannschaft gemäss Regel WP 20.15 zu stoppen. Der Sekretär hat den Spielbericht zu führen und alle anderen Aufgaben gemäss Regel WP 10.1 zu erfüllen.
  - Mit zwei Zeitnehmern und zwei Sekretären: Zeitnehmer Nr.1 hat die genaue Zeit des tatsächlichen Spiels, der "Time out's" und der Pausen zwischen den Spielabschnitten zu stoppen. Zeitnehmer Nr.2 hat die Zeit des ununterbrochenen Ballbesitzes jeder Mannschaft gemäss Regel WP 20.16 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 anzuseigen.]
- c. Video Schiedsrichterassistent: hat den zwei Schiedsrichtern in zweifelhaften „Tor/kein Tor“-Situationen zur Aufklärung zu helfen.

## **WP 7 SCHIEDSRICHTER**

**WP 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 Schwimmbades 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.

**WP 7.2** Die Schiedsrichter pfeifen Beginn und Wiederbeginn des Spieles an und zeigen Torgewinne, Eckwürfe (ob vom Torrichter angezeigt oder nicht), Schiedsrichtereinwürfe und Regelverstöße an. Sie können ihre Entscheidungen ändern, solange der Ball nicht wieder im Spiel ist.

**WP 7.3** Die Schiedsrichter sollen entscheiden können ob sie ein 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.]

**WP 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.

**WP 7.5** Die Schiedsrichter können jeden Spieler, Austauschspieler, Zuschauer oder Kampfrichter aus dem Bad weisen, wenn deren Verhalten sie dabei stört, ihren Pflichten ordnungsgemäss und unbefangen nachzukommen.

**WP 7.6** Die Schiedsrichter können das Spiel jederzeit abbrechen, wenn nach ihrer Ansicht das Benehmen der Spieler oder Zuschauer oder andere Umstände die einwandfreie Beendigung des Spieles verhindern. Wenn ein Spiel, aus welchen Gründen auch immer,

abgebrochen wird, hat der Schiedsrichter die Begründung hierfür der zuständigen Stelle bekanntzugeben.

## **WP 8 TORRICHTER**

**WP 8.1** Die Torrichter nehmen ihre Plätze auf der gleichen Seite wie das Kampfgericht ein, jeder in Höhe der Torlinie am Ende des Spielfeldes.

**WP 8.2** Die Torrichter haben folgende Aufgaben:

- a. mit einem senkrecht ausgestreckten Arm anzuseigen, wenn die Spieler sich bei Beginn oder Wiederbeginn eines Spielabschnittes ordnungsgemäss auf ihrer eigenen Torlinie befinden;
- b. mit beiden senkrecht ausgestreckten Armen einen unkorrekten Beginn oder Wiederbeginn anzuseigen;
- c. mit einem waagrecht und in die jeweilige Angriffsrichtung zeigenden Arm einen Torabwurf anzuseigen;
- d. mit einem waagrecht und in die jeweilige Angriffsrichtung zeigenden Arm einen Eckwurf anzuseigen;
- e. mit beiden ausgestreckten und überkreuzten Armen einen Torgewinn anzuseigen;
- f. mit beiden senkrecht ausgestreckten Armen einen regelwidrigen Wiedereintritt eines ausgeschlossenen Spielers oder eines Austauschspielers anzuseigen.

**WP 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**

**WP 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 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 hörbar anzuseigen;
- e. mit einer Pfeife nach 45 Sekunden sowie das Ende jedes "Time out" zu signalisieren.

**WP 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 anzuseigen. Dieses Signal hat sofortige Wirkung, ausgenommen:

- f. bei gleichzeitigem Pfiff eines Strafstosses (Penalty) durch den Schiedsrichter, wobei der Strafstoss gemäss den Regeln ausgeführt werden muss;
- g. wenn sich der Ball im Flug befindet und dabei die Torlinie überquert; in diesem Falle ist der Torgewinn zu gewähren.

## **WP 10 SEKRETÄRE**

**WP 10.2** 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 Austauschspieler

anordnet, sobald dessen Mannschaft den Ballbesitz wiedererlangt hat. Der Sekretär zeigt den Wiedereintritt des - für einen für Brutalität ausgeschlossenen Spielers - bestimmten Auswechselspielers nach 4 Minuten mittels Heben der gelben und der für den ausgeschlossenen Spieler übereinstimmender blauen oder weissen Flagge an.

- c. durch die rote Flagge und einen Pfiff jeden regelwidrigen Wiedereintritt eines ausgeschlossenen Spielers oder unzulässigen Eintritt eines Austauschspielers anzulegen, wodurch das Spiel sofort unterbrochen wird.
- d. unverzüglich den gegen einen Spieler verhängten dritten persönlichen Fehler wie folgt anzulegen:
  - (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 Strafwurfeehler ist.

## **WP 11 VIDEO SCHIEDSRICHTERASSISTENT**

**WP 11.1** Die Pflichten des Video Schiedsrichterassistent sind:

- a. den Schiedsrichter(n) auf zweifelhafte „Tor/kein Tor“-Situationen aufmerksam zu machen;
- b. den Schiedsrichter(n) die Videoaufnahme der zweifelhaften „Tor/kein Tor“-Situationen zu zeigen.

## **WP 12 SPIELZEIT**

**WP 21.1** 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.

**WP 12.2** Zwischen dem ersten und zweiten, sowie dem dritten und vierten Spielabschnitt gibt es eine Pause von 2 Minuten. Die Pause zwischen dem zweiten und dritten Spielabschnitt beträgt 3 Minuten. Die Mannschaften, bestehend aus Spieler, Trainer und Betreuer haben die Seiten vor Beginn des 3. Spielabschnittes zu wechseln.

**WP 12.3** Steht ein Spiel, für das eine Entscheidung erforderlich ist, am Ende der vollen Spielzeit unentschieden, wird das Resultat mittels **Penaltyshissen** entschieden.

[Anmerkung:

*Ist ein Penalty-Schiessen nötig, wird folgendes Verfahren angewendet:*

- a. Wenn es zwei Mannschaften betrifft, welche soeben ihr Spiel beendet haben, wird das Penaltyshissen sofort anschliessend, mit den gleichen Schiedsrichtern, durchgeführt.
- b. Ansonsten wird ein nötiges Penaltyshissen 30 Minuten nach Ende des letzten Spiels der entscheidenden Runde ausgeführt, oder nach der bestmöglichen praktischen Möglichkeit. Die Schiedsrichter welche zuletzt in dieser Runde im Einsatz waren, sollen für dieses Penaltyshissen auch eingesetzt werden, falls sie neutral sind.
- c. Falls zwei Mannschaften dieses Penaltyshissen durchführen müssen, werden die Coaches der jeweiligen Mannschaften fünf Spieler und den Torhüter bestimmen welche an diesem Penaltyshissen teilnehmen werden. *Der Torhüter darf einer der Werfer sein. Der Torhüter kann jederzeit ausgewechselt werden, falls sein Ersatz auf dem Spielrapport dieses Spieles aufgeführt ist. Er darf aber nicht als Werfer ausgetauscht werden.*
- d. Die fünf bestimmten Spieler müssen in der Reihenfolge aufgelistet werden, wie sie auch gegen 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. Falls der Torhüter während dem Penaltyshissen ausgeschlossen wird, kann einer der 5 aufgelisteten Spieler seinen Platz einnehmen, dies aber ohne Vorrechte der Torhüter. Nach Durchführung des Strafwurfs kann dieser Spieler durch einen anderen Spieler oder Ersatztorhüter ausgewechselt werden. Falls ein Feldspieler während dem Penaltyshissen

ausgeschlossen wird, ist seine Position von der Spielerliste zu streichen und ein Auswechselspieler wird als letzter Werfer neu eingetragen.

- g. Die Penalty's werden alternativ an jedem Spielfeldende ausgeführt, falls keine Vorteil- oder Nachteilsituation für eine Mannschaft entsteht. Falls dies der Fall ist, werden die Penalty's auf dem gleichen Spielfeldende ausgeführt. Die werfenden Spieler verbleiben im Wasser bei ihrer eigenen Spielerbank und die Torhüter wechseln die Seiten. Alle nicht beteiligten Spieler sitzen auf ihrer Spielerbank.
- h. Die erstwurfende Mannschaft wird durch *Münzwurf* bestimmt.
- i. Ist das Resultat nach diesen fünf ersten Würfen immer noch unentschieden, werfen dieselben fünf (5) Spieler einer jeden Mannschaft noch einmal abwechselungsweise, bis eine der Mannschaften einen Fehlwurf und die andere ein Tor erzielt.
- j. Wenn drei oder mehr Mannschaften ein Penalty schiessen durchzuführen haben, wird jede Mannschaft fünf Penalty, wiederum abwechselungsweise, gegen jede der anderen Mannschaften zu werfen haben. Die Reihenfolge für den ersten Wurf entscheidet das Los.]

**WP 12.4** Jede sichtbare Uhr soll die Zeit in absteigender Art anzeigen (um die noch verbleibende Zeit anzuzeigen).

**WP 12.5** Falls ein Spiel (oder Teil eines Spieles) wiederholt *werden* muss, sollen alle Tore, persönliche Fehler und Time-out, welche in der zu wiederholenden Zeit passierten, vom Spielprotokoll gestrichen werden. Jedoch Fehler wie Brutalität, Ausschlüsse für ungebührliches Benehmen sowie alle Ausschlüsse mit einer roten Karte bleiben auf dem Spielprotokoll vermerkt.

## **WP 13 TIME OUT**

**WP 13.1** Jede Mannschaft hat Recht auf zwei "Time-out" per Spiel. Ein "Time-out" dauert eine Minute. Das „Time-out“ kann jederzeit, auch nach einem erzielten Tor, vom Coach der Mannschaft die in Ballbesitz ist durch Zuruf "Time-out" und Handzeichen mit "T" zum Sekretär oder Schiedsrichter verlangt werden. Wenn ein "Time out" verlangt wird, müssen Sekretär oder Schiedsrichter das Spiel sofort durch einen Pfiff stoppen und die Spieler haben sich unverzüglich in ihre eigene Spielfeldhälfte zu begeben. Ein "Time-out" darf auch durch andere autorisierte Vorrichtungen angefordert werden.

[Anmerkung:

*Ein Time-out darf nicht angefordert werden, nachdem ein Strafwurf angezeigt wurde.]*

**WP 13.2** 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 *Eckwurfs* verlangt wird. Der Wurf bleibt bestehen.

[Anmerkung: Die den Ballbesitz anzeigenende Uhr wird nach dem Ende des "Time out" nicht zurückgestellt.]

**WP 13.3** Wenn der Coach der Mannschaft, die in Ballbesitz ist, ein zusätzliches "Time out" verlangt ohne dass seine Mannschaft dazu berechtigt ist, muss das Spiel unterbrochen werden und das Spiel wird auf der Mittellinie durch einen Spieler der Gegenpartei wieder aufgenommen.

**WP 13.4** Wenn der Coach der Mannschaft, die nicht in Ballbesitz ist, ein "Time out" verlangt, ist das Spiel zu unterbrechen und der Gegenpartei ein Strafwurf zu gewähren.

[Anmerkung:

*Nach der Anforderung eines illegalen "Time-outs", verliert der Coach das Recht auf einem berechtigten "Time-out", falls er noch eine Auszeit übrig hatte.]*

**WP 13.5** Beim Wiederbeginn nach einem "Time-out" können die Spieler jede Position im Spielfeld einnehmen, ausgenommen die Positionen gemäss den Regeln für die Ausführung von [Eckwürfen](#).

## **WP 14 SPIELBEGINN**

**WP 14.1** Die auf dem offiziellen [Spielprogramm](#) erstgenannte Mannschaft [trägt](#) weisse Kappen oder Kappen mit ihren [Landfarben](#) und wird das Spiel auf der linken Seite des Kampfgerichtes beginnen. Die gegnerische Mannschaft wird in blauen oder sich von der Heimmannschaft unterscheidenden Kappen auf der rechten Seite des Kampfgerichtes beginnen.

**WP 14.2** Bei Beginn jedes Spielabschnittes müssen sich die Spieler mit ungefähr einem Meter Zwischenraum und mindestens ein Meter 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 Torlinie nach vorne bewegen. Der anschwimmende Spieler darf sich mit seinen Füssen nicht vom Tor abstoßen, sei es bei Beginn oder Wiederbeginn des Spieles.]*

**WP 14.3** 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.

**WP 14.4** 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 15 TORGEWINN**

**WP 15.1** Ein Torgewinn ist erzielt, wenn der Ball in vollem Umfang die Torlinie zwischen den Torpfosten und unterhalb der Querlatte überschritten hat.

**WP 15.2** Ein Torgewinn kann von [irgendeiner Stelle des Spielfeldes](#) erzielt werden.

**WP 15.3** Ein Torgewinn kann mit jedem Teil des Körpers, ausser mit der geballten Faust, erzielt werden. Ein Torgewinn kann auch durch Drippeln 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 Strafwurf;
- b. einem direkt ausgeführten Freiwurf eines Spielers in sein eigenes Tor;
- c. einem sofort ausgeführten Torabwurf;
- d. einem sofort ausgeführten Freiwurf der ausserhalb der 6-Meter Linie angezeigt wurde;
- e. ein Freiwurf der ausserhalb der 6-Meter Linie gewährt und ausgeführt wurde, nachdem der Spieler offensichtlich den Ball ins Spiel setzte;
- f. ein sofortiger Wurf nach einem Eckwurf.

[[Anmerkung](#):

*Wenn einer Mannschaft ein Freiwurf ausserhalb der 6 Meterlinie zuerkannt wurde (wegen Fehler ausserhalb der 6Meterlinie), kann ein Spieler durch einen sofortigen Wurf von dieser Stelle aus einen Torgewinn erzielen. Wenn der Spieler aber den Ball spielt, kann ein Torgewinn nur erzielt werden, nachdem er ein Wurf vorgetäuscht hat oder er mit dem Ball geschwommen ist.*

*Nach einem Eckwurf, wenn ein Spieler den Ball ins Spiel setzte, kann ein Torgewinn erzielt werden, nachdem er ein Wurf vorgetäuscht hat oder er mit dem Ball geschwommen ist.*

*Gemäss dieser Regel kann umgehend nach dem Neubeginn kein Torgewinn erzielt werden:*

- a. nach dem Anschwimmen oder bei Beginn einer neuen Spielperiode;

- b. nach einem „Time-out“;
- c. nach einem Torgewinn;
- d. nach einer Verletzungspause, inkl. Bluten;
- e. nach dem Ersetzen einer Kappe;
- f. nach dem Ruf des Schiedsrichters nach dem Ball oder nach einem Schiedsrichtereinwurf;
- g. nachdem der Ball die seitlichen Spielfeldbegrenzung verlässt;
- h. nach allen sonstigen Verzögerungen.

Anmerkung: wird der Ball ins Spiel gesetzt, nach irgendwelcher der oben genannten Situationen (a-h), kann ein Spieler ein Torgewinn erzielen, wenn er ein Wurf vorgetäuscht hat oder mit dem Ball geschwommen ist.]

**WP 15.4** Ein Torgewinn muss zuerkannt werden, falls nach Ablauf des entsprechenden 20- oder 30-Sekunden Ballbesitzes 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 ab- springt, muss dies als Torgewinn gewertet werden. Wenn das Ende eines Spielabschnittes angezeigt wurde und danach der Ball auf dem Weg ins Tor absichtlich von einem angreifenden Spieler gespielt oder berührt wird, darf dies nicht als Torgewinn gewertet werden.

Unter den gegebenen Umständen dieser Regel, muss der Schiedsrichter 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 6 m-Raum den Ball mit zwei Händen oder zwei Armen anhält oder ihn mit der Faust schlägt, um einen Torgewinn zu verhindern. Dabei muss der Schiedsrichter 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 Wurfs über die Torlinie treibt.]

## **WP 16 WIEDERBEGINN NACH TORGEWINN**

**WP 16.1** Nachdem ein Torgewinn erzielt worden ist, müssen die Spieler ihre Plätze irgendwo hinter der Mittellinie innerhalb der eigenen Spielhälften einnehmen. Kein Körperteil eines Spielers darf vor der Mittellinie auf der Wasseroberfläche sichtbar sein. Ist dies der Fall, pfeift ein Schiedsrichter den Wiederbeginn an. Die tatsächliche Spielzeit beginnt, wenn der Ball die Hand eines Spielers der Mannschaft verlässt, die den Torgewinn nicht erzielt hat. Ein regelwidriges Anspiel muss wiederholt werden.

## **WP 17 TORABWURF**

**WP 17.1** Ein Torabwurf muss gegeben werden:

- a. wenn der Ball in vollem Umfang die Torlinie, mit Ausnahme des Teiles zwischen den beiden Torposten und unterhalb der Querlatte, überschritten hat, nachdem er zuletzt von irgendeinem Spieler, mit Ausnahme des Torhüters der verteidigenden Mannschaft berührt wurde;
- 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:
  - (i) einem Freiwurf innerhalb der 6 Meter;
  - (ii) einem nicht regelkonform ausgeführten Freiwurf ausserhalb der 6 Meter;
  - (iii) einem nicht sofort ausgeführtem Torabwurf.

**WP 17.2** Der Torabwurf muss von irgendeinem Spieler von irgendeiner Stelle innerhalb des 2-Meter Raumes ausgeführt werden. Ein nicht nach dieser Regel ausgeführter Torabwurf ist zu wiederholen.

[Anmerkung:

Der Torabwurf muss vom nächst zum Ball befindenden Spieler ausgeführt werden. Es darf keine ungebührliche Verzögerung bei der Ausführung eines Freiwurfs, eines Torabwurfs oder eines

*Eckwurfe 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 20.4 übersehen, die dem Ausführenden erlaubt, den Ball zu doppeln, 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 doppeln. In jedem Fall muss der Wurf so erfolgen, dass die anderen Spieler seine Ausführung erkennen können.*



Bild 1

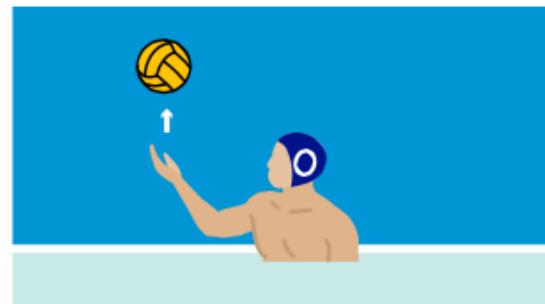


Bild 2

## WP 18 ECKWURF

**WP 18.1** Ein Eckwurf muss gegeben werden, wenn der Ball in 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.

**WP 18.2** Der Eckwurf muss von einem Spieler der angreifenden Mannschaft bei der 2-Meter 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 17.2.]

**WP 18.3** Bei der Ausführung des Eckwurfs darf sich kein Spieler der angreifenden Mannschaft im 2-Meter Raum befinden.

**WP 18.4** Ein Eckwurf, der von einer falschen Position ausgeführt wird oder gespielt wird, bevor die Spieler der angreifenden Mannschaft den 2- Meter Raum verlassen haben, ist zu wiederholen.

## WP 19 SCHIEDSRICHTEREINWURF

**WP 19.1** Ein Schiedsrichtereinwurf muss gegeben werden, wenn:

- bei Beginn eines Spielabschnittes der Schiedsrichter der Meinung ist, dass der Ball so auf das Wasser gefallen ist, dass eine Mannschaft bevorzugt ist;
- ein oder mehrere Spieler von beiden Mannschaften im gleichen Augenblick einen einfachen Fehler begehen, so dass der Schiedsrichter nicht unterscheiden kann, welcher Spieler diesen zuerst begangen hat;
- beide Schiedsrichter gleichzeitig beiden Mannschaften einen einfachen Fehler zuerkennen;
- wenn keine der beiden Mannschaften in Ballbesitz ist und ein oder mehrere Spieler gleichzeitig einen Ausschlussfehler begehen. Der Schiedsrichtereinwurf wird ausgeführt nachdem die fehlbaren Spieler ausgeschlossen wurden.
- der Ball ein höher gelegenes Hindernis trifft oder dort festsitzt.

**WP 19.2** 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-Meter Raumes gepfiffen wird, ist auf der 2-Meter Linie auszuführen.

**WP 19.3** Wenn beim Schiedsrichtereinwurf nach Meinung des Schiedsrichters der Ball so auf das Wasser gefallen ist, dass ein Vorteil für eine Mannschaft entsteht, muss er den Ball verlangen und den Schiedsrichtereinwurf wiederholen.

## **WP 20 FREIWURF**

**WP 20.1** Ein Freiwurf muss an der Stelle ausgeführt werden, wo sich der Ball befindet, ausser wenn der Regelverstoss von einem verteidigenden Spieler innerhalb des 2-Meter Raumes begangen wurde und der Ball sich innerhalb des 2-Meter Raumes befindet: Der Freiwurf ist auf der 2-Meter Linie gegenüber der Stelle auszuführen, an welcher der Regelverstoss begangen wurde.

**WP 20.2** Ein Spieler der einen Freiwurf zuerkannt erhält muss diesen sofort ausführen, inkl. durch Passspiel oder Torwurf, falls dieser durch die Regeln erlaubt ist. Es gilt als 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 weg bewegen bevor er den Arm hebt um einen Pass oder Torwurf abzublocken; ein Spieler der dies nicht tut muss gem. Regel WP 22.5 „Stören“ ausgeschlossen werden.

**WP 20.3** Die Mannschaft, welcher der Freiwurf zuerkannt wurde, ist für die Rückgabe des Balles an den Spieler verantwortlich, der den Freiwurf ausübt.

**WP 20.4** Der Freiwurf muss so ausgeführt werden, dass andere Spieler sehen können, dass der Ball die Hand des Werfenden verlässt. Es ist erlaubt, den Ball zu tragen oder zu doppeln, bevor er einem anderen Spieler zugespielt wird, sowie den Ball zum Tor zu schießen, solange es erlaubt ist. 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 17.2.]

## **WP 21 EINFACHE FEHLER**

**WP 21.1** Regelverstösse gemäss den Regeln WP 22.2 bis WP 21.17 [sic] sind einfache Fehler. Sie müssen mit der Zuerkennung eines Freiwurfs für die gegnerische Mannschaft geahndet werden.

[Anmerkung:

Die Schiedsrichter müssen einfache Fehler gemäss den Regeln ahnden um der angreifenden Mannschaft einen Vorteil zu verschaffen. Die Schiedsrichter müssen jedoch die speziellen Umstände der Regel WP 7.3 beachten (Vorteil).]

**WP 21.2** Bei Beginn oder Wiederbeginn des Spieles über die Torlinie hinauszuschwimmen, bevor der Schiedsrichter angepfiffen 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.

**WP 21.3** Einem Spieler bei Beginn, Wiederbeginn oder während des Spieles zu helfen.

**WP 21.4** Sich an den Torpfosten oder irgendeiner Befestigung des Spielfeldes festzuhalten oder abzustossen, sich während des Spieles oder beim Start eines Viertels an den Seiten oder Enden des Beckens festzuhalten oder abzustossen.

**WP 21.5** 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 6-Meter Raum aufhält.

**WP 21.6** 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 Angriffs unter Wasser gebracht und gehalten wurde. 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 zurück sinkt, den Ball für den Bruchteil einer Sekunde unter Wasser zieht. Hingegen verstösst er gegen diese Regel, wenn er bei einem Angriff durch einen Gegenspieler den Ball unter Wasser nimmt. Falls diese Aktion einen wahrscheinlichen Torgewinn verhindert hat, ist ein Strafwurf gemäss Regel WP 23.2 zu geben.]*

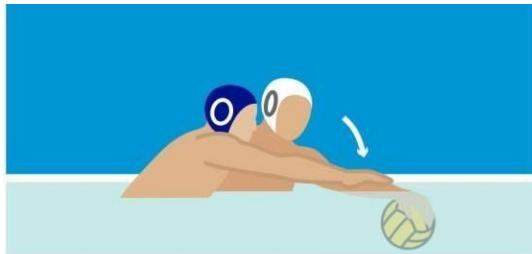


Bild 3

**WP 21.7** Mit der geballten Faust nach dem Ball zu schlagen. Diese Regel gilt nicht für den Torhüter in seinem 6-Meter Raum.

**WP 21.8** Den Ball mit beiden Händen gleichzeitig zu berühren. Diese Regel gilt nicht für den Torhüter in seinem 6-Meter Raum.

**WP 21.9** Einen Gegner der den Ball nicht hält zu stossen oder sich von ihm abzustossen.

[Anmerkung:

*Stossen kann auf verschiedene Arten stattfinden, auch mit der Hand (Bild 4) oder mit dem Fuss (Bild 5); 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.]*

Erforderliche Parameter fehlen oder sind falsch.

Bild 4

Bild 5

**WP 21.10** In den gegnerischen 2-Meter Raum zu schwimmen, ausser wenn hinter der Linie des Balles. Es ist kein Verstoss gegen die Regeln, wenn ein Spieler den Ball in den 2-Meter Raum hineinführt und dann einem Mitspieler, der sich hinter der Balllinie befindet, den Ball zuspielt und dieser sofort auf das Tor schießt, bevor der ihm zuspielende Spieler den 2-Meter Raum verlassen konnte

[Anmerkung:

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

**WP 21.11** Einen Strafstoss nicht in der vorgeschriebenen Weise auszuführen.

[Anmerkung:

*Die Ausführung des Strafwurfs wird in Regel WP 24.4 beschrieben.]*

**WP 21.12** Die Ausführung eines Freiwurfs, eines Torabwurfs oder eines Eckwurfs ungebührlich zu verzögern.

[Anmerkung:

*Siehe Anmerkung zu Regel WP 17.2.]*

**WP 21.13** Den Ball zuletzt zu berühren der seitlich aus dem Spielfeld ins Aus geht (auch wenn der Ball vom Spielfeldrand und über den Wasserspiegel wieder ins Spielfeld zurückspringt) mit der Ausnahme wenn ein Spieler der Verteidigung einen Schuss abblökt und dadurch der Ball ins Seiten Aus geht, in diesem Fall erhält die verteidigende Mannschaft einen Freiwurf zugesprochen.

**WP 21.14** Den Ballbesitz länger zu bewahren als:

- i. 30 Sekunden reiner Spielzeit;
- ii. 20 Sekunden nach einem Ausschlussfehler, einem Eckwurf oder einem Wurf der zur angreifenden Mannschaft zurückprallt, inklusiv nach einem Strafwurf, ohne auf das gegnerische Tor zu schießen. Der die Ballbesitzzeit kontrollierende Zeitnehmer hat die Uhr wieder auf null zu stellen, wenn:
  - a. der Ball die Hand des Spielers, welcher auf das Tor wirft, verlässt. Falls der Ball vom Torpfosten, von der Querlatte oder vom Torwart zurückprallt, ist mit der Nullstellung der Uhr so lange zu warten, bis der Ball im Besitz einer Mannschaft ist. Die Uhr soll auf 20 Sekunden gesetzt werden wenn der Ball auf Seiten der angreifenden Mannschaft kommt, hingegen auf 30 Sekunden wenn der Ball in Besitz der verteidigenden Mannschaft gelangt;
  - b. der Ball in den Besitz der verteidigenden Mannschaft kommt. Die Uhr wird dann auf 30 Sekunden gesetzt. "Ballbesitz" liegt dann nicht vor, wenn der Ball im Flug von einem gegnerischen Spieler nur berührt wird;
  - c. der Ball wieder ins Spiel gebracht wird nach einem Ausschluss des verteidigenden Spielers.
    - i. Die Uhr soll auf 20 Sekunden gesetzt werden außer es bleiben noch mehr als 20 Sekunden
    - ii. Ballbesitz übrig, in welchem Fall die Uhr weiter laufen darf, ohne sie umgestellt zu werden;
  - d. der Ball wieder ins Spiel gebracht wird nach einem Strafwurf ohne Ballbesitzwechsel, oder einem Eckwurf. Die Uhr wird dann auf 20 Sekunden gesetzt.
  - e. der Ball wieder ins Spiel gebracht wird nach einem Strafwurf mit Ballbesitzwechsel, oder einem Torabwurf, oder einem Schiedsrichtereinwurf. Die Uhr wird dann auf 30 Sekunden gesetzt.

Sichtbare Uhren haben die Zeit abnehmend anzugeben (Anzeige der noch übrigbleibenden Zeit für Ballbesitz).

[Anmerkung:

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

**WP 21.15** Zeit zu verschwenden.

[Anmerkung:

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

*Falls nur ein Spieler seiner Mannschaft in seiner Spielfeldhälfte ist, soll Zeitverlust angenommen werden wenn ihm ein Mitspieler aus der anderen Spielfeldhälfte den Ball zuwirft.*

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

**WP 21.16** Simulieren gefoult zu sein.

[Anmerkung:

*Simulation bedeutet die Aktion eines Spielers um den Schiedsrichter zu bewegen ein unrichtiger Foul gegen einen gegnerischen Spieler anzuzeigen. Der Schiedsrichter kann der betreffenden Mannschaft eine gelbe Karte für wiederholtes Simulieren zeigen und kann WP 22.13 (ständiges Foulspiel) anwenden um Spieler zu bestrafen.]*

## **WP 22 AUSSCHLUSS-FEHLER**

**WP 22.1** Regelverstösse gemäss Regel [WP 22.4 bis 22.18](#) 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.

**WP 22.2** Der ausgeschlossene Spieler hat sich, ohne das Wasser zu verlassen, in den Wiedereintrittsraum hinter seiner Torlinie zu begeben. Ein [ausgeschlossener](#) Spieler welcher ohne Aufforderung das Wasser verlässt (ausser nach Eintritt eines Austauschspielers) muss gemäss Regel WP 22.13 (Ungebührliches Benehmen) bestraft werden.

[Anmerkung:

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

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

**WP 22.3** 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 [entsprechenden](#) Flagge anzuseigen;
- 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 anzuseigen;
- d. wenn der Mannschaft des ausgeschlossenen Spielers ein Freiwurf oder Torabwurf zugesprochen wird, das entsprechende Signal des Schiedsrichters gibt die Erlaubnis zum Wiedereintritt ins Spielfeld, falls der ausgeschlossene Spieler seine Wiedereintrittszone gem. den Regeln erreicht hat.

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

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

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 bis 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 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.]

**WP 22.4** Für einen Spieler während des Spieles das Wasser zu verlassen oder auf der Treppe oder neben dem Spielfeld zu sitzen oder zu stehen, ausgenommen bei Unfall, Verletzung, Krankheit oder mit Erlaubnis des Schiedsrichters.

**WP 22.5** Die Ausführung eines Freiwurfes, Torabwurfes oder Eckwurfes zu stören, einschliesslich:

- a. den Ball absichtlich wegzuwerfen oder den Ball nicht freizugeben, in der Absicht, den normalen Spielablauf zu verhindern;
- b. zu versuchen, den Ball zu spielen, ehe er die Hand des Werfenden verlassen hat.

[Anmerkung:

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

Ein Freiwurf kann auch indirekt gestört werden wenn der Ball des den Wurf ausführenden Spieler von einem anderen Spieler berührt, abgelenkt oder gespielt wird, oder die Ausführung des Wurfes durch einen Gegner durch Blocken der Wurfrichtung (Bild 6) oder durch Störung der Bewegung des Werfenden (Bild 7) oder durch ein Foul gem. WP 20.2. beeinträchtigt wird. Für Stören eines Strafwurfes siehe auch Regel WP 22.17.]

**Erforderliche Parameter fehlen oder sind falsch.**

**Bild 6**

**Bild 7**

**WP 22.6** Der Versuch einen Pass oder einen Wurf mit beiden Händen ausserhalb des 6-Meter Raumes abzublocken.

**WP 22.7** Absichtlich dem Gegner ins Gesicht zu spritzen.

[Anmerkung:

Spritzen wird häufig als unkorrekte taktische Massnahme benutzt, aber meistens nur geahndet, wenn der Fehler offensichtlich von sich gegenüberstehenden Spieler begangen wird (Bild 8). 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.

**Erforderliche Parameter fehlen oder sind falsch.**

**Bild 8**

Die Strafe für absichtliches Spritzen ist ein Ausschluss gem. Regel 22.7 oder ein Strafwurf gem. WP 23.2, falls sich der Gegner im 6-Meter Raum befindet und versucht aufs Tor zu werfen. 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; ob sich der die Regel verletzende Spieler ausserhalb oder innerhalb des 6 m-Raumes befindet ist unbedeutend.]

**WP 22.8** Vorsätzlich einen Gegner in seiner freien Bewegung zu behindern der den Ball nicht hält, inbegriffen ist 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.



Bild 9



Bild 10



Bild 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 aber 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 wegzuwerfen 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 wegstoßt. Mit den Bildern 13 und 14 ist vorsichtig umzugehen, weil jede grobe Bewegung welche der Spieler der in Ballbesitz ist ausführt, als Schlägen 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 ausgestreckten Armen verstellt und damit den Zugang zum Ball verunmöglicht. Dieser Verstoss wird am häufigsten an den Seitenbegrenzungen begangen.]

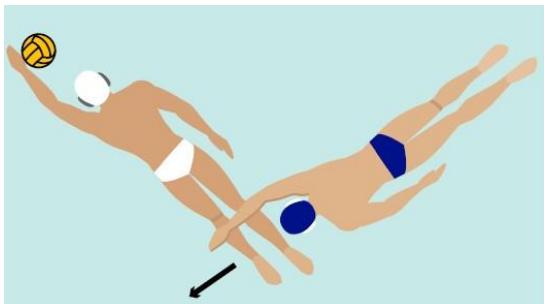


Bild 12



Bild 13



Bild 14



Bild 15

**WP 22.9** Einen Gegner, der den Ball nicht hält, festzuhalten, unterzutauchen oder zurückzuziehen. Halten des Balles bedeutet Heben, Tragen oder Berühren, nicht aber Drippeln des Balles.

[Anmerkung:

Die korrekte Interpretation dieser Regel ist von grösster Bedeutung für das äussere Bild des Spieles und das Erzielen eines richtigen und fairen Resultates. Die Formulierung der Regel ist klar und kann nur in einer Weise ausgelegt werden: Halten (Bild 16), Untertauchen (Bild 17) oder Zurückziehen (Bild 18) eines Gegners, der den Ball nicht hält, ist ein Ausschlussfehler. Es ist notwendig, dass die Schiedsrichter diese Regel korrekt und ohne persönliche Ansichten anwenden, um zu garantieren, dass die Grenzen zu "rohem Spiel" nicht überschritten werden. Auch müssen die Schiedsrichter beachten, dass eine Verletzung von Regel WP 22.9 im 6-Meter Raum, in der Absicht einen wahrscheinlichen Torgewinn zu verhindern, die Verhängung eines Strafwurfs nach sich zieht.]

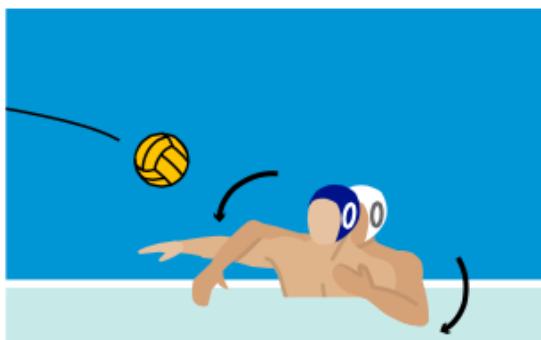


Bild 16

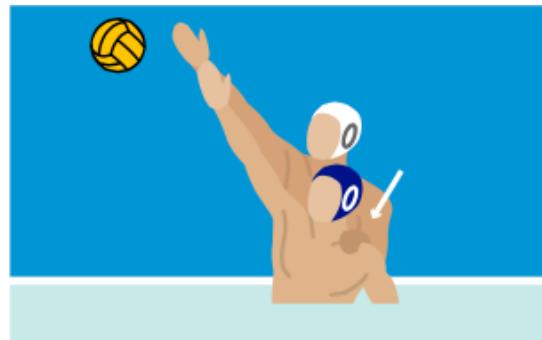


Bild 17



**Bild 18**

**WP 22.10** Für einen Spieler auf dem ganzen Spielfeld, einen Gegner der den Ball nicht hält, mit 2 Händen zu halten.

**WP 22.11.** Nach dem Wechsel des Ballbesitzes für einen verteidigenden Spieler ein Foul gegen jeden Spieler der angreifenden Mannschaft in deren Spielfeldhälfte zu begehen.

[Anmerkung:

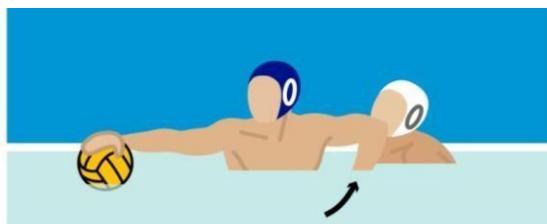
*Diese Regel ist anzuwenden wenn die Mannschaft welche den Ball verliert, durch ein Foul an einem angreifenden Spieler versucht den Gegenstoss zu unterbinden bevor dieser die Spielfeldmitte erreicht hat.]*

**WP 22.12** 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 zurück schwingt. In diesen Fällen ist der Schiedsrichter berechtigt, den Verstoss anstelle dieser Regel gemäss Regel WP 22.14 (Brutalität) statt WP 22.12 zu ahnden.]*



**Bild 19**

**WP 22.13** Sich ungehörlich zu benehmen, dies beinhaltet den Gebrauch von nicht akzeptablen Schimpfwörtern, aggressives oder ständiges Foulspiel, dem Schiedsrichter oder Funktionär den Gehorsam verweigern oder Missachtung zu zeigen, ein Benehmen gegen den Sinn der Regeln, oder das Spiel in Misskredit zu bringen. Der betreffende Spieler muss für den Rest des Spieles ausgeschlossen werden, mit der Möglichkeit der frühesten Auswechselung gemäss Regel WP 22.3 und muss das Spielfeldareal verlassen.

[Anmerkung:

*Falls ein Spieler ein Vergehen gem. dieser Regel in einer Pause zwischen den Spielabschnitten, während eines Time out, oder nach einem erzielten Torgewinn begeht, ist der Spieler für den Rest des Spieles auszuschliessen. Ein Austauschspieler kann sofort und vor dem Wiederbeginn eintreten,*

*da alle diese Situationen als Spielunterbruch zählen. Das Spiel wird in der üblichen Weise begonnen.]*

**WP 22.14** Eine Brutalität zu begehen (inbegriffen Spielen in einer gewalttätigen Art, Treten, Schlagen oder der Versuch in böswilliger Absicht zu treten oder zu schlagen) gegen einen Gegner oder Offiziellen während des Spieles, während allen Spielunterbrüchen, Time-outs, nach einem erzieltem Tor oder während den Pausen zwischen den Spielabschnitten.

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

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

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

**WP 22.15** Wenn gleichzeitig gegen Spieler einer jeden Mannschaft während des Spieles einen Ausschluss angezeigt wird, sollen beide Spieler für 20 Sekunden ausgeschlossen werden. Die Uhr der 30 Sekundenanzeige wird nicht zurückgestellt. Das Spiel wird mit einem Freiwurf für die Mannschaft die zuletzt in Ballbesitz war wieder begonnen. Falls beim gleichzeitigen Ausschluss keine Mannschaft im Ballbesitz war, wird die 30 Sekundenanzeige zurückgestellt und das Spiel mit einem Schiedsrichterball fortgesetzt.

*[Anmerkung:*

*Beiden gem. dieser Regel ausgeschlossenen Spieler ist ein Wiedereintritt wie in WP 22.3 beschrieben oder beim nächsten Ballwechsel zu erlauben. Wenn zwei Spieler gemäss dieser Regel ausgeschlossen wurden und zum Wiedereintritt berechtigt sind, soll der Defensiv-Schiedsrichter den Spielern das Handzeichen für das Wiedereintreten geben sobald der Spieler dazu bereit ist. Der Schiedsrichter muss nicht warten bis beide Spieler bereit sind.]*

**WP 22.16** Für einen ausgeschlossenen Spieler oder einen Austauschspieler regelwidrig in das Spiel einzutreten, einschliesslich:

- a. ohne ein Zeichen des Sekretärs oder des Schiedsrichters erhalten zu haben;
- b. von einem anderen Platz als seinem Wiedereintrittsraum einzutreten, es sei denn, die Regeln erlauben eine sofortige Auswechslung;
- c. durch Springen oder Abstossen von der Mauer oder Seite des Spielfeldes;
- d. durch Beeinflussen der Torausrichtung;
- e. wenn ein fliegender Austauschspieler das Spielfeld nicht gemäss dem richtigen fliegenden Wechsel-Verfahren betritt, wie in **WP 5.6** erwähnt.

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

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

**WP 22.17** Die Ausführung eines Strafwurfs zu stören. Der Schuldige muss für den Rest des Spieles mit Ersatz gemäss Regel WP 22.3 ausgeschlossen werden. Der angeordnete Strafwurf bleibt aber bestehen oder muss wiederholt werden.

[Anmerkung:

*Die meist verübte Form der Störung eines Strafwurfs ist die, im Moment des Wurfs 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.]*

**WP 22.18** 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 Einschränkungen der Torwarte sind für ihn jedoch nicht gültig.

**WP 22.19** 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.

**WP 22.20** Wenn ein ausgeschlossener Spieler absichtlich ins Spiel eingreift oder auf die Ausrichtung der Torlinie einwirkt, muss der gegnerischen Mannschaft ein Strafwurf zuerkannt werden und den ausgeschlossenen Spieler ein weiterer persönlicher Fehler ausgesprechen werden. Wenn der ausgeschlossene Spieler nicht sofort das Spielfeld zu verlassen beginnt, kann der Schiedsrichter dies als vorsätzliches Eingreifen (Behindern) gemäss dieser Regel auslegen.

## **WP 23 STRAFWURF-FEHLER (PENALTY)**

**WP 23.1** Regelverstösse gemäss Regel WP 23.2 bis Regel WP 23.8 sind Strafwurf-Fehler, welche mit einem Strafwurf (Penalty) für die gegnerische Mannschaft zu ahnden sind.

**WP 23.2** Für einen verteidigenden Spieler einen Fehler in seinen 6-Meter Raum zu begehen, ohne welchen wahrscheinlich ein Torgewinn hätte erzielt werden können.

[Anmerkung:

*Zusätzlich zu den anderen Verstößen welche einen voraussichtlichen Torgewinn verhindern, ist im Rahmen dieser Regel ein Verstoß:*

- a. *für einen Torwart oder einen verteidigenden Spieler am Torgehäuse 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 den Ball mit der geschlossenen Faust zu spielen (Bild 22)*
- d. *für einen Torwart oder jeden anderen verteidigenden Spieler den Ball unter Wasser zu halten wenn er angegriffen wird.*

*Es ist wichtig zu erwähnen, dass obenstehende Fouls sowie andere Verstösse wie Halten, Untertauchen, Zurückziehen, Behindern, usw., welche normalerweise mit einem Freiwurf (und Ausschluss, falls nötig) geahndet werden, zwingend zu einem Strafwurf führen, wenn sie im 6-Meter Raum von einem verteidigenden Spieler begangen werden und ohne diesen Fehler voraussichtlich ein Tor erzielt worden wäre.]*

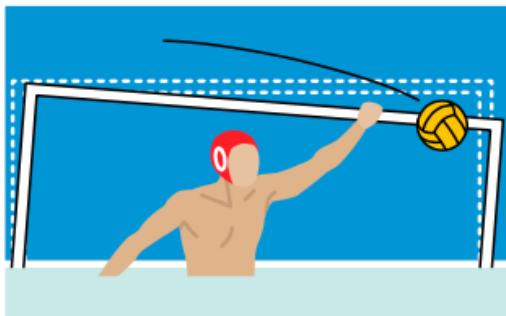


Bild 20

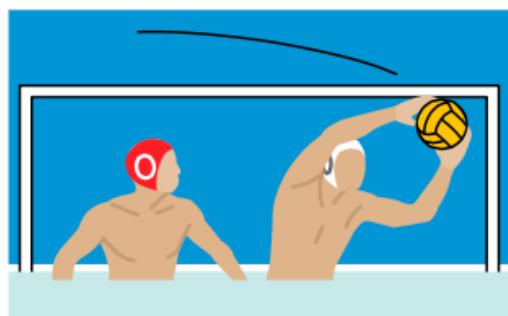


Bild 21

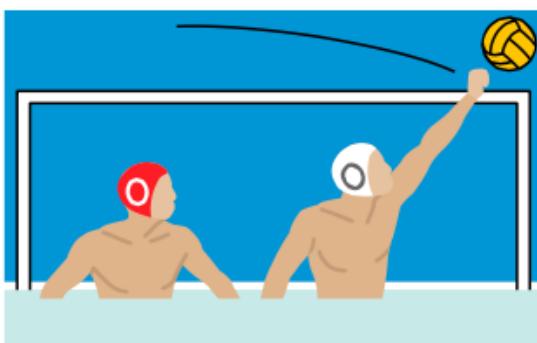


Bild 22

**WP 23.3** Für einen verteidigenden Spieler in seinem **6-Meter** 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 Strafwurfs für den Rest des Spieles ausgeschlossen werden und ein Ersatzspieler darf das Spielfeld nach vier Minuten effektiver Spielzeit wieder betreten. Sollte die Brutalität vom Torhüter begangen worden sein, darf ein Ersatztorhüter durch einen anderen Spieler gem. WP 5.6 ersetzt werden.

**WP 23.4** Für einen ausgeschlossenen Spieler absichtlich ins Spiel einzugreifen oder die Torlinie zu berühren.

**WP 23.5** Für einen Torwart oder jeden anderen verteidigenden Spieler das Tor vollständig herunterzuziehen, in der Absicht, einen wahrscheinlichen Torgewinn zu verhindern. Der betreffende Spieler muss für den Rest des Spieles mit Ersatz bei erster Gelegenheit gemäss Regel WP 22.3 ausgeschlossen werden.

**WP 23.6** Für einen zu dieser Zeit nicht spielberechtigten Spieler oder Austauschspieler das Spielfeld zu betreten. Er muss für den Rest des Spieles mit Ersatz ausgeschlossen werden, mit frühestiger Ersatzmöglichkeit gemäss Regel WP 22.3.

**WP 23.7** Für den Coach oder irgendeinem Mannschaftsoffizieller oder Spieler der Mannschaft die nicht im Ballbesitz ist, ein „Time-out“ zu verlangen; für dieses Vergehen wird kein persönlicher Fehler angerechnet.

**WP 23.8** Für den Coach, irgendeinem Mannschaftsoffizieller oder Spieler eine Aktion zu begehen um ein wahrscheinliches Tor zu verhindern oder das Spiel zu verzögern. Für dieses Vergehen wird kein persönlicher Fehler angerechnet.

**WP 23.9** Für einen verteidigenden Spieler oder Torwart, wenn er einen angreifenden Spieler im 6-Meter Raum von hinten behindert, falls der angreifende Spieler sich gegenüber des Tores befindet und eine Schiessaktion ausführt. Wenn der Eingriff des verteidigenden Spielers den angreifenden Spieler das Werfen verhindert, muss ein Strafwurf angezeigt werden, ausser wenn der verteidigende Spieler ausschliesslich den Ball berührt.

[Anmerkung:

*Gemäss der Regel WP 23.2 müssen die Schiedsrichter einen Strafwurf anzeigen, ausser der angreifende Spieler erzielt ein Torgewinn.*

**WP 23.10** Falls in der letzten Spielminute ein Strafwurf einer Mannschaft zugesprochen wird, kann dessen Coach wählen ob er den Ballbesitz behalten möchte und ein Freiwurf ist ihm zu gewähren. Der Ballbesitz nehmende Zeitnehmer stellt in diesem Falle die Uhr auf 30 Sekunden zurück.

[Anmerkung:

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

## WP 24 STRAFWURF-AUSFÜHRUNG

**WP 24.1** Ein Strafwurf kann von jedem Spieler der Mannschaft, der er zuerkannt wurde, ausgeführt werden. Der ausführende Spieler darf hierzu jeden Punkt auf der gegnerischen 5-Meter Linie wählen.

**WP 24.2** 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.

**WP 24.3** 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.]*

**WP 24.4** 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.

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.]*

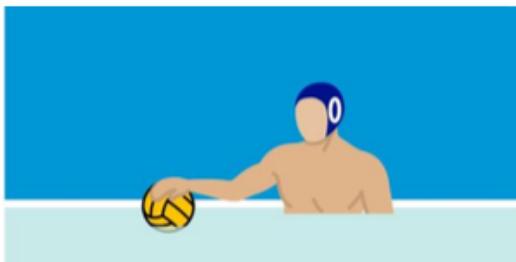


Bild 23



Bild 24

**WP 24.5** Wenn der Ball vom Torpfosten, von der Querlatte oder vom Torwart zurückprallt, bleibt er im Spiel, und es nicht notwendig, dass ein anderer Spieler ihn berührt, bevor ein Torgewinn erzielt werden kann.

**WP 24.6** Wenn genau gleichzeitig mit dem Schiedsrichterpiff zur Verhängung eines Strafwurfs der Zeitnehmer das Ende eines Spielabschnittes abpfeift, so müssen alle Spieler, mit Ausnahme des Torwärts 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 25 PERSÖNLICHE FEHLER**

**WP 25.1** Ein persönlicher Fehler muss jedem Spieler angerechnet werden, der einen Ausschlussfehler oder einen Strafwurfehler verursacht. Der Schiedsrichter muss die Kappennummer des fehlbaren Spielers dem Sekretär anzeigen.

**WP 25.2** Nach Erhalt des dritten persönlichen Fehlers muss der Spieler für den Rest des Spieles, mit Ersatzmöglichkeit gemäss Regel WP 22.3, ausgeschlossen werden. Wenn dieser dritte persönliche Fehler ein Strafwurfehler ist, muss sofort ein Austauschspieler eintreten.

## **WP 26 UNFALL, VERLETZUNG UND KRANKHEIT**

**WP 26.1** 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.

**WP 26.2** 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.

**WP 26.3** 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.

**WP 26.4** Wird das Spiel wegen Unfall, Verletzung, Krankheit, Bluten oder anderen unvorhersehbaren Umständen unterbrochen, so hat die Mannschaft, die sich zu diesem Zeitpunkt in Ballbesitz befand, das Spiel an der Stelle des Unterbruchs wieder aufzunehmen.

**WP 26.5** Mit Ausnahme der unter Regel WP 26.2 (Bluten) angeführten Gründe, kann ein durch einen Austauschspieler ersetzer Spieler nicht mehr am Spiel teilnehmen.

## **WP AG REGELN FÜR ALTERSGRUPPEN**

**WPAG 1** Alle Teilnehmer, unabhängig von welcher Altersgruppe sie angehören, bleiben vom 1. Januar bis zum folgenden 31. Dezember qualifiziert, und zwar mit jenem Alter den sie um Mitternacht des 31. Dezember des Wettbewerbsjahres innehaben.

**WPAG 2** Die Wasserball-Altersgruppen für Mädchen und Jungen sind die folgenden:

- 15- und 16-Jährige (oder jünger) = U16
- 17- und 18-Jährige (oder jünger) = U18
- 19- und 20-Jährige (oder jünger) = U20

Das Alter für Kadett, Jugend und Junioren Weltmeisterschaften ist entsprechend U16, U18, U20.

**ANHANG A:**

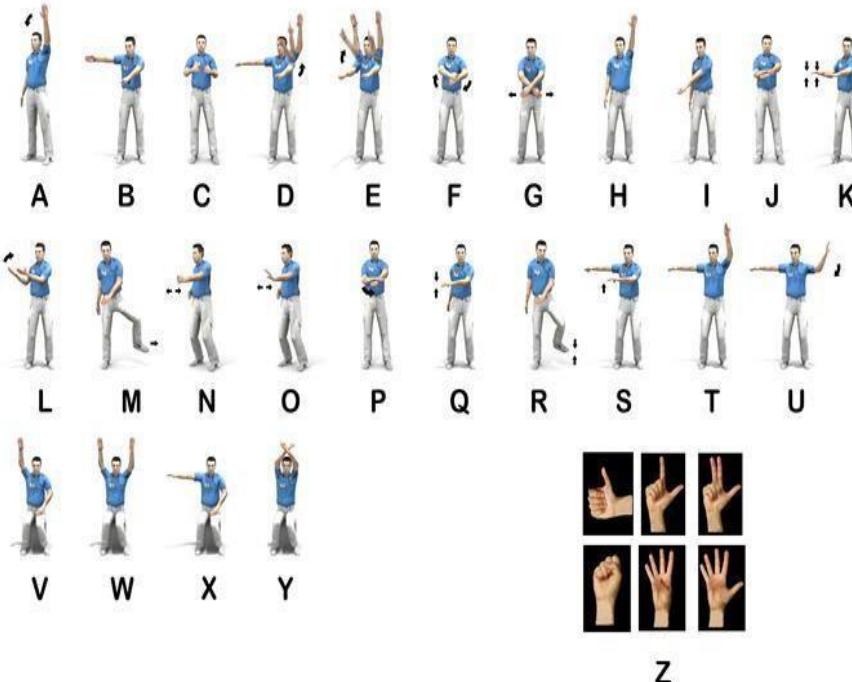
**RICHTLINIEN FÜR DEN EINSATZ VON ZWEI SCHIEDSRICHTERN**

1. Die Schiedsrichter haben die unbeschränkte Machtbefugnis über das Spiel. Sie haben das gleiche Recht, um Fehler und Strafwürfe anzugeben. Unterschiedliche Meinungen der Schiedsrichter können nicht zu Protestgründen führen.
2. Die Stelle, welche die Schiedsrichter aufbietet, bestimmt auch die Seite, auf welcher sie amtieren müssen. Die Schiedsrichter wechseln die Seiten vor jedem Spielabschnitt, bei welchem die Mannschaften die Seite nicht wechseln.
3. Bei Spielbeginn und bei Beginn der weiteren Spielabschnitte positionieren sich die Schiedsrichter auf ihrer respektiven fünf (5) Meter Linie. Das Startsignal wird vom 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 anzugeben. 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 Eckwurfs 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 beginnt, kann diesem Spieler **und seiner Mannschaft** eine gelbe Karte gezeigt werden. Sollte diese Aktionen weiter bestehen, wird der Schiedsrichter diesem Spieler, sichtbar für Spielfeld und Kampfgericht, die rote Karte zeigen die ungebührliches Verhalten bedeutet. Der Schiedsrichter zeigt anschliessend dem Kampfgericht die Kappennummer des fehlbaren Spielers an.
8. Das Signal für die Ausführung eines Strafwurfs erfolgt durch den Angriffs-Schiedsrichter, ausgenommen der werfende Spieler möchte mit der linken Hand werfen und verlangt deshalb das Signal durch den Defensiv-Schiedsrichter.
9. Falls beide Schiedsrichter gleichzeitig einen Freiwurf für dieselbe Mannschaft anzeigen, wird der Freiwurf durch den vom Angriffs-Schiedsrichter bestimmten Spieler gespielt.
10. Falls beide Schiedsrichter gleichzeitig für verschiedene Mannschaften einfache Fehler anzeigen, so ist das Spiel mit einem Schiedsrichtereinwurf fortzusetzen, der vom Angriffs-Schiedsrichter auszuführen ist.
11. Falls gleichzeitige von beiden Schiedsrichter Fehler angezeigt werden und einer ist für ein einfacher Fehler und der andere ist ein Ausschluss- oder Strafwurffehler, so ist der Ausschluss- oder der Strafwurffehler zu gewähren.
12. Falls Spieler beider Mannschaften gleichzeitig während des Spieles einen Ausschlussfehler begehen, soll der Schiedsrichter den Ball aus dem Spiel nehmen und sich versichern, dass Spieler und Sekretär wissen wer ausgeschlossen wurde. Die Uhr wird nicht zurückgestellt und das Spiel mit einem Freiwurf für die Mannschaft fortgesetzt welche in Ballbesitz war. Falls, als der Doppelausschluss angezeigt wurde, keine Mannschaft in Ballbesitz war ist das Spiel mit einem Schiedsrichtereinwurf fortzusetzen und die 30 Sekunden Uhr wird zurückgestellt.

13. Falls gleichzeitig ein Strafwurf für beide Mannschaften angezeigt wird, soll die sich zuletzt in Ballbesitz befindende Mannschaft den ersten Strafwurf ausführen. Nach dem zweiten Strafwurf beginnt das Spiel durch die Mannschaft welche zuletzt in Ballbesitz war mit einem Freiwurf auf oder hinter der Mittellinie. [Die 30-Sekunden Uhr wird zurückgestellt.](#)

## **ANHANG B:**

### **ANZUWENDENDE ZEICHEN**



**Bild A** Der Schiedsrichter senkt seinen erhobenen Arm um (i) den Beginn eines Spielabschnittes, (ii) den Wiederbeginn nach einem erzielten Tor oder (iii) Ausführung eines Strafwurfs anzuzeigen.

**Bild B** Mit einem Arm in die Angriffsrichtung und mit dem zweiten Arm die Stelle anzeigen von der aus der Ball bei einem Freiwurf, Torabwurf oder Eckwurfes 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 Rand des Spielfelds. Anschliessend zeigt er die Kappennummer des ausgeschlossenen Spielers so, dass diese vom Spielfeld und vom Kampfgericht aus gut sichtbar ist.

**Bild E** Anzeigen des gleichzeitigen Ausschlusses von zwei Spielern: Der Schiedsrichter zeigt mit beiden Händen auf die zwei Spieler, um dann deren Ausschluss gemäss Bild D anzuzeigen. Anschliessend zeigt er sofort die Kappennummer der fehlbaren Spieler an.

**Bild F** Anzeigen des Ausschlusses eines Spielers für ungebührliches Benehmen. Der Schiedsrichter zeigt den Ausschluss in Übereinstimmung mit Bild D (oder Bild E falls angebracht) an um daraufhin, für Spieler und Kampfgericht gut sichtbar, mit beiden Armen gegeneinander zu kreisen und zeigt dem Spieler zusätzlich die rote Karte. Anschliessend zeigt der Schiedsrichter dem Kampfgericht die Kappennummer des fehlbaren Spielers an.

- Bild G** Anzeigen des Ausschlusses eines Spielers mit Ersatzmöglichkeit nach vier (4) Minuten. Der Schiedsrichter zeigt den Ausschluss in Übereinstimmung mit Bild D (oder Bild E falls angebracht) an um daraufhin, für Spieler und Kampfgericht sichtbar, seine Arme zu kreuzen und zeigt dem fehlbaren Spieler zusätzlich die rote Karte. Anschliessend zeigt der Schiedsrichter dem Kampfgericht die Kappenummer des fehlbaren Spielers an.
- Bild H** Anzeigen eines Strafwurfs: Der Schiedsrichter hebt seinen Arm mit fünf hochgestreckten Fingern. Anschliessend zeigt der Schiedsrichter dem Kampfgericht die 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-Meter Regel: Der Schiedsrichter zeigt die Zahl 2 durch Hochheben des Zeige- und Mittelfingers mit nach oben gestrecktem Arm.
- Bild U** Anzeigen des einfachen Fehlers „Zeitspiel“ oder Ablauf des 30-Sekunden Ballbesitzes: Der Schiedsrichter lässt seinen Arm zwei- oder dreimal kreisen.
- Bild V** Anzeige des Torrichters für den Start eines Spielabschnittes.
- Bild W** Anzeige des Torrichters für einen unkorrekten Start, Wiederbeginn oder falscher Wiedereintritt eines ausgeschlossenen Spielers oder Ersatzspielers.
- Bild X** Anzeige des Torrichters für Torabwurf oder Eckwurf.
- Bild Y** Anzeige des Torrichters für einen Torgewinn.
- Bild Z** Anzeigen der Kappenummer eines Spielers. Um besser mit dem Sekretär und den Spielern zu kommunizieren ist die Kappenummern des betreffenden Spielers mit beiden Händen anzusehen falls die Zahl höher ist als fünf. Eine Hand zeigt fünf Finger und die andere die zusätzlichen Finger, die nötig sind um die Nummer des Spielers anzugeben. Die Nummer 10 wird durch eine geschlossene Faust angezeigt. Ist die Zahl grösser als zehn, zeigt eine Hand die geschlossene Faust und die andere Hand die zusätzlichen Finger, die nötig sind um die Nummer des Spielers anzugeben.

## **ANHANG C:**

### **VORSCHRIFTEN FÜR DISZIPLINARMASSNAHMEN BEI FINA VERANSTALTUNGEN**

**VORWORT:** Diese Vorschriften enthalten grundlegende Verhaltensregeln für faires Spiel, ethisches und moralisches Auftreten, sowie allgemeine Disziplin im Wasserballspiel.

Diese Vorschriften beinhalten Massnahmen in Bezug auf Vorfälle der Mannschaften, Wasserballverbände, Wasserballsektionen von Mitgliedsföderationen, Spieler, Gruppenleiter und Kampfgerichte, Anhänger, Zuschauer, sowie Funktionäre oder jede andere gegenwärtige Person an Wasserballspielen.

Diese Vorschriften sind ab 1. August 2001 gültig und ersetzen den FINA Code vom 28. März 2001.

Ziel dieser Vorschriften ist die Gewährleistung des fairen Wasserballspiels als Sportart ohne Störungen, sowie die Sanktionierung jener Vorfälle, welche das Bild von Wasserball schädigen oder in Verruf bringen.

#### **Artikel 1. DEN FINA-REGELN UNTERGEORDNET UND ERGÄNZEND**

**1.1** Diese Vorschriften sind allen FINA Verhaltensregeln und allen anderen FINA Regeln, die an den FINA Kongressen von Zeit zu Zeit angenommen werden, untergeordnet und ergänzend.

#### **Artikel 2. VERGEHEN VON FUNKTIONÄREN**

**2.1** Die Sanktion infolge von Vergehen vonseiten jeder Person die von der FINA als Delegierter, Schiedsrichter, Torrichter oder Tischmitarbeiter in einem Wasserballspiel, ist der Ausschluss vom Turnier in welchem das Spiel stattfindet und eine Berichterstattung an die FINA bzw. an den FINA Vorstand, zur Überprüfung von nachträglichen Sanktionen.

**2.2** Wenn eine Person die von der FINA als Delegierter, Schiedsrichter, Torrichter oder Tischmitarbeiter in einem Wasserballspiel einen Vergehen vollzieht, welches in diesen Vorschriften oder im FINA Verhaltenscode als Betrug oder Parteilichkeit beurteilt wird, kann diese Person zeitlebens entlassen werden.

#### **Artikel 3. VERGEHEN GEGEN FUNKTIONÄRE**

**3.1** Jedes Vergehen vonseiten eines Mannschaftsmitgliedes oder Mannschaftsfunktionärs resultiert in einer minimalen Aussetzung von einem (1) Spiel bis zu einer maximalen Aussetzung von sämtlichen Wasserballspielen während einer Periode von einem (1) Jahr.

**3.2** Wenn das Vergehen schwere Verletzungen einschliesst, infolge von Gewalttätigkeit, Gebrauch von harten Objekten oder irgendeine andere Form körperlicher Gewalt, folgt eine minimale Aussetzung von allen Wasserballspielen während einer Periode von einem (1) Jahr bis zu einer maximalen lebenslangen Entlassung von Wasserballspielen.

**3.3** Wenn das Vergehen ein Versuch ist, ein Schaden im Sinne von Artikel 3.2 zu bewirken, folgt eine minimale Aussetzung von drei (3) Wasserballspielen bis zu einer maximalen Aussetzung von allen Wasserballspielen während einer Periode von einem (1) Jahr.

**3.4** Vergehen im Sinne von 3.1, 3.2 und 3.3 gelten für Handlungen die 30 Minuten vor Spielbeginn bis 30 Minuten nach Spielende begangen werden.

**3.5** Wenn ein Vergehen im Sinne von 3.1, 3.2 oder 3.3 nicht von einem Spieler oder Mannschaftsfunktionär begangen wird, ist die minimale Sanktion eine Warnung oder Aussetzung vom Austragungsort und die maximale Sanktion ein Verlust vom Recht Wasserballspiele beizuhören während einer beliebigen Zeitperiode, die zeitlebens sein kann.

**3.6** Die minimalen Sanktionen für alle Vergehen des Artikels 3 dürfen verschärft werden, im Falle von Rückfällen desselben Individuums.

#### **Artikel 4. VERGEHEN GEGEN MANNSCHAFTSMITGLIEDER ODER MANNSCHAFTSFUNKTIONÄRE**

- 4.1.** Im Fall von Brutalität oder andere Vergehen, die nicht in den FINA Regeln WP 20-22 gedeckt sind, die ein Spieler gegen andere Spieler oder Mannschaftsfunktionäre begeht, ist die minimale Sanktion die Aussetzung eines (1) Spiels und die maximale Sanktion die Aussetzung von allen Wasserpallspielen während einer Periode von einem (1) Jahr.
- 4.2.** Im Fall von Brutalität vorfällen oder extremer Gewalt, darf der Verwaltungskomitee nach dem Spiel die offiziellen Videoaufnahmen von jedem Spiel überprüfen und hat das Recht eine Sanktion für den Vorfall auszurichten, auch wenn die Schiedsrichter während des Spieles kein Zeichen von Brutalität oder extremer Gewalt vermerkt haben.
- 4.3** Wenn ein Vergehen von einem Mannschaftsfunktionär gegen einen Spieler oder Mannschaftsfunktionär begangen wird, ist die minimale Sanktion die Aussetzung eines (1) Spiels und die maximale Sanktion ein entgültiger lebenslanger Verlust vom Recht Wasserballspiele beizuwohnen.
- 4.4** Wenn ein Vergehen von einer anderen Person begangen wird, ist die minimale Sanktion eine Warnung oder Aussetzung vom Austragungsort und die maximale Sanktion ein Verlust vom Recht Wasserballspiele beizuwohnen während einer beliebigen Zeitperiode, die zeitlebens sein kann.
- 4.5** Die minimalen Sanktionen für alle Vergehen des Artikels 4 dürfen verschärft werden, im Falle von Rückfällen desselben Individuums.

#### **Artikel 5. ANDERE VERGEHEN**

- 5.1** Im Fall von Vergehen die von Mannschaftsmitglieder oder Mannschaftsfunktionäre begangen werden, gegen Medienvertreter, Zuschauer, Schwimmbeckenmitarbeiter oder jede andere Person, die sich im Austragungsort während des Spieles befindet, ist die minimale Sanktion die Aussetzung von allen Wasserballspielen während einer Periode von einem (1) Jahr und die maximale Sanktion ein Verlust vom Recht Wettbewerbe beizuwohnen während einer beliebigen Zeitperiode, die zeitlebens sein kann.
- 5.2** Im Fall von missbräuchlichen mündlichen oder schriftlichen Aussagen gegen die FINA, jede Föderation, jeden Organisator, jede Autorität oder jegliche Personen, die in diesem Code nicht mitberücksichtigt sind, ist die minimale Sanktion die Aussetzung während einer Periode von sechs (6) Monaten und die maximale Sanktion die entgültige lebenslange Aussetzung.
- 5.3** Die minimalen Sanktionen für alle Vergehen des Artikels 5 dürfen verschärft werden, wenn es dem Verwaltungskomitee angemessen erscheint.

#### **Artikel 6. VERGEHEN VON MANNSCHAFTEN**

- 6.1** Wenn mehr als 3 Mitglieder derselben Mannschaft, einschliesslich Mannschaftsfunktionäre, Vergehen im Sinne von Artikel 3, 4 oder 5 im selben Spiel begehen, wird diese Mannschaft mit Disqualifizierung für dieses Spiel sanktioniert und je nachdem mit einer minimalen Aussetzung vom nächsten Spiel des Tourniers bis einer maximalen Aussetzung von der Teilnahme in jeder Kompetition die vom selben Verantwortlichen organisiert wird während einer Periode von einem (1) Jahr.
- 6.2** Aussetzung im Sinne von 6.1 bedeutet, dass der Spiel oder die Spiele, von welchen die Mannschaft ausgesetzt wurde, von der Gegnermannschaft 5:0 gewonnen werden.

#### **Artikel 7. VERFAHREN ZUR VERHÄNGUNG VON SANKTIONEN**

- 7.1** Sanktionen für Vergehen gemäss Artikel 3.1 und 3.5 werden vom Verwaltungskomitee innert 24 Stunden nach dem Ende des Spiels verhängt und werden sofort dem ausgesetzten Spieler, Mannschaftsfunktionär oder der entsprechenden Person benachrichtigt.

- 7.2** Ein Verwaltungskomitee hat das Recht jede Person oder Mannschaft provisorisch auszusetzen, die Vergehen im Sinne von 2.1, 2.2, 3.2, 3.3, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 5.1, 5.2 und 6.1 begangen haben, vorbehaltlich einer sofortigen schriftlichen Mitteilung des Ereignisses an die FINA oder am Vorstand des verantwortlichen Organisators.
- 7.3** Sanktionen im Sinne von 2.1, 2.2, 3.2, 3.3 3.5, 4.1, 4.2, 4.3, 4.4, 4.5, 5.1, 5.2, 5.3 und 6.1 werden vom Vorstand des verantwortlichen Organisators verhängt.
- 7.4** Die Disqualifizierungssanktion und die Sanktion einer Mannschaftsaussetzung von einem oder mehreren Spielen im selben Turnier wird vom Verwaltungskomitee innert 24 Stunden nach dem Ende des Spiels verhängt und wird sofort den Mannschaftsfunktionären, der Mannschaftsföderation und dem Vorstand des verantwortlichen Organisators benachrichtigt.
- 7.5** Sanktionen die eine Mannschaftsaussetzung gemäss 6.1 bedeuten, für eine Zeitperiode die länger ist als das gegenwärtige Turnier, werden vom Vorstand des verantwortlichen Organisators verhängt.
- 7.6** Der Vorstand des verantwortlichen Organisators bestimmt was die „Aussetzung“ in diesen Vorschriften infolge von Vergehen außer 3.1, 3.2, 3.5, 4.1 und 4.2 umfasst. Es kann Kompetitionen einschliessen, oder dass die sanktionierte Person nicht in einer konkreten bzw. in bestimmten Veranstaltungen der FINA, einer anerkannten kontinentalen Organisation oder irgendwelcher FINA Mitgliedsföderation teilnehmen darf, in sämtlichen FINA Disziplinen, einschliesslich als Wettbewerbsteilnehmer, Delegierter, Coach, Leiter, Arzt oder sonst als Vertreter der FINA, einer anerkannten kontinentalen Organisation oder einer Mitgliedsföderation. Die kompetente Autorität bestimmt ab welchem Datum eine Aussetzung gültig ist.
- 7.7** Wenn ein Spieler oder Mannschaftsfunktionär von einem spezifischen Spiel ausgesetzt wird, hat die Mannschaft folglich die dementsprechende verminderte Anzahl Spieler oder Mannschaftsfunktionäre auf der Bank, unter der Voraussetzung dass mindestens ein (1) Mannschaftsfunktionär auf der Bank sitzt.

#### **Artikel 8. BEWEISLAST**

- 8.1** Schiedsrichter, Spielfunktionäre oder die Turnierorganisatoren sind verantwortlich dafür, die Vergehen der Wasserballregeln und dieser Vorschriften zu erstellen.

#### **Artikel 9. BERÜCKSICHTIGUNG**

- 9.1** In der Auferlegung jeglicher Sanktionen, müssen im Einklang mit den Zielen der FINA, unter anderem die Art der Straftat, die Umstände in welchen die Fehler passiert sind, die Reichweite des Verstosses, den Charakter der Aktion, unbedingt berücksichtigt werden.

#### **Artikel 10 EINSPRÜCHE**

- 10.1** Ein Individuum dass vom Verwaltungskomitee sanktioniert wurde, darf beim Vorstand des verantwortlichen Organisators Beschwerde einlegen innert 21 Tagen ab Rezeption des Sanktionentschlusses vonseiten des Vertreters der Anklage, aber nur solange es die Regeln des entsprechenden Organismus erlauben.