

I. Internationale Regeln für Unterwasser-Rugby der CMAS

II. Wettkampfordnung für Unterwasser-Rugby

III. Ergänzende Bestimmungen Unterwasser- Rugby Jugendwettkampfordnung UWR (JWKO UWR)



## **Beschreibung**

Unterwasser-Rugby ist ein Sport, der unter Wasser in einem Schwimmbecken mit zwei Mannschaften zu je sechs Spielern gespielt wird, die eine Unterwassergrundausrüstung tragen, d.h. Flossen, Taucherbrille und Schnorchel. Ziel des Spieles ist einen Ball, der sinkt, in das Tor der gegnerischen Mannschaft zu legen. Ein Tor befindet sich an jeder Kopfseite des Spielfeldes auf den Beckenboden.

# **I. Internationale Regeln für Unterwasser-Rugby** **der CMAS** (Stand 06 / 1997)

<b>Inhaltsverzeichnis</b>		<b>Seite</b>
1	Spielfeld und Ausstattung	7
2	Mannschaftszusammensetzung und Ausrüstung	11
3	Offizielle	17
4	Das Spiel	25
5	Foulspiel	33
6	Strafen	39
7	Allgemein	47
Anhang	1 Spielfeld	50
Anhang	2 Tor	51
Anhang	3 UW-Rugbybälle	52
Anhang	4 Handzeichen der Schiedsrichter	53

## **II. Wettkampfordnung Unterwasser-Rugby** **Verband Deutscher Sporttaucher e.V.**

(Stand: 05 / 2002)

<b>Inhaltsverzeichnis</b>		<b>Seite</b>
1	Geltungsbereich	58
2	Regelwerk	59
3	Spielordnung	60
3.1	Spielbetrieb Bundesliga Damen	
3.2	Spielbetrieb Bundesliga Herren	
3.2.1	Aufteilung	
3.2.2	Terminplanung	
3.2.3	Spielpläne und Spieltabellen	
3.2.4	Modus	
3.2.5	Wertung	
3.2.6	Nichtantritt und Spielabbruch	
3.2.7	Schiedsrichtereinsatz	
3.3	Spielbetrieb Deutsche Meisterschaft Herren	
3.3.1	Qualifikation	
3.3.2	Modus und Wertung	
3.3.3	Nichtantritt und Spielabbruch	
3.3.4	Turnierleitung und Schiedsrichtereinsatz	
3.4	Auf- und Abstieg Herren	
3.5	Sonstige Spiele und Turniere des VDST	
4	Spielberechtigung / Lizenzen	67
4.1	Spielberechtigung Mannschaft	
4.2	Spielberechtigung Spieler	
5	Protokolle und Pflichten	71
6	Proteste	72
6.1	Proteste gegen den Spielverlauf	
6.1.1	während eines Spieles	
6.1.2	nach einem Spiel	
6.2	Sonstige Proteste	
6.2.1	gegen Entscheidungen	
6.2.2	gegen organisatorische Dinge	
7	Gebühren	74
8	Spieltermine	75
9	Disziplinarmaßnahmen bei Spielern	76
9.1	Matchstrafe – Spielsperre	
9.2	Unsportliches Verhalten	
9.3	Weitergehende Disziplinarmaßnahmen	
9.4	Tätlicher Angriff auf Schiedsrichter	
10	Sonderfälle	77
11	Gültigkeit	78

# **III. Ergänzende Bestimmungen Unterwasser- Rugby** **Jugendwettkampfordnung UWR (JWKO UWR)**

(Stand: 03 / 2003)

## **Inhaltsverzeichnis** **Seite**

---

### *Präambel*

Verantwortung der Mannschaftsführer und Trainer

1	Wettkampfbestimmung für Unterwasserrugby	79
2	Spielordnung	80
2.1	Spielbetrieb Jugend / Junioren	
2.2	Organisation des Spielbetriebes	
3	Klassifizierung der Wettkämpfe	81
3.1	Wettkämpfe	
3.2	Zuständigkeiten	
3.3	Teilnahme	
4	Altersgruppen	82
5	Spielberechtigungen	83
5.1	Spielerlizenz	
5.1.1	Spielberechtigung Damen- und Herrenmannschaften	
5.1.2	Einsatz in höheren Altersklassen	
5.2	Spielberechtigung Damen	
5.3	Spielberechtigung Mannschaft	
5.4	Startgemeinschaften ( SG )	
6	Regelabweichung	84
6.1	Grösse des Balles	
6.2	Möglichkeiten der Einwechslung	
6.3	Maximale Spielzeiten / Halbzeitpause	
6.4	sudden-death	
6.5	frozen result	
6.6	Maximale Zeit für einen Strafwurf	
7	Deutsche Meisterschaften	85
7.1	Ausschreibung	
7.2	Modus und Wertung	
7.3	Turnierleitung und Schiedsrichtereinsatz	
7.4	Kosten für die Organisation und den Schiedsrichtereinsatz	
8	Länderpokal	86
9	Abrechnung	87

I. Internationale Regeln für Unterwasser-Rugby  
der CMAS



# REGELN

## **1. Spielfeld und Ausstattung**

### **1.1 Spielfeld (siehe Anhang 1)**

- 1.1.1 Die Wassertiefe soll 3,5 m - 5,0 m sein.
- 1.1.2 Die Spielfeld soll 12 m - 18 m lang und 8 m - 12 m breit sein.
- 1.1.3 Die offene Seite des Spielfeldes soll durch eine Leine entlang der Wasseroberfläche gekennzeichnet werden
- 1.1.4 Eine zusätzliche Leine, parallel zur vorherigen in 3 m Abstand soll die Auswechselgasse bezeichnen.
- 1.1.5 Die Auswechselbereiche sollen an der Beckenseite an beiden Enden der Auswechselgasse sein und sollen durch Linien am Beckenrand bezeichnet werden. Die kurze Seite des Spielfeldes ist der Auswechselbereich in ihrer ganzen Länge.
- 1.1.6 Die Auswechselbank soll an jeder Beckenseite am Ende der Auswechselgasse innerhalb des Auswechselbereiches sein.
- 1.1.7 Die Strafbank soll sich nahe beim Auswechselbereich befinden, aber deutlich abgegrenzt sein.
- 1.1.8 Die Schiedsrichter sollen die Mannschaftsführer in die genaue Lage der Auswechselbereiche vor Spielbeginn einweisen.

# KOMMENTAR

## **1. Spielfeld und Ausstattung**

### **1.1 Spielfeld (siehe Anhang 1)**

Der Spielleiter muss vor einem Spiel folgendes prüfen:

Das Spielfeld, seine Grösse und die Begrenzungen der Auswechselbereiche.

Die Tore, ihre Abmessungen und Beschaffenheit

Der Unterwasserball, seine Abmessungen und Sink- geschwindigkeit

Wenn Abweichungen festgestellt werden, entscheidet der Spielleiter, ob das Spiel ausgetragen werden kann. Wird ein Spiel trotz Abweichungen zur Vorschrift ausgetragen, so muss der Spielleiter sicherstellen, dass die Abweichungen in das Spielprotokoll eingetragen werden. Der Spielleiter kann wegen dieser Abweichungen die Zustimmung beider Mannschaftsführer vor Spielbeginn einholen.

1.1.1 Für andere Spiele als Zonen- oder Weltmeisterschaften kann die Wassertiefe auf 3,4 m reduziert werden, vorausgesetzt, dies ist in der Ausschreibung vermerkt.

1.1.2 Für Internationale Meisterschaften sind die grösstmöglichen Masse zu bevorzugen. Die Beckenmasse sollten sich auf die Bodenfläche beziehen, die Beckenwände sollen senkrecht zum Boden sein.

# REGELN

## **1.2 Tor (siehe Anhang 2)**

- 1.2.1 Die Tore bestehen aus zwei starren Metallkörben, jedes von ihnen steht in der Mitte eines jeden Spielfeldes auf dem Beckenboden an der Wand.
- 1.2.2 Ihre Ausmasse sollen 450 mm Höhe und 390 - 400 mm oberen Durchmesser haben.
- 1.2.3 Der obere Rand des Tores muss mit einem weichen Polster bedeckt sein.

## **1.3 Unterwasserball (siehe Anhang 3)**

- 1.3.1 Ein Ball der so mit Wasser gefüllt ist, dass er sinkt, wird zum Spiel benützt. Die Sinkgeschwindigkeit soll 1000 - 1250 mm pro Sekunde betragen.
- 1.3.2 Der Ball muss einen Umfang von 520 - 540 mm für Männer und 490 - 510 mm für Frauen haben.
- 1.3.3 Er soll fernsehgerecht schwarz und weiss oder ganz rot gefärbt sein.

## KOMMENTAR

1.2 Tor (siehe Anhang 2)

1.3 Unterwasserball (siehe Anhang 3)

# REGELN

## **2. Mannschaftszusammensetzung und Ausrüstung**

### **2.1 Mannschaftszusammensetzung**

- 2.1.1 Eine Mannschaft besteht aus höchstens 15 Spielern, 6 im Wasser, 5 Auswechselspieler und 4 Reservespieler. Eine Mannschaft besteht aus mindestens 6 Spielern.
- 2.1.2 Die Auswechselspieler jeder Mannschaft sitzen während des Spiels auf der Auswechselbank.
- I) Durch fliegenden Wechsel kann ein Auswechselspieler beliebig mit einem Spieler im Wasser ausgetauscht werden.
- II) Ein Auswechselspieler darf nicht ins Wasser, solange der Spieler, den er ersetzt, nicht vollständig das Wasser verlassen hat und im Auswechselbereich seiner Mannschaft ist.
- III) Ein Auswechselspieler darf nur durch die Auswechselgasse ins Spielfeld hinein.  
#
- 2.1.3 Jede Mannschaft hat das Recht, während des Spiels zweimal einen Spieler mit einem Reservespieler auszutauschen.
- 2.1.4 Die 4 Reservespieler müssen ihre Kappe ausziehen und ein T-Shirt tragen, wenn sie sich im Auswechselbereich aufhalten. Sie dürfen sich im Becken - ausserhalb des Spielfeldes und der Auswechselgasse - einschwimmen.

# KOMMENTAR

## **2. Mannschaftszusammensetzung und Ausrüstung**

### **2.1 Mannschaftszusammensetzung**

2.1.1 Der Spielleiter muss prüfen, ob die Namen der Spieler beider gegeneinanderspielender Mannschaften und deren Mützennummern vor dem Spiel in das Spielprotokoll eingetragen sind.

Eine Mannschaft kann aus weniger als 15 Spielern bestehen, muss aber ein Minimum von 6 Spielern aufweisen.

2.1.2

II) Jeder Spieler, der ausgewechselt werden soll, kann das Wasser nur im Auswechselbereich seiner Mannschaft verlassen.

2.1.3 Es ist erlaubt, während des Spiels zweimal auszutauschen; ein Spieler, der herausgenommen wurde, darf wieder am Spiel teilnehmen, dies zählt aber als zweiter Austausch. Der Austausch darf nicht Ursache der Spielunterbrechung sein. Der Spielleiter muss über den Austausch und die Spielernummern informiert werden, bevor der Austausch vorgenommen wird.

# REGELN

## **2.2 Persönliche Ausrüstung**

2.2.1 Jeder Spieler muss mit Brille, Flossen und Schnorchel ausgerüstet sein.

I) Jede vorstehende Metallecke an einem Ausrüstungsteil muss abgedeckt sein.

II) Die Flossen können durch Flossenhalter gesichert werden.

III) Die Flossen dürfen beliebig lang sein.

IV) Flossen mit metallischen Einlagerungen sind nicht erlaubt.

V) Monoflossen sind nicht erlaubt.

2.2.2 Die Spieler dürfen nichts tragen, was andere Spieler in irgend einer Weise verletzen könnte. Fingernägel müssen kurz geschnitten sein und der Körper darf nicht mit irgend einer Creme oder Fett eingerieben sein.

2.2.3 Wenn während des Spieles ein Teil der Ausrüstung eines Spielers schadhaft wird, kann er das Wasser verlassen, um es zu reparieren.

I) Der Spieler darf erst wieder ins Wasser, wenn sich der Spielleiter vom ordnungsgemässen Zustand der Ausrüstung überzeugt hat.

# KOMMENTAR

## **2.2 Persönliche Ausrüstung**

2.2.1 Der Spielleiter muss die Ausrüstung der Spieler vor dem Spiel prüfen und sicherstellen, dass diese nicht verletzungsgefährlich sind und dass sie den Regeln entsprechen.

Alle vorstehenden Ränder, z.B. an Masken, Schnallen an Flossen, müssen bedeckt sein; dies kann mit einem Band oder ähnlichem Material geschehen.

Jeder Spieler muss mit Maske, Flossen und Schnorchel ausgerüstet sein, die von guter Beschaffenheit sind. Flossen können abgeschnitten sein, so dass sie der erlaubten Maximallänge entsprechen. Die ganze Ausrüstung sollte so beschaffen sein, dass Verletzungen eines anderen Spielers ausgeschlossen sind.

2.2.2 Das Zusammenbinden von Fingern mit einem weichen Band ist erlaubt, sofern dadurch die Finger noch gut beweglich bleiben.

2.2.3 Ein Spieler darf seine Ausrüstung reparieren ohne das Wasser zu verlassen, wenn er dies tun kann, ohne den Spielablauf zu behindern.

Verlässt ein Spieler das Wasser um seine Ausrüstung in Ordnung zu bringen, so kann das nur im Rahmen einer normalen Auswechslung geschehen (vgl. Regel 2.1.2).

# REGELN

## **2.3 Mannschaftskennzeichnung**

- 2.3.1 Alle Mannschaftsmitglieder müssen Badehosen/Badeanzüge und nummerierte Mützen der gleichen Farbe tragen.
- 2.3.2 Jede Mannschaft muss im Besitz einer dunkelblauen und einer weissen Garnitur Badehosen/Badeanzügen und Kappen sein.
- 2.3.3 Die Mannschaftsführer sollen dem Spielleiter vor Spielbeginn mitteilen, welche Nummer sie tragen, und sie sollen ein Band am oberen Teil eines Armes tragen.
- 2.3.4 Die Mannschaft, welche dunkelblaue Kappen und Hosen/Badeanzüge trägt, muss schwarze Armbänder tragen.
- 2.3.5 Es ist gestattet, mit Ellbogen- und Knieschoner aus weichem Material zu spielen, wenn diese die selbe Farbe wie die Kappe oder eine neutrale Farbe haben.

# K O M M E N T A R

## **2.3 Mannschaftskennzeichnung**

- 2.3.1 Die Kappen müssen Ohrenschützer haben. Um Ohrverletzungen zu vermeiden, dürfen diese Ohrenschützer nicht entfernt oder irgendwie verändert werden.
- 2.3.2 Die Heimmannschaft oder die im Spielverzeichnis erstgenannte Mannschaft trägt dunkelblaue Hosen/Badeanzüge und Kappen.

# REGELN

## **3. Offizielle**

### **3.1 Anzahl, Titel und Pflichten**

- 3.1.1 Mindestens drei Schiedsrichter sind für jedes Spiel verantwortlich, ihre Entscheidungen sind bindend.
- 3.1.2 Zwei Schiedsrichter, Unterwasserschiedsrichter genannt, sind an jeder Längsseite des Spielfeldes im Wasser. Die Unterwasserschiedsrichter überwachen:
- I) den Spielbeginn nach jeder Spielunterbrechung
  - II) geben zwei lange unterbrochene Signaltöne, wenn ein Tor gefallen ist.
- 3.1.3 Der dritte Schiedsrichter, Spielleiter genannt, beobachtet das Spiel von der Beckenlängsseite aus.  
Der Spielleiter überwacht:
- I) Die Spielzeit
  - II) Die Strafminuten
  - III) Die Auswechselspieler
  - IV) Den Spielbeginn, den Spielbeginn nach der Halbzeit, nach einem Schiedsrichterball und nach einem Tor.
  - V) Ahndet Verstöße, die an der Wasseroberfläche geschehen.
- 3.1.4 Die Schiedsrichter sollen das Spiel sofort unterbrechen, wenn ihrer Meinung nach ein Spieler ernstlich verletzt ist.

# KOMMENTAR

## **3. Offizielle**

### **3.1 Anzahl, Titel und Pflichten**

3.1.1 Wenn mehrere Spiele in schneller Folge gespielt werden müssen, oder bei einem Spiel von besonderer Bedeutung, wird empfohlen, dass der Spielleiter einen oder mehrere Assistenten hat, die in seinem Auftrag folgende Aufgaben ausführen:

Zeit nehmen

Kontrollieren der persönlichen Ausrüstung der Spieler vor Spielbeginn

Beobachten des Auswechselforganges

Auf herausgestellte Spieler achten

Auf Spieler achten, die das Wasser verlassen, um ihre Ausrüstung in Ordnung zu bringen

Aufzeichnen der erzielten Tore

Protokoll führen

3.1.2

I) Eine "Spielunterbrechung" bedeutet eine Unterbrechung, wenn ein Freiwurf gegeben wurde. Der Schiedsrichter (kann auch der Spielleiter sein), der das Spiel unterbrach, gibt es auch wieder frei.

3.1.3

II) Strafminuten müssen aus der effektiven Spielzeit herauskommen; d.h. die Strafzeituhr wird gestoppt und neu gestartet wann immer die Spielzeituhr gestoppt und neu gestartet wird.

3.1.4

Einem verletzten Spieler muss geholfen werden. Ein neuer Spieler von der Auswechselbank darf ins Wasser (vgl. Regel 2.1.2). Das Spiel wird durch einen Schiedsrichterball fortgesetzt.

## REGELN

3.1.5 Die Schiedsrichter sind autorisiert, einen Spieler aus dem Wasser zu nehmen:

I) Wenn er offensichtlich erschöpft und überanstrengt ist.

II) Wenn er eine defekte Ausrüstung hat.

3.1.6 Die Schiedsrichter sind autorisiert einen Spieler von der weiteren Teilnahme am Spiel auszuschliessen:

I) Im Falle von unsportlichem Verhalten darf er nicht durch einen Auswechselspieler während des restlichen Spieles ersetzt werden.

II) Im Falle eines wiederholten Regelverstosses durch einen Spieler, darf er durch einen Auswechselspieler ersetzt werden, nachdem die Mannschaft eine 2-Minuten-Strafe verbüsst hat.

Regel 6.2.6 ist nicht gültig für I) und II).

III) In beiden Fällen darf der Spieler das nächste Spiel nicht spielen.

3.1.7 Während des Spiels darf der Ball nur mit Zustimmung der Schiedsrichter ausgetauscht werden.

## KOMMENTAR

3.1.5 Der Spieler wird zur Auswechselbank geschickt. Ein neuer Spieler darf ins Wasser (vgl. Regel 2.1.2).

Wenn das Spiel unterbrochen wurde, wird es durch einen Schiedsrichterball fortgesetzt.

3.1.6

I) Da diese Regel bedeutet, dass die betroffene Mannschaft mit einem Spieler weniger spielen muss, ist diese Regel nur in besonders schweren Fällen anzuwenden.

Wenn der Schiedsrichter nicht sicher ist, ob er den Spieler ausschliessen oder eine 2-Minuten-Strafe geben soll, sollte er immer eine 2-Minuten-Strafe geben.

In weniger schweren Fällen kann der Schiedsrichter eine Verwarnung erteilen oder eine 2-Minuten-Strafe verhängen.

II) Ein Schiedsrichter muss klare Warnungen geben an den Spieler, dass er herausgestellt wird, wenn er fortfährt, Regelverstösse zu begehen.

Der Spieler, der die Strafe verursacht, wird vom Spiel ausgeschlossen. Nachdem die Strafzeit abgelaufen ist, darf die Mannschaft mit 6 Spielern im Wasser und nur 4 Auswechselspielern weiterspielen. Kein Ersatz durch Reservespieler. Wenn der Spieler vom ganzen Turnier ausgeschlossen wird, darf im nächsten Spiel ein Reservespieler eingesetzt werden.

3.1.7 Der Spielleiter soll sicherstellen, dass beide Mannschaftsführer über den Ballaustausch informiert sind. Der Grund für den Austausch soll ins Protokoll eingetragen werden.

# REGELN

3.1.8 Die Schiedsrichter sollen selbst unterscheidbar sein durch hörbare oder sichtbare Signale.

Seite 17 und Anhang 4.

## KOMMENTAR

3.1.8 Die Schiedsrichter sollen nach Möglichkeit den Grund für eine Spielunterbrechung kurz bekannt geben.

Die Unterwasserschiedsrichter sollen jeweils das Signal des anderen gleichermassen anzeigen.

Die nachfolgenden Signale sollen von den Schiedsrichtern benützt werden:

	ein langer ununterbrochener Ton	mehrere kurze Töne	zwei lange ununterbrochene Töne	
<b>SIGNALE</b>	<b>HÖRBAR</b>			<b>SICHTBAR</b>
Spielbeginn	X			
Spielunterbrechung		X		
Tor			X	Erheben der geschlossenen Faust
Freiwurf		X		Die erhobene, flache Hand des Schiedsrichters zeigt in Richtung der Mannschaft, die die Regel übertreten hat.
Zeitstrafe		X		Der Schiedsrichter zeigt auf den Spieler, dann zur Strafbank.
Strafwurf		X		Der Schiedsrichter zeigt auf das Ende des Spielfeldes, wo der Strafwurf ausgeführt werden soll.
Freiwurf Spielfreigabe	X			
Strafwurf Spielfreigabe	X			
Schiedsrichterball	X			
Spiel läuft weiter				Wiederholtes Zeigen in die Richtung in der das Spiel weiterlaufen soll.
Vorteil				Anzeige mit dem Arm
Strafbank				Letzte 10 Sek. - 1 Arm ist erhoben Sek. - Arm wird gesenkt
Inkorrekter Austausch				Die blaue oder weisse Flagge ist erhoben.

# REGELN

## **3.2 Ausrüstung der Offiziellen**

- 3.2.1 Die zwei Unterwasserschiedsrichter können Presslufttauchgeräte benutzen, wenn es als nötig befunden wird.
- 3.2.2 Der Spielleiter soll einen weissen Anzug tragen.
- 3.2.3 Die Unterwasserschiedsrichter sollen ein dunkles T-Shirt oder einen Tauchanzug tragen.

# K O M M E N T A R

## **3.2 Ausrüstung der Offiziellen**

- 3.2.1 Bei Welt- und Zonenmeisterschaften soll wenigstens ein UW-Schiedsrichter ein Presslufttauchgerät benutzen.
  
- 3.2.3 Zumindest das Oberteil oder die Weste eines Tauchanzuges müssen getragen werden.

# REGELN

## **4. Das Spiel**

### **4.1 Spielbeginn**

4.1.1 Bei Spielbeginn und nach der Halbzeit liegt der Ball in der Mitte des Spielfeldes auf dem Beckenboden. Die Mannschaften befinden sich im Wasser entsprechend ihrer Spielfeldhälfte an der Torwand, und jeder Spieler berührt mit mindestens einer Hand die Wand.

I) Die Auswechselspieler sitzen auf der Auswechselbank.

II) Der Spielleiter startet das Spiel durch einen langen ununterbrochenen Ton.

III) Im Falle eines Fehlstartes bei Spielbeginn und nach einer Halbzeit muss das Spiel gestoppt und wieder neu gestartet werden. Die Uhr wird auf Null zurückgestellt.

4.1.2 Wenn ein Tor erzielt wurde, kehren die Mannschaften an ihre Torwand zurück. Nach dem Anpfiff durch den Spielleiter greift die Mannschaft, die das Tor hinnehmen musste mit dem Ball an.

I) Wenn (nach einem erzielten Tor oder beendeten Strafwurf) das Spiel wieder gestartet wird, bevor alle Spieler ihre Torwand erreicht haben, müssen sie erst an die Torwand zurück, bevor sie in das Spielgeschehen eingreifen.

4.1.3 Bei einem Angriff, der unmittelbar nach einem erzielten Tor erfolgt, muss der Ball sichtbar bis in Höhe des Gegners geführt werden. Der Ball darf nicht hinter dem Rücken zwischen den Beinen, u.s.w. gehalten werden.

4.1.4 Nach Beendigung eines Strafwurfs wird das Spiel nach Regel 4.1.2 wieder gestartet.

I) Wenn ein Tor erzielt wurde, bekommt die Mannschaft den Ball, gegen die der Strafwurf ausgeführt wurde.

II) Wenn kein Tor erzielt wurde, wird das Spiel nach Regel 4.1.1 gestartet.

4.1.5 Wenn das Spiel unterbrochen wurde, und es wurde weder ein Strafwurf noch ein Freiwurf gegeben, wird der Ball vom Spielleiter ins Wasser geworfen (Schiedsrichterball).

# KOMMENTAR

## **4. Das Spiel**

### **4.1 Spielbeginn**

4.1.1 Zur Positionierung des Balles kann ein Ring oder Napf verwendet werden, sofern damit die Spieler nicht gefährdet werden können.

III) Wenn das Spiel nach einem Fehlstart neu gestartet wird, wird die Uhr ebenfalls neu gestartet. Dies kommt nur beim Start des Spiels, bei Beginn der zwei Zeitperioden zur Anwendung.

4.1.2

I) Die Spieler müssen den Beckenrand mit einer Hand berühren, bevor sie das Spiel fortsetzen.

4.1.3 "In Höhe des Gegners" bedeutet den Zeitpunkt, zu dem der Ballführende von einem Spieler der gegnerischen Mannschaft angegriffen wird.

4.1.4

II) Der Unterschiedsrichter nimmt den Ball und legt ihn in die Mitte des Spielfeldes.

4.1.5 Ein Schiedsrichterball wird vom Spielleiter so ins Wasser geworfen, dass daraus für keine der Mannschaften ein Vorteil entsteht.

Es ist verboten, den Ball über Wasser zu berühren. Wenn das geschieht, soll ein Freiwurf gegeben werden, wegen Übertretung der Regel 5.1.12.

Der Schiedsrichterball muss in die Mitte des Spielfeldes geworfen werden (in der Nähe der Mittellinie).

# REGELN

## **4.2 Spieldauer**

- 4.2.1 Die Dauer eines Spiels soll 2 x 15 Minuten betragen.
- 4.2.2 Bei Halbzeit:
- I) Die Pause soll 5 Minuten betragen.
  - II) Die Mannschaften sollen die Seiten wechseln.
  - III) Die Unterwasserschiedsrichter sollen die Seiten nicht wechseln.
- 4.2.3 Bei allen Spielunterbrechungen wird die Uhr angehalten.
- 4.2.4 Wenn erforderlich, ist eine Spielzeit zwecks Durchführung eines Strafwurfes zu verlängern.
- 4.2.5 Wenn ein Spiel, in dem eine Entscheidung erzielt werden muss unentschieden endet, erfolgt eine Spielverlängerung nach einer Pause von 5 Minuten.
- I) 1 x 15 Minuten; genannt "sudden death".
  - II) Wenn das Spiel dadurch nicht entschieden wird, führt jede Mannschaft drei Strafwürfe aus. Die Strafwürfe müssen durch drei verschiedene Spieler jeder Mannschaft in wechselnder Reihenfolge ausgeführt werden.
  - III) Wenn das Spiel dadurch nicht entschieden wird, führt jede Mannschaft durch jeweils einen verschiedenen Spieler in wechselnder Reihenfolge einen Strafwurf aus, bis eine Mannschaft im Vorteil ist.
- 4.2.6 Jede Mannschaft hat das Recht, in jedem Spiel eine Auszeit (time-out) zu verlangen. Die Dauer der Auszeit ist eine Minute.

# KOMMENTAR

## **4.2 Spieldauer**

4.2.1 Die Dauer des Spiels soll 2 x 15 Minuten effektive Spielzeit betragen (vgl. Regel 4.2.3).

Bei internationalen Turnieren, ausser bei Welt- und Zonenmeisterschaften, bei denen die Spiele innerhalb einer begrenzten Zeit auszutragen sind, kann die Spielzeit verkürzt werden; z.B. auf 1 x 10 Minuten effektive Spielzeit. Jede Änderung der Spieldauer muss in der Ausschreibung vermerkt sein.

4.2.4 Ein Strafwurf wird auch dann ausgeführt, wenn die reguläre Spielzeit bereits abgelaufen ist.

Diese Regel findet auch Anwendung bei Freiwurf und Schiedsrichterball. Das Spiel wird sofort gestoppt, wenn der Wurf ausgeführt wurde.

4.2.5

I) Die Mannschaft, die das erste Tor erzielt, ist Sieger des Spiels. Das Spiel wird sofort beendet, nachdem das Tor gefallen ist.

II) Die drei Strafwürfe sollen von drei verschiedenen Spielern jeder Mannschaft ausgeführt werden. Die Strafwürfe sollen abwechselnd ausgeführt werden. Das Los entscheidet, welche Mannschaft mit dem ersten Strafwurf beginnt. Der Torverteidiger darf beliebig ausgewechselt werden.

III) Wenn das Spiel dadurch nicht entschieden wird, führt jede Mannschaft einen Strafwurf durch jeweils einen verschiedenen Spieler aus, bis das Entscheidungstor gefallen ist.

4.2.6 Eine Auszeit kann nur während einer Spielunterbrechung verlangt werden. Die Auszeit darf nicht Ursache für eine Unterbrechung sein. Während einer Auszeit müssen sich beide Teams an ihr Spielfeldende begeben.

# REGELN

## **4.3 Torwertung**

4.3.1 Ein Tor wird gewertet, wenn der Ball vollständig unter der Torkante ist.

I) Ein Tor wird von einem Unterwasserschiedsrichter durch 2 lange, ununterbrochene Töne angezeigt.

4.3.2 Die Mannschaft, die die meisten Tore erzielt, ist Gewinner.

I) Haben beide Mannschaften die gleiche Anzahl an Toren erzielt, dann endet das Spiel unentschieden.

4.3.3 In einem Turnier erhält die siegende Mannschaft eines Spieles 2 Punkte, während bei einem Unentschieden jede Mannschaft einen Punkt erhält.

I) Die Mannschaft mit den meisten Punkten ist Turniersieger.

II) Haben Mannschaften gleiche Punktzahl wird folgende Bestimmung angewendet:

Die Direktbegegnungen dieser Teams sind entscheidend (Punkte und Tordifferenz).

Ist dadurch keine Entscheidung möglich, dann ist die Tordifferenz aller Spiele massgebend.

Ist die Tordifferenz aller Spiele gleich, dann ist die Mannschaft mit den meisten Plustoren vorne.

Wenn auch die Anzahl der Plustore gleich ist, soll - falls notwendig - ein neues Spiel unter Beachtung der Regel 4.2.5 ausgetragen werden.

4.3.4 Die Ausschreibung zu einem Turnier muss das genaue Reglement für die Torwertung enthalten, welches für dieses Turnier Gültigkeit haben soll.

# KOMMENTAR

## **4.3 Torwertung**

### 4.3.1

l) Das Spiel gilt als unterbrochen beim ersten Ton.

# REGELN

## **4.4 Spielunterbrechung**

4.4.1 Ein Spiel ist unterbrochen wenn:

- I) Eine Strafe angezeigt wird.
- II) Ein Schiedsrichterball gegeben wird.
- III) Ein Tor erzielt wurde.

4.4.2 Die Uhr wird während Spielunterbrechungen angehalten.

4.4.3 Ein Spiel wird unterbrochen durch:

- I) Mehrere kurze Signale für eine Strafe, einen Schiedsrichterball und am Ende einer Halbzeit.
- II) Zwei lange ununterbrochene Töne, wenn ein Tor erzielt wurde.

# KOMMENTAR

## 4.4 Spielunterbrechung

# REGELN

## **5. Foulspiel**

### **5.1 Foulspiel**

Es ist verboten:

5.1.1 Die gegnerische Maske anzugreifen.

5.1.2 Den gegnerischen Schnorchel anzugreifen.

5.1.3 Die gegnerischen Flossen anzugreifen.

5.1.4 Sich an der/dem gegnerischen Schwimmhose/Badeanzug festzuhalten, oder daran zu ziehen.

# KOMMENTAR

## **5. Foulspiel**

### **5.1 Foulspiel**

Der Schiedsrichter sollte in besonderer Weise auf die nachfolgend aufgeführten Regelverstösse achten, weil diese geeignet sind, den Rhythmus und die Spielqualität negativ zu beeinflussen. Es soll deshalb in jedem Fall das Spiel unterbrochen werden bei Verletzungen der Regeln:

5.1.1

5.1.5

5.1.7

5.1.9

5.1.11

- 5.1.1 "Angreifen" bedeutet das wegreißen der Maske durch Absicht oder durch unnötig heftiges Spiel. Die Maske darf nicht von einem Gegner absichtlich berührt werden. Beim Greifen um den Kopf oder beim Schwimmen über den Gegner hinweg, darf der Haltegummi der Maske nicht abgestreift werden.

Es ist auch verboten, den Ball absichtlich gegen die Maske eines Gegners (z.B. Torverteidiger) zu drücken oder zu werfen.

- 5.1.2 "Angreifen" bedeutet das Wegreißen des Schnorchels durch Absicht oder unnötig heftiges Spiel.

- 5.1.3 "Angreifen" bedeutet das Abstreifen der Flosse durch Absicht oder durch unnötig heftiges Spiel. Sich an der Flosse eines Gegners festzuhalten oder diese absichtlich zu berühren ist verboten.

## REGELN

- 5.1.5 Einen Gegner niederzudrücken, oder sich an ihm lang zu ziehen, um schneller die Wasseroberfläche zu erreichen.
- 5.1.6 Vorsätzlich einen Gegner zu schlagen, zu treten oder unnötig hart zu spielen. An der Wasseroberfläche den Gegner am Kopf niederzudrücken oder am Kopf zu drehen. Während des Spiels überhaupt zuviel Gewalt gegen den Kopf anzuwenden.
- 5.1.7 Sich am Hals eines Gegners festzuklammern (Halswürgegriff).
- 5.1.8 Nach einem Tor oder Strafwurf das Spiel fortzusetzen, ohne vorher in Startposition zurückgegangen zu sein.
- 5.1.9 Dass ein Spieler, der nicht im Ballbesitz ist, einen anderen Spieler vom Tor drückt oder zieht.
- 5.1.10 Dass eine Mannschaft zu irgendeinem Zeitpunkt mehr als 6 Spieler im Wasser hat.

## KOMMENTAR

- 5.1.5 Es ist verboten, sich von einem Gegner abzustossen oder an ihm zu ziehen, um seine eigene Geschwindigkeit zu erhöhen oder die des Gegners zu verringern. Diese Regel gilt jedoch nicht, wenn einer der Spieler im Ballbesitz ist.
- 5.1.6 Die Schiedsrichter sollen besonders auf den Torverteidiger achten, wenn dieser einen Angreifer durch treten mit seinen Flossen abzuwehren versucht.
- 5.1.8 Siehe Regel 4.1.2 I)
- 5.1.9 Die Schiedsrichter sollen darauf achten, dass Verstöße gegen diese Regel oft an anderen Stellen, als an denen sich der Ball befindet, begangen werden.
- 5.1.10 Es ist die Aufgabe des Spielleiters oder seiner Assistenten (siehe auch Kommentar zu 3.1.1) darauf zu achten, dass die Anzahl der Spieler auf der Auswechselbank jederzeit kontrolliert wird. Wenn ein Spieler auf der Auswechselbank fehlt, ohne sich offiziell beim Spielleiter abgemeldet zu haben, so ist dies gleichbedeutend mit zu vielen Spielern im Wasser und sollte wie bei Regel 5.1.10 bestraft werden.

Wenn die andere Mannschaft angreift, soll das Spiel nicht unterbrochen werden, aber der Schiedsrichter soll eine Fahne / seine Hand erheben, um eine Zeitstrafe anzukündigen. Fällt ein Tor, wird die Zeitstrafe aufgehoben. Wenn die verteidigende Mannschaft im Ballbesitz ist, wird das Spiel unterbrochen und eine Zeitstrafe verhängt.

## REGELN

- 5.1.11 Den Gegner festzuhalten, wenn er nicht im Ballbesitz ist.
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
- 5.1.12 Den Ball über Wasser zu führen oder zu werfen.
- 5.1.13 Das Tor umzustossen oder wegzuziehen.
- 5.1.14 Sich am Tor festzuhalten, oder das Tor mit Händen oder Füßen zu verschieben.
- 5.1.15 Mit dem Ball ausserhalb des Spielfeldes zu schwimmen.
  
  
  
  
  
- 5.1.16 Für den Spieler der verteidigenden Mannschaft das Tor umzustossen oder wegzuziehen.
- 5.1.17 Für den Spieler der verteidigenden Mannschaft sich am Tor festzuhalten oder es mit Händen oder Füßen zu verschieben.
- 5.1.18 Für den Torverteidiger sich am Tor festzuhalten oder seinen Kopf, Arme, Beine, Gesäss oder irgendein anderes Körperteil im Tor zu verkeilen. Er darf seinen Körper nicht über dem Tor festhalten, weder mit Hilfe der Beckenwand noch des Schwimmbadbodens. (Das Tor darf nur mit dem Körper bedeckt werden.)
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
- 5.1.19 Einen angreifenden Spieler vor dem Tor zu foulern und dadurch ein fast sicheres Tor verhindern.

## KOMMENTAR

- 5.1.11 Dieses Verbot ist besonders wichtig, um den Spielfluss und die hohe Qualität eines Spieles zu erhalten. Die Schiedsrichter sollen deshalb konsequent eingreifen und besonders auf das Festhalten "vorher" und "danach" achten.

Ein Festhalten "vorher" ist gegeben, wenn der Gegner den Ball noch nicht ganz erreicht hat.

Ein Festhalten "danach" ist gegeben, wenn der Gegner den Ball verloren hat (z.B. nachdem er angegriffen wurde) oder nachdem er den Ball abgespielt hat. Ein derartiges Festhalten hindert den Spieler daran, in eine neue Position zu schwimmen, um sich wieder in die Spieltaktik einzuordnen.

(Ein Spieler, der sich den Ball nur kurz vorlegt oder sich selbst zuspielt, gilt als im Ballbesitz befindlich, und ein Angriff auf ihn ist kein Festhalten "danach".)

- 5.1.12 Der Ball ist "über Wasser", wenn sich der ganze Ball über der Wasseroberfläche befindet.

- 5.1.15 Der Ball befindet sich erst "ausserhalb des Spielfeldes", wenn der ganze Ball sich ausserhalb befindet.

- 5.1.18 Ein Strafwurf soll von den Schiedsrichtern nur gegeben werden, wenn der Torverteidiger durch das Festhalten am Tor den Gegner um eine offensichtliche Torchance bringt. Hingegen darf sich der Torverteidiger durch berühren des Tores orientieren.

Der Torverteidiger darf sich nicht mit Armen, Kopf, Beinen, Gesäss oder irgendeinem anderen Körperteil im Tor verkeilen. Es ist jedoch kein Foulspiel, wenn der Torverteidiger, der das Tor mit seinem Körper verteidigt, unabsichtlich ins Tor gedrückt wird; z.B. Schulter, Ellbogen, Knie, etc.

Der Ausdruck "das Tor darf nur mit dem Körper bedeckt werden" bedeutet, dass das Tor nicht mit den Flossen bedeckt werden darf. Das würde gegenüber den Angreifenden einen Nachteil bedeuten, weil diese die Flossen nicht angreifen dürfen (siehe Regel 5.1.3).

- 5.1.19 Da die Übertretung dieser Regel einen Strafwurf nach sich zieht, ist es wichtig, dass die Schiedsrichter besonders darauf achten, ob der Regelverstoss ein fast sicheres Tor verhinderte. Ist dies nicht der Fall, wird ein Freiwurf gegeben, entsprechend den Regeln 5.1.1 - 15.

# REGELN

## **6. Strafen**

### **6.1. Freiwurf**

- 6.1.1 Bei Verstößen gegen die Regeln 5.1.1 - 15 kann ein Freiwurf durch einen Schiedsrichter gegeben werden.
- 6.1.2 Ein Freiwurf wird gegen die Mannschaft gegeben, die das Foul verursacht hat.
- 6.1.3 Ein Spieler der gegnerischen Mannschaft erhält den Ball an der Wasseroberfläche an der Stelle wo das Ereignis geschah.
- I) Ein Freiwurf, der wegen Regelverstoss 5.1.15 verhängt wird, wird in Höhe der Leine ausgeführt.
- II) Wenn eine Mannschaft einen Freiwurf in der eigenen Spielhälfte zugesprochen bekommt, wird der Freiwurf in der Mitte des Spielfeldes ausgeführt.
- 6.1.4 Der Spieler, der den Freiwurf ausführt, darf seine Position im Wasser nicht verändern, bevor er den Ball abspielt hat.
- 6.1.5 Der Angreifer muss einen Abstand von 2 m einhalten bis der Freiwurf ausgeführt ist.
- 6.1.6 Der Freiwurf wird von dem Schiedsrichter freigegeben, der vorher das Spiel unterbrochen hat.
- 6.1.7 Der Freiwurf muss innerhalb von 3 Sekunden nach Freigabe durch den Schiedsrichter ausgeführt werden.
- 6.1.8 Der Ball darf nicht direkt in des Gegners Tor geworfen werden, er muss erst von einem anderen Spieler berührt werden.
- 6.1.9 Wird der Freiwurf nicht ordnungsgemäss ausgeführt, erhält die Mannschaft einen Freiwurf, die regelwidrig war.

# KOMMENTAR

## **6. Strafen**

### **6.1 Freiwurf**

6.1.3 Die Mannschaft, die den Freiwurf verursacht hat, muss entweder den Ball der Gegenmannschaft geben oder ihn auf den Boden fallen lassen. Der Schiedsrichter muss das Spiel freigeben, sobald er sieht, dass der Ball ohne Behinderung durch den Gegner bespielbar ist.

l) Der Freiwurf soll dort ausgeführt werden, wo der Spieler mit dem Ball das Spielfeld verlassen hat.

6.1.4 Der ausführende Spieler eines Freiwurfes darf vor Abgabe des Balles nicht abtauchen.

6.1.5 Es sind nur die Angreifer die einen Mindestabstand von 2 m einhalten müssen. Der Schiedsrichter kann das Spiel starten, wenn der (die) Angreifer den Spieler nicht stört (stören), der den Freiwurf ausführt, selbst wenn der (die) Angreifer näher als 2 m ist (sind). Wenn gestört wird, soll Regel 6.1.5 wörtlich genommen werden.

6.1.6 Der Ball soll von dem Schiedsrichter freigegeben werden der das Spiel unterbrochen hat, wenn er bespielbar ist. Andernfalls Regel 6.1.5 wörtlich nehmen.

6.1.8 Der Ausführende eines Freiwurfes darf den Ball erst wieder berühren, nachdem ein anderer Spieler aus einer der beiden Mannschaften den Ball berührt hat.

# REGELN

## **6.2 Zeitstrafe**

- 6.2.1 Eine Zeitstrafe kann von einem Schiedsrichter bei Verstößen gegen die Regeln 5.1.1 - 10 verhängt werden. Die gegnerische Mannschaft erhält einen Freiwurf.
  
- 6.2.2 Wenn das Foul sich ereignet, können die Schiedsrichter die Spieler, die das Foul bewirken für 2 Minuten auf die Strafbank schicken. Während eines Strafwurfes läuft die Strafzeit mit.
  
- 6.2.3 Die Strafbank soll sich in unmittelbarer Nähe des Auswechselbereiches befinden. Während der letzten 10 Sekunden der Zeitstrafe darf der Spieler, welcher die Strafzeit bekommen hat, den Auswechselbereich betreten, aber weder er noch ein anderer Spieler welcher ihn ersetzt, darf ins Wasser, bevor die ganze Strafzeit abgelaufen ist. Die letzten 10 Sekunden und das Ende der Strafzeit müssen vom Schiedsrichter angezeigt werden.
  
- 6.2.4 Kein Auswechsellspieler darf den auf die Strafbank geschickten Spieler im Wasser ersetzen.
  
- 6.2.5 Wenn eine Mannschaft absichtlich das Spiel verzögert, kann der Schiedsrichter eine 2-Minuten-Strafe verhängen, nachdem die Mannschaft zuvor 2 offizielle Verwarnungen erhielt (Der Spieler, der die letzte Verzögerung verursacht, erhält die Zeitstrafe). Wenn erforderlich, kann die effektive Spielzeit verlängert werden.
  
- 6.2.6 Wenn eine Mannschaft wegen Zeitstrafe(n) in Unterzahl spielt und die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt, gilt die älteste Strafe als erledigt.

# KOMMENTAR

## **6.2 Zeitstrafe**

6.2.1 Die Verstöße gegen die Regeln 5.1.1 - 10 werden auch mit einem Freiwurf geahndet. Dies bedeutet, dass Zeitstrafen nur dann verhängt werden sollen, wenn es sich hierbei um wiederholte oder grobe Regelverstöße handelt, mit Ausnahme der Regel 5.1.10 bei der immer eine Zeitstrafe verhängt werden muss.

6.2.2 Die Zeitstrafe (2 Minuten) ist effektive Spielzeit.

Der herausgestellte Spieler muss auf der Strafbank platzgenommen haben, bevor der Schiedsrichter das Spiel wieder freigeben darf.

6.2.4 Wenn eine Zeitstrafe für einen Verstoß gegen Regel 5.1.10 gegeben wird (mehr als 6 Spieler im Wasser), muss sich der Schiedsrichter versichern, dass 2 Spieler aus dem Wasser genommen werden, so dass die Mannschaft nur 5 Spieler während dieser Zeitstrafe im Wasser hat.

6.2.6 Wenn beide Mannschaften die gleiche Anzahl Spieler auf der Strafbank haben, ist keine von beiden in Unterzahl.

Diese Regel muss auch während Strafwürfen beachtet werden.

# REGELN

## **6.3 Strafwurf**

- 6.3.1 Ein Strafwurf kann durch einen Schiedsrichter gegeben werden bei Verstößen gegen die Regeln 5.1.16 - 19.
- 6.3.2 Der Strafwurf wird von einem Spieler jeder Mannschaft vor dem Tor der fehlbaren Mannschaft ausgeführt.
- 6.3.3 Ein Spieler der Mannschaft, die den Strafwurf zugesprochen bekommen hat, erhält den Ball (Angreifer).
- 6.3.4 Der andere Spieler (Torverteidiger) darf nicht mehr als 2 m von der Beckenwand entfernt sein, beim Anspiel an der Wasseroberfläche.
- 6.3.5 Der Torverteidiger darf den Angreifer nicht angreifen, bevor dieser abgetaucht ist.
- 6.3.6 Der Angreifer hat 45 Sekunden Zeit um ein Tor zu erzielen. Wenn der Torverteidiger abgetaucht ist, muss er sich die ganze Zeit in Reichweite des Tores aufhalten.
- 6.3.7 Die Freigabe des Strafwurfes erfolgt durch den Spielleiter.
- 6.3.9 Beide, der Angreifer und der Verteidiger dürfen während des Strafwurfes mehrmals abtauchen.
- 6.3.10 Der Strafwurf ist beendet:
- I) Wenn der Angreifer ein Tor erzielt hat.
  - II) Wenn der Torverteidiger den Ball erringt und ihn über die Wasseroberfläche hält.
  - III) Wenn nach 45 Sekunden kein Tor gefallen ist.
- 6.3.11 Wenn der Strafwurf durch unkorrektes Verhalten der verteidigenden Mannschaft unterbrochen wird, muss ein neuer Strafwurf gegeben werden.
- I) Der Spieler, der das bewirkt, muss das Wasser sofort verlassen und nach Beendigung des Strafwurfes eine 2-Minuten-Strafe antreten.
  - II) Geschieht dies beim Strafwurfwerfen (vgl. Regel 4.2.5 III), muss der Torverteidiger das Wasser sofort verlassen. Er darf weder der nächste Angreifer noch der nächste Verteidiger seines Teams sein.
- 6.3.12 Wenn der Strafwurf durch unkorrektes Verhalten der angreifenden Mannschaft unterbrochen wird, erhält die verteidigende Mannschaft den Ball und das Spiel wird wie nach einem Tor gestartet.

# KOMMENTAR

## **6.3 Strafwurf**

- 6.3.2 Die Mannschaften wählen selber ihre Spieler aus, die den Strafwurf ausführen sollen. Alle anderen Spieler sollen sich während des Strafwurfes ausserhalb des Spielfeldes aufhalten. Sie dürfen in der Auswechselfgasse liegen.
- 6.3.3 Der Angreifer soll von der Mitte des Spielfeldes starten.
- 6.3.4 Der Torverteidiger darf kein herausgestellter Spieler sein.
- 6.3.6 Der Torverteidiger darf sich nicht freiwillig vom Tor entfernen; wenn er vom Angreifer vom Tor weggezogen wird, muss er zum Tor zurückschwimmen, sobald er nicht mehr gehalten wird. Dem Torverteidiger ist es nicht erlaubt den Angreifer an die Oberfläche zu bringen; es muss hervorgehoben werden, dass es der Ball ist, der an die Oberfläche gebracht werden soll. Die Schiedsrichter dürfen die Mannschaften nicht über den Ablauf der 45 Sekunden informieren. Jedoch dürfen derartige Informationen vom Mannschaftsführer oder von Spielkameraden aus der eigenen Spielhälfte gegeben werden.
- 6.3.7 Signal wie für Spielbeginn, ein langer ununterbrochener Ton (vgl. Regel 4.1.1 II). Ein Strafwurf wird innerhalb der effektiven Spielzeit ausgeführt und die Spielzeit muss verlängert werden, um ihn zu beenden.
- 6.3.10
- I) Das Signal wird vom Schiedsrichter wie bei einem erzielten Tor gegeben (vgl. 4.4.3 II).
  - II) Das Signal wird vom Schiedsrichter wie bei einer Spielunterbrechung gegeben (vgl. 4.4.3 I).
  - III) Siehe Kommentar zu 6.3.10 II).
- 6.3.11
- I) Die Zeitstrafe (2 Minuten) beginnt, wenn das normale Spiel wieder gestartet wird. Die angreifende Mannschaft darf den Angreifer auswechseln.

# REGELN

## **6.4**     **Vorteilsregel**

- 6.4.1     Wenn der Schiedsrichter zu irgendeiner Zeit während des Spieles entscheidet, dass eine Regelübertretung den Vorteil nicht beeinträchtigt in dem sich eine Mannschaft gerade befindet, kann er das Spiel fortsetzen lassen, als ob sich das Vergehen nicht ereignet hätte. Das wird als Vorteilsregel bezeichnet.
  
- 6.4.2     Diese Regel muss von den Schiedsrichtern die ganze Zeit beachtet werden.

**6.4 Vorteilsregel**

# REGELN

## **7. Allgemein**

### **7.1. Organisation**

- 7.1.1 Der ausrichtende Verein oder Verband hat sicherzustellen, dass das Spielfeld, die Tore und der Ball den Regeln entsprechen.
- 7.1.2 Der ausrichtende Verein ist für die Versorgung der Schiedsrichter mit Presslufttauchgeräten verantwortlich.
- 7.1.3 Die Spieler spielen auf eigene Verantwortung.

Mit 4 Anhängen

Der Massgebliche Text dieser Regel ist die englische Version.

# KOMMENTAR

## **7. Allgemein**

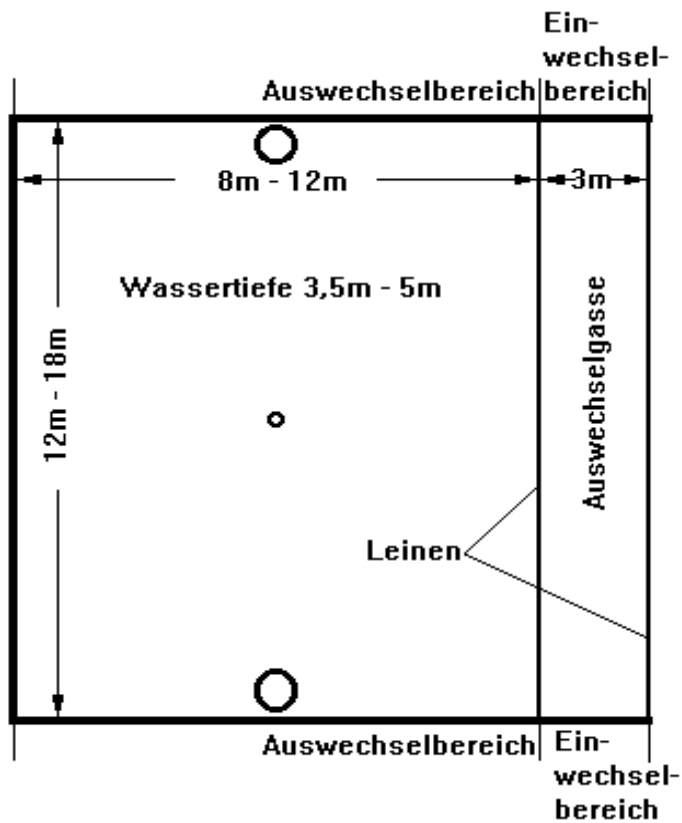
### **7.1. Organisation**

# **Anhang zum Unterwasserrugby-Regelwerk**

1. **Spielfeld**
2. **Tor**
3. **Ball**
4. **Unterwasserrugby – Zeichen**

# ANHANG 1

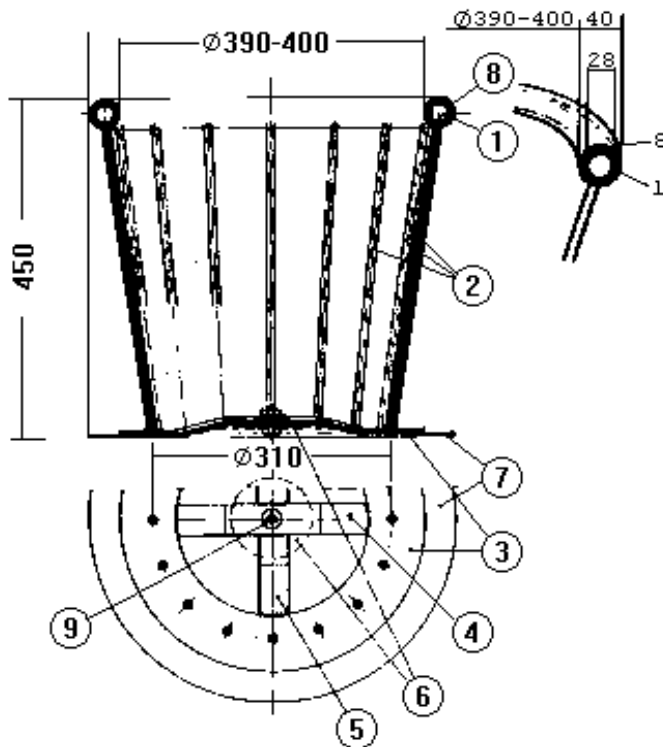
## 1. Spielfeld



Diese Spielfelddimensionen gelten für internationale Veranstaltungen (Länderspiele, Meisterschaften). Es sind immer die größtmöglichen Maße zu wählen. Bei internationalen Veranstaltungen kann nur nach Antrag von den Maßen abgewichen werden.

# ANHANG 2

## 2. TOR



Teil	Benennung	Werkstoff	Stück
10	Mutter M 10	V2A	1
9	Schraube M 10 x 30	V2A	1
8	Polsterung 7mm	Neopren	1
7	Gummscheibe $\varnothing 440 \times 5$	Gewebegummi	1
6	Haltescheibe $\varnothing 100 \times 3$	ST 37	1
5	Flachstahl 80 x 8 x 275	ST 37	1
4	Flachstahl 80 x 8 x 270	ST 37	1
3	Bodenring $\varnothing 400-260 \times 10$	ST 37	1
2	Rundstahl $\varnothing 10 \times 455$	ST 37	16
1	Rohr $\varnothing 26 \times 1300$	ST 37	1

Alle St 37 Teile verzinkt oder durch rostfreie Werkstoffe ersetzen.

# ANHANG 3

## 3. Ball

Füll- und Pflegeanleitung für Unterwasser-Rugby-Bälle

Umfang: 520-540 mm (für Herren)

Sinkgeschwindigkeit: 1000-1250 mm/s

Zum Füllen des Balles sind erforderlich:

1 Fußballpumpe mögl. aus Plastik

1 Basketball-Füllnadel (2 mm x 30 mm lg.)

*Alternative:* Druckbehälter, z. B. Gartenspritze (geeignet für ca. 3 bar). In die Düse muß ein Messingrohr 2 mm x 40 mm weich eingelötet werden\*. Entsprechende Röhrchen sind in jedem Baumarkt erhältlich.

1 Stck Röhrchen, Messing, 2 mm x ca. 200 mm lg.\* (\* Röhrchen müssen an einem Ende abgerundet sein).

1800 g Kochsalz

1 Eimer mit 5 Liter Wasser, angewärmt auf ca. 50° C.

Füllvorgang

**Das Salz muß vor dem Füllvorgang bzw. vor dem Einfüllen in einen Druckbehälter vollständig** im Wasser gelöst sein. Während des Füllens den Ball in kaltes Wasser legen, da sonst die Hülle ihre Elastizität verlieren kann.

Füllnadel (evtl. mit etwas Spülmittel) vorsichtig in das Ballventil stecken. Restluft soweit wie möglich herausdrücken. Jeweils den Pumpenschaft mit Salzwasser füllen und in den Ball eindrücken. Dieser Vorgang wird solange wiederholt, bis der Ball einen Umfang von ca. 57 cm erreicht hat. Nach etwa 24 Stunden das lange, mit einem Zahnstocher verschlossene Röhrchen von unten in das Ventil einführen und die noch verbliebene Luft und das Salzwasser ablassen, bis der Ball einen Umfang von 54 cm erreicht hat. - Es darf nun kein "Glucksen" mehr hörbar sein!

Ein fertiger Ball wiegt ca. 3000 g +/- 20 g.

Oberflächenbehandlung:

Mit 600er Schmirgel Oberfläche leicht abziehen, so daß, gegen das Licht gehalten, kein Glänzen mehr erkennbar ist. Überstehende Ränder müssen entfernt werden!.

**ACHTUNG:** Bei Verwendung von gröberem Schmirgel wird der Ball unbrauchbar!

Die durch den Schmirgelvorgang verblaßten Fünfecke werden mit einem EDDING 800 Stift wasserfest nachgezeichnet. Nach 12 Stunden Trockenzeit ist der Ball einsatzbereit.







Aufbewahrung und Pflege

Um die Rundheit zu erhalten, müssen die Bälle in Netzen aufgehängt werden!

Die Bälle sollten von Zeit zu Zeit - mindestens jedoch einmal vor jeder Saison - gründlich mit Seife gereinigt werden. Auch ein Nachzeichnen der Fünfecke kann nach längerem Gebrauch erforderlich werden.

# ANHANG 4

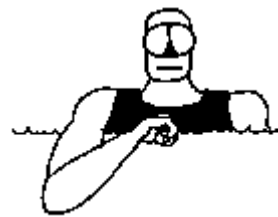
## 4. Unterwasserrugby Zeichen

<p>OK</p> 	<p>Tor</p> 
<p>Unterbrechung</p> 	<p>Ziehen der Ausrüstungsgegenstände</p> 
<p>Spielen außerhalb des Spielfeldes</p> 	<p>Halswürgegriff</p> 

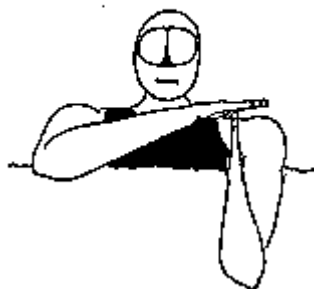
Festhalten des Spielers  
ohne Ballbesitz



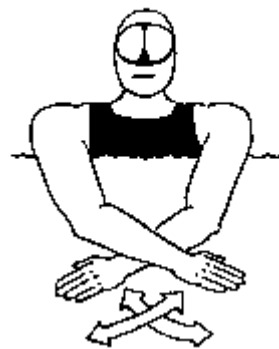
Halten oder Schieben  
des Tores



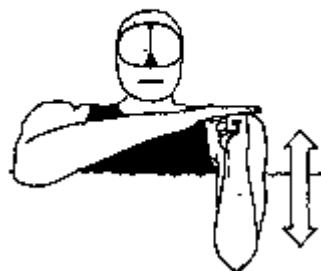
Auszeit - Time out



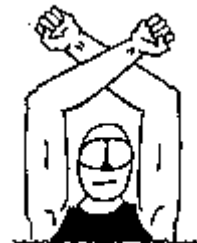
Änderung der letzten  
Entscheidung



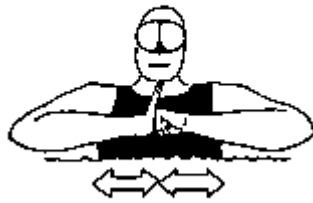
Unerlaubtes Herunterdrücken  
eines Spielers



Strafstoß



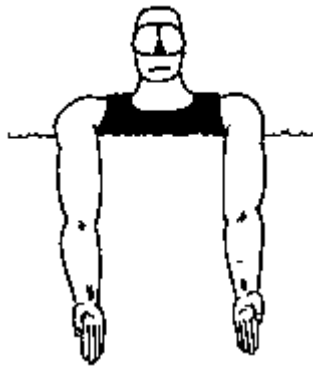
Überhartes Spiel



Halbzeit oder Spielende



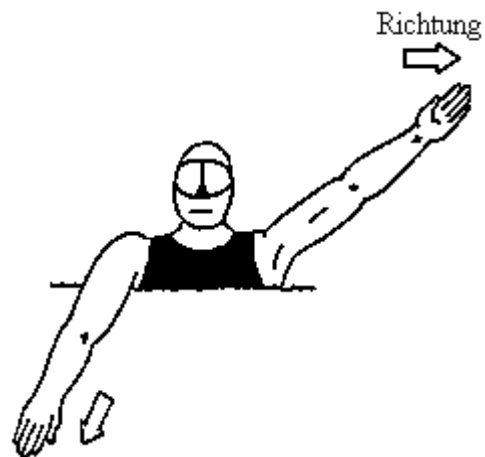
Die Unterbrechung kommt vom Unterwasser-Schiedsrichter



Die Unterbrechung kommt vom Spielleiter



Freistoß



Zeitstrafe



Spieler Nr. 5



Spieler Nr. 10



Spieler Nr. 11





## II. Wettkampfordnung für Unterwasser-Rugby



## **1. Geltungsbereich**

Diese Wettkampfordnung ist verbindlich für den gesamten Spielbetrieb in den obersten Spielklassen (1. + 2. Bundesliga) einschließlich den Deutschen Meisterschaften, dem Auf- und Abstieg bezüglich der 1. + 2. Bundesliga und für sonstige Spiele und Turniere des VDST. Sofern sich der Veranstalter eines Turniers o. ä. in seiner Ausschreibung auf die Wettkampfordnung (WKO) VDST beruft, gilt diese in analoger Anwendung, sofern nicht in der Ausschreibung bestimmte Abweichungen oder Ausnahmen ausdrücklich vermerkt sind.

## **2. Regelwerk**

Alle Spiele werden nach den gültigen internationalen Regeln der C.M.A.S. in der vom VDST herausgegebenen deutschen Übersetzungen sowie der ergänzenden Jugendwettkampfordnung (JWKO) ausgetragen.

Gegebenenfalls sind Abweichungen der Deutschen Regeln von den C.M.A.S. Regeln durch Beschluss des Sektionsausschusses UWR gültig.

Soweit dies durch örtliche oder zeitliche Gegebenheiten notwendig bzw. sinnvoll ist, sind im Einzelfall abweichende Regeln (z.B. Beckenmaße, Spielzeit o.ä.) mit Erlaubnis des zuständigen Spielbetriebsleiters (SBL) bzw. des Sektionsleiters möglich.

### **3. Spielordnung**

#### **3.1 Spielbetrieb Bundesliga Damen**

Der Spielbetrieb der Bundesliga Damen hat als Zielsetzung die Ermittlung des Deutschen Meisters.

Modus, Wertung und sonstiges entsprechen sinngemäß den unter 3.2. ausführlich aufgeführten Punkten.

Die Organisation des Spielbetriebes der Damen obliegt dem Spielbetriebsleiter/in Damen (SBL Damen)

Sollte der Deutsche Meister in Turnierform ermittelt werden, gilt der Modus 3.3

#### **3.2 Spielbetrieb 1. u. 2. Bundesliga Herren**

Der Spielbetrieb der 1. u. 2. Bundesliga Herren hat als Zielsetzung die Ermittlung der Teilnehmer an der Deutschen Meisterschaft und Ermittlung der Auf- und Absteiger in oder aus diesen Ligen, sowie zur Teilnahme an den Relegationsspielen.

Die Organisation des Spielbetriebes der Herren in den einzelnen Regionen obliegt den jeweiligen Spielbetriebsleitern, zur Zeit: Nord, West und Süd.

Die Teilnahme am Spielbetrieb erfordert neben der notwendigen Qualifikation eine entsprechende Anmeldung beim zuständigen SBL und die Entrichtung der Lizenz- bzw. Startgebühren (siehe auch 4.3 und 7).

Die Spielsaison beginnt am 1. September des laufenden Jahres und endet am 31. Mai des nächsten Jahres.

##### **3.2.1 Aufteilung**

Der Spielbetrieb in den oberen Spielklassen wird in regional gegliederten Spielbetriebsbereichen durchgeführt. Die Spielklassen, soweit vorhanden, tragen zur Zeit die Bezeichnungen:

1. Bundesliga Nord und 2. Bundesliga Nord

1. Bundesliga West und 1. Liga West (entspricht der 2. Bundesliga)

1. Bundesliga Süd und 2. Bundesliga Süd

Die Einzugsgebiete der einzelnen Bundesligen werden durch Landesgrenzen festgelegt.

Sollte in einem Spielbetrieb keine 2. Bundesliga vorhanden sein gilt für Zwecke des Auf- und Abstiegs die Regelung für die 2. Bundesliga (3.4 WKO) entsprechend.

Die Anzahl der Mannschaften je Liga ist auf max. 10 begrenzt .

Änderungen sind durch Beschluss des Sektionsausschusses möglich.

### **3.2.2 Terminplanung**

Die Terminplanung muss so vorgenommen werden, dass

- die Spiele der 1. Bundesliga 2 Wochen vor der Deutschen Meisterschaft abgeschlossen sind, soweit hiervon die Teilnahme an dieser Deutschen Meisterschaft abhängt, und Relegationsspiele (Auf- bzw. Abstieg) ebenfalls bis zum 31.5. (Saisonende) durchgeführt werden können.
- Die Spielbetriebsleiter legen die Termine ihrer Ligaspiele vor Beginn der Saison fest. Bei der Terminplanung sind Lehrgänge des VDST und der Landesverbände, sonstige Spiele oder Turniere des VDST und nach Möglichkeit internationale Turniere zu berücksichtigen (siehe auch 8).

Termine, die zum Zeitpunkt der Spielbetriebsplanung (Sitzung des Sektionsausschusses, die der letzten Deutschen Meisterschaft folgt) nicht bekannt waren, können nur dann zu einer Spielplanänderung führen, wenn dieser Termin mind. 4 Wochen vor der Veranstaltung dem SBL bekanntgegeben wird und dies zeitlich und technisch noch berücksichtigt werden kann.

### **3.2.3. Spielpläne, Spieltabellen, Mannschaftsaufstellungen**

Die Spielpläne mit den Terminen und den Austragungsorten werden den in der jeweiligen Liga spielenden Vereinen mindestens 14 Tage vor Beginn des ersten Spieltages bzw. der ersten Spielrunde vom zuständigen SBL schriftlich mitgeteilt.

Notwendige Änderungen werden so schnell wie möglich den betreffenden Vereinen mitgeteilt.

Nach jedem Spieltag bzw. jeder Spielrunde erhalten die betreffenden Vereine vom zuständigen SBL schriftlich die jeweiligen Spieltabellen (Ergebnisse und Tabellenstand). Die Mannschaftsaufstellung muss vor dem Spiel vom Mannschaftsführer oder Coach am Protokolltisch abgegeben werden. Durch seine Unterschrift ist er für die Richtigkeit verantwortlich.

### **3.2.4. Modus**

Die Tabellenspiele werden in Hin- und Rückrunde ausgetragen. Sie erfolgen je nach geografischer Situation entweder einzeln mit wechselndem Heimrecht (Spieltage) oder in Turnier-ähnlicher Form mit mehreren Mannschaften (Spielrunde) .

### **3.2.5. Wertung**

Für die Wertung (Tabellenstand) zählen entsprechend den Regeln die Punkte, und zwar:

- 2 Punkte für den Gewinner
- je ein Punkt für beide Mannschaften, wenn das Spiel unentschieden endet.

Bei Punktegleichstand zählen für den Tabellenstand in folgender Reihenfolge:

- Die Direktbegegnungen dieser Teams sind entscheidend (Punkte +Tordifferenz).
- Ist dadurch keine Entscheidung möglich, dann ist die Tordifferenz aller Spiele maßgebend.
- Ist die Tordifferenz aller Spiele gleich, dann ist die Mannschaft mit den meisten Plustoren vorne.
- Wenn auch die Anzahl der Plustore gleich ist, soll –falls notwendig – ein Entscheidungsspiel ausgetragen werden.  
(gem. Ziffer 4.2.5 des intern. Regelwerks)

### **3.2.6. Nichtantritt und Spielabbruch**

Tritt eine Mannschaft zu einem angesetzten Termin schuldhaft nicht an (Ausnahme „Höhere Gewalt“) oder bricht eine Mannschaft ein Spiel ab, so wird für diese Mannschaft das Spiel mit 0 Punkten und 0:20 Toren gewertet. Die andere Mannschaft erhält 2 Punkte und 20:0 Tore. Geschieht dies bei der selben Mannschaft dreimal in einer Saison an mindestens 2 Spieltagen, so wird kein Spiel dieser Mannschaft gewertet, auch nicht die ausgetragenen Spiele. Die Mannschaft wird dann an das Tabellenende gesetzt und steigt damit – soweit es eine untere Liga gibt – in diese ab.

Hat ein Spiel begonnen, kann ein zu spät kommender Spieler in diesem Spiel nur in der Halbzeitpause in das Spiel gebracht werden. Dieser Spieler muss in der Mannschaftsaufstellung vor Spielbeginn gemeldet sein.

Den Nachweis für „Höhere Gewalt“ hat der nicht angetretene Verein zu tragen. Der zuständige SBL und der gegnerische Verein sind innerhalb 48 Stunden zu benachrichtigen. Innerhalb von einer Woche hat der nicht angetretene Verein dann mit dem gegnerischen Verein einen neuen Termin zu vereinbaren und diesen schriftlich zu bestätigen. Eine Kopie ist an den zuständigen SBL zu senden. Kommt in diesem Verfahren kein neuer Termin zustande, legt der SBL einen neuen, für beide Mannschaften verbindlichen Termin fest.

### **3.2.7. Schiedsrichtereinsatz**

Der Schiedsrichtereinsatz wird vom zuständigen SBL (oder einem Schiedsrichterobmann) unter Berücksichtigung der Schiedsrichterordnung vorgegeben.

Der Schiedsrichterobmann UWR bzw. der zuständige SBL ist berechtigt, nach Absprache miteinander ohne Voranmeldung einen Schiedsrichterbeobachter (Bedingung A-Lizenz) zu entsenden. Diesem muss die Möglichkeit der ungehinderten Beobachtung eingeräumt werden.

### **3.3. Spielbetrieb Deutsche Meisterschaft Herren**

Die Deutsche Meisterschaft findet nach Abschluss der Spiele der 1. Bundesligen vor Ende der Saison statt. Der Termin und soweit möglich - der Ausrichter – werden bei der vorausgehenden Sektionsausschuss-Sitzung UWR festgelegt und den Mannschaften der ersten Bundesligen zusammen mit den Spielplänen (s.3.2.2.) mitgeteilt.

#### **3.3.1. Qualifikation**

Die in den einzelnen Spielbetriebsbereichen unterschiedliche Anzahl der Mannschaften, die sich im Ligabetrieb zur Teilnahme qualifizieren können, werden auf der Sektionsausschuss-Sitzung UWR, die der vorausgegangenen Deutschen Meisterschaft direkt folgt, festgelegt. Insgesamt qualifizieren sich 8 Mannschaften.

Die Teilnahme an der Deutschen Meisterschaft ist für die Mannschaften, die sich qualifiziert haben, verbindlich. Sie erhalten nach erfolgreicher Qualifikation eine Einladung mit genauen Informationen und haben ein zusätzliches Startgeld zu zahlen (siehe auch 7.)

#### **3.3.2. Modus und Wertung**

Die Deutsche Meisterschaft wird in Turnierform an zwei Tagen durchgeführt. Der Modus wird vor Saisonbeginn auf der Sitzung des Sektionsausschusses festgelegt. Die Wertung erfolgt laut den Regeln.

### **3.3.3. Nichtantritt und Spielabbruch**

Sagt ein Verein seine Teilnahme an der Deutschen Meisterschaft ab bzw. tritt nicht an, so rückt gegebenenfalls eine andere Mannschaft dafür nach. Die Entscheidung darüber obliegt dem Sektionsleiter UWR in Absprache mit dem entsprechenden SBL.

Bei Spielabbruch oder Nichtantritt einer Mannschaft während der Deutschen Meisterschaft werden alle bisherigen Spiele dieser Mannschaft aus der Wertung genommen und die Mannschaft für den Rest des Turniers gesperrt. Die Turnierleitung entscheidet dann über die zu diesem Zeitpunkt gebotene Fortsetzung des Turniers, z.B. ob ein Aufrücken einer anderen Mannschaft noch möglich ist. Bei schuldhaftem Nichtantreten oder Spielabbruch wird diese Mannschaft an das Tabellenende ihrer Liga gesetzt und steigt damit, soweit es eine untere Liga gibt, ab. Gibt es keine untere Liga, so ist dennoch diese Mannschaft für die nächste Deutsche Meisterschaft gesperrt. Sollte sie sich rechnerisch qualifizieren, so rückt statt ihrer eine andere Mannschaft lt. Tabellenstand nach.

### **3.3.4 Turnierleitung und Schiedsrichtereinsatz**

Die Turnierleitung liegt beim Sektionsleiter UWR, dem Schiedsrichterobmann UWR und einem Vertreter des ausrichtenden Vereins; letzterer muss mindestens eine B-Schiedsrichterlizenz besitzen. Sektionsleiter, Schiedsrichterobmann und Vertreter des ausrichtenden Vereins können nach Notwendigkeit Vertreter benennen. Diese müssen mindestens eine B-Lizenz haben.

Entscheidungen der Turnierleitung erfolgen mit einfacher Mehrheit. Bei einer Enthaltung entscheidet die Stimme des Sektionsleiters bzw. seines Vertreters.

Der Schiedsrichtereinsatz obliegt dem Schiedsrichterobmann unter Beachtung der Schiedsrichterordnung.

### **3.4 Auf- und Abstieg Herren**

#### **1. Bundesliga**

Die in ihrem Spielbetriebsbereich nach Abschluss der Tabellenspiele auf dem letzten Tabellenplatz stehende Mannschaft steigt in die 2. Bundesliga ab. Dafür steigt die auf dem 1. Platz stehende Mannschaft der 2. Bundesliga auf.

Die auf dem vorletzten Tabellenplatz stehende Mannschaft der 1. Bundesliga führt gegen die zweitplatzierte Mannschaft der 2. Bundesliga ein Relegationsspiel um die Spielberechtigung in der 1. Bundesliga durch. Ein Termin vor dem Saisonende, ein neutraler Ort und der Schiedsrichtereinsatz (lt. Schiedsrichterordnung) werden vom zuständigen SBL vorgegeben.

#### **2. Bundesliga**

Die in ihrem Spielbetriebsbereich nach Abschluss der Tabellenspiele auf dem letzten Tabellenplatz stehende Mannschaft steigt in die ihr zugeordnete Landesliga ab.

Die auf dem vorletzten Tabellenplatz stehende Mannschaft der 2. Bundesliga muss an einem Relegationsspiel bzw. Relegations-Turnier teilnehmen.

Gibt es unterhalb der 2. Bundesliga eines Spielbetriebsbereiches nur eine Landesliga, so steigt die dort auf dem 1. Platz stehende Mannschaft direkt auf, die auf dem 2. Platz stehende Mannschaft bestreitet eine Relegationsspiel gegen den vorletzten dieser 2. Bundesliga um die künftige Spielberechtigung in der 2. Bundesliga.

Gibt es unterhalb der 2. Bundesliga eines Spielbetriebsbereiches mehr als eine Landesliga, so spielen alle Erstplatzierten dieser Landesligen und der vorletzte dieser 2. Bundesliga in einem Relegationsturnier um die künftige Spielberechtigung in der 2. Bundesliga (zwei Plätze)

Für die Relegation wird ein Termin vor dem Saisonende, ein neutraler Ort und der Schiedsrichtereinsatz (lt. Schiedsrichterordnung) vom zuständigen SBL vorgegeben.

Insgesamt gilt:

Sollte durch unglückliche Umstände eine Relegation vor Saisonende nicht durchgeführt werden können, so sind entgegen den in 4.2. genannten Möglichkeiten bis nach der Relegation keine Neuzugänge bzw. Wechsel von Spielern bei den betroffenen Mannschaften möglich.

### **3.5. Sonstige Spiele und Turniere des VDST**

Die Regularien für sonstige Spiele und Turniere, für die der VDST verantwortlich ist (z.B. Deutscher Pokal, Landesverbandsmeisterschaften usw.), werden im Bedarfsfall vom Sektionsausschuss UWR festgelegt.

## **4. Spielberechtigung / Lizenzen**

### **4.1.1 Spielberechtigung Mannschaft**

Spielberechtigt in den Bundesligen oder sonstigen Spielen und Turnieren des VDST sind nur Mannschaften eines dem VDST angehörenden Vereins.

Die Qualifikation zu den Bundesligen erfolgt über die unteren Ligen in dem jeweiligen Spielbetriebsbereich (siehe auch 3.3.).

Qualifiziert sich die 2. Mannschaft eines Vereins für dieselbe Bundesliga, in der die 1. Mannschaft desselben Vereins bereits spielt (oder steigt die erste Mannschaft eines Vereines aus der 1. Bundesliga in die 2. Bundesliga ab, wo bereits die 2. Mannschaft desselben Vereines spielt), so sind beide Mannschaften dort spielberechtigt. Allerdings kann sich nur eine Mannschaft dieses Vereines für die Deutsche Meisterschaft qualifizieren (ggf. rückt eine andere Mannschaft nach).

Die Spielberechtigung wird grundsätzlich nur an den Verein erteilt, der die Mannschaft meldet. Sie erlischt automatisch bei Auflösung des Vereins. Bei Änderung des offiziellen Vereinsnamens ist ein Verbleib des Vereins in der Bundesliga nur mit Zustimmung des Sektionsausschusses möglich. Der Verbleib muss beantragt werden.

#### **4.1.2 Spielberechtigung Spieler**

Spielberechtigt für eine Mannschaft sind Spieler, die Mitglied eines dem VDST angeschlossenen Vereines sind oder als Einzelmitglieder dem VDST angehören. Es muss sich dabei nicht um den Verein handeln, zu dem diese Spieler gehören.

Ein Spieler benötigt einen gültigen Spielerpass einschließlich einer Bescheinigung über eine sportärztliche Untersuchung, deren Gültigkeit nicht vor dem 31.5. (Ende der Spielsaison) abläuft. Dabei darf die Gültigkeit insgesamt 1 Jahr seit Erstellungsdatum der Bescheinigung nicht überschreiten

Wird von einem Verein ein Spieler ohne Spielberechtigung oder ein gesperrter Spieler zu einem Spiel angemeldet, wird dieser Spieler nicht zugelassen. Wird der unzulässige Einsatz während oder nach dem Spiel festgestellt, wird das Spiel für die Mannschaft, welche diesen Spieler eingesetzt hat, mit 0 : 2 Punkten und 0 : 20 Toren gewertet. Für die andere Mannschaft wird das Spiel mit 2 : 0 und 20 : 0 Toren gewertet. Trifft der unzulässige Einsatz von Spielern bei beiden Mannschaften zu, wird das Spiel so gewertet, als wären beide Mannschaften nicht angetreten. Nr. 3.2.6 – Absatz 2 gilt entsprechend.

Die im Spielerpass dokumentierte Spielberechtigung setzt das Einverständnis des Spielers voraus. Dieses gibt er durch seinen ersten Einsatz für diese Mannschaft kund. Die, so, gültige Spielberechtigung für eine Mannschaft kann während der Saison nicht gewechselt werden. Spieler unter 18 Jahren benötigen die Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten.

Hat ein Verein mehrere, in unterschiedlichen Ligen gemeldete Mannschaften, kann jeder Spieler aus der Mannschaft der unteren Liga an maximal 3 Spielen der höheren Spielklasse seines Vereins – einschließlich der Deutschen Meisterschaft – teilnehmen. Der Spieler muss auf der Mannschaftsaufstellung deutlich kenntlich gemacht werden und gilt damit als eingesetzt.

Die Spielberechtigung für eine Mannschaft gilt über das Ende der Saison hinaus noch bis zum 31. 8. des Jahres, es sei denn, es wurde bereits die Spielberechtigung für eine andere Mannschaft für die kommende Saison erteilt. Diese gilt dann bereits ab dem Erteilungsdatum vor Beginn der neuen Saison (Ausnahme: siehe WKO VDST Ziffer 3.4. letzter Absatz). Ein mehrfacher Wechsel ist nicht möglich.

**Damen UWR**

Eine Spielerin kann für eine Damenmannschaft spielberechtigt sein, obwohl sie in einer anderen Mannschaft in einer Herren-Liga spielt.

Diese Regelung gilt sinngemäß auch für reine Jugend-, Junioren- oder Seniorenmannschaften.

**Herren UWR**

Ein Spieler ist nur für einen Verein spielberechtigt.

Das bedeutet auch, dass dieser Spieler in keiner anderen Herren-Liga, also weder in einem anderen Spielbetriebsbereich noch in der Liga einer anderen Nation, in einer Landesliga, Bezirksliga oder dergleichen spielberechtigt sein darf.

Sind Spiele oder Turniere des VDST für Vereine (nicht Mannschaften) ausgeschrieben, so sind hier Spieler spielberechtigt, die entweder für eine der Herrenmannschaften dieses Vereins eine Lizenz haben, oder – wenn sie ansonsten keine Lizenz für eine Herrenmannschaft eines anderen Vereins haben – Mitglied in dem meldenden Verein sind und eine gültige sportärztliche Untersuchung nachweisen.

Damen sind in Herrenmannschaften zulässig.

#### **4.1.3 Lizenzvergabe**

Der zuständige SBL erteilt die Spielberechtigung für die Mannschaften und Spieler unter folgenden Voraussetzungen:

Es muss eine schriftliche Anmeldung des Vereins auf offiziellem Vereinspapier vorliegen, welches den in das Vereinsregister eingetragenen Namen ohne Zusätze und Auslassungen aufweist. Die Anmeldung muss durch den offiziellen Sportwart bzw. Rugbywart des Vereins erfolgen. Die hier angegebene „Meldeanschrift“ gilt für den jeweiligen SBL als maßgeblich für alle Anschreiben, Informationen usw.

Es muss dem SBL ein Einzahlungsnachweis der Lizenzgebühren bzw. Stargebühren vorliegen.

Es müssen eine Meldeliste mit mindestens 6 Spielern (Spielfähigkeit) und deren vollständig ausgefüllten Spielerpässen einschließlich der Bescheinigung der sportärztlichen Untersuchung vorliegen (ist letztere auf einem gesonderten Formular, so überträgt der SBL diese mit Gültigkeitsdatum in den Spielerpass).

Nachmeldungen von Spielern während der laufenden Saison sind möglich. Es gelten dann sinngemäß die oben aufgeführten Punkte.

Eine zweite Lizenzvergabe für eine Damenmannschaft (bzw. Herrenmannschaft, falls die Spielerin bereits in einer Damenmannschaft gemeldet ist) erfolgt auf einem Einlegeblatt zum Spielerpass. Das gleiche gilt sinngemäß für die Spielberechtigung in einer Jugend-, Junioren-, oder Seniorenmannschaft.

In den neuen Spielerpässen ist eine Untergliederung bereits vorgesehen und wird dort eingetragen.

## **5. Protokolle und Pflichten**

Von allen Spielen sind vom Ausrichter (ggf. gastgebender Verein) VDST-Spielprotokolle zu erstellen. Das Protokoll muss vom Protokollführer, den Schiedsrichtern, dem Spielleiter und den beiden Mannschaftsführern unterzeichnet werden (auch bei offenen Protesten). Es sind die offiziellen Vereinsnamen einzutragen.

Der zuständige SBL (bei „Deutschen Meisterschaften UWR sowie anderen Spielen und Turnieren des VDST der Sektionsleiter) erhält das Original, die am Spiel beteiligten Mannschaften erhalten je eine Kopie des Protokolls.

Das Protokoll für den SBL muss diesem innerhalb von 5 Werktagen nach dem Spiel zugestellt sein. Verantwortlich hierfür ist der Ausrichter bzw. gastgebende Verein.

Der Ausrichter bzw. der gastgebende Verein hat außerdem für folgendes zu sorgen:

1. Spielfeldaufbau und mindestens 2 Bälle entsprechend den Regeln
2. Schiedsrichter (sofern nicht vorgegeben) und Protokollführer
3. Protokolltisch, Signalanlage und Torstandsanzeige
4. Zwei gefüllte Pressluftatemgeräte (10 Ltr.) und Lungenautomaten sowie Bleigurte (bei Turnieren entsprechend mehr).

## **6. Proteste**

### **6.1 Proteste gegen den Spielverlauf**

#### **6.1.1 ...während eines Spiels**

Proteste während eines Spiels gegen den Spielverlauf können nur vom Mannschaftsführer oder vom Mannschaftscoach vorgebracht werden. Die Anmeldung erfolgt durch Handheben in Richtung des Spielleiters.

Der Spielleiter muss das Spiel unterbrechen, wenn es sich neutralisiert hat oder die protestierende Mannschaft in Ballbesitz ist.

Die Anhörung des Protestierenden durch den Spielleiter erfolgt im Beisein des Mannschaftsführers oder Mannschaftscoachs der anderen Mannschaft und der beiden UW-Schiedsrichter.

Der Spielleiter entscheidet über den Protest (Vorgehen lt. 6.1.2. bleibt offen)

#### **6.1.2 ... nach einem Spiel**

Proteste nach einem Spiel gegen den Spielverlauf können nur innerhalb von 30 Minuten nach Spielende erfolgen. Der Protestgrund muss schriftlich der Turnierleitung (bei Einzelspielen dem Spielleiter) unter Hinterlegung einer Protestgebühr von Euro 25,- mitgeteilt werden.

Bei Einzelspielen entscheidet der Spielleiter, bei Turnieren die Turnierleitung über Proteste (Vorgehen lt. 6.2. bleibt offen)

Wird einem Protest stattgegeben, wird die Protestgebühr erstattet.

Das Protokoll erhält den Vermerk, dass es einen Protest gegeben hat. Unberührt von der Entscheidung ist es dann von allen Beteiligten zu unterschreiben. Protest und Entscheidung werden als Anlage dem Originalprotokoll beigefügt.

## **6.2 Sonstige Proteste**

### **6.2.1 .... gegen Entscheidungen**

Proteste gegen die Entscheidung des Spielleiters bzw. der Turnierleitung lt. 6.1.2. sind unter Hinzufügung eines Spielprotokolls und –soweit vorhanden- dem Protokoll der Protestverhandlung innerhalb von 8 Tagen (es gilt das Datum des Poststempels) schriftlich an den zuständigen SBL bzw. bei Deutschen Meisterschaften an den Sektionsleiter zu richten.

Protestiert die gleiche Mannschaft wie schon in 6.1.2., so ist keine erneute Protestgebühr zu entrichten. Protestiert eine andere Mannschaft, so ist dem Protokoll ein Verrechnungsscheck über Euro 25,- beizufügen (Protestgebühr)

Der SBL (bei DM der Sektionsleiter) entscheidet dann innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt.

Die nächste Instanz sind der Sektionsleiter, der Schiedsrichterobmann und der Aktivensprecher oder dessen Vertreter.

Bei Stimmengleichheit entscheidet der Sektionsleiter.

Wird einem Protest stattgegeben, wird die Protestgebühr erstattet.

### **6.2.2 ... gegen organisatorische Dinge**

Proteste gegen organisatorische Dinge wie z.B. Ausschreibung, Spielplan, Schiedsrichter, Einsatz von Spielern usw. müssen in 3-facher Ausfertigung mit einem Verrechnungsscheck über Euro 25,- (Protestgebühr) schriftlich an den zuständigen SBL, bei der Deutschen Meisterschaft an den Sektionsleiter eingereicht werden.

Die nächste Instanz sind der Sektionsleiter, der Schiedsrichterobmann und der Aktivensprecher oder dessen Stellvertreter.

Bei Stimmengleichheit entscheidet der Sektionsleiter.

Wird einem Protest stattgegeben, wird die Protestgebühr erstattet.

## **7. Gebühren**

Lizenzgebühren werden vom Sektionsausschuss UWR festgelegt und in der Ausschreibung zum Spielbetrieb bekanntgegeben.

Startgebühren für die Ligen werden vom zuständigen SBL entsprechend ihrer Notwendigkeit (Auslagen, Fahrkosten der Schiedsrichter usw.) festgelegt.

Startgebühren für die Deutsche Meisterschaft Herren sowie sonstige Spiele und Turniere des VDST werden vom Ausrichter mit Genehmigung des Sektionsleiters (Vorlage Finanzierungsplan) festgelegt. Wenn nichts anderes vereinbart wurde, verbleiben Überschüsse aus diesen Startgebühren beim Ausrichter. Umgekehrt trägt der Ausrichter dann das Risiko einer Fehlkalkulation.

Nicht erstattete Protestgebühren, Lizenzgebühren, Überschüsse aus Startgebühren für den Ligabetrieb und Überschüsse aus Schiedsrichter-Ausfallgebühren usw. werden zu Gunsten der Sektion UWR an den VDST überwiesen.

## **8. Spieltermine**

Alle bereits feststehenden relevanten Termine (insbesondere internationale Turniere, Meisterschaften, Länderspiele usw.) der kommenden Saison müssen jeweils bis zum 1. Mai eines jeden Jahres dem Sektionsleiter vorliegen, wenn sie für die Spielplanung der kommenden Saison berücksichtigt werden sollen.

An diesen Vorgaben erfolgt auf der Sitzung des Sektionsausschusses, die der letzten Deutschen Meisterschaft folgt, soweit möglich eine Ausrichtung der nationalen Termine auf VDST-Ebene (Spielrunden, Kaderlehrgänge, Deutsche Meisterschaft Herren, Sitzungen usw.) Der gesamte Spielplan wird dann umgehend allen beteiligten Vereinen bekanntgegeben. Anträge zur Ausrichtung der Deutschen Meisterschaft u.a. sollten ebenfalls vor dem 1.5. dem Sektionsleiter vorliegen, damit der Sektionsausschuss darüber entscheiden kann.

## **9. Disziplinarmaßnahmen bei Spielern**

### **9.1 Spelausschluss (Matchstrafe)**

Wird gegen einen Spieler ein Spelausschluss (Matchstrafe) gem. Ziffer 3.1.6 des intern. Regelwerks verhängt, so ist dieser Spieler für das nächste Spiel in der gleichen Qualifikation gesperrt.

Handelt es sich bei dem Spiel, für das diese Strafe ausgesprochen wurde, um das letzte Ligaspiel der Saison, so gilt die Spielsperre für das erste Spiel der Deutschen Meisterschaft oder Relegation bzw. das erste Ligaspiel (auch bei einem Mannschaftswechsel) der kommenden Saison.

Bei anderen Qualifikationen (z.B. Deutscher Pokal) gilt dies entsprechend.

### **9.2. Unsportliches Verhalten**

Für unsportliches Verhalten außerhalb der Spielzeit kann eine Verwarnung oder Spielsperre für das kommende Spiel ausgesprochen werden. Berechtigt hierzu ist der zuständige SBL (bei Handlungsbedarf der Spielleiter) bzw. die Turnierleitung.

### **9.3. Weitergehende Disziplinarmaßnahmen**

Disziplinarmaßnahmen, die über die Regeln bzw. das bisher genannte hinausgehen, können während einer Veranstaltung nur vom Ausrichter (Hausrecht) und sonst nur vom Sektionsvorstand verhängt werden.

### **9.4. Tätlicher Angriff auf Schiedsrichter**

Der tätliche Angriff auf einen Schiedsrichter wird mit einer Sperre von 3 Monaten, jedoch mindestens für 7 Spiele geahndet.

## **10. Sonderfälle**

Über Sonderfälle, die nicht in dieser Wettkampfordnung geregelt sind, entscheidet der Sektionsausschuss UWR.

In dringenden Fällen kann der Sektionsvorstand UWR (siehe Geschäftsordnung Sektionsausschuss UWR) oder der Sektionsleiter in Verbindung mit dem Fachbereichsleiter Leistungssport entscheiden.

## **11. Gültigkeit**

Die Wettkampfordnung ist gültig ab dem 1. Mai 2003

Änderungen der Wettkampfordnung erlangen Gültigkeit durch den Beschluss des Sektionsausschusses und Genehmigung des Präsidiums VDST.

Sie werden im Internet veröffentlicht und durch die Spielbetriebsleiter in der Ausschreibung der jeweiligen Saison bekanntgegeben.

Verantwortlich ist der Sektionsausschuss UWR im VDST.

Sektionsleiter UWR

Günter Wackenhut

### III. Ergänzende Bestimmungen Unterwasser- Rugby Jugendwettkampfordnung UWR (JWKO UWR)



## **Präambel**

Ziel dieser Jugendwettkampfordnung ist es

- *die heranwachsenden Spielerinnen und Spieler (Aktive) altersbezogen an den Wettkampfsport heranzuführen und dadurch*
- *die heranwachsenden Aktiven vor zu früher, nicht altersgerechter Belastung zu schützen.*

## **Verantwortung der Mannschaftsführer und Trainer**

*Die Mannschaftsführer / Trainer sind beim Einsatz von Jugendlichen in Damen- oder Herrenmannschaften gefordert, die Gesundheit und die Entwicklung der jungen Sportler vor die sportlichen Interessen des Vereins oder der Mannschaft zu stellen.*

*In diesem ‚körperbetontem‘ Sport ist auf eine besondere Verantwortung für Mannschaftsführer / Trainer aber auch Schiedsrichter hinzuweisen.*



## **1. Wettkampfbestimmung für Unterwasserrugby**

Für den Spielbetrieb Jugend (Junioren, Jugend) gilt grundsätzlich das Internationale Regelwerk UWR (Deutsche Fassung) und die Wettkampfordnung UWR im VDST.

In dieser Jugendwettkampfordnung UWR (JWKO UWR) werden nur die von o.a. Regelwerken und Ordnungen abweichenden Bestimmungen beschrieben.

## **2. Spielordnung**

### **2.1 Spielbetrieb Jugend / Junioren**

Ziel ist die Ermittlung des Deutschen Meisters der Jugend und Junioren.

### **2.2 Organisation des Spielbetriebes**

Der Jugendreferent UWR ist verantwortlich für den Spielbetrieb.

Der Spielbetriebsleiter in der entsprechenden Region vergibt die Lizenz für eine Erst- oder Zweitstartgenehmigung der Spieler zu Beginn der Saison.

Der Jugendreferent UWR kontrolliert diese auf der Meisterschaft oder im bundesweiten Spielbetrieb.

### **3. Klassifizierung der Wettkämpfe**

#### **3.1 Wettkämpfe**

Unter der Schirmherrschaft der VDST Jugendabteilung gibt es

- Deutsche Jugend- und Juniorenmeisterschaften
- Länderpokale

#### **3.2 Zuständigkeiten**

Die Jugend- und Juniorenmeisterschaften und der Länderpokal werden auf Beschluss der Sektion UWR der VDST Jugendabteilung zur Bezuschussung vorgeschlagen.

#### **3.3 Teilnahme**

Für die Teilnahme an diesen Meisterschaften ist an den Ausrichter eine Teilnahmegebühr (Startgeld) zu entrichten.

Diese wird vom Jugendsportwart und dem Jugendreferenten UWR mit dem Ausrichter festgelegt und in der Ausschreibung bekannt gegeben.

#### **4. Altersgruppen**

**Es gibt folgende Altersgruppen nach der Stichtagregelung:**

Schüler:	U12	Schüler unter 12 nehmen nicht am Spielbetrieb teil.
Jugend B:	U15	15 Jahre und jünger
Jugend A:	U18	18 Jahre und jünger
Junioren:	U21	21 Jahre und jünger

Stichtag ist der 01.09. (Beginn der Saison) eines jeden Jahres.

In der Klasse Jugend können Wettkämpfer starten die im laufenden Wettkampfsjahr ihr 12. Lebensjahr vollenden.

Für Schüler unter 12 Jahren wird eine körpereinsatzlose Vorstufe zum UW-Rugby empfohlen.

## **5. Spielberechtigungen**

### **5.1 Spielerlizenz**

Bei der Erteilung der Lizenz **muss** für U18 Spielerinnen/Spieler und jünger eine schriftliche Einverständniserklärung der Erziehungsberechtigten vorliegen.

Nachmeldungen von Spielern während der laufenden Saison sind möglich.

#### **5.1.1 Spielberechtigung Damen- und Herrenmannschaften**

Aktive, die in der laufenden Saison das 15. Lebensjahr beenden, dürfen in Damen- und Herrenmannschaften der 1. und 2. Bundesliga am jeweiligen Ligabetrieb teilnehmen.

#### **5.1.2 Einsatz in höheren Altersklassen**

Das Spielen ist maximal eine Alterstufe höher zulässig.

### **5.2 Spielberechtigung Damen**

Damen sind in Herren – Mannschaften zulässig.

Damen – Mannschaften sind zulässig.

### **5.3 Spielberechtigung Mannschaft**

Spielberechtigt in der Liga, an Turnieren und Meisterschaften, die unter der Schirmherrschaft der VDST Jugendabteilung stattfinden, sind nur Mannschaften aus Vereinen, die dem VDST angehören.

### **5.4 Startgemeinschaften ( SG )**

Startgemeinschaften sind ausdrücklich zugelassen.

Die Gründung sowie Auflösung einer SG erfolgt schriftlich beim Jugendreferenten UWR vor der Saison bzw. spätestens 2 Monate vor einem Turnier wie der DM.

Alle für ein SG startenden Spieler werden von einem Verantwortlichen der SG zentral gemeldet.

## **6. Regelabweichung**

### **6.1 Größe des Balles**

Die Größe des Balls wird festgelegt für  
U15 49 – 51 cm Umfang

### **6.2 Möglichkeiten der Einwechslung**

Diese werden festgelegt für  
U18 3 Einwechslungen je Spiel  
U15 4 Einwechslungen je Spiel

### **6.3 Maximale Spielzeiten / Halbzeitpause**

Die maximale Spielzeit wird festgelegt für  
U18 2 x 10 Minuten effektiv, 5 Minuten Halbzeit  
U15 2 x 8 Minuten effektiv, 5 Minuten Halbzeit

### **6.4 sudden-death**

Die max. Spielzeit für „sudden-death“ wird festgelegt für  
U18 10 Minuten  
U15 8 Minuten

### **6.5 frozen result**

Für den Spielbetrieb im Jugendbereich kann die folgende „frozen result“ - Regel angewendet werden:

Erreicht ein Team eine Tordifferenz von 8 Toren, wird das Ergebnis eingefroren und das Spiel ohne das Zählen weiterer Tore, aber unter Anwendung des kompletten sonstigen Regelwerkes, weitergespielt.

### **6.6 Maximale Zeit für einen Strafwurf**

Die max. Zeit wird festgelegt für  
U18 35 Sekunden  
U15 30 Sekunden

## **7. Deutsche Meisterschaften**

### **7.1 Ausschreibung**

Die entsprechende Ausschreibung wird vom Jugendreferenten UWR und dem Ausrichter erstellt, vom Jugendsportwart unterschrieben und spätestens zu Beginn eines Jahres veröffentlicht. Die Abstimmung der Termine erfolgt auf der Sitzung des Sektionsausschusses UWR VDST.

### **7.2 Modus und Wertung**

Die Deutsche Meisterschaft wird in Turnierform an zwei aufeinander folgenden Tagen durchgeführt.

Am Samstag, dem erste Tag, finden hauptsächlich die Vorrundenspiele statt, am Sonntag die Halbfinale und die Finalen in allen Altersgruppen.

Eine Doppelbelastung der Spieler ( z.B. in der U15 und gleichzeitig in der U18 ) an einem Tag, ist zu vermeiden.

Der abschließende Spielmodus und Spielplan wird vom Jugendreferent UWR nach Meldeschluss festgelegt und ist sofort zu veröffentlichen. Es wird ‚Jeder gegen Jeden‘ oder in ‚Gruppen‘ gespielt.

### **7.3 Turnierleitung und Schiedsrichtereinsatz**

Die Turnierleitung liegt beim Jugendreferent UWR, dem Schiedsrichterobmann UWR und einem Vertreter des ausrichtenden Vereins. Es können Vertreter benannt werden.

Der Schiedsrichtereinsatz obliegt dem Schiedsrichterobmann VDST.

### **7.4 Kosten für die Organisation und den Schiedsrichtereinsatz**

Sie müssen so gering wie möglich gehalten werden. Die Kosten werden vom Ausrichter aus den eingenommenen Startgeldern beglichen.

## **8. Länderpokal**

Startberechtigt sind nur Landesverbandsmannschaften.

Der Länderpokal wird in den Altersklassen U21, U18 und U15 ausgetragen.

Spielberechtigt sind nur Spieler, die in Vereinsmannschaften der jeweiligen Landesverbände spielen.

## **9. Abrechnung**

Die Abrechnung erfolgt mit Ein- und Ausgabebelegen und einem Protokoll bis spätestens 3 Monate nach der Meisterschaft / Veranstaltung über den Bundesjugendsportwart.

Bei nicht vollständiger Abrechnung, wird der Zuschuss der VDST Jugendabteilung um 50 % gekürzt.

Die Verwendung dieses Zuschusses muss wettkampfspezifisch sein und muss mit einem Beleg und dem Protokoll über den Bundesjugendsportwart nachgewiesen werden.

Wettkämpfe im 4. Quartal müssen spätestens bis zum 10. Dezember des laufenden Jahres abgerechnet sein.

Schriesheim 22.03.2003