

Ausführung 2 (von 2)

Internationale Regeln für das Unterwasserhockey

# **Spielregeln**

9. Ausführung  
Version 9.10  
September 2005

Ausführung 1: Turnier Regularien und Beschreibung der Spielstätte  
Ausführung 2: Spielregeln

# Inhaltsverzeichnis

Vorwort.....	3
11 Team Zusammensetzung, Ausrüstung des Spielers, Gestaltung des Schlägers und Identifikation. 4	
11.1 Team Zusammensetzung.....	4
12 Schieds- und Kampfrichter und Ihre Ausrüstung.....	5
12.1 Anzahl, Benennung und Qualifikation.....	5
12.2 Aufgaben des Schiedsrichters.....	5
12.3 Aufgaben des Kampfrichters im Wasser.....	6
12.4 Zeitnehmer/Torzähler Aufgaben.....	6
12.5 Ausrüstung der Schiedsrichter/Kampfrichter und der Puck.....	7
13 Signale.....	9
13.1 Signale Zeichnungen 13A-13G.....	9
14 Das Spiel.....	12
14.1 Das Spiel.....	12
14.2 Dauer des Spieles.....	13
15 Detaillierte Regeln.....	15
15.1 Spielbeginn.....	15
15.2 Auswechslung.....	16
15.3 Spielunterbrechung.....	20
15.4 Erzielung eines Tores (siehe Zeichnung 15D und 15E).....	21
16 Foul Spiel.....	22
16.1 Vorteilsregelung.....	22
16.2 Eckregelung.....	22
16.3 Verstöße.....	22
17 Strafen.....	25
17.1 Strafen durch Schieds - oder Kampfrichter.....	25
17.2 Verwarnung.....	26
17.3 Zeitstrafe.....	26
17.4 Platzverweis.....	27
17.5 Schiedsrichter Puck (siehe Zeichnung 17A).....	28
17.6 Freistoßpuck (siehe Zeichnung 17B).....	28
Anlagen (Tabellen und Zeichnungen).....	30
Zeitstrafen-Tabelle.....	30
Schläger (11A).....	31
Puck (12A).....	32
Signale (13A-13G).....	33
Spielfeld (15A-C).....	36
Erzielung eines Tores (15D-E).....	39
Schiedsrichter Puck (17A).....	41
Freistoßpuck (17B).....	42
Strafstoß (17C).....	43

# Vorwort

Übersetzt von Manfred Schartow Version 1.0

1. Die Zeichnungen habe ich im Original übernommen und teilweise mit Bemerkungen versehen.
2. Unklare Regelungen wurden rot markiert oder/und kursiv ausgedruckt.
3. Einige Ausdrücke aus dem englischen wurden mit allgemeinen Regelungen aus dem Schwimm- oder Fußballsport übernommen.  
z.B. Der Chief-referee wurde zum Schiedsrichter und die Water-referees zu Kampfrichtern;  
Der Equalpuck wurde zum Schiedsrichterpuck und der Advantage Puck zum Freistoß Puck.  
Eine Besonderheit beim Unterwasserhockey ist das Straftor. (Hierbei wurde ein erheblicher Regelverstoß von den Kampfrichtern im Torraum festgestellt, der nicht zu einem Tor führte, aber für den Angreifer wäre dann nur eine Vergabe eines Strafstoßes eine Benachteiligung.
4. Den Index habe ich nicht übersetzt.
5. Änderungen bitte mit eMail [m.schartow@gmx.de](mailto:m.schartow@gmx.de).

# **11 Team Zusammensetzung, Ausrüstung des Spielers, Gestaltung des Schlägers und Identifikation**

## **11.1 Team Zusammensetzung**

### **11.1.1**

Bei einem internationalen Turnier kann jeder Verband bis zu eine Gruppe von 12 Spielern in jeder Klasse aufstellen, die er bis zum ersten Spiel des Wettkampfes bezeichnen muss. Danach muss für jedes Spiel im Turnier eine Mannschaft mit 10 Spielern festgelegt werden. Diese Mannschaft ist aufzuteilen in maximal 6 Spieler und 4 Auswechselspieler, die jederzeit spielen dürfen. Die Spieler, die nicht für das anstehende Spiel festgelegt wurden, werden als Reserve (Reservespieler) bezeichnet.

#### **11.1.1.1**

Wenn der Spielführer bestimmt, mit weniger als 10 Spielern oder gar nicht anzutreten, ist der Schiedsrichter zu informieren.

#### **11.1.2**

Bei einem Unfall oder einer Verletzung eines Spielers, die zu einer Spielunterbrechung führt, ist der Spielführer verpflichtet mit dem Schiedsrichter Kontakt aufzunehmen, ob er einen Auswechselspieler einsetzen darf.

##### **11.1.2.1**

Bei einer Verletzung darf der Reservespieler für dieses Spiel nicht eingesetzt werden.

##### **11.1.2.1**

Ein Spieler, der auf Grund einer Verletzung das Spielfeld verlässt, darf nach der Entscheidung des Schiedsrichters wieder ins Spiel zurückkehren.

#### **11.1.3**

Bei Krankheit oder Verletzung, die durch ein ärztliches Attest bestätigt worden sind, können Gruppenmitglieder der Mannschaft für den Verlauf des Turniers eingesetzt werden

#### **11.1.4**

Während des Spieles ist es jedem Team erlaubt, bis zu drei Helfer am Spielfeldrand einzusetzen. Einer der Helfer darf an der Seitenlinie im Wasser, die beiden anderen Helfer dürfen sich in der Auswechselzone aufhalten. Nur einem der beiden Helfer der Auswechselzone ist es erlaubt, sich außerhalb der Auswechselzone am Ende des Spielfeldes zu bewegen. Wenn sich das Team dafür entscheidet keinen Helfer im Wasser zu haben, dürfen sich die zwei Helfer nur in der Auswechselzone oder hinter dem Tor befinden.

# **12 Schieds- und Kampfrichter und Ihre Ausrüstung**

## **12.1 Anzahl, Benennung und Qualifikation**

### **12.1.1**

Schiedsrichter, die ein internationales Unterwasserhockey Spiel leiten sind:  
1 Chefschiedsrichter, 3 (wenn möglich) 2 (Wasser) Kampfrichter, Zeitnehmer/Torzähler und weitere Offizielle die durch den Chefschiedsrichter bestimmt werden.

### **12.1.2**

Der Chefschiedsrichter und die (Wasser) Kampfrichter sollen durch die „Federation underwater authority“ als international qualifizierte Schiedsrichter bestimmt sein und bei der „CMAS Underwater Hockey Commission“ registriert sein.

### **12.1.3**

Zeitnehmer/Torzähler sollen bei der nationalen Föderation qualifiziert sein.

## **12.2 Aufgaben des Schiedsrichters**

### **12.2.1**

Die Aufgaben des Schiedsrichters werden von der Position am Beckenrand wahrgenommen, wo eine ununterbrochene Sicht aufs Spielfeld gewährleistet ist.

### **12.2.2**

Der Schiedsrichter ist verantwortlich für

#### **12.2.2.1**

Alle mit dem Spiel und Ergebnis zusammenhängenden Fragen.

#### **12.2.2.2**

Jede Mannschaft mit speziellen Gegebenheiten vertraut machen

#### **12.2.2.3**

Signalgebung für Beginn und Ende des Spiels gemäß den Regeln 15.1 und 15.3

#### **12.2.2.4**

Überwachung der Regeln, die nur von oberhalb des Beckens gesehen werden kann und verhängt die entsprechende Strafe gegen den Verursacher.

#### **12.2.2.5**

Starten und stoppen des Spiels bei Zeitverzögerung oder Spielunterbrechung.

#### **12.2.2.6**

Beachten der korrekten Wechsel

### **12.2.2.7**

Nach Rücksprache mit dem Zeitnehmer zeitgesperrte Spieler wieder ins Spiel lassen

#### **12.2.2.7.1**

Anwendung der Regel 17.3.1.2.3 bei Vollendung der Zeitstrafe wenn das Spiel gestoppt ist.

## **12.3 Aufgaben des Kampfrichters im Wasser**

### **12.3.2**

Die Kampfrichter sind verantwortlich für

#### **12.3.2.1**

Alle Spieler und das gesamte Mannschaftsmaterial vor dem Spiel überprüfen.

#### **12.3.2.2**

Anwendungen aller Regeln zu jeder Zeit

#### **12.3.2.3**

Signal an den Schiedsrichter, das Spiel zu stoppen wenn ein Tor erzielt wurde.

#### **12.3.2.4**

Signal an den Schiedsrichter, das Spiel zu stoppen bei jedem Verstoß der Regeln.

#### **12.3.2.5**

Die entsprechenden Strafen bei den Regelverstößen verhängen

#### **12.3.2.6**

Sicherstellen, dass der Puck in der richtigen Position liegt und anzeigen, dass das Spiel vom Schiedsrichter wieder gestartet wird.

#### **12.3.2.7**

Sicherstellen, dass die Ausrichtung der Tore zu jeder Zeit gegeben ist.

#### **12.3.2.8**

Signal an den Schiedsrichter das Spiel zu unterbrechen mit dem Zeichen „Spielunterbrechung“ weil ein Unfall oder eine Verletzung beobachtet wurde und unverzüglich den verletzten Spieler/n behilflich sein an den Beckenrand zu gelangen.

## **12.4 Zeitnehmer/Torzähler Aufgaben**

### **12.4.1**

Die Aufgaben der Zeitnehmer/Torzähler können durch eine oder mehrere Personen auf Höhe des Chefschiedsrichters durchgeführt werden.

### **12.4.2**

Die Aufgaben sind:

#### **12.4.2.1**

Zeitnahme des gesamten Spiels und Meldung an den Schiedsrichter bei Halbzeitanfang und –ende.

#### **12.4.2.2**

Zeitnahmen bei Zeitstrafe eines Spielers für 1 / 2 / 5 Minuten und Meldung an den Schiedsrichter, wenn die Zeitstrafe abgelaufen ist.

#### **12.4.2.3**

Zeitunterbrechungen Stoppen nach Rücksprache mit dem Schiedsrichter bei Tatsächlichen Verletzungen, Rücksprache mit den Kampfrichtern oder anderen Umständen.

#### **12.4.2.3**

Sicherstellen, das alle Tore angezeigt/aufgeschrieben und angesagt werden, sobald sie durch die Kampfrichter/Schiedsrichter angezeigt werden.

#### **12.4.2.5**

Ansage des Endergebnisses beim Ende des Spieles und Änderungen von Teilen der Regeln die durch die Schiedsrichter klargestellt und gegengezeichnet wurden.

### ***12.5 Ausrüstung der Schiedsrichter/Kampfrichter und der Puck***

#### **12.5.1**

Der Schiedsrichter muss einen Signalgeber haben, der Über- und Unterwasser zu hören ist.

#### **12.5.2**

Jeder Kampfrichter soll ausgerüstet sein mit Maske, Schnorchel und Flossen entsprechend den Sicherheitsbestimmungen. Zusätzlich ein farbig auffallendes T-Shirt, rote Badekappe mit Ohr Protektoren sowie ein Paar gelb oder orangene Handschuhe.

#### **12.5.3**

Maske siehe 11.3.1.1

#### **12.5.4**

Der Zeitnehmer muss so ausgerüstet sein, das alle anfallenden Aufgaben zur Zeiterfassung (Spielanfang-ende, Halbzeit, Zeitunterbrechungen Zeitstrafen) gleichzeitig erfasst und kontrolliert werden können.

#### **12.5.5**

Der Torzähler muss so ausgerüstet sein, dass die Anzeigen aller Tore und die Mannschaften des laufenden Spiels angezeigt werden und gut sichtbar für alle Mannschaften angezeigt werden können.

#### **12.5.6**

Der Puck (siehe Zeichnung 12A)

##### **12.5.6.1**

Der Puck soll einen Durchmesser von 8,0 cm 0,4 cm und eine Dicke von 3,0 cm + 0,4 cm und – 0,2

cm haben. Diese sind die äußeren Maße, die auch den Schutzkörper des Pucks beinhalten.

#### **12.5.6.2**

Der Radius vom Puckrand, ob ummantelt oder nicht, soll 0,3 cm bis 1,0 cm im Radius betragen

#### **12.5.6.3**

Der Puck soll 1,3 kg 0,2 kg wiegen.

#### **12.5.6.4**

Der Puck sollte aus einer hell leuchtenden Farbe bestehen. Vorgezogen sind pink oder orange.



# **13 Signale**

## **13.1 Signale Zeichnungen 13A-13G**

### **13.1.1 Startsignal**

Ein Arm mit gestreckter Hand nach oben.

### **13.1.2 Spielstop**

Mit nach oben gestrecktem Arm und Hand seitlich winken

### **13.1.3 Zeit (Halbzeit)**

Eine gestreckte Hand auf die andere legen, sodass sich ein „T“ bildet.

### **13.1.4 Schiedsrichter Puck**

Beide Hände mit nach innen liegenden Armen und Fäusten vor dem Körper kreuzen.

### **13.1.5 Freistoß Puck**

Mit einem nach oben zur bestrafenden Mannschaft gehobenen Arm, dann eine imaginäre bildende Linie anzeigen mit dem Zweiten nach vorne zeigenden Arm. Diese Linie wird ca. 3 m vom Foul entfernt zugunsten der gefaulten Mannschaft gebildet. Wenn alle Spieler in Position sind, zeigen beide Kampfrichter dieses dadurch an, indem der erste Arm mit gestreckter Hand nach oben zeigt.

### **13.1.6 Zeitstrafe**

Auf den zu bestrafende Spieler wird mit einer Hand gezeigt und die Anzahl der Minuten wird mit den Fingern der zweiten Hand signalisiert.

### **13.1.7 Rote Karte**

Auf den zu bestrafenden Spieler wird mit einer Hand gezeigt und die andere Hand wird im 90 Grad Winkel mehrmals flach über das Wasser geführt.

### **13.1.8 Tor**

Beide Arme mit gestreckter Hand nach oben.

### **13.1.9 Kein Tor oder beim Strafstoß Schuss wurde das Tor erfolgreich verhindert.**

Beide Arme mit gestreckter Hand nach oben und beide Arme ab Ellbogen vor dem Körper mehrmals gleichzeitig hin- und herschwenken.

### **13.1.10 Strafstoß Schuss**

Zuerst das Signal Spielstop, dann mit gestrecktem Arm und geschlossener Faust den Arm mehrmals senkrecht rauf und runter bewegen.

### **13.1.11 Straftor**

Zuerst das Signal Spielstop, dann das Signal Strafstoß Schuss und zuletzt das Signal Tor

### **13.1.12 Auszeit**

Beide Arme berühren sich mit den Fingerspitzen über dem Kopf und bilden ein „O“.

### **13.1.13 Behinderung durch freien Arm**

Ein Arm mit geballter Faust waagrecht über der Wasseroberfläche vor dem Körper hin- und herbewegen.

### **13.1.14 Sperren, blocken, berühren**

Beide Arme vor dem Körper an den Unterarmen anfassen und parallel an der Wasseroberfläche vor und zurück bewegen.

### **13.1.15 Spielen des Pucks mit dem Körper, dem Handschuh oder der freien Hand**

Faust in die offene Hand schlagen und auf den entsprechenden Körperteil zeigen.

### **13.1.16 Inkorrektes Stoppen des Pucks**

Wie beim klatschen, eine Hand voraus halten und senkrecht auf- und ab bewegen und mit der anderen Hand reinklatschen (andeuten).

### **13.1.18 Vom Kampfrichter gerufen**

Mit einer Hand auf den betreffenden Spieler zeigen und mit der anderen Hand heranwinken

### **13.1.19 Zeitaufschub**

Kampfrichter formen mit den Armen ein „O“ über dem Kopf und lassen dann beide Hände gleichzeitig auf die Schulter fallen.

### **13.1.20 Falscher Wechsel**

Beide Hände werden übereinander mehrmals gerollt.

### **13.1.21 Unfares Verhalten**

Mit gestrecktem Arm wird die Faust andeutungsweise mehrmals gegen den Kopf bewegt.

### **13.1.22 Unterbrechung, Frühstart oder Übergriff**

Gestreckter Arm nach oben und ein Finger der Hand gestreckt. Mehrere kleine Kreise mit dem Finger durchführen.

### **13.1.23 Festhalten oder fortziehen an der Begrenzungswand**

Eine offene Hand die zugreifen will, mehrmals hin- und her bewegen

### **13.1.24 Regelverstoß gesehen, aber Vorteil in Kraft**

Unter Wasser mit gestrecktem Arm und gestrecktem Finger den Finger mehrmals kreisen lassen.

### **13.1.25 Seitenaus oder Puck nicht spielbar**

Ein Arm gestreckt waagrecht über der Wasseroberfläche und die Hand des anderen Armes wird mit flacher Hand mehrmals über den Arm geführt. Danach kommt das Signal Freistoß Puck oder Schiedsrichter Puck.

### **13.1.28 Eckstoßregel**

Der linke Arm wird auf die rechte Schulter gelegt

### **13.1.27 Offizielle Verwarnung**

Gestreckter Arm mit Faust nach vorne. Der Daumen ist von der Faust weggespreizt.

## **14 Das Spiel**

### **14.1 Das Spiel**

Das Spiel läuft zwischen Eröffnung und Beendigung durch den Schiedsrichter. Kein Spiel läuft zwischen der Auszeit beantragt durch eine Mannschaft, Auszeit durch den Schiedsrichter, Unterbrechung durch die Halbzeit und die Unterbrechungen der beiden Verlängerungen, sowie die Unterbrechung durch das Spiel „plötzlicher Tod“.

#### **14.1.1**

Ein Spieler ist im Besitz des Pucks, sowie sein Schläger den Puck berührt.

#### **14.1.2**

Jeder Teil des Schlägers mit Ausnahme des Stielendes sowie der Spielhand darf zum spielen des Pucks verwendet werden. Aber der Puck darf nicht auf dem Schläger aufgenommen oder geführt werden. Sollte der Puck versehentlich im Spiel geführt werden, muss der Puck unverzüglich auf den Boden fallen gelassen werden.

#### **14.1.3**

Der Schläger kann sowohl in der linken, sowie in der rechten Hand gehalten werden, ein Wechsel während des Spiels ist jederzeit möglich.

#### **14.1.4**

Der Spieler darf den Schläger auch mit beiden Händen halten, allerdings ohne im Besitz des Pucks zu sein. (z.B. um stromlinienförmig beim Anstoß anzuschwimmen)

#### **14.1.5**

Die freie Hand des Spielers darf den Schläger, die Spielhand oder den Spielarm in keiner Weise unterstützen, wenn der Spieler im Besitz des Pucks ist.

#### **14.1.6**

Wenn das Spiel läuft, darf der besitzende Spieler den Puck in jede Richtung des Spielfeldes spielen/schlagen oder passen. Ausnahme Regel 16.2 Ecke.

#### **14.1.7**

Zu keiner Zeit darf der Spieler den Puck mit der Spielhand oder der freien Hand bewegen. Sollte der Puck versehentlich die hintere Spielhand berühren, so bedeutet dieses nicht sofort, das der Puck durch die Spielhand geführt wird, es sei denn, der Puck wird dadurch vorteilhaft und bedacht für den Spieler zurechtgelegt.

#### **14.1.8**

Der Puck darf, wenn er durch den Schläger fortbewegt wird, am äußersten Finger der Spielhand anliegen, wenn der Schläger in Normalposition gehalten wird.

#### **14.1.9**

Wenn Spieler an der Oberfläche schwimmen, sind Schleuderschläge nur erlaubt, wenn keine Spieler gefährdet sind.

### **14.1.10**

Während des Spieles müssen sich die Auswechselspieler in der Auswechselzone aufhalten.

### **14.1.11**

Das Auswechseln wird in Regel 15.2 beschrieben.

## **14.2 Dauer des Spieles**

### **14.2.1**

Ein internationales Spiel dauert insgesamt 33 Minuten, pro Halbzeit 15 Minuten und 3 Minuten für den Wechsel.

### **14.2.2**

Nach der Halbzeit wechseln die Mannschaften die Seiten.

### **14.2.3**

Ist das Spiel gestartet, läuft die Spielzeit kontinuierlich ab, außer in den letzten beiden Minuten oder der Schiedsrichter unterbricht das Spiel, weil durch eine Verletzung, die Unterstützung der Kampfrichter benötigt wird. Eine weitere Unterbrechung durch den Schiedsrichter kann es durch besondere Umstände geben.

#### **14.2.3.1**

Während der letzten zwei Minuten des Spieles, oder in den letzten zwei Minuten der zweiten Verlängerung (Regel 14.2.4) wird die Spielzeit bei jeder Unterbrechung sofort angehalten, ausgenommen beim Tor.

### **14.2.4**

Endet ein Spiel unentschieden und muss ein Gewinner ermittelt werden, so wird eine Verlängerung von 10 Minuten gespielt. Eine Pause von drei Minuten zwischen Spiel und Verlängerung ist vorgesehen.

#### **14.2.4.1**

Eine Verlängerung beträgt zweimal 5 Minuten. Die Mannschaften spielen von der Seite aus, von der sie auch das Spiel begonnen haben.

#### **14.2.4.2**

Wenn die erste Halbzeit der Verlängerung nach 5 Minuten endet ist der Seitenwechsel unverzüglich durchzuführen, da die Pause nur 1 Minute dauert.

#### **14.2.4.3**

Eine Verlängerung zählt zum selben Spiel, daher können auch nur die 10 Spieler die für das Spiel benannt wurden bei der Verlängerung mitspielen.

### **14.2.5**

Wenn die Verlängerung nach 10 Minuten immer noch unentschieden steht wird nach einer Unterbrechung von 1 Minute das Spiel ohne Seitenwechsel fortgesetzt bis das erste Tor fällt. Die

Mannschaft, die das erste Tor schießt, gewinnt.

### **14.2.6 Auszeit**

Bei allen Wettkämpfen kann pro Mannschaft eine Auszeit pro Halbzeit genommen werden. Die Auszeit kann vom Kapitän oder vom Trainer beantragt werden.

#### **14.2.6.1**

Um die Auszeit vom Trainer oder Kapitän zu beantragen wird versucht die Aufmerksamkeit der Kampfrichter oder/und des Schiedsrichters zu bekommen indem die Arme des Trainers / Kapitäns ein „O“ über dem Kopf formen. Der Schiedsrichter beachtet das Signal, indem er das Signal wiederholt, in gleicher Weise verfahren die Kampfrichter. Der Schiedsrichter veranlasst, dass die Uhr gestoppt wird.

#### **14.2.6.2**

Jede Auszeit dauert 1 Minute. Nach 45 Sekunden gibt der Schiedsrichter eine hörbare noch „15 Sekunden“ Warnung.

#### **14.2.6.3**

Eine Auszeit gibt es nur in der normalen Spielzeit. Keine Auszeit wird in der Verlängerung und im „plötzlichen Tod“ gewährt.

#### **14.2.6.4**

Während der Auszeit dürfen alle Spieler (auch die mit einer Zeitstrafe bedachten Spieler, aber nicht die mit einer roten Karte gesperrten Spieler) die Spielzone mit den Helfern und dem Trainer betreten. Kurz vor Ende der Auszeit muss der mit der Zeitstrafe bedachte Spieler wieder in seine Strafzone zurückkehren und der Trainer die Spielzone verlassen.

# **15 Detaillierte Regeln**

## **15.1 Spielbeginn**

### **15.1.1**

Bei Spielbeginn, nach jeder Halbzeit, nach jedem erzielten Tor, nach jedem Strafstoß ist die Startposition jedes Spielers einer Mannschaft an der Torauslinie. Jeder Spieler muss sich mit einer Hand am Beckenrand der Torauslinie festhalten. Die Hand muss sichtbar für die Schiedsrichter und Kampfrichter sein.

### **15.1.2**

Auswechselfspieler jeder Mannschaft müssen sich in der Auswechselzone und bestrafte Spieler in der jeweiligen Strafzone befinden.

### **15.1.3**

Von dem Moment, wo der Schiedsrichter den Spielbeginn signalisiert, bis zu dem Moment, wo der Puck in den Besitz eines Spielers/Mannschaft übergeht, müssen alle Spieler und Auswechselfspieler den Start gem. Regel 15.1.1 durchführen. Nachdem der Puck in den Besitz eines Spielers/Mannschaft gekommen ist, können Spieler wie folgt ausgewechselt werden: Aus sitzender Position in Ihrer Ecke der Auswechselzone. Ausführungsbestimmungen siehe Regel 15.2.1.10

### **15.1.4**

Startposition des Schiedsrichters und der Kampfrichter bei Beginn des Spieles

#### **15.1.4.1**

Der Schiedsrichter steht am Beckenrand in der Mitte der Seitenauslinie

#### **15.1.4.2**

Bei Einsatz von 2 Kampfrichtern befinden sich Beide nahe der Mittellinie, wobei ein Kampfrichter auf der Seite des Schiedsrichters stationiert ist und der andere gegenüber.

Bei Einsatz von 3 Kampfrichtern, sind ein Kampfrichter auf der Mittellinie des Beckens auf der Seite des Schiedsrichters und die beiden anderen Kampfrichter jeweils 5 m von der Mittellinie und 2 m vom Beckenrand entfernt positioniert. Die beiden Kampfrichter befinden sich gegenüber dem Schiedsrichter.

### **15.1.5**

Ein hörbares Signal ist 30 Sekunden vor jeder Spielzeit zu geben. ( vor der ersten Halbzeit, der zweiten Halbzeit, vor jeder Verlängerung und vor der Verlängerung „plötzlicher Tod“. Wenn die 30 Sekunden vergangen sind, wird ein hörbares Signal zum Start gegeben.

### **15.1.6**

Der Schiedsrichter startet das Spiel erneut, je nachdem was früher eintritt. Entweder die Mannschaft, die das Tor erzielt hat, hat die Startposition wieder eingenommen oder wenn 30 Sekunden, nachdem das Tor erzielt wurde, abgelaufen sind. Es wird kein hörbares 30 Sekunden Signal gegeben.

### **15.1.6.1**

Wird das Startsignal gegeben, bevor alle Spieler wieder ihre Startposition eingenommen haben, müssen diese Spieler erst die Torauslinie sichtbar mit einer Hand berühren, ehe sie wieder ins Spiel eingreifen können.

### **15.1.7**

Wurde das Spiel durch einen Regelverstoß, einen Unfall oder eine Verletzung gestoppt, wird das Spiel durch den Schiedsrichter wieder gestartet.

## **15.2 Auswechslung**

Es gibt 3 Arten von Auswechslungen bei einem Turnier, von der Seitenauslinie am Beckenrand, von der Seitenauslinie im Wasser und von der Torauslinie. Jeweils nur eine Methode ist pro Turnier zulässig.

### **15.2.1**

Auswechslung von der Seitenlinie am Beckenrand

#### **15.2.1.1**

Bei Weltmeisterschaften ist nur die Auswechslung von der Seitenlinie am Beckenrand möglich.

#### **15.2.1.2**

Die Auswechslzonen für beide Mannschaften müssen auf derselben Seite der Spielzone gelegen sein. Beide Zonen sollen so markiert sein, dass sie sowohl von der Oberfläche des Wassers, als auch vom Becken zu sehen sind. Die bevorzugte Seite für die Auswechslzone soll gegenüber der Seite des Schiedsrichters/Zeitnehmers und Torzählers sein, damit die Wechsel gut beobachtet werden können.

#### **15.2.1.3**

Beide Auswechslzonen müssen gut sichtbar vom Spielfeld und gut sichtbar in der Nähe der Wasseroberfläche sein.

#### **15.2.1.4**

An die Seitenlinie der Spielzone, bestehend aus einer Barriere oder dem Beckenrand, ist unmittelbar die Auswechslzone auszuweisen. Zwischen der Spielzone und der Auswechslzone sollte eine neutrale Zone von 1m liegen.

#### **15.2.1.5**

Gegebenheiten des Schwimmbeckens oder Schwimmbades zwingen eventuell zu flexiblen Lösungen. Daher sind andere Regelungen bei den Auswechslungen möglich. Diese Regelungen sind durch den Turnierleiter festzulegen.

#### **15.2.1.6**

Jede Auswechslzone beträgt ca. 5m und sollte 5m bis 10m von der Torauslinie entfernt sein, die die Mannschaft verteidigt.

#### **15.2.1.7**

Ein Spieler hat die Spielzone (Spielfeld) vollständig verlassen, wenn er/sie die Wasseroberfläche verlassen hat und sich in den Grenzen der Auswechslzone befindet.



### **15.2.1.8**

Der Auswechselspieler darf das Spielfeld erst dann berühren, wenn der auszuwechselnde Spieler sich vollständig aus dem Wasser in die Auswechselzone begeben hat. Der Auswechselspieler hat die Auswechselzone verlassen, wenn er die Wasseroberfläche des Spielfeldes berührt.

### **15.2.1.9**

Auswechselspieler dürfen die Beine oder Flossen nicht ins Wasser halten.

### **15.2.1.10**

Auswechselspieler dürfen ins Wasser springen oder einen Kopfsprung machen. Um das Verletzungsrisiko zu mindern, ist dieses dann verboten, wenn sich Spieler oder Kampfrichter in einem Umkreis von 3 Metern davon aufhalten. Sollten sich Kampfrichter oder Spieler in einem Umkreis von 3 Metern aufhalten, muss der Auswechselspieler ins Wasser gleiten. Bei Verstoß dieser Regel ist eine Zeitstrafe ohne vorherige Verwarnung zu geben. Diese Regel gilt von Beginn bis zum Ende des Spiels.

### **15.2.1.11**

Wenn der/die Auswechselspieler in dem Moment das Spielfeld betreten, wo ein Tor bzw. ein Strafstoßtor fällt, müssen die Spieler zu Ihrer Torauslinie zurückkehren und sie mit einer Hand berühren um wieder ins Spiel zu gelangen, es sei denn, dass Spiel wird wieder gestartet und der Puck liegt auf der Mittellinie.

### **15.2.1.12**

Vier Auswechselspieler können eingesetzt werden, z.B. beim fliegenden Wechsel, z.B. bei Unterbrechung des Spieles wegen Strafstoß, Tor, Halbzeit, Auszeit oder Puck außerhalb des Spielfeldes.

### **15.2.1.13**

Es dürfen ein, zwei, drei oder vier Auswechselspieler zurzeit eingewechselt werden.

### **15.2.1.14**

Falsche Wechsel werden für den Auswechselspieler mit einer Zeitstrafe von 1 oder 2 Minuten bedacht. Die Mannschaft muss dann, um die mit einer Zeitstrafe versehene verminderte Spieleranzahl, weiterspielen.

### **15.2.1.15**

Wenn der Schiedsrichter nicht den Spieler feststellen kann, der den Regelverstoß begangen hat, fordert er den Kapitän derselben Mannschaft auf einen Spieler zu benennen. Der Kapitän oder Vizekapitän hat dazu 5 Sekunden Zeit. Sieht sich der Kapitän oder Vizekapitän nicht dazu in der Lage, wird der Kapitän zur Abgeltung der Zeitstrafe in die Strafzone geschickt.

### **15.2.1.16**

Kampfrichter warten bei Ausführung von Freistößen oder Schiedsrichter Puck nicht auf die Auswechselspieler, damit diese in Position schwimmen.

### **15.2.1.17**

Spieler, die mit einem anderen Spieler gewechselt haben, werden jetzt zum Auswechselspieler und müssen in der Auswechselzone bleiben, bis sie wieder im Spiel eingesetzt werden.

## **15.2.2 Auswechslung von der Seitenauslinie im Wasser**

### **15.2.2.1**

Die Auswechselzonen für beide Mannschaften müssen auf derselben Seite der Spielzone (Spielfeld) gelegen sein. Die bevorzugte Seite für die Auswechselzone soll gegenüber der Seite des Schiedsrichters/Zeitnehmers und Torzählers sein, damit die Wechsel gut beobachtet werden können.

### **15.2.2.2**

Bevorzugt sollte die Seitenlinie nicht an die Auswechselzone angrenzen, sondern es sollte eine 1 m Transit Zone zwischen Spielfeld und Auswechselzone geben.

### **15.2.2.3**

Jede Auswechselzone sollte 5 m lang sein und zwischen 5 m und 10 m von der Torauslinie entfernt sein, die die Mannschaft verteidigt.

#### **15.2.2.3.1**

Eine gespannte Schwimmleine soll die Ecken der Auswechselzone markieren. Davor soll keine Schwimmleine die Seitenlinie markieren.

#### **15.2.2.3.2**

Spieler dürfen nicht an/auf den Leinen hängen, die die Auswechselzone markieren

#### **15.2.2.3.3**

Es ist jeden Spieler verboten die Schwimmleinen zu bewegen, um daraus einen Vorteil zu ziehen. Sollte dennoch ein Spieler diesen Regelverstoß durchführen so erhält er eine Zeitstrafe wegen unfairen Verhalten von 2 Minuten. Es gibt vorher keine Verwarnung.

#### **15.2.2.4**

Ein Spieler hat die Auswechselzone dann vollständig erreicht, wenn sein Schnorchel innerhalb der Zone die Wasseroberfläche durchbricht.

#### **15.2.2.5**

Der Auswechselspieler darf das Spielfeld erst dann betreten, wenn der Schnorchel des Spielers innerhalb der Auswechselzone die Wasseroberfläche durchbrochen hat.

Der Auswechselspieler hat die Auswechselzone dann verlassen, wenn sein Schnorchel innerhalb der Zone unter der Wasseroberfläche verschwindet.

#### **15.2.2.6**

Wenn der/die Auswechselspieler in dem Moment das Spielfeld betreten, wo ein Tor bzw. ein Strafstoßtor fällt, müssen die Spieler zu Ihrer Torauslinie zurückkehren und sie mit der Hand berühren um wieder ins Spiel zu gelangen, es sei denn, dass Spiel wird wieder gestartet und der Puck liegt auf der Mittellinie.

#### **15.2.2.7**

Vier Auswechselspieler können eingesetzt werden, z.B. beim fliegenden Wechsel, z.B. bei Unterbrechung des Spieles wegen Strafstoß, Tor, Halbzeit, Auszeit oder Puck außerhalb des Spielfeldes.

#### **15.2.2.8**

Es dürfen ein, zwei, drei oder vier Auswechselspieler zurzeit eingewechselt werden.

#### **15.2.2.9**

Falsche Wechsel werden für den Auswechselspieler mit einer Zeitstrafe von 1 oder 2 Minuten bedacht. Die Mannschaft muss dann, um die mit einer Zeitstrafe versehene verminderte Spieleranzahl, weiterspielen.

#### **15.2.2.10**

Wenn der Schiedsrichter nicht den Spieler feststellen kann, der den Regelverstoß begangen hat, fordert er den Kapitän derselben Mannschaft auf einen Spieler zu benennen. Der Kapitän oder Vizekapitän hat dazu 5 Sekunden Zeit. Sieht sich der Kapitän oder Vizekapitän nicht dazu in der Lage, wird der Kapitän zur Abgeltung der Zeitstrafe in die Strafzone geschickt.

#### **15.2.2.11**

Kampfrichter warten bei Ausführung von Freistößen oder Schiedsrichter Puck nicht auf die Auswechselspieler, damit diese in Position schwimmen.

#### **15.2.2.12**

Spieler, die mit einem anderen Spieler gewechselt haben, werden jetzt zum Auswechselspieler und müssen in der Auswechselzone bleiben, bis sie wieder im Spiel eingesetzt werden.

### **15.2.3 Auswechslung von der Torauslinie**

Dies ist die zuletzt wünschenswerte Form der Auswechslung und soll nur angewandt werden, wenn eine Seitenauswechslung nicht möglich ist. Diese Form der Auswechslung darf niemals bei CSMAS Weltmeisterschaften durchgeführt werden.

#### **15.2.3.2**

Das Ende der Auswechselzone grenzt unmittelbar an die Torauslinie. Es gibt dazwischen keine neutrale Zone.

#### **15.2.3.3**

Die Auswechselzone jeder Mannschaft liegt hinter der Torauslinie, wo das eigene Tor verteidigt wird.

#### **15.2.3.4**

Ein Spieler hat die Spielzone (Spielfeld) vollständig verlassen, wenn er/sie die Wasseroberfläche verlassen hat und sich in den Grenzen der Auswechselzone befindet.

#### **15.2.3.5**

Der Auswechselspieler darf das Spielfeld erst dann berühren, wenn der auszuwechselnde Spieler sich vollständig aus dem Wasser in die Auswechselzone begeben hat. Der Auswechselspieler hat die Auswechselzone verlassen, wenn er die Wasseroberfläche des Spielfeldes berührt.

#### **15.2.3.6**

Auswechselspieler dürfen die Beine oder Flossen nicht ins Wasser halten.

### **15.2.3.7**

Vier Auswechselspieler können eingesetzt werden, z.B. beim fliegenden Wechsel, z.B. bei Unterbrechung des Spieles wegen Strafstoß, Tor, Halbzeit, Auszeit oder Puck außerhalb des Spielfeldes.

### **15.2.3.8**

Es dürfen ein, zwei, drei oder vier Auswechselspieler zurzeit eingewechselt werden.

### **15.2.3.9**

Falsche Wechsel werden für den Auswechselspieler mit einer Zeitstrafe von 1 oder 2 Minuten bedacht. Die Mannschaft muss dann, um die mit einer Zeitstrafe versehende verminderte Spieleranzahl, weiterspielen.

### **15.2.3.10**

Wenn der Schiedsrichter nicht den Spieler feststellen kann, der den Regelverstoß begangen hat, fordert er den Kapitän derselben Mannschaft auf einen Spieler zu benennen. Der Kapitän oder Vizekapitän hat dazu 5 Sekunden Zeit. Sieht sich der Kapitän oder Vizekapitän nicht dazu in der Lage, wird der Kapitän zur Abgeltung der Zeitstrafe in die Strafzone geschickt.

### **15.2.3.11**

Kampfrichter warten bei Ausführung von Freistößen oder Schiedsrichter Puck nicht auf die Auswechselspieler, damit diese in Position schwimmen.

### **15.2.1.12**

Spieler, die mit einem anderen Spieler gewechselt haben, werden jetzt zum Auswechselspieler und müssen in der Auswechselzone bleiben, bis sie wieder im Spiel eingesetzt werden.

## **15.3 Spielunterbrechung**

### **15.3.1.**

Das Signal zu den Spielenden wird vom Schiedsrichter gegeben, wenn der Zeitnehmer signalisiert, dass die Zeit für die Halbzeit/Spiel und/oder Verlängerung abgelaufen ist.

### **15.3.2**

Das Spiel wird außerdem vom Schiedsrichter gestoppt:

#### **15.3.2.1**

Wenn ein Tor gefallen ist.

#### **15.3.2.2**

Wenn ein Regelverstoß vorliegt.

#### **15.3.2.3**

Wenn ein Unfall oder eine Verletzung vorliegt

#### **15.3.2.4**

Wenn der Schiedsrichter sich mit seinen Kampfrichtern absprechen will.

#### **15.3.2.5**

Wenn durch besondere Umstände der Schiedsrichter meint, dass eine Unterbrechung nötig ist.

#### **15.3.2.6**

Wenn ein Strafstoß bevorsteht.

#### **15.3.3**

Die Uhr wird nicht angehalten, es sei denn der Schiedsrichter ordnet dies an.

### **15.4 Erzielung eines Tores (siehe Zeichnung 15D und 15E)**

#### **15.4.1**

Ein Tor gilt nur als erzielt, wenn der Puck den Torraum erreicht hat und Kontakt mit dem hinteren oder dem Bodenrahmen hat. Dabei darf der Puck nur mit dem Schläger ins Tor befördert werden. Es ist nicht erlaubt, den Puck mit anderen Mitteln als dem Schläger ins Tor zu bewegen ansonsten liegt ein Verstoß gegen die Regeln vor, die entsprechend geahndet werden.

#### **15.4.2**

Die Torausmaße betragen: 12,0 cm von der Torauslinie zum Mittelpunkt des Spielfeldes, 18,0 cm hoch und 3 m lang.

#### **15.4.3**

Die entsprechenden Zeichnungen, wann ein Tor gegeben bzw. nicht gegeben wird sind in Zeichnung 15D und 15E nachzusehen.

## **16 Foul Spiel**

### **16.1 Vorteilsregelung**

#### **16.1.1**

Zu jeder Zeit im Spiel kann der Kampfrichter, der einen Regelverstoß gesehen hat, die Vorteilsregelung laufen lassen, wenn das behinderte Team durch den Regelverstoß doch noch im Vorteil bleibt.

#### **16.1.2**

Wenn ein Regelverstoß vorliegt und die Vorteilsregelung in Kraft gesetzt wurde, besteht trotzdem die Möglichkeit ein verspätetes Foulspiel anzuzeigen, nachdem der Vorteil unmittelbar verloren geht.

### **16.2 Eckregelung**

#### **16.2.1**

Als Ecke wird der Teil des Spielfeldes bezeichnet, der einen Radius von 1 Meter am Boden des Schwimmbeckens an den 4 Ecken umfasst.

##### **16.2.1.1**

Wenn der Puck den markierten Bereich der Ecke berührt, tritt die Eckenregelung in Kraft.

##### **16.2.1.2**

Um auf Zeitverzögerung zu spielen, kann der Verteidiger den Puck in der Ecke halten bis er Unterstützung durch seine Mannschaft bekommt. Der zweite Verteidiger kann versuchen den Puck weiter in der Ecke zu halten. Kommt nun ein dritter Verteidiger und treibt den Puck nicht unverzüglich aus der Eckzone muss der Kampfrichter das Spiel unterbrechen und einen Freistoß Puck für die angreifende Mannschaft geben.

Wird dieses Zeitspiel durch dieselbe Mannschaft immer wiederholt, so ist beim ersten Verstoß eine Verwarnung, bei einem wiederholten Verstoß eine Zeitstrafe gegen den entsprechenden Spieler zu verhängen.

### **16.3 Verstöße**

Spieler werden bei folgenden Regelverstößen bestraft:

#### **16.3.1**

Unkorrekter Start gemäß den Regeln

#### **16.3.2**

Stehen auf dem Spielfeld, sodass das Spiel erheblich gestört wird.

#### **16.3.3**

Übertretung der Eckregelung

#### **16.3.4**

Während des Spiels mehr als 6 Spieler im Wasser, oder einen Auswechselspieler für einen mit Zeitstrafe bzw. mit einer roten Karte versehenen Spieler tauschen.

#### **16.3.5**

Den Puck nicht mit dem dafür vorgesehenen Teil des Schlägers spielen.

#### **16.3.6**

Den Puck mit der freien Hand oder der Spielhand, sowie einem ausgestrecktem Finger führen.

##### **16.3.6.1**

Sollte der Puck versehentlich die hintere Hand berühren und es entsteht kein Vorteil für die angreifende oder verteidigende Mannschaft, so ist der Puck nicht per Hand gespielt.

#### **16.3.7**

Hochnehmen und mitnehmen des Pucks auf dem Schläger

#### **16.3.8**

Speeren des Gegners in jeder Weise, wenn man sich nicht im Besitz des Pucks befindet.

#### **16.3.9**

Ein Verhalten/Benehmen zu Schau stellen, dass nach Meinung des Kampfgerichtes ein unsportliches Verhalten im Wettkampf beinhaltet.

#### **16.3.10**

Ein Torschuss, außer mit dem vorgesehenen Teil des Schlägers, zu stoppen oder versuchen zu stoppen.

#### **16.3.11**

Bedecken oder versperren des Pucks mit jedem Teil des Körpers oder Ausrüstung, wenn man selbst nicht im Besitz des Pucks ist, um zu verhindern, dass sich ein anderer Spieler in den Besitz des Pucks begibt.

#### **16.3.12**

Versuch in Besitz des Pucks zu kommen durch Sperren.

#### **16.3.13**

Jede zu Hilfenahme von Händen, Armen oder Körper um den Gegner oder Schläger zu greifen, zu ziehen oder zu stoßen.

#### **16.3.14**

Die Ausrüstung des Gegners entfernen oder versuchen zu entfernen.

#### **16.3.15**

Beleidigung durch Gesten/Mimik oder Worte von Spielern oder dem Kampfgericht.

### **16.3.16**

Weigerung eine Entscheidung des Kampfgerichts zu akzeptieren.

### **16.3.17**

Körperliche Attacke oder erwägen einer Verletzung oder schlagen, oder der Versuch den Gegner zu schlagen mit jedem Teil des Körpers oder der Ausrüstung. Dieses beinhaltet auch Vergeltungsmaßnahmen.

### **16.3.18**

Puck über die Absperrung schlagen.

### **16.3.19**

Halten oder fortziehen an der Absperrung um einen Vorteil zu erlangen.

### **16.3.20**

Mit dem freien Arm stören.

### **16.3.21**

Vorsätzliches Entfernen des Pucks vorm Tor

### **16.3.22**

Gefährliches Spiel

### **16.3.23**

Verlassen der Strafzone in unkorrekter Weise (Regel 17.3.1.2.2 ins Wasser gleiten)



# **17 Strafen**

## **17.1 Strafen durch Schieds - oder Kampfrichter**

### **17.1.1**

Sowie eine Regelverletzung offensichtlich ist, soll das Spiel durch den Schiedsrichter gestoppt werden. Das Spiel ist gestoppt, wenn der Schiedsrichter das Stopp Signal seiner Kampfrichter gesehen hat, oder wenn der Schiedsrichter selber von seiner Position einen Regelverstoß erkennt.

#### **17.1.1.1**

Je nach Schwere des Regelverstoßes hat das Kampfgericht folgende Möglichkeiten den/die betreffenden Spieler zu verwarnen/bestrafen.

##### **17.1.1.1.1**

Verwarnung des/der Spieler (siehe Regel 17.2)

##### **17.1.1.1.2**

Erteilung einer Zeitstrafe von 1 / 2 oder 5 Minuten und Verweisen aus dem Wasser.

##### **17.1.1.1.3**

Erteilung eines Spielverweises für den Rest des Spieles (siehe Regel 17.4)

#### **17.1.1.2**

Zusätzlich zu den Bestrafungen kann das Kampfgericht weitere Maßnahmen gegen die foulspielende Mannschaft festlegen:

##### **17.1.1.2.1**

Verhängung eines Schiedsrichter Pucks, wenn keiner der Mannschaften einen deutlichen Vorteil durch das Foul hat. (siehe Regel 17.5)

##### **17.1.1.2.2**

Verhängung eines Freistoßes gegen die foulspielende Mannschaft (siehe Regel 17.6)

##### **17.1.1.2.3**

Verhängung eines Strafstoßes, wenn ein Regelverstoß in der 3m Torzone durchgeführt wurde. (siehe Regel 17.8)

##### **17.1.1.2.4**

Verhängung eines Straftors gegen die foulspielende Mannschaft. (siehe Regel 17.9)

#### **17.1.1.3**

Sollte ein Verstoß gegen die Regeln durch einen Helfer oder Trainer gesehen werden, so werden diese in geeigneter Weise bestraft, wie die Spieler. Die Personen haben die Strafzone aufzusuchen. Zusätzlich muss ein Spieler aus dem Wasser genommen werden und die Strafzone aufsuchen, sodass die Mannschaft in Unterzahl weiterspielen muss.

## **17.2 Verwarnung**

### **17.2.1**

Bei geringen oder versehentlichen Regelverstößen, bzw. anderen Gründen wird das Spiel durch das Kampfgericht gestoppt. Die Kampfrichter oder die Schiedsrichter geben eine wörtliche Ermahnung an den/die Spieler oder die Mannschaft.

### **17.2.2**

Nach der Verwarnung wird durch das Kampfgericht bekannt gegeben ob das Spiel durch einen Schiedsrichter Puck oder einen Freistoß fortgesetzt wird.

### **17.2.3**

In dem Fall, wo ein Spieler oder die Mannschaft vor dem Startsignal die Torauslinie verlässt, wird nach der Verwarnung, das Spiel erneut vom Mittelpunkt gestartet. (siehe Regel 17.6)

## **17.3 Zeitstrafe**

### **17.3.1**

Bei größeren oder mehreren kleinen Regelverstößen, wird nach stoppen des Spiels durch das Kampfgericht, der oder die Spieler mit einer Zeitstrafe von 1 / 2 oder 5 Minuten belegt. Der oder die Spieler haben die Strafzone aufzusuchen.

#### **17.3.1.1**

Eine Zeitstrafe wird durch das Kampfgericht, das das Spiel gestoppt hat, angezeigt, indem mit einer Hand auf den Foulspieler und danach auf die Strafzone gezeigt wird. Mit der anderen Hand wird durch die Anzahl der erhobenen Finger angezeigt, wie viel Strafzeit der Foulspieler erhält.

##### **17.3.1.1.1**

Die Strafzeit beginnt erst dann zu laufen, wenn der / die Foulspieler in der Strafzone eingetroffen sind. Die Strafzone ist nahe der Zeitnehmerzone.

##### **17.3.1.1.2**

Spieler die eine Zeitstrafe erhalten haben, dürfen nicht durch Auswechselspieler ersetzt werden.

##### **17.3.1.1.3**

Während der Auszeit oder zwischen den Halbzeiten dürfen Spieler die Zeitstrafen erhalten haben, Ihre Mannschaft im Wasser aufsuchen. (Dieses gilt nicht für Spieler, die vom Platz gestellt wurden)

##### **17.3.1.2**

Für die Anzeige der Strafzeit ist der Zeitnehmer verantwortlich.

##### **17.3.1.2.1**

Bevor ein Spieler das Wasser an der Mittellinie wieder aufsuchen darf, ist vom Zeitnehmer ein Signal zu geben, dass die Strafzeit abgelaufen ist. Außerdem muss der Schiedsrichter zustimmen, dass der Spieler wieder das Wasser an der Mittellinie aufsuchen darf.

### **17.3.1.2.2**

Ein mit einer Zeitstrafe bedachter Spieler darf das Wasser nur in der Form aufsuchen, dass er vorsichtig an der Mittellinie ins Wasser gleitet. Unter keinen Umständen darf der mit einer Zeitstrafe bedachte Spieler das Becken mit einem Sprung oder Kopfsprung aufsuchen.

### **17.3.1.2.3**

Ist die Zeitstrafe in dem Augenblick beendet, wo das Spiel gestoppt ist, kann der Spieler das Wasser erst dann aufsuchen, wenn irgendeine Mannschaft wieder im Besitz des Pucks ist.

### **17.3.1.3**

Nachdem, das Spiel gestoppt wurde und die mit einer Zeitstrafe versehenen Spieler das Wasser verlassen haben, entscheidet der Kampfrichter, ob das Spiel mit einem Schiedsrichter Puck, Freistoß Puck oder einem Strafstoß fortgeführt wird.

## **17.4 Platzverweis**

### **17.4.1**

Durch einen groben Regelverstoß oder wiederholten unfairen Verhalten wird das Spiel gestoppt und der / die Foulspieler werden des Wassers verwiesen, solange das Spiel mit allen Verlängerungen läuft.

#### **17.4.1.1**

Ein Platzverweis wird durch den Kampfrichter angezeigt, nachdem das Spiel gestoppt wurde, indem auf den / die Spieler und die Strafzone gezeigt wird und der freie Arm im 90 Grad Winkel über die Wasseroberfläche geschwenkt wird.

##### **17.4.1.1.1**

Die Spieler sind für den Rest der Spielzeit gesperrt und müssen sich in der Ihnen zugewiesenen Strafzone aufhalten.

##### **17.4.1.1.2**

Ein gesperrter Spieler darf nicht durch einen Auswechselspieler ersetzt werden.

### **17.4.2**

Nachdem die gesperrten Spieler das Wasser verlassen haben, entscheidet der Kampfrichter, ob das Spiel durch einen Schiedsrichter Puck, einen Freistoß oder einen Strafstoß fortgesetzt wird.

### **17.4.3**

Durch einen groben Regelverstoß oder wiederholtes unfaires Verhalten verursacht durch Mannschaftsbegleiter (Manager, Trainer, Arzt usw.) wird das Spiel unterbrochen und der Verursacher für die gesamte Zeitdauer des Spieles vom Becken verwiesen. Für die restliche Dauer des Spieles dürfen keine direkten Hilfen mehr an die Mannschaft gegeben werden. Dieser Platzverweis gilt für die gesamte Spielzeit einschl. aller Verlängerungen.

## **17.5 Schiedsrichter Puck (siehe Zeichnung 17A)**

### **17.5.1**

Bei kleineren oder plötzlichen Regelverstößen, oder wenn die Kampfrichter es für nötig befinden, wird das Spiel gestoppt und ein Schiedsrichter Puck vergeben. Keiner der Mannschaften erhält dadurch einen Vorteil oder in Verbindung mit den Regeln 17.2/17.3 oder 17.4.

#### **17.5.1.1**

Der Kampfrichter zeigt den Schiedsrichter Puck dadurch an, dass beide Hände mit nach innen liegenden Armen und Fäusten vor dem Körper gekreuzt werden.

#### **17.5.1.2**

Wenn ein Schiedsrichter Puck angezeigt wird, wird das Spiel von der Oberfläche wie folgt fortgeführt.

##### **17.5.1.2.1**

Der Puck wird am Boden abgelegt und zwar dort, wo der Regelverstoß stattgefunden hat. Der Puck muss aber mindestens 2 m von der Seitenauslinie und 5m von der Torauslinie entfernt liegen.

##### **17.5.1.2.2**

Die beiden Kampfrichter zeigen jeweils mit einem Arm eine imaginäre Linie an der Wasseroberfläche in Höhe des Pucks an. Beide Mannschaften versammeln sich an der Oberfläche des Wassers (Schnorchel Ende muss aus dem Wasser schauen) auf Ihrer Seite der imaginären Linie.

##### **17.5.1.2.3**

Die Kampfrichter zeigen dem Schiedsrichter durch heben eines Armes mit geöffneter Hand an, dass der Puck in Position liegt und die Mannschaften ihre Plätze eingenommen haben, sodass das Spiel weitergeführt werden kann.

##### **17.5.1.2.4**

Sowie das Startsignal vom Schiedsrichter gegeben worden ist, versucht jeweils ein Spieler jeder Mannschaft in den Besitz des Pucks zu kommen.

## **17.6 Freistoßpuck (siehe Zeichnung 17B)**

### **17.6.1**

Bei Regelverstößen, bei denen das Spiel gestoppt wurde, kann abhängig von der Härte der Vergehen vom Kampfgericht gegen die Foulspieler ein Freistoß Puck und /oder eine Zeitstrafe bzw. ein Platzverweis verhängt werden.

### **17.6.2**

Das Spiel wieder aufnehmen.

#### **17.6.2.1**

Der Puck wird an der Stelle niedergelegt, wo der Regelverstoß begangen wurde, es sei denn, der Regelverstoß wurde nicht in der Nähe des Pucks begangen. In diesem Fall ist der Puck an der Stelle des Regelverstoßes hinzulegen. Der Puck muss 2m von der Seitenauslinie und 5m von der

Torauslinie hingelegt werden.

#### **17.6.2.2**

Die beiden Kampfrichter schwimmen auf die Höhe des Pucks und halten eine Hand in Form des Stopp Signals, wobei die Handfläche zum foulspielenden Team gezeigt wird. Dann schwimmen die Kampfrichter 3m in die Richtung des foulspielenden Teams und bilden durch anzeigen mit der anderen Hand eine imaginäre Linie auf der Wasseroberfläche. Hinter dieser imaginären Linie haben sich alle Spieler der foulspielenden Mannschaft zu versammeln.

##### **17.6.2.2.1**

Wenn die foulspielende Mannschaft sich nicht schnell genug bzw. nicht hinter der 3m Linie bleibt, bevor das Spiel wieder gestartet wird, wird ein erneuter Freistoß Puck gegen diese Mannschaft verhängt und der Puck nochmals 3m in Richtung Tor der foulspielenden Mannschaft verlegt.

#### **17.6.2.3**

Die Spieler der nicht foulspielenden Mannschaft können sich im gesamten Spielfeld verteilen, und

##### **17.6.2.4**

Wenn beide Mannschaften ihre Position eingenommen haben, zeigen die Kampfrichter dem Schiedsrichter, durch heben eines Armes mit offener Hand und des anderen Armes bildend die imaginäre 3 m Linie, dass das Spiel wieder gestartet werden kann.

#### **17.6.3**

Nachdem das Startsignal durch den Schiedsrichter gegeben worden ist, hat das angreifende Team 5 Sekunden Zeit um in den Besitz des Pucks zu kommen.

##### **17.6.3.1**

Sollte die angreifende Mannschaft nach 5 Sekunden nicht in den Besitz des Pucks gekommen sein, so verfällt der Freistoß Puck und das Spiel wird mit einem Schiedsrichter Puck fortgeführt.

##### **17.6.3.2**

Die verteidigende Mannschaft darf, nachdem die Angreifer im Besitz des Pucks sind, die imaginäre Linie übertreten, muss dieses aber nicht tun.