



Schweizer Unterwasser-Sport-Verband SUSV
Fédération Suisse de Sports Subaquatiques FSSS
Federazione Svizzera di Sport Subacquei FSSS
Federaziun Svizra da Sport Subaquatic FSSS

CMAS RULES Underwater Rugby

INTERNATIONALES REGELWERK Unterwasser-Rugby

English / Deutsch

Underwater Rugby CMAS Rules
Version 2015/01, in force as from 10.10.15
BoD 191 - 10.10.2015

Deutsche Fassung mit CH Schriftsatz
VDST Stand 01.09.2016
Grundlage: CMAS Underwater Rugby Rules, Okt. 2015



Short description of underwater rugby

Underwater rugby is a challenging three-dimensional sport played at and below the surface of the water in a swimming pool, with the depth of the playing area to be minimum 3,5 meters, and no more than 5 meters. It is played by two teams which each can have a maximum of 6 players in the water at any time. Each of the players are wearing basic skin diving equipment, which includes mask, snorkel and fins, and also swim suits and a cap of matching colours; one team white, the other team black or dark blue. The object of the game is to put the ball into the opposing team's goal. The ball is heavy, and will sink to the bottom of the pool if dropped. The goals are shaped as baskets, and one goal is located at each end on the bottom of the pool.

Under water rugby is a physical contact sport. The rules are for the most part natural, meaning that they are based on fair play and practical, common sense. With the knowledge that one is not allowed to attack/move an opponent that does not have the ball -unless one is in possession of the ball oneself, and a general understanding of fair play, one is basically ready.

There are three referees in a match, two in the water, and one deck referee. The most obvious reason for a sport to have rules and referees is that the rules describe how the game is played and what a player is allowed to do, and that the referees are there to ensure that the players follow the rules. However, the most important purpose for the referees is to ensure the safety of all persons in and around the pool, this is especially true in an as physical sport as under water rugby. It is therefore important that in any situation where anyone might be harmed, when in doubt, the referee should stop the play and give a penalty. At the same time, in order to avoid penalties, the players should make their actions very clear so that the referees cannot misinterpret the situation.

Kurzbeschreibung der Sportart Unterwasser-Rugby

Unterwasser-Rugby ist eine anspruchsvolle, dreidimensionale Sportart, die an und unter der Wasseroberfläche in einem Schwimmbecken gespielt wird. Die Wassertiefe des Spielfeldes beträgt mindestens 3,5 Meter und maximal 5 Meter.

Es spielen 2 Mannschaften, die jeweils 6 Spieler gleichzeitig im Wasser haben dürfen. Die Spieler tragen eine ABC Tauchausrüstung, bestehend aus Maske, Schnorchel und Flossen, ausserdem noch weisse bzw. schwarze oder dunkelblaue Badehosen bzw. Badeanzüge und nummerierte Kappen je nach Teamzugehörigkeit.

Ziel des Spiels ist es, den Ball im gegnerischen Tor zu platzieren. Der Ball ist schwer und sinkt zu Boden, wenn man ihn fallen lässt.

Die Tore sind wie Körbe geformt und je ein Tor befindet sich an jedem Ende des Spielfeldes am Beckenboden.

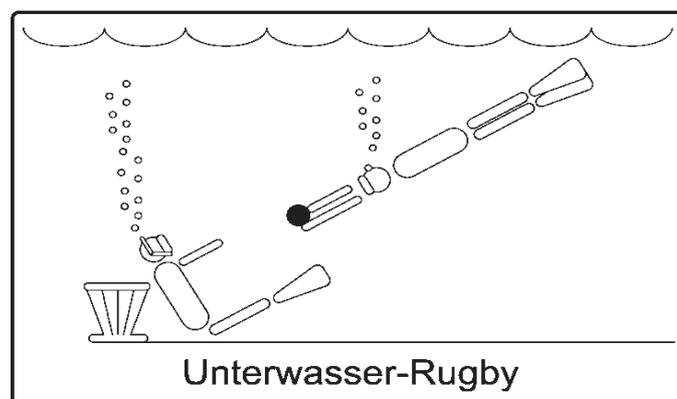
Unterwasser-Rugby ist ein körperbetonter Kontaktsport. Die Regeln basieren überwiegend auf fairem Spiel und praktischem Allgemeinwissen. Grundsätzlich muss man ein allgemeines Verständnis für faires Spiel haben und wissen, dass es nicht erlaubt ist, jemanden anzugreifen oder zu bewegen, der nicht im Ballbesitz ist – es sei denn, man führt den Ball selber.

Es gibt drei Schiedsrichter in jedem Spiel, zwei im Wasser und einen Überwasser-Schiedsrichter.

Der wichtigste Grund, in einem Sport Regeln und Schiedsrichter zu haben, ist, dass die Regeln beschreiben, wie eine Sportart gespielt wird und was einem Spieler erlaubt ist. Die Schiedsrichter sollen sicherstellen, dass die Spieler die Regeln befolgen.

Allerdings ist die wichtigste Aufgabe der Schiedsrichter, für die Sicherheit aller Personen in und um das Becken zu sorgen. Dies ist besonders wichtig in einem so körperbetonten Sport wie Unterwasser-Rugby.

Deshalb ist es wichtig, dass in jeder Situation, in der jemand verletzt werden könnte, der Schiedsrichter im Zweifel das Spiel stoppt und eine Strafe gibt. Gleichzeitig sollten die Spieler, um Strafen zu vermeiden, ihre Aktionen deutlich ausführen, so dass die Schiedsrichter keine Situation falsch interpretieren können.



1	Definitions, Area and Equipment of Play	1
1.1	DEFINITIONS	1
1.1.1	Tournament	1
1.1.2	Match	1
1.1.3	Game	1
1.1.4	Play	1
1.1.5	Normal play	1
1.1.6	Penalty-throw shoot-out	1
1.1.7	Deck referee	1
1.1.8	Water referee	1
1.1.9	Chief referee	1
1.1.10	Jury	1
1.1.11	Match Protocol Table	1
1.1.12	Team Leader	1
1.1.13	Team Captain	1
1.1.14	Exchange player	1
1.1.15	Reserve	1
1.2	PLAYING AREA (SEE APPENDIX 1)	3
1.2.1	Dimensions	3
1.2.2	Marking of playing area	3
1.2.3	Entrance lane	3
1.2.4	Exchange area	3
1.2.5	Exchange bench	3
1.2.6	Exit line	3
1.2.7	Penalty bench area	3
1.2.8	Free throw clearance zone	3
1.2.9	Halfway line	3
1.2.10	Centre line	3
1.3	GOAL (SEE APPENDIX 2)	3
1.3.1	Goal positions	3
1.3.2	Goal dimensions	3
1.3.3	Goal protective padding	3
1.4	UNDERWATER BALL (SEE APPENDIX 3)	5
1.4.1	Ball descent rate	5
1.4.2	Ball circumference	5
1.4.3	Ball visual appearance	5
1.4.4	Ball selection	5
1.5	SIGNAL EQUIPMENT	5
1.5.1	Signal equipment	5
1.5.2	Equipment safety	5
1.5.3	Number of signal equipment	5
2	Team Duties, Team Formation and Equipment	7
2.1	PLAYERS' AND TEAM LEADER'S DUTIES	7
2.1.1	It is the players' and team leader's responsibility	7
2.1.2	It is the team leader's responsibility	7
2.1.3	Team captain's privileges	7
2.1.4	Protest	7
2.2	TEAM COMPOSITION	9
2.2.1	Number of players	9
2.2.2	Exchange players	9
2.2.3	Reserves	9
2.2.4	Exchange area	9

1	Definitionen Spielfeld und Spielausrüstungen	2
1.1	Definitionen	
1.1.1	Das Turnier	2
1.1.2	Der Wettkampf	2
1.1.3	Das Spiel	2
1.1.4	Spielzeit	2
1.1.5	Normales Spiel	2
1.1.6	Strafwurfwerfen	2
1.1.7	Spielleiter	2
1.1.8	Unterwasserschiedsrichter	2
1.1.9	Chef-Schiedsrichter	2
1.1.10	Jury / Turnierleitung	2
1.1.11	Protokolltisch	2
1.1.12	Mannschaftsführer	2
1.1.13	Mannschaftskapitän	2
1.1.14	Wechselspieler	2
1.1.15	Reservespieler	2
1.2	Das Spielfeld (siehe Anhang 1)	4
1.2.1	Masse	4
1.2.2	Spielfeldmarkierungen	4
1.2.3	Einwechselgasse	4
1.2.4	Wechselbereich	4
1.2.5	Die Auswechselbank	4
1.2.6	Auswechsellinie	4
1.2.7	Strafbankbereich	4
1.2.8	Freiwurfzonen	4
1.2.9	Mittellinie (Querachse)	4
1.2.10	Längsachse	4
1.3	Tor (siehe Anhang 2)	4
1.3.1	Lage der Tore	4
1.3.2	Masse der Tore	4
1.3.3	Schutzpolsterung	4
1.4	Unterwasserball (siehe Anhang 3)	6
1.4.1	Sinkgeschwindigkeit des Balls	6
1.4.2	Ballumfang	6
1.4.3	Das Aussehen des Balles	6
1.4.4	Auswahl des Balles	6
1.5	Signalanlage	6
1.5.1	Signalanlage	6
1.5.2	Anlagensicherheit	6
1.5.3	Anzahl der Signalanlagen	6
2	Mannschaft - Pflichten - Zusammensetzung und Ausrüstung	8
2.1	PFLICHTEN DER SPIELER, MANNSCHAFTSFÜHRER / BETREUER	8
2.1.1	Verantwortungen der Spieler und Mannschaftsführer	8
2.1.2	Verantwortlichkeit des Mannschaftsführers	8
2.1.3	Vorrechte des Mannschaftskapitäns	8
2.1.4	Protest	8
2.2	ZUSAMMENSETZUNG DER MANNSCHAFT	10
2.2.1	Anzahl der Spieler	10
2.2.2	Auswechselspieler	10
2.2.3	Reservespieler	10
2.2.4	Auswechselbereich	10

2.3	PERSONAL EQUIPMENT	9
2.3.1	Equipment not in order	9
2.3.2	Required personal equipment	11
2.3.3	Prevention of injury	13
2.3.4	Body friction	13
2.3.5	Grip enhancing substance	13
2.3.6	Oxygen enhanced air	13
2.3.7	Defect equipment	13
2.4	TEAM IDENTIFICATION	13
2.4.1	Equipment not in order	13
2.4.2	Team colours	13
2.4.3	Suit colours	15
2.4.4	Team captains	15
2.4.5	Wristbands	15
2.4.6	Extra personal protection	15
3	Officials and Jury	17
3.1	NUMBER, TITLES AND DUTIES	17
3.1.1	Number of referees	17
3.1.2	Deck referee	17
3.1.3	Water referees	19
3.1.4	Injured player	19
3.1.5	Player with decreased level of consciousness	19
3.1.6	Change of ball	19
3.1.7	Separation of teams	19
3.1.8	Extension of playing time	21
3.1.9	Audible and visual signals (see Appendix 4, Visual signals)	21
3.2	OFFICIALS' EQUIPMENT	21
3.2.1	Referees' equipment	21
3.2.2	Deck referee	21
3.2.3	Water referees	21
3.2.4	Personal protection	21
3.2.5	Video	21
3.2.6	Jury	21
4	The Game	23
4.1	STARTING PLAY	23
4.1.1	Start of a period	23
4.1.2	Start of play after a goal is scored	23
4.1.3	Start of play after a penalty throw	23
4.1.4	Team ball	23
4.1.5	Referee ball	25
4.2	EXCHANGE AND SUBSTITUTION OF PLAYERS	25
4.2.1	Exchange of players during the game	25
4.2.2	Use of reserves	25
4.3	DURATION OF PLAY	27
4.3.1	Parts of the match	27
4.3.2	At half time	27
4.3.3	Play interruption	27
4.3.4	Play interruption at end of a period	27
4.3.5	Match needing decision	27
4.3.6	Time-out	29
4.3.7	Sequence of signals	29

2.3	Persönliche Ausrüstung	10
2.3.1	Schadhafte Ausrüstung	10
2.3.2	Erforderliche persönliche Ausrüstung	12
2.3.3	Vermeidung von Verletzungen	14
2.3.4	Reibungswiderstand der Haut	14
2.3.5	Hautgriffigkeit verbessernde Substanzen	14
2.3.6	Sauerstoffangereicherte Luft	14
2.3.7	Schadhafte Ausrüstung	14
2.4	Mannschafts Kennzeichnung	14
2.4.1	Ausrüstung, die nicht in Ordnung ist	14
2.4.2	Mannschaftsfarben	14
2.4.3	Farben der Schwimmanzüge oder -hosen	16
2.4.4	Mannschaftskapitäne	16
2.4.5	Armbänder	16
2.4.6	Zusätzlicher persönlicher Schutz	16
3	Offizielle und Jury	18
3.1	Anzahl, Titel und Pflichten	18
3.1.1	Anzahl der Schiedsrichter	18
3.1.2	Spielleiter	18
3.1.3	Unterwasserschiedsrichter	20
3.1.4	Verletzte Spieler/innen	20
3.1.5	Spieler mit gemindertem Bewusstseinszustand	20
3.1.6	Austausch des Balles	20
3.1.7	Trennen der Mannschaften	20
3.1.8	Verlängerung der Spielzeit	22
3.1.9	Hörbare und sichtbare Signale	22
3.2	Ausrüstung der Offiziellen	22
3.2.1	Ausrüstung der Schiedsrichter	22
3.2.2	Spielleiter	22
3.2.3	Unterwasserschiedsrichter	22
3.2.4	Persönlicher Schutz	22
3.2.5	Video	22
3.2.6	Jury	22
4	Das Spiel	24
4.1	Spielbeginn	24
4.1.1	Beginn einer Phase (Halbzeit)	24
4.1.2	Fortsetzung des Spiels nach einem Tor	24
4.1.3	Fortsetzung des Spiels nach einem Strafwurf	24
4.1.4	Mannschaftsball	24
4.1.5	Schiedsrichterball	26
4.2	Wechsel-und Reservespieler	26
4.2.1	Spielerwechsel während des Spiels	26
4.2.2	Einsatz von Reservespielern	26
4.3	Spieldauer	28
4.3.1	Teile (Phasen) des Spiels	28
4.3.2	Bei Halbzeit	28
4.3.3	Spielunterbrechung	28
4.3.4	Spielunterbrechung zum Ende einer Phase (Halbzeit)	28
4.3.5	Spiele, bei denen eine Entscheidung fallen muss	28
4.3.6	Auszeit	30
4.3.7	Reihenfolge der Signaltöne	30

4.4	SCORING PROCEDURE	31
4.4.1	Scoring	31
4.4.2	Result in match	31
4.4.3	Result in tournament	31
4.4.4	Teams with the same number of points	31
4.5	STOPPING PLAY	33
4.5.1	Stopping of play	33
4.5.2	Match clock	33
4.5.3	Audible signals for stop of play	33
5	Foul Play	35
5.1	FOUL PLAY	35
5.1.1	Unsporting or provocative behaviour	35
5.1.2	Unnecessary hard or violent play	37
5.1.3	Excess of players in the water	37
5.1.4	Incorrect entering and exiting of the water	37
5.1.5	Incorrect use of players	39
5.1.6	Removal of an opponent away from the goal	39
5.1.7	Not to return to starting position after a goal is scored	39
5.1.8	Illegal use of the goal (and poolside)	41
5.1.9	To attack an opponent's equipment	43
5.1.10	Strangulation	43
5.1.11	Incorrect ball handling	43
5.1.12	Incorrect general behaviour	43
5.1.13	Holding	45
5.1.14	Free throw interference	45
5.1.15	Hiding the ball at start	45
5.1.16	To lead the ball outside of the playing area	45
5.1.17	To hold onto any "fixed points" in the pool during play	47
5.1.18	Deliberately delaying the play	47
5.1.19	Rule infringement to prevent a goal	49
6	Penalties	51
6.1	WARNINGS	51
6.1.1	Reason for warning	51
6.1.2	Time for warning	51
6.1.3	Warning notification	51
6.1.4	A player repeating the behaviour	51
6.1.5	The team repeating the behaviour – Team warning	51
6.2	FREE THROW	53
6.2.1	Reason for free throws	53
6.2.2	Free throw notification	53
6.2.3	The offending team's handling of the ball	53
6.2.4	Position for the free throw	53
6.2.5	Execution of free throws	53
6.2.6	Signal for start of free throw	53
6.2.7	Incorrect free throw	53
6.3	TIME PENALTY	55
6.3.1	Time-penalty	55
6.3.2	Reason for time-penalty	55
6.3.3	The offending team's handling of the ball	55
6.3.4	The player causing the time-penalty	57
6.3.5	Signals at the end of a time-penalty	57
6.3.6	Time-penalties cleared before full time is served	57
6.3.7	Time-penalties during penalty-throw shoot-outs	57

4.4	Verfahren der Punktwertung	32
4.4.1	Tore Punkte	32
4.4.2	Spielergebnis	32
4.4.3	Ergebnis in einem Turnier	32
4.4.4	Mannschaften mit der selben Punktzahl	
4.5	Spielunterbrechung	34
4.5.1	Spielunterbrechung	34
4.5.2	Die Zeitanzeige	34
4.5.3	Akustische Signale	34
5	Foulspiel	36
5.1	Foulspiel	36
5.1.1	Unsportliches oder provozierendes Verhalten	36
5.1.2	Unnötiges hartes oder gewalttätiges Spiel	38
5.1.3	Zu viele Spieler im Wasser	38
5.1.4	Unkorrektes Hinein- und Hinausgehen aus dem Wasser	38
5.1.5	Nicht korrekter Einsatz von Spielern	40
5.1.6	Entfernen eines gegnerischen Spielers vom Tor	40
5.1.7	Nicht zurückkehren zur Startposition nach einem Tor	40
5.1.8	Unerlaubte Nutzung des Tores und der Beckenwand	42
5.1.9	Angreifen der gegnerischen Ausrüstung	44
5.1.10	Würgen	44
5.1.11	Unkorrekte Ballbehandlung	44
5.1.12	Allgemeines, inkorrektes Benehmen	44
5.1.13	Halten	46
5.1.14	Behinderungen beim Freiwurf	46
5.1.15	Verbergen des Balles beim Start	46
5.1.16	Den Ball ausserhalb des Spielfeldes führen	46
5.1.17	Festhalten an irgendeinem "festen" Punkt im Becken während des Spiels.	48
5.1.18	Absichtliche Spielverzögerung	48
5.1.19	Regelverletzungen zur Verhinderung eines Tores	50
6	Strafen	52
6.1	Verwarnungen	52
6.1.1	Gründe für eine Verwarnung	52
6.1.2	Zeit für Verwarnung	52
6.1.3	Mitteilung einer Verwarnung	52
6.1.4	Bei Fortsetzen des Verhaltens eines Spielers	52
6.1.5	Bei Fortsetzen des Verhaltens der Mannschaft - Verwarnung der Mannschaft	52
6.2	Freiwurf	54
6.2.1	Gründe für Freiwürfe	54
6.2.2	Mitteilung eines Freiwurfs	54
6.2.3	Ballbehandlung durch die verursachende Mannschaft	54
6.2.4	Position/Lage der Freiwurf Ausführung	54
6.2.5	Freiwurf Ausführung	54
6.2.6	Startsignal zur Ausführung des Freiwurfs	54
6.2.7	Unkorrekte Ausführung	54
6.3	Zeitstrafe	56
6.3.1	Zeitstrafe	56
6.3.2	Gründe für eine Zeitstrafe	56
6.3.3	Ballbehandlung durch die verursachende Mannschaft	56
6.3.4	Der die Zeitstrafe verursachende Spieler	58
6.3.5	Signalgebung am Ende der Zeitstrafe	58
6.3.6	Beendigung der Zeitstrafe vor Ablauf der Zeit	58
6.3.7	Zeitstrafen während der Entscheidung durch Strafwurfwerfen	58

6.4	PENALTY THROW	57
6.4.1	Reason for penalty throws	57
6.4.2	The offending team's handling of the ball	57
6.4.3	Time for penalty-throws	57
6.4.4	Execution of penalty throws	57
6.4.5	The penalty throw is finished	59
6.4.6	Incorrect behaviour by the defender	59
6.4.7	Incorrect behaviour by the attacker	59
6.4.8	Penalty-throw shoot-out	59
6.5	ADVANTAGE RULE AND DELAYED CALL	61
6.5.1	Advantage rule	61
6.5.2	Delayed call	61
6.6	EXPULSION OF A PLAYER (SEE APPENDIX 5, PLAYER INCIDENT REPORT)	61
6.6.1	A referee can expel a player in case of unsporting or violent behaviour	61
6.6.2	A referee can expel a player in the case of the player repeatedly breaking the rules	63
6.6.3	A player may be expelled for incidents occurring at any time during the tournament	63
6.6.4	Expelled player	63
7	Organisation	65
7.1	Responsibility for playing area	65
7.2	Responsibility for rule changes in a given championship	65
7.3	Responsibility for personnel	65
7.4	Responsibility for balls	65
7.5	Responsibility for equipment for referees	65
7.6	The players play at their own risk	65
	 Appendices	
Appendix 1	Playing Area	I
Appendix 2	Goal	III
Appendix 3	Filling and Handling Instructions for UW-Rugby Balls	V
Appendix 4	Hand Signals of the Referees	VII
Appendix 5	Player incident report, Under Water Rugby	IX
Appendix 6	3 or more teams with the same number of points	XI

6.4	Strafwurf	58
6.4.1	Gründe für Strafwürfe	58
6.4.2	Ballbehandlung durch die verursachende Mannschaft	58
6.4.3	Zeit des Strafwurfs	58
6.4.4	Durchführung des Strafwurfs	58
6.4.5	Der Strafwurf ist beendet	60
6.4.6	Unkorrektes Verhalten des Verteidigers	60
6.4.7	Unkorrektes Verhalten durch den Angreifer	60
6.4.8	Das Strafwurfwerfen zum Erzielen einer endgültigen Entscheidung	60
6.5	Vorteilsregel und verzögerte Unterbrechung	62
6.5.1	Vorteilsregel	62
6.5.2	Verzögerte Unterbrechung	62
6.6	Hinausstellen eines Spielers	62
6.6.1	Hinausstellen eines Spielers bei unsportlichem oder gewalttätigem Verhalten	62
6.6.2	Hinausstellen eines Spielers bei wiederholtem Regelverstoss	64
6.6.3	Hinausstellen eines Spielers während eines Turniers	64
6.6.4	Ausgeschlossener Spieler	64
7	Organisation	66
7.1.1	Verantwortungen für das Spielfeld	66
7.1.2	Verantwortung für Regeländerungen für eine bestimmte Meisterschaft	66
7.1.3	Verantwortung für das Personal	66
7.1.4	Verantwortung für die Bälle	66
7.1.5	Verantwortung für die Schiedsrichter Ausrüstung	66
7.1.6	Die Spieler spielen auf eingenes Risiko	66
	 Anhänge	
Anhang 1	Das Spielfeld	II
Anhang 2	Das Tor	IV
Anhang 3	Füll-und Pflegeanleitung für Unterwasser-Rugby-Bälle	VI
Anhang 4	UWR-Zeichen	VIII
Anhang 5	Meldung einer Hinausstellung UWR	X
Anhang 6	Wertung von Spielen bei gleichem Punktestand	XI

1 Definitions, Area and Equipment of Play

1.1 Definitions

1.1.1 Tournament

A tournament is from the day of the first games until the last day of games.

1.1.2 Match

The time from the start of the first period until the end of last period / penalty throw, including the intervals between periods/penalty throws and including the time-outs.

1.1.3 Game

The time from start of the first period until the end of last period/penalty throw, excluding the intervals between periods/penalty throws and excluding the time-outs.

1.1.4 Play

The time when the match-clock is ticking, including the penalty throws.

1.1.5 Normal play

The time when the match-clock is ticking, excluding the penalty throws.

1.1.6 Penalty-throw shoot-out

A series of penalty-throws, at the end of the match, consisting of at least 3 penalty-throws to each team.

1.1.7 Deck referee

The deck referee in the match is the main referee for the match. He/she is positioned at the side of the pool, along the playing area.

1.1.8 Water referee

Each of the two water referees in each game is positioned in the playing area of the water, one on each side along the playing area.

1.1.9 Chief referee

The chief referee for the tournament.

At World or Zone Championships the chief referee is appointed by the CMAS.

1.1.10 Jury

The jury is elected according to the CMAS Rules & Regulations at the team leader meeting. It is the highest authority in the tournament.

1.1.11 Match Protocol Table

A table situated at the side of the playing area, behind the deck referee. Here the match protocol is adjourned and the match clock is kept.

1.1.12 Team Leader

A person, normally a non-player, representing the team.

1.1.13 Team Captain

A representative among the players for each team. The Captain has to be selected from an active player, not a substitute. In the game protocol the captain is marked with a "C".

1.1.14 Exchange player

A player among the maximum 12 active players, that is presently not in the playing area or in the penalty bench area.

1.1.15 Reserve

A player among the maximum 15 players of the team listed in the match protocol, neither a player nor an exchange player, and listed as a reserve.

1 Definitionen Spielfeld und Spielausrüstungen

1.1 Definitionen

1.1.1 Das Turnier

Ein Turnier dauert vom Tag der ersten Spiele bis zum letzten Tag der Spiele.

1.1.2 Der Wettkampf

Die Zeit zwischen Start der ersten Halbzeit bis zum Ende der zweiten Halbzeit / Strafwurfwerfen einschliesslich der Zwischenzeiten zwischen den Halbzeiten / Strafwurfwerfen und einschliesslich der Time-out-Zeiten.

1.1.3 Das Spiel

Die Zeit zwischen Start der ersten Halbzeit bis zum Ende der zweiten Halbzeit / Strafwurfwerfen ausschliesslich der Zwischenzeiten zwischen den Halbzeiten / Strafwurfwerfen und ausschliesslich der Time-out-Zeiten.

1.1.4 Spielzeit

Die Zeit, die durch die Zeitanzeige erfasst wird, einschliesslich der Zeit für die Strafwürfe.

1.1.5 Normales Spiel

Die Zeit in der die Zeitanzeige läuft, ausschliesslich der Zeit für die Strafwürfe.

1.1.6 Strafwurfwerfen

Eine Anzahl von Strafwürfen am Ende eines Spiels, bestehend aus mindestens 3 Strafwürfen, ausgeführt durch beide Mannschaften.

1.1.7 Spielleiter

Der Spielleiter ist der Hauptschiedsrichter in einem Spiel. Sie/Er befindet sich an der Beckenseite parallel zum Spielfeld.

1.1.8 Unterwasserschiedsrichter

Jeder der 2 Unterwasserschiedsrichter eines Spieles befindet sich in dem Spielfeld im Wasser auf jeder Seite einer, parallel zum Spielfeld.

1.1.9 Chef-Schiedsrichter

Der Chef-Schiedsrichter eines Turniers.

Für Welt- oder Zonenmeisterschaften wird der Oberschiedsrichter durch die CMAS ernannt.

1.1.10 Jury / Turnierleitung

Bei internationalen Turnieren: Die Jury / Turnierleitung wird gewählt in Übereinstimmung mit den CMAS-Regeln und Regelungen während des Teamleitermeetings/ der Mannschaftsführerbesprechung. Die Jury / Turnierleitung ist die höchste Autorität während eines Turniers.

1.1.11 Protokolltisch

Ein Tisch der sich an der Spielfeldseite hinter dem Spielleiter befindet. Hier wird das Protokoll geführt und die Spieluhr bedient.

1.1.12 Mannschaftsführer

Eine Person, normalerweise kein Spieler, der das Team vertritt.

1.1.13 Mannschaftskapitän

Der Vertreter der Spieler einer jeden Mannschaft. Der Mannschaftskapitän muss ein aktiver Spieler sein, kein Reservespieler. Im Spielprotokoll wird der Mannschaftskapitän mit einem "C" gekennzeichnet.

1.1.14 Wechselspieler

Ein Spieler unter den maximal 12 aktiven Spielern, der sich nicht im Spielfeld und auch nicht auf der Strafbank befindet.

1.1.15 Reservespieler

Ein Spieler innerhalb der maximal 15 Spieler einer Mannschaft, der kein Spieler und auch kein Auswechselspieler ist, und der im Protokoll als Reservespieler benannt ist.

1.2 Playing Area (see Appendix 1)

1.2.1 Dimensions

Length: The playing area shall be 12 m - 22 m long. x

Width: The playing area shall be 8 m - 12 m in width.

Depth: The depth of water shall be 3.5 m - 5 m.

It is preferred that the poolsides are perpendicular to the bottom.

Ladders, gutters, pool-landings, starting-blocks, etc. are not part of the playing area even when they are within the playing area.

1.2.2 Marking of playing area

A rope along the surface of the water shall mark the open length of the playing area.

Another marker should be visible at the bottom of the pool.

1.2.3 Entrance lane

An additional line, parallel to the marker for the playing area, at 3 m distance from this, shall indicate the entrance lane.

1.2.4 Exchange area

The exchange areas shall be on the side of the pool at either end of the playing area and the entrance lane and shall be indicated by lines on the pool deck. The full length of the short side of the playing area and entrance lane is the exchange area. The Exchange area should be marked with line or fence.

1.2.5 Exchange bench

The exchange bench/chairs shall be on the side of the pool at both ends of the entrance lane, within the exchange area.

1.2.6 Exit line

The short ends of each end of the playing area, separating the playing area and the exchange area. The exit line does not continue beyond the playing area, i.e. it does not extend to divide the entrance line and the exchange area.

1.2.7 Penalty bench area

The penalty bench area shall be situated close to the exchange area but clearly separated.

1.2.8 Free throw clearance zone

The full sphere covering 2 meters from the place the free throw is taken.

1.2.9 Halfway line

The halfway line is an imaginary line in the pool, at equal lengths from each team's exchange area.

1.2.10 Centre line

The centre line is an imaginary line in the pool, dividing the playing area in two equal halves and running through the two teams' goals.

1.3 Goal (see Appendix 2)

1.3.1 Goal positions

The goals consist of two rigid baskets, one of which stands at the middle of each end of the playing area, on the bottom of the swimming pool, against the wall. It shall not be possible to play the ball between the goal and the wall.

The goals should not be easily moved during a match.

1.3.2 Goal dimensions

The goal's dimensions shall be 445 - 455 mm high and 390 - 400 mm top inside diameter.

1.3.3 Goal protective padding

The edge of the basket shall be covered with a soft pad not altering the required 390 - 400 mm top inside diameter. x

1.2 Das Spielfeld (siehe Anhang 1)

1.2.1 Masse

Länge: Die Spielfeldlänge soll zwischen 12 m und 22 m betragen.

Breite: Die Spielfeldbreite soll zwischen 8 m und 12 m betragen.

Tiefe: Die Wassertiefe soll zwischen 3,5 m und 5 m betragen.

Becken, deren Seiten im rechten Winkel zum Boden stehen sind zu bevorzugen.

Leitern, Abflussrinnen, Sprungbretter, Startblöcke etc. sind nicht Teil des Spielfeldes, auch dann nicht, wenn sie sich innerhalb des Spielfeldes befinden.

1.2.2 Spielfeldmarkierungen

Eine Leine entlang der Wasseroberfläche kennzeichnet die offene Seite des Spielfeldes.

Eine entsprechende Markierung sollte auf dem Beckenboden angebracht werden.

1.2.3 Einwechsellasse

Eine zusätzliche Leine, parallel zur Spielfeldbegrenzung im Abstand von 3 Metern, bezeichnet die Einwechsellasse.

1.2.4 Wechselbereich

Die Wechselbereiche sind an jedem Ende der Spielfeldseite und der Einwechselbereich ist zu kennzeichnen auf dem Boden des Auswechselbereiches. Die gesamte Länge der kurzen Seite des Spielfeldes und des Einwechselbereiches ist der Wechselbereich. Der Wechselbereich sollte durch eine Linie oder Abtrennung gekennzeichnet werden.

1.2.5 Die Auswechselbank

Die Auswechselbank /-stühle befinden sich an jeder Beckenseite am Ende der Einwechsellasse und innerhalb des Wechselbereiches.

1.2.6 Auswechsellinie

Trennlinie an den kurzen Enden des Spielfeldes, die das Spielfeld von dem Einwechselbereich trennt. Diese Linie geht nicht über das Spielfeld hinaus d.h., sie ist keine Verlängerung zur Trennung des Einwechsel- und Auswechselbereiches.

1.2.7 Strafbankbereich

Der Strafbankbereich befindet sich nah am Auswechselbereich, aber deutlich getrennt davon.

1.2.8 Freiwurfzone

Der gesamte Raum 2 Meter um den Punkt an dem der Freiwurf ausgeführt wird.

1.2.9 Mittellinie (Querachse)

Gedachte Linie, die die lange Seite des Spielfeldes in zwei gleich grosse Bereiche teilt.

1.2.10 Längsachse

Gedachte Linie, die die kurze Seite des Spielfeldes in zwei gleich grosse Bereiche teilt. Diese Linie verläuft jeweils mitten durch die Tore.

1.3 Tor (siehe Anhang 2)

1.3.1 Lage der Tore

Die Tore bestehen aus zwei starren Körben; jeder von ihnen steht in der Mitte eines jeden Spielfeldes auf dem Beckenboden an der Wand. Es darf nicht möglich sein den Ball zwischen Tor und Wand durchzuspielen. Die Tore dürfen während des Spiels nicht leicht zu verschieben sein.

1.3.2 Masse der Tore

Die Tore müssen 445 - 455 mm hoch sein und am oberen Rand einen Innendurchmesser von 390 - 400 mm haben (Anhang 2).

1.3.3 Schutzpolsterung

Der obere Rand des Tores muss mit einem weichen Polster bedeckt sein, das den geforderten Innendurchmesser von 390 - 400 mm nicht verändern darf.

1.4 Underwater Ball (see Appendix 3)

1.4.1 Ball descent rate

A ball filled with water so that it is negatively buoyant shall be used for playing. It shall have a descent rate of 1000 - 1250 mm per second.

1.4.2 Ball circumference

It shall have a circumference of 520 - 540 mm for men's and U21 matches, and 490 - 510 mm for women's matches.

1.4.3 Ball visual appearance

The colour of the ball should be in a way that it is easily visible in the water for both the players/referees and for spectators (via video, broadcasting, etc). The colour of the ball should differ from the team colours

1.4.4 Ball selection

At Championships, all teams have the possibility to present one ball each for consideration. The referees will check the circumference, negative buoyancy, hardness, grip, colour, contrast, direction stability etc. This will be done at a time and place stated at the team leaders meeting. If necessary, the referees may reduce the number of balls to be tested.

The representative from each team may give their vote to which ball is to be used in the tournament. Three balls each for men's/U21 and women's matches are ranked. The balls are marked clearly, and are kept close to hand in the immediate vicinity of the match protocol table. The balls should be kept hanging in separate nets or fully immersed in buckets with water.

1.5 Signal Equipment

1.5.1 Signal equipment

Signal equipment must be provided and tested before the tournament. The start/stop signals should be clearly audible in all parts of the playing area, in the entrance lane and on land.

1.5.2 Equipment safety

All equipment used in the swimming pool area shall fulfill local and national requirements for use in the designated area. All equipment shall be safe.

1.5.3 Number of signal equipment;

There shall be equipment for signalling devices for all three referees that allow them to freely cover the area they need; i.e. the water referees must at least reach to / beyond the goals, and the deck referee should at a minimum be able to walk along the full length of the playing area.

At Championships there has to be minimum 2 complete signal equipments and optional a mechanical back-up.

1.4 Unterwasserball (siehe Anlage 3)

1.4.1 Sinkgeschwindigkeit des Balls

Ein Ball, der so mit Wasser gefüllt ist, dass sein Absinken zum Spielen genutzt werden kann. Die Sinkgeschwindigkeit muss zwischen 1'000 und 1'250 mm pro Sekunde betragen.

1.4.2 Ballumfang

Der Ball muss einen Umfang von 520 bis 540 mm für Herren und U21-Spiele und 490 bis 510 mm für Damen haben.

1.4.3 Das Aussehen des Balles:

Die Farbe des Balls soll sowohl für die Spieler / Schiedsrichter als auch für Zuschauer (via Video, Übertragungen, etc.) gut im Wasser sichtbar sein. Die Farbe des Balls soll sich von den Mannschaftsfarben unterscheiden.

1.4.4 Auswahl des Balles

Bei Welt- oder Zonenmeisterschaften haben alle Mannschaften die Möglichkeit jeweils einen Ball zur Auswahl abzugeben. Die Schiedsrichter prüfen den Umfang, die Sinkgeschwindigkeit, die Härte, die Griffigkeit, die Farben, den Farbkontrast und die Laufstabilität etc. Dies wird zu einer Zeit und einem Ort durchgeführt der in der Besprechung der Mannschaftsführer festgelegt wurde. Falls erforderlich, können die Schiedsrichter die Anzahl der zur Auswahl stehenden Bälle reduzieren. Ein Vertreter von jeder Mannschaft darf darüber abstimmen, welcher Ball im Turnier benutzt werden soll. Drei Bälle für Männer / U21 und drei Bälle für Damenwett-kämpfe sind zu bestimmen. Die Bälle müssen eindeutig gekennzeichnet werden. Sie werden in unmittelbarer Nähe des Protokolltisches gelagert. Während des Turniers werden die Bälle entweder in Netzen aufgehängt oder in Behältern, komplett in Wasser eingetaucht, aufbewahrt.

1.5 Signalanlage

1.5.1 Signalanlage

Die Signalanlage muss vor dem Turnier getestet werden. Die Start-/ Stopp-Signale müssen im Spielfeld, im Wechselbereich und ausserhalb des Spielfeldes deutlich hörbar sein.

1.5.2 Anlagensicherheit

Die gesamte Ausrüstung, die im Hallenbad benutzt wird, muss die lokalen und nationalen Anforderungen für den Gebrauch im vorgesehenen Umfeld erfüllen. Die gesamte Ausrüstung muss betriebssicher sein.

1.5.3 Anzahl der Signalanlagen

Für die drei Schiedsrichter müssen die Signalgeber so beschaffen sein, dass der gesamte Bereich der Schiedsrichter leicht abgedeckt wird, d.h. die Unterwasserschiedsrichter müssen damit bis an und hinter die Tore kommen können, und der Spielleiter muss mindestens den Bereich der gesamten Spielfeldlänge abdecken können.

Bei Meisterschaften müssen mindestens 2 komplette Signalanlagen vorhanden sein. Optional kann zusätzlich eine mechanische Signalanlage vorhanden sein.

2 Team Duties, Team Formation and Equipment

2.1 Players' and Team Leader's duties

2.1.1 It is the players' and team leader's responsibility

2.1.1.a To behave in a manner that will promote the sport at all times during the tournament

2.1.1.b To know and act according to the rules

2.1.1.c To ensure that their equipment conforms to the rules at all times during the match

2.1.1.d To follow the instructions from the referees at all times during the match

2.1.2 It is the team leader's responsibility

2.1.2.a To provide a list, at a time and place stated by the organizer, containing the name of the team leader, the name and corresponding cap number for all players to be used in the match. The team captain shall be marked with "Captain" or "C". Reserves shall be marked with "Reserve" or "R". The name of the team leader shall also be given. The list must be provided at a time and place stated by the organizer.

2.1.2.b The behaviour of all non-players in the exchange area.

2.1.2.c To sign any protest on behalf of the team

2.1.2.d If no name has been provided for the team leader in the protocol, the team captain is regarded as the team leader. If no team captain is marked, the player (not a reserve) with lowest cap number is regarded as both team captain and team leader.

2.1.3 Team captain's privileges

Team captain's privileges When the team captain is marked in the protocol and can be identified according to rule 2.4.4. (Team captains), he/she has the privilege to discuss with the deck referee any questions related to the interpretation of the rules that may arise in the game.

The team captains may also be summoned to the deck referee for information regarding warnings, etc. Vigilance is imperative; otherwise the information may be missed (6.1.3 Warning notification).

2.1.4 Protest

2.1.4.a The team can normally only turn in a protest to the match if the match protocol has not been signed by any member of the team.

2.1.4.b A protest must be delivered in writing to the organizer within 30 minutes after the end of the match. End of the match time should be written in game protocol. The protest fee stated for the tournament must be delivered at the same time (3.1.2.m).

2.1.4.c The protest may only be signed by the team leader. (2.1.2.c and 2.1.2.d)

2.1.4.d It is the team leader's duty to ensure that the protest is delivered to the correct recipient, and that the recipient mark the time of delivery and sign for the protest fee in full name on the actual protest.

2 Mannschaftspflichten, -aufbau und -ausrüstung

2.1 Verantwortlichkeiten der Spieler Mannschaftsführer / Betreuer

2.1.1 Es ist die Verantwortlichkeit der Spieler und Mannschaftsführer:

- 2.1.1.a sich während des gesamten Verlaufes des Turniers in einer Weise zu benehmen, die den Sport fördert
- 2.1.1.b die Regeln zu kennen und danach zu handeln
- 2.1.1.c sicherzustellen, dass die Ausrüstung während des gesamten Wettkampfes den Regeln entspricht.
- 2.1.1.d den Anweisungen der Schiedsrichter während des gesamten Wettkampfes Folge leisten

2.1.2 Der Mannschaftsführer ist verantwortlich für

- 2.1.2.a das Abgeben einer Liste, an einen Ort und zu einer vom Veranstalter bestimmten Zeit, die den Namen des Mannschaftsführers, die Namen und die dazugehörigen Kappennummern der Spieler die im Spiel eingesetzt werden sollen enthält. Der Mannschaftskapitän ist mit "Kapitän" oder "C" zu kennzeichnen. Die Reservespieler sind mit "Reservespieler" oder "R" zu bezeichnen. Der Name des Mannschaftsführers soll ebenfalls bekannt gegeben werden. Die Mannschaftsliste muss am vom Organisator genannten Ort und Zeitpunkt abgegeben werden.
- 2.1.2.b das Benehmen aller Nichtspieler im Auswechselfeld.
- 2.1.2.c das Unterschreiben eines Protestes im Auftrag der Mannschaft.
- 2.1.2.d Wenn im Protokoll der Name des Mannschaftsführers nicht genannt ist, wird der Mannschaftskapitän als Mannschaftsführer betrachtet. Wurde kein Mannschaftskapitän genannt, wird der Spieler (nicht ein Reservespieler) mit der niedrigsten Kappennummer sowohl als Mannschaftskapitän als auch als Mannschaftsführer betrachtet.

2.1.3 Vorrechte des Mannschaftskapitäns

Wenn der Mannschaftskapitän auf dem Protokoll verzeichnet wurde und identifiziert werden kann, in Übereinstimmung mit der Regel 2.4.4., dann hat er/sie das Vorrecht, mit dem Spielleiter Fragen in Bezug auf die Interpretation der Regeln, die während eines Spiels auftreten, zu besprechen.

Die Mannschaftskapitäne dürfen auch im Zusammenhang mit Informationen bezüglich Verwarnungen etc. zum Spielleiter gerufen werden. Sorgfalt ist hier sehr wichtig, weil sonst Informationen verloren gehen können (6.1.3 Mitteilung einer Verwarnung).

2.1.4 Protest

- 2.1.4.a Eine Mannschaft darf einen Protest zu dem Spiel nur einreichen, wenn das Protokoll vorher nicht von irgendeinem Mitglied der Mannschaft unterschrieben wurde.
- 2.1.4.b Ein Protest muss schriftlich beim Spielleiter oder der Turnierleitung innerhalb von 30 Minuten nach dem Ende des Spiels eingereicht werden. Die Uhrzeit des Spielendes soll im Protokoll vermerkt werden. Die für das Turnier festgelegten Protestgebühren müssen gleichzeitig mit dem Einreichen des Protokolls hinterlegt werden (s. Regel 3.1.2.m).
- 2.1.4.c Der Protest darf nur vom Mannschaftsführer unterschrieben werden (s. Regel 2.1.2.c und 2.1.2.d).
- 2.1.4.d Es liegt in der Verantwortung des Mannschaftsführers, den Protest bei der dafür zuständigen Person abzugeben, und dass der Empfänger die Annahmefrist einträgt, sowie den Erhalt der Protestgebühren mit vollem Namen auf dem Protestschreiben bestätigt.

2.2 Team Composition

2.2.1 Number of players

A team consists of a maximum of 15 players, six in the water, six exchange players and three reserves.

A team may consist of less than 15 players, but must have a minimum of six players at the start of the match.

In a tournament the same maximum number is 15 players per team and valid for the entire tournament.

2.2.2 Exchange players

All players among the 12 (or minimum six) in a team that are in the exchange area are called exchange players. If a team has more than six players, all excess players must be in the exchange area at all times during the game.

2.2.3 Reserves

There are no requirements to the whereabouts or doing of the reserves. However, if they are in the exchange area, they must comply with rule 2.2.4.

The reserves are allowed to warm up in the pool outside of the entrance lane and the playing-area if the pool is suitable.

2.2.4 Exchange area

2.2.4.a The teams may have persons that are not playing in the exchange area during the game. The team leader is responsible for their behaviour (2.1.2.b).

2.2.4.b All non-players in the exchange area must be easily distinguished from the players and must at a minimum have their torsos and shoulders covered and not be wearing a cap, mask or fins. The deck referee may require any number of these persons to leave the area if he/she finds them to impede the refereeing or to interfere with the game.

2.2.4.c All persons in the exchange area are obliged to follow the rules of this game, and if a non-player commits a rule infringement, the team may be penalized. If a time-penalty is awarded, the referee asks the team to choose a player, of the referee may choose a player randomly if the team does not react. The person causing the penalty must leave the exchange area and its immediate vicinity.

2.3 Personal Equipment

2.3.1 Equipment not in order

A player, that at any time during the game does not fulfil the rules for personal equipment, may be taken out of the water or denied access to the water by the referees. The player may be given a time-penalty.

A player taken out by a referee is not allowed to re-enter the water until the deck referee is satisfied that the equipment is in good order.

2.2 Zusammensetzung der Mannschaft

2.2.1 Anzahl der Spieler

Eine Mannschaft besteht aus höchstens 15 Spielern, 6 im Wasser, 6 Wechselspieler und 3 Reservespieler.

Ein Team darf auch weniger als 15 Spieler haben; bei Spielbeginn müssen mindestens 6 Spieler da sein. In einem Turnier gilt dieselbe maximale Anzahl von 15 Spielern je Mannschaft und sie gilt für das gesamte Turnier.

2.2.2 Auswechselspieler

Alle 12 (oder mindestens 6) Spieler einer Mannschaft, die sich im Auswechselbereich befinden werden Auswechselspieler genannt. Hat eine Mannschaft mehr als 6 Spieler, so müssen sich die über die 6 Spieler hinausgehenden Spieler während des gesamten Wettkampfes im Auswechselbereich befinden.

2.2.3 Reservespieler

Es gibt keine Anforderungen darüber, wo sich die Ersatzspieler aufzuhalten haben oder was sie tun. Wenn sie sich allerdings im Wechselbereich befinden, dann muss dies mit der Regel 2.2.4 übereinstimmen.

Ersatzspieler dürfen sich im Becken ausserhalb des Spiel- und Einwechselbereiches aufwärmen, sofern das Schwimmbecken dafür geeignet ist.

2.2.4 Auswechselbereich

2.2.4.a Nicht spielende Personen einer Mannschaft dürfen sich im Wechselbereich aufhalten. Der Mannschaftsführer ist für das Benehmen dieser Personen verantwortlich. (s. Regel 2.1.2.b).

2.2.4.b Alle nicht spielenden Personen im Wechselbereich müssen sich klar von den Spielern unterscheiden. Zumindest der Oberkörper und die Schultern müssen bedeckt sein. Diese Personen dürfen weder Maske, noch Kappen, noch Flossen tragen. Der Spielleiter darf Personen in diesem Bereich auffordern, den Bereich zu verlassen, wenn er oder sie den Eindruck haben, dass diese Personen die Arbeit des Schiedsrichters stören oder dass sie den Wettkampf beeinträchtigen.

2.2.4.c Alle Personen im Wechselbereich sind verpflichtet sich nach den Regeln des Wettkampfes zu richten. Wenn ein Nichtspieler eine Regelverletzung begeht, dann darf die Mannschaft dafür bestraft werden. Wenn eine Zeitstrafe ausgesprochen wird, fordert der Schiedsrichter diese Mannschaft (den Mannschaftsführer) auf, irgendeinen Spieler selbst auszuwählen oder er darf irgendeinen Spieler dieser Mannschaft auswählen, wenn die Mannschaft nicht reagiert. Die Person, die die Strafe verursacht hat, muss den Wechselbereich und seine unmittelbare Nähe dazu sofort verlassen.

2.3 Persönliche Ausrüstung

2.3.1 Schadhafte Ausrüstung

Ein Spieler, dessen Ausrüstung zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels nicht mit den Regeln für persönliche Ausrüstung übereinstimmt, kann entweder aus dem Wasser herausgenommen werden oder es kann ihm der Zutritt zum Wasser verwehrt werden. Gegen den Spieler kann eine Zeitstrafe verhängt werden.

Ein Spieler, der aus diesem Grund durch einen Schiedsrichter aus dem Wasser genommen wurde, darf erst wieder in das Wasser einwechseln, wenn der Spielleiter sich überzeugt hat, dass die Ausrüstung wieder in Ordnung gebracht wurde.

2.3.2 Required personal equipment

Each player shall be equipped with a cap, a swimsuit, mask, fins and wrist bands. In addition a snorkel can be used.

- 2.3.2.a Any potentially harmful projecting edges on any piece of equipment must be covered
- 2.3.2.b The fins may be secured by fin retainers
- 2.3.2.c The fins may be as long as wanted
- 2.3.2.d Mono fins may not be used
- 2.3.2.e Fins must be large / stiff enough to seize water resistance, this in order to prevent / minimize damage from kicks
- 2.3.2.f Fins must be designed so that they cannot hurt anyone.
- 2.3.2.g If brittle material is used in parts of any equipment, care should be taken so that the equipment cannot harm anyone if broken.
- 2.3.2.h The caps must have ear protectors fitted, and these protectors may not be removed, or altered in any way. This to prevent ear damage
- 2.3.2.i A rubber swim cap worn underneath the numbered cap must not cover the external auditory canal. This to prevent ear damage. The rubber cap must follow team colour.
- 2.3.2.j The player's number shall be unique to each player, and the number shall be between 1 – 99.
The players' number must be clearly visible for all three referees. If the cap number is (partially or fully) covered, the player must write his/her number on the outside of the shoulder, using a waterproof marker.

The number marked on skin with waterproof marker must be visible throughout the game.
- 2.3.2.k The use of jerseys is not mandatory but allowed if it follows the team colour. The jerseys have to be designed in a way that it has a tight fit even when wet. The jerseys are considered as part of the equipment and treated in the same way as the swimsuit and cap, which means it is allowed to hold onto the jerseys but not to grab/pull the t-shirts/jerseys x
- 2.3.2.l Additional protection such as elbow and knee protection is allowed if it follows the team colour or individual skin colour. The additional protection has to be designed in a way that it has a tight fit even when wet. The additional protection is considered as part of the equipment and treated in the same way as the swimsuit and cap, which means it is allowed to hold onto it but not to grab/pull it. x
- 2.3.2.m The usage of shampoo, vaseline, etc to manage to put on the fins which is not water soluble is not allowed as it greases things like the player, ball, etc. x

2.3.2 Erforderliche persönliche Ausrüstung

Zur Ausrüstung eines jeden Spielers/Spielerin gehören eine Kappe, ein Badeanzug bzw. eine Badehose, Maske, Flossen und Armbänder. Zusätzlich kann ein Schnorchel benutzt werden.

- 2.3.2.a Alle möglicherweise verletzungsgefährdenden Ecken und Kanten an jeder Ausrüstung müssen abgedeckt werden.
- 2.3.2.b Die Flossen dürfen mit Flossenhaltern gesichert werden.
- 2.3.2.c Die Länge der Flossen ist beliebig.
- 2.3.2.d Monoflossen dürfen nicht benutzt werden.
- 2.3.2.e Die Flossen müssen in Grösse und Steifigkeit so ausgebildet sein, dass der Wasserwiderstand greifen kann. Dies ist wichtig, um Verletzungen durch Tritte zu vermeiden oder zumindest gering zu halten.
- 2.3.2.f Flossen müssen so ausgebildet sein, dass sie niemanden verletzen können.
- 2.3.2.g Wenn zerbrechliches Material für irgendeinen Ausrüstungsgegenstand benutzt wird, ist Sorge zu tragen, dass niemand verletzt werden kann wenn ein Ausrüstungsteil bricht.

- 2.3.2.h Die Kappen müssen mit Ohrschutz versehen sein und dieser Ohrschutz darf nicht entfernt oder in irgendeiner Weise geändert werden. Dies ist wichtig, um Verletzungen am oder im Ohr zu verhindern.
- 2.3.2.i Eine Gummischwimmkappe, die unter der nummerierten Kappe getragen wird, darf nicht das Ohr abdecken. Dies ist wichtig um Verletzungen am oder im Ohr zu verhindern.
Diese Kappen müssen in der Mannschaftsfarbe sein.
- 2.3.2.j Innerhalb einer Mannschaft darf die Nummer nur einmal vorkommen, und die Nummer kann von 1 bis 99 sein.
Die Nummerierung der Spieler muss für alle drei Schiedsrichter klar sichtbar sein. Sollte die Kappennummer teilweise oder ganz bedeckt sein, dann muss der Spieler/die Spielerin die Nummer auf der Aussenseite der Oberarme unter Benutzung eines wasserfesten Stiftes auftragen.
Die Nummer, die mittels eines wasserfesten Stiftes auf die Haut aufgetragen wurde, muss während des gesamten Spieles sichtbar bleiben.
- 2.3.2.k Die Nutzung von Trikots / Shirts ist nicht vorgeschrieben, aber zugelassen, wenn sie in der entsprechenden Mannschaftsfarbe sind. Die Trikots / Shirts müssen so gestaltet sein, dass sie sehr eng anliegen auch wenn sie nass sind. Die Trikots / Shirts gelten als Ausrüstung und werden daher genauso behandelt wie die Badebekleidung oder Kappe, was bedeutet, dass es erlaubt ist, die Trikots / Shirts anzufassen aber weder sich an ihnen festzuhalten oder an ihnen zu ziehen.
- 2.3.2.l Zusätzliche Schutzausrüstung wie Ellbogen- und Knieschoner sind erlaubt, sofern diese entweder der Mannschaftsfarbe entsprechen oder in der Hautfarbe der Spielerin/des Spielers sind. Die zusätzliche Schutzausrüstung muss so gestaltet sein dass sie sehr eng anliegt auch wenn sie nass ist. Die zusätzlich Schutzausrüstung gilt als Ausrüstung und wird daher genauso behandelt wie die Badebekleidung oder Kappe, was bedeutet dass es erlaubt ist sie anzufassen aber weder sich daran festzuhalten oder daran zu ziehen.

- 2.3.2.m Die Benutzung von nicht wasserlöslichen Shampoos, Vaseline, etc., um die Flossen anzuziehen, ist verboten, da es Dinge wie Spieler, Ball etc. glitschig macht.

2.3.3 Prevention of injury

- 2.3.3.a Players may not wear anything that in any way can cause injury to any person.
- 2.3.3.b The nails must be cut short, and may not be sharp.
- 2.3.3.c The binding of fingers together with smooth tape is allowed, providing the fingers remain flexible.
- 2.3.3.d All projecting edges, i.e., on masks, and buckles of fins, must be smoothed and/or covered; this may be done with tape or a similar material.
- 2.3.3.e A player who realizes, or ought to have realized, that his/her equipment can be dangerous must leave the water immediately, and inform the deck referee of dangerous equipment left in the area.

2.3.4 Body friction

If a player's body is slippery when wet, he/she may be denied participation in the game. No part of the body must be lubricated with any cream or equivalent. (3.1.2.c)

2.3.5 Grip enhancing substance

It is not allowed to use any grip enhancing substance on any part of the body. (3.1.2.c)

2.3.6 Oxygen enhanced air

A player in the list of player for the match may not breathe air enriched with oxygen or any other substance. A player breathing O₂/O₂-enriched air is automatically considered to have left the match and is not allowed to return to the playing area. When oxygen is given as first aid, no prior notification to the referees is necessary, but information should be given as soon as possible.

2.3.7 Defect equipment

If part of player's equipment becomes defective during play, the player may repair his/her equipment without leaving the water if it can be done without interfering with the progress of the game or the safety of all persons.

If a player does leave the water in order to repair the equipment, this should be done by means of a normal exchange (4.2.1 and 2.2.2).

2.4 Team Identification

2.4.1 Equipment not in order

A player that at any time during the game does not fulfil the rules for team identification may be taken out of the water or denied access to the water by the referee. The player may be given a time-penalty.

A player taken out by a referee is not allowed to re-enter the water until the deck referee is satisfied that the equipment is in good order.

2.4.2 Team colours

All members on the team shall wear numbered caps of the same colour.

If a player uses a rubber swim cap, or any other remedy, all visible parts must be of the same colour.

2.3.3 Vermeidung von Verletzungen

- 2.3.3.a Die Spieler dürfen nichts tragen, was in irgendeiner Weise zu einer Verletzung anderer Personen führen könnte.
- 2.3.3.b Die Fingernägel müssen kurz geschnitten sein und dürfen nicht scharf sein.
- 2.3.3.c Das Zusammenbinden von Finger mittels eines flexiblen Bandes ist erlaubt, sofern die Finger noch gut beweglich bleiben.
- 2.3.3.d Alle vorstehenden Ränder z.B. an Masken, Schnallen und Flossen, müssen abgeschnitten oder abgedeckt werden. Dies kann mit einem Band oder ähnlichem Material geschehen.
- 2.3.3.e Ein Spieler der bemerkt oder der bemerken sollte, dass seine Ausrüstung möglicherweise gefährlich ist, muss sofort das Wasser verlassen. Er muss den Spielleiter darüber informieren, dass im Spielfeld eine gefährliche Ausrüstung zurück geblieben ist.

2.3.4 Reibungswiderstand der Haut

Ist die Haut eines Spielers/Spielerin im nassen Zustand glitschig so darf ihm/ihr die Teilnahme am Spiel verwehrt werden. Kein Teil der Haut darf eingefettet oder eingecremt sein. (s. Regel 3.1.2.c).

2.3.5 Gebrauch von Substanzen, die die Griffigkeit der Haut verbessern

Es ist nicht erlaubt, Substanzen an irgendeinem Körperteil anzuwenden, die die Griffigkeit der Haut verbessern (s. Regel 3.1.2.c).

2.3.6 Sauerstoffangereicherte Luft

Spieler/innen, die in der Spielliste aufgeführt sind, dürfen keine sauerstoffangereicherte Luft atmen oder irgendeine andere Substanz. Spieler/innen, die sauerstoffangereicherte Luft einatmen, werden so betrachtet, als hätten sie das Spiel verlassen. Sie dürfen nicht mehr in das Spiel zurückkehren. Wird sauerstoffangereicherte Luft als Erste Hilfe-Massnahme gegeben, so ist eine Vorabinformation an die Schiedsrichter nicht erforderlich. Diese Information sollte aber sobald wie möglich gegeben werden.

2.3.7 Schadhafte Ausrüstung

Wird die Ausrüstung eines Spielers/einer Spielerin während des Spiels beschädigt, darf er/sie die Ausrüstung reparieren ohne das Wasser zu verlassen, sofern dies getan werden kann ohne den Fortgang des Spieles zu stören oder die Sicherheit der Personen zu gefährden.

Wenn ein Spieler das Wasser verlässt um die Ausrüstung zu reparieren, so hat das im Rahmen einer normalen Auswechslung zu geschehen (s. Regel 4.2.1 und 2.2.2).

2.4 Mannschaftskennzeichnung

2.4.1 Ausrüstung, die nicht in Ordnung ist.

Spieler/Spielerinnen, die zu irgendeiner Zeit des Spiels nicht mit der Regel zur Mannschaftskennzeichnung übereinstimmen, dürfen entweder aus dem Wasser genommen werden oder es darf ihnen der Zutritt zum Wasser durch den Schiedsrichter verwehrt werden. Der Spieler/ die Spielerin kann eine Zeitstrafe erhalten.

Spieler/Spielerinnen, die vom Schiedsrichter aus dem Wasser genommen worden sind, dürfen nicht wieder in das Wasser, bis sich der Spielleiter von der Ordnungsmässigkeit der Ausrüstung überzeugt hat.

2.4.2 Mannschaftsfarben

Alle Mannschaftsmitglieder müssen Badehosen bzw. Badeanzüge und nummerierte Kappen derselben Farben tragen.

Trägt ein Spieler Gummischwimmkappen oder etwas Gleichartiges, müssen alle sichtbaren Teile von derselben Farbe sein.

2.4.3 **Suit colours**

Each team must be in possession of a dark blue or black set and a white set of swim-suits and caps in corresponding colours.

The swim-suits may have small areas with flag colours, team/country names, etc., but the suit colour must be clearly dominant. No contrasting outline of the swimsuit is allowed. Shoulder straps and top front part of the female swimsuit must follow suit colour.

The swimsuit must be clearly light/dark in the water. Transparent suits with darker suits underneath, or suits underneath of contrasting colour that are visible through or outside of the top suit should be considered incongruous.

2.4.4 **Team captains**

The team captains' names should be marked as captain in the match protocol, and the captains shall wear a band on the upper part of one arm. The band must follow team colour.

If the captain is not an active player, the team will have reasonable time to choose a new captain. If the team can't decide who the captain is, an active player with lowest number will be selected as the captain. In this and only in this case the captain doesn't have to wear an arm band.

2.4.5 **Wristbands**

The team wearing dark caps and swim-suits must wear dark wristbands.

The team wearing white caps and swim-suits must wear white wristbands.

It must not be possible to hook fingers onto the wristbands.

2.4.6 **Extra personal protection**

It is allowed to play with elbow- and knee-protectors, etc, made of soft material, if they are of team colour or of the player's skin colour. It must not possibly cause injury to any person, like cutting, hooking of fingers, etc. (2.3.3.a.)

2.4.3 **Farben der Schwimmhosen oder Anzüge**

Jede Mannschaft muss im Besitz von einem Satz dunkelblauer oder schwarzer und einem Satz weisser Badeanzüge oder -hosen sowie Kappen in entsprechenden Farben sein.

Auf den Badeanzügen bzw. -hosen dürfen sich kleine Flächen befinden mit den Nationalfarben der Mannschaften- bzw. Landesbezeichnung etc. Aber die Farbe der Badehosen bzw. Anzüge muss klar überwiegen. Schulterbänder sowie das obere Vorderteil von Badeanzügen müssen dieselbe Farbe haben.

Die Badeanzüge/Badehosen müssen eindeutig hell/dunkel im Wasser sein.

Durchscheinende Badeanzüge/Badehosen mit dunkleren Schwimmsachen darunter oder Badeanzüge/ -hosen darunter in anderen Farben, die durchscheinen, sollen als nicht akzeptabel betrachtet werden.

2.4.4 **Mannschaftskapitäne**

Die Namen der Mannschaftskapitäne sind im Protokoll als Kapitän zu vermerken.

Die Mannschaftskapitäne sollen ein Band auf dem Oberarm tragen. Das Band muss der Farbe der Mannschaft entsprechen.

Falls der Kapitän kein aktiver Spieler ist, bekommt die Mannschaft eine angemessene Zeit, einen neuen Kapitän zu benennen. Kann die Mannschaft keinen Kapitän benennen, wird der aktive Spieler mit der niedrigsten Kappennummer als Kapitän benannt. In diesem und nur in diesem Fall braucht der Kapitän keine Kapitänsbinde tragen.

2.4.5 **Armbänder**

Die Mannschaft in den dunklen Kappen muss dunkle Armbänder tragen.

Die Mannschaft in den weissen Kappen muss weisse Armbänder tragen.

Es darf nicht möglich sein, sich mit Fingern in das Band einzuhaken.

2.4.6 **Zusätzlicher persönlicher Schutz**

Es ist erlaubt, mit Ellbogen und Knieschonern zu spielen etc., die aus weichem Material hergestellt sind, sofern diese entweder der Mannschaftsfarbe entsprechen oder in der Hautfarbe der Spielerin/des Spielers sind. Diese Schonern dürfen aber bei keiner Person Verletzungen hervorrufen, wie z.B. Schnittverletzungen oder durch Einhaken von Fingern, etc. (s. Regel 2.3.3.a).

3 Officials and Jury

3.1 Number, Titles and Duties

3.1.1 Number of referees

At least three referees shall be responsible for each match and their decisions are binding. (3.2.5 Video)

3.1.2 Deck referee

The deck referee observes the game from the pool side and is responsible for:

3.1.2.a All aspects and the overall conduct of the game

3.1.2.b The playing area, exchange areas, penalty bench areas, the goal and the ball. Any discrepancies from the rules should be marked in the match protocol.

3.1.2.c Checking of the equipment, wet body friction, grip enhancing substance, etc. of the two teams before the match

3.1.2.d Checking that the player's names and numbers are entered in the match protocol before the start of the match.

3.1.2.e The start of:

- Start of each period
- Start of play after a goal has been scored
- Start of free throws
- Start of team balls
- Start of referee balls
- Start of penalty throws

3.1.2.f The playing time

3.1.2.g The exchange players

3.1.2.h The time penalties

3.1.2.i Any observed rule infringement

3.1.2.j Continuously check the players equipment and retrieve from/deny access to the water any player whose equipment does not conform to the rules

3.1.2.k The substitutions

3.1.2.l Keeping the match protocol

3.1.2.m That the time for the end of the match is noted in the match protocol.

3.1.2.n For any situation not covered in these rules, to make a decision based on his/her sound judgement

The deck referee may have one or more assistants to undertake for instance the following duties on his/her behalf:

- Keeping time
- Keeping the match protocol
- Checking the personal equipment of the players before the start of the game
- Checking players in the penalty bench area
- Checking exchanges
- Checking expelled players
- Checking players who leave the water in order to repair their equipment

3 Offizielle und Jury

3.1 Anzahl, Titel und Pflichten

3.1.1 Anzahl der Schiedsrichter

Mindestens 3 Schiedsrichter sollen verantwortlich für jedes Spiel sein. Ihre Entscheidungen sind bindend (s. Regel 3.2.5).

3.1.2 Spielleiter

Der Spielleiter beobachtet das Spiel von der Beckenseite aus und ist verantwortlich für:

3.1.2.a alle Belange und für die Gesamtleitung des Spielablaufes.

3.1.2.b den Spielbereich, den Auswechselfeldbereich, den Strafbankbereich, das Tor und den Ball. Alle Abweichungen zu den Regeln sind im Spielprotokoll zu vermerken.

3.1.2.c die Kontrolle der Ausrüstung beider Mannschaften vor dem Spiel, die Hautreibung im nassen Zustand und die Verwendung von Substanzen zur Erhöhung der Hautreibung.

3.1.2.d das Prüfen der Namen der Spieler und der Nummern, wie sie im Spielprotokoll eingetragen sind, vor dem Start des Spiels.

3.1.2.e Der Spielleiter gibt immer das Spiel frei:

- + zu Beginn jeder Spielperiode
- + nach einem erzielten Tor
- + bei einem Freiwurf
- + bei einem Mannschaftsball
- + bei einem Schiedsrichterball
- + bei einem Strafwurf

3.1.2.f die Spielzeit

3.1.2.g die Auswechselspieler

3.1.2.h die Zeitstrafen

3.1.2.i alle beobachteten Regelwidrigkeiten

3.1.2.j die Laufende Überprüfung der Ausrüstung der Spieler/innen. Aus dem Wasser nehmen bzw. den Zugang in das Wasser verwehren, sofern die Ausrüstung nicht den Regeln entspricht.

3.1.2.k die Reservespieler

3.1.2.l das Führen des Spielprotokolls

3.1.2.m die Eintragung der Uhrzeit des Spielendes in das Protokoll

3.1.2.n alle Situationen die nicht in den Regeln beschrieben sind, es ist eine Entscheidung mit Augenmass zu treffen.

Der Spielleiter kann mehrere Assistenten haben um z.B. die nachfolgenden Pflichten in seinem / ihrem Auftrag zu erfüllen:

- + Zeiterfassung
- + führen des Spielprotokolls
- + das Prüfen der Ausrüstung der Spieler/innen vor dem Start eines Spiels.
- + das Prüfen der Spieler/innen im Strafbankbereich
- + das Beobachten der Auswechslungen
- + das Prüfen der hinausgestellten Spieler/innen
- + das Prüfen der Spieler/innen die das Wasser verlassen haben, um die Ausrüstung in Ordnung zu bringen.

3.1.3 **Water referees**

Two referees are in the water, one at each side of the playing area, and they are called water referees. The water referees are responsible for:

3.1.3.a Any observed rule infringement

3.1.3.b Signal when a goal is scored by two long continuous sounds

3.1.3.c Continuously check the players' personal equipment and retrieve from the water any player whose equipment does not conform to the rules

3.1.3.d Continuously check the goals, marker and other equipment conform to the rules. x
Markers refer to the following: wrist markers, captain arm marker, numbers written on shoulders, markers in pool indicating boundary of the Playing Area, etc.

3.1.3.e Give the ball to the attacker when a penalty-throw has been awarded

3.1.3.f Place the ball at the middle of the pool after a penalty throw running full time without scoring

3.1.3.g Place the ball at the middle of the pool at the beginning of each period

3.1.4 **Injured player**

The referees shall interrupt the game immediately if, in their opinion, a player is seriously injured.

Assistance is given to the injured player. A new player from the exchange bench may enter the water (4.2.1). A player given oxygen/oxygen enriched air is considered to have left the match.

The game is restarted by a referee ball or team ball (4.1.4 and 4.1.5).

3.1.5 **Player with decreased level of consciousness**

The referees have the authority to withdraw a player from the water:

3.1.5.a If he/she becomes obviously overstrained and exhausted.

3.1.6 **Change of ball**

During the match, the ball may only be exchanged with the approval of the deck referee. The deck referee shall make sure that both team captains are informed about the exchange of the ball. The reason for the exchange shall be entered in the match protocol.

3.1.7 **Separation of teams**

The referees may, at any time during the match, request that the players go to their respective sides. A visual signal, (3.1.9) is given by the referees.

This is especially applicable in, but not limited to, the following situations;

- When the water referees cannot watch the players or the playing area, for example during a referee conference, if water referees need to check any equipment, etc.
- When the game is interrupted for an unknown or long time, for example due to signal equipment failure, etc.
- When the referee's action will hinder the players to perform their tasks, for example giving a warning to a player that is covering the goal also during the stop of the play
- When the referee wants to give information to the team captains, regarding warnings etc., and either is hindered in performing their tasks during the stop of the play

3.1.3 **Unterwasserschiedsrichter**

Zwei Schiedsrichter befinden sich im Wasser, einer auf jeder Seite des Spielfeldes.

Diese Schiedsrichter werden Unterwasserschiedsrichter genannt.

Die Unterwasserschiedsrichter sind verantwortlich für:

3.1.3.a Das Beobachten aller Regelwidrigkeiten

3.1.3.b Das Geben des Signals für ein Tor durch zwei lang anhaltende Töne

3.1.3.c Das laufende Prüfen der persönlichen Ausrüstung der Spieler/innen und das Verweisen aus dem Wasser solcher Spieler/innen, deren Ausrüstung nicht mit den Regeln übereinstimmt.

3.1.3.d Laufende Prüfung der Tore, der Markierungen und anderer Einrichtungen in Übereinstimmung mit den Regeln. Markierungen bedeutet folgendes: Schwarze / blaue / weiße Armbänder, Kapitänsbinde, Nummer auf der Aussenseite der Oberarme, Spielfeldmarkierungen im Pool zur Begrenzung des Spielfeldes, etc.

3.1.3.e Das Übergeben des Balles an den Angreifer, wenn ein Strafwurf gegeben wurde.

3.1.3.f Das Platzieren des Balles in der Spielfeldmitte am Ende eines Strafwurfes, wenn kein Tor erzielt worden ist.

3.1.3.g Das Platzieren des Balles in der Spielfeldmitte zu Beginn einer Spielzeit.

3.1.4 **Verletzte Spieler/innen**

Die Schiedsrichter müssen unmittelbar das Spiel unterbrechen, wenn nach ihrer Meinung ein(e) Spieler(in) ernsthaft verletzt wurde.

Dem/der verletzten Spieler(in) muss geholfen werden. Ein(e) neue(r) Spieler(in) von der Wechselbank darf in das Wasser gehen (s. Regel 4.2.1). Ein(e) Spieler(in) dem Sauerstoff oder sauerstoffangereicherte Luft gegeben wurde, wird behandelt als hätte er/sie das Spiel verlassen.

Das Spiel wird wieder gestartet mit einem Schiedsrichter- oder einem Mannschafts-ball (s. Regel 4.1.4 und 4.1.5).

3.1.5 **Spieler mit beeinträchtigtem Bewusstsein.**

Die Schiedsrichter haben die Befugnis, einen Spieler aus dem Wasser zu nehmen:

3.1.5.a Wenn er/sie offensichtlich überanstrengt und/oder erschöpft ist.

3.1.6 **Austausch des Balles**

Während des Spiels darf der Ball nur mit Genehmigung des Spielleiters ausgetauscht werden. Der Spielleiter stellt sicher, dass beide Mannschaftskapitäne vom Wechsel des Balles informiert sind. Der Grund für den Ballwechsel muss im Protokoll eingetragen werden.

3.1.7 **Trennen der Mannschaften**

Die Schiedsrichter dürfen zu jeder Zeit des laufenden Spiels fordern, dass die Spieler auf ihre Seiten zurückgehen. Ein sichtbares Zeichen hierfür wird durch die Schiedsrichter gegeben (s. Regel 3.1.9).

Dies ist im Besonderen anwendbar aber nicht begrenzt auf die folgenden Situationen.

- Wenn die Unterwasserschiedsrichter die Spieler oder den Spielbereich nicht beobachten können, z.B. während einer Schiedsrichterkonferenz oder wenn die Schiedsrichter irgendwelche Ausrüstungen kontrollieren müssen etc.
- Wenn das Spiel ohne klare Zeitbegrenzung unterbrochen wurde z.B. auf Grund eines Fehlers an der Signalanlage usw.
- Wenn die Tätigkeit des Schiedsrichters andere Spieler an der Spielfortführung hindert, z.B. wenn ein Spieler verwarnet werden soll, der das Tor auch während einer Spielunterbrechung bedeckt.
- Wenn der Schiedsrichter Informationen an die Mannschaftskapitäne geben möchte in Bezug auf Verwarnungen usw. und er daran während einer Spielunterbrechung gehindert wird.

3.1.8 **Extension of playing time**

The referee may extend the playing time. (5.1.18)

3.1.9 **Audible and visual signals (see Appendix 4, Visual signals)**

The referees shall make themselves distinctive by audible and visual signals.

Whenever possible, the referees are encouraged to announce briefly the reasons for stoppages of play.

Referees shall repeat each other's signals.

3.2 Officials' Equipment

3.2.1 **Referees' equipment**

3.2.1.a Audible signal equipment: All three referees shall be equipped with means of making audible signals for start and stop of play.

3.2.1.b Compressed air: The two water referees may use compressed air equipment if considered necessary.

In World and Zone Championship games, both water referees shall use compressed air equipment.

3.2.2 **Deck referee**

The deck referee shall wear a white or red shirt/t-shirt and white or red pants/shorts/skirt.

3.2.3 **Water referees**

The water referees shall wear a dark T-shirt or a diving suit. The dark part must at least cover the torso and the shoulders, this so that the deck referee can see the direction of the free throw signalled. The water referees may wear a red cap. The ear-protectors on the cap may be of any colour.

3.2.4 **Personal protection**

Water referees using any personal protection (elbow- or knee-protectors, etc.) should preferably choose his/her skin colour, or, as a second alternative, bright red.

3.2.5 **Video**

Video is not to be used by the referees or jury for any other reason than situations that may lead to an expulsion.

3.2.6 **Jury**

The jury must be elected according to CMAS rules at CMAS championships.

- 3.1.8 **Verlängerung der Spielzeit**
Der Schiedsrichter darf die Spielzeit verlängern (s. Regel 5.1.18)
- 3.1.9 **Hörbare und sichtbare Signale**
Die Schiedsrichter sollen sich durch hörbare und sichtbare Signale bemerkbar machen.
Diese sichtbaren Signale sind im Anhang 4 dargestellt.
Die Schiedsrichter sollen nach Möglichkeit den Grund für eine Spielunterbrechung kurz bekannt geben.
Schiedsrichter sollen jeweils das Signal der anderen gleichermassen anzeigen.
- 3.2 Ausrüstung der Offiziellen**
- 3.2.1 **Die Ausrüstung der Schiedsrichter**
- 3.2.1.a Ausrüstung für akustische Signale: Alle drei Schiedsrichter sollen ausgerüstet sein mit Möglichkeiten, akustische Signale zu geben für den Beginn und/oder die Unterbrechung oder für das Ende eines Spiels (siehe Regel 1.5.).
- 3.2.1.b Pressluft: Die zwei Unterwasserschiedsrichter dürfen Drucklufttauchgeräte benutzen, wenn das für nötig gehalten wird.
Bei Welt- und Zonenmeisterschaften sollen beide Unterwasserschiedsrichter Drucklufttauchgeräte benutzen.
- 3.2.2 **Spielleiter**
Der Spielleiter soll ein weisses **oder rotes** Hemd/T-Shirt und kurze oder weisse **oder rote** lange Hosen/**Shorts/Rock** tragen.
- 3.2.3 **Unterwasserschiedsrichter**
Die Unterwasserschiedsrichter müssen entweder ein dunkles T-Shirt oder einen Tauchanzug tragen. Der dunkle Teil muss zumindest den Oberkörper und die Schultern bedecken, so dass der Spielleiter die Richtungsanzeige erkennen kann, in die der Freiwurf gehen soll.
Die Unterwasserschiedsrichter dürfen rote Kappen tragen. Der Ohrschutz der Kappe kann jede Farbe haben.
- 3.2.4 **Persönlicher Schutz**
Unterwasserschiedsrichter, die irgendeinen persönlichen Schutz tragen (Ellbogen oder Knieschoner etc.), sollen diese vorzugsweise in seiner/ihrer Hautfarbe tragen oder als zweite Alternative in einem hellen rot.
- 3.2.5 **Video**
Videoaufnahmen werden im Allgemeinen von Schiedsrichtern oder der Jury ausschliesslich nur für die Beurteilung von Situationen benutzt, die zur Herausstellung führen können.
- 3.2.6 **Jury**
Eine Jury muss gewählt werden in Übereinstimmung mit den CMAS Regeln. Diese Regeln werden hier wiederholt nur zur Information. Für den Fall, dass die Regeln der CMAS verändert werden, so gelten entgegen diesem Kapitel immer die letztgültigen Regeln der CMAS.

4 The Game

4.1 Starting Play

The team mentioned first in the playing schedule wears dark swim-suits and caps.

4.1.1 Start of a period

At the beginning of each period, the ball is placed on the bottom of the pool in the point where the center and half line cross.

4.1.1.a All players in the water must be at their respective pool ends with at least one hand touching the wall at the surface

4.1.1.b The exchange players sit on the exchange bench/chairs

4.1.1.c The deck referee starts the game by a long continuous sound

4.1.1.d In the case of a false start at the beginning of a period, the play shall be stopped and restarted after the clock is reset to the starting time

In order to position the ball at the start of play, a ring or low bowl may be used, provided it will not endanger the players.

4.1.2 Start of play after a goal is scored;

After a goal is scored, the teams return to their ends. Then, following the referee's signal, the team against which the goal was scored, attacks with the ball:

4.1.2.a The ball shall be kept at the surface, partly above the water, visible to the deck referee. The teams should be given a reasonable time to prepare for the start (5.1.18 Deliberately delaying the play).

4.1.2.b When the play is restarted after a goal, all the players in the water at the time of the start signal, must touch with a hand, the pool wall at the surface, on their respective sides, before joining the play.

4.1.2.c When attacking immediately after a goal has been scored, the ball shall be held visibly until 2 meters distance from any player of the opposing team. The ball may not be held behind the back, between the legs, etc. (5.1.15 Hiding the ball at start)

4.1.3 Start of play after a penalty throw

On completion of a penalty throw the game is started again as follows:

4.1.3.a If a goal was scored, the team that defended the penalty-throw starts with the ball and the play is started as per rule 4.1.2.

4.1.3.b If a goal was not scored at full time of the penalty throw, or if the penalty throw was interrupted by an offence committed by the attacking player (6.4.7 Incorrect behaviour by the attacker), the game is started as normal start of periods, 4.1.1.
A water referee places the ball in the middle of the playing area.

4.1.4 Team ball

The referee may award a team ball when the play was stopped and no goal, free throw or penalty throw was awarded, and a referee ball is considered obviously unfair. x

Both teams must have all their players on their respective halves of the playing area. The ball is given to the team which had possession before the match was stopped. The team can choose any start place on their respective half. The ball is presented at the surface. The deck referee starts the game when the ball is lifted to the surface, which marks that the team is ready to start.

4 Das Spiel

4.1 Spielbeginn

Die Mannschaft, die zuerst in einer Spielpaarung genannt wird, trägt dunkle Badekleidung und Kappen.

4.1.1 Beginn einer Spielhalbezeit

Bei Beginn jeder Halbezeit liegt der Ball in der Mitte des Spielfeldes (Kreuzungspunkt zwischen Mittellinie und Längsachse) auf dem Beckenboden.

4.1.1.a Alle Spieler im Wasser befinden sich entsprechend Ihrer Spielfeldhälfte an der Torwand, und jeder Spieler berührt mit mindestens einer Hand die Wand.

4.1.1.b Die Auswechselspieler sitzen auf der Auswechselbank.

4.1.1.c Der Spielleiter startet das Spiel durch einen langen ununterbrochenen Ton.

4.1.1.d Im Falle eines Fehlstarts bei Spielbeginn und nach einer Halbezeit muss das Spiel gestoppt und neu gestartet werden. Die Zeitanzeige wird auf die Startzeit zurückgestellt.

Zur Positionierung des Balles kann ein Ring oder Napf verwendet werden, sofern diese Gegenstände die Spieler nicht gefährden können.

4.1.2 Spielbeginn nach einem erzielten Tor

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

4.1.2.a Der Ball muss teilweise oberhalb der Wasseroberfläche, sichtbar für den Spielleiter, geführt werden. Beiden Mannschaften soll ausreichend Zeit gegeben werden, sich auf den Spielbeginn vorbereiten zu können.

(s. Regel 5.1.18 Absichtliche Spielverzögerung)

4.1.2.b Wenn das Spiel nach einem Tor wieder angehupt wird, müssen alle Spieler, die sich im Wasser befinden, mit mindestens einer Hand an der Wasseroberfläche in Ihrer Spielfeldhälfte die Torwand berühren, bevor sie in das Spiel eingreifen.

4.1.2.c Beim Angriff, unmittelbar nachdem ein Tor hingenommen wurde, muss der Ball sichtbar bis 2 Meter vor dem Gegner geführt werden. Der Ball darf nicht hinter dem Rücken oder zwischen den Beinen usw. gehalten werden.

(s. Regel 5.1.15 Verbergen des Balls beim Start)

4.1.3 Spielstart nach Strafwurf

Nach Beendigung des Strafwurfs wird das Spiel wie folgt fortgesetzt:

4.1.3.a Wenn ein Tor erzielt wurde, bekommt die Mannschaft den Ball, die den Strafwurf verteidigt hat und das Spiel wird gemäss Regel 4.1.2 gestartet.

4.1.3.b Wenn nach Ablauf der vollen Strafwurfzeit kein Tor erzielt wurde oder wenn der Strafwurf durch unkorrektes Verhalten des angreifenden Spielers unterbrochen wird (siehe Regel 6.4.7 Regelwidriges Verhalten durch den Angreifer), geht das Spiel wie beim Spielbeginn weiter (siehe Regel 4.1.1).

Ein Unterwasserschiedsrichter legt den Ball in die Spielfeldmitte.

4.1.4 Mannschaftsball

Die Schiedsrichter können einen Mannschaftsball geben, wenn das Spiel unterbrochen wurde, aber weder ein Tor, Freiwurf oder Strafstoß vergeben wurde, und ein Schiedsrichterball offensichtlich nicht fair wäre.

Der Ball wird der Mannschaft gegeben, die sich vor der Unterbrechung in Ballbesitz befand. Die Mannschaft entscheidet, wo innerhalb ihrer Spielfeldhälfte sie den Mannschaftsball ausführt. Alle Spieler müssen sich in ihren entsprechenden Spielfeldhälften befinden. Der Spielleiter gibt das Spiel frei, wenn der Ball an der Wasseroberfläche gezeigt wird, was signalisiert, dass die Mannschaft spielbereit ist.

This is especially applicable in, but not limited to, the following situations;

- The play was stopped due to an injured defender, when the attacking team clearly was in possession of the ball
- Signal equipment failure when one team clearly was in possession of the ball
- Erroneous signal is made by a referee when one team clearly was in possession of the ball

4.1.5 **Referee ball**

If the game is stopped and no goal, penalty throw, free throw or team ball was awarded, the play will be started by a referee ball.

A "referee ball" shall be thrown by the deck referee into the water at the halfway line. Players can't play the ball unless it's under the water.

4.2 **Exchange and Substitution of Players**

4.2.1 **Exchange of players during the game**

If a team has more than six players, all additional players must be in the exchange area at all times during the game.

4.2.1.a An exchange player may be changed at will with any player in the water by flying change.

4.2.1.b A player to be exchanged shall leave the playing area only by crossing the exit line of his team.

The player is considered to have left the water when his/her whole body is out of the water, even if part of the fins in front of the toes still is in the water.

If the water in the pool is level with the deck of the pool, the player leaving the water is considered to have left the water when standing on his/her knees on the side of the pool, even if part of feet in front of the ankles is still in the water.

4.2.1.c An exchange player may not enter the water until the player to be replaced has left the playing area according to 4.2.1.b.

If the water in the pool is level with the deck of the pool, the player entering the water may place the sole of his foot on the edge of the pool, with part of feet in front of the ankles in the water, ready to kick off, before the player leaving the water is out of the water.

4.2.1.d An exchange player may enter the pool only via the entrance lane. The player must enter the playing area before the halfway line of the playing area.

4.2.1.e A player that is hurt, disorientated, carries dangerous equipment, etc, may leave the water anywhere, but must then walk carefully back to his/her team's exchange area before he/she can be replaced by another player, or is re-entering the water.

4.2.2 **Use of reserves**

4.2.2.a Each team has the right to make three substitutions during a match.

4.2.2.b The deck referee must be informed of the substitution and the players' numbers must be given to the match protocol table before the substitution is made.

4.2.2.c A team may perform the substitution only when the play has already been stopped.

4.2.2.d A substitution must not slow down the speed of the game, for example during a free throw to the opposing team. A substitution not fully prepared with information of cap numbers, involved players not ready, etc., may therefore be denied by the referee. Equally, a call for substitution at an unnecessary late time of a stop may be denied.

4.2.2.e A player who has been taken out may join the game again, but this counts as the second substitution.

Diese Regel ist in den folgenden, aber nicht ausschliesslich nur in solchen Situationen, anzuwenden:

- Das Spiel wurde wegen eines verletzten Verteidigers angehalten, die angreifende Mannschaft war aber eindeutig im Ballbesitz.
- Ausfall der Signalanlage, aber eine Mannschaft war klar im Ballbesitz.
- Falsches Signal eines Schiedsrichters, aber eine Mannschaft war klar im Ballbesitz.

4.1.5 **Schiedsrichterball**

Wenn das Spiel unterbrochen wurde aber weder ein Tor, ein Freiwurf oder ein Strafwurf gegeben wurde, wird das Spiel mit einem Schiedsrichterball wieder freigegeben.

Der Schiedsrichterball wird durch den Spielleiter an der Mittellinie ins Wasser geworfen.

4.2 **Wechsel-und Reservespieler**

4.2.1 **Spielerwechsel während eines Spiels**

Wenn eine Mannschaft aus mehr als 6 Spielern besteht, müssen sich alle zusätzlichen Spieler während des gesamten Spiels im Wechselbereich befinden.

4.2.1.a Ein fliegender Wechsel mit einem Wechselspieler darf zu jeder Zeit durchgeführt werden.

4.2.1.b Ein Wechselspieler darf das Spielfeld seiner Mannschaft nur durch Überquerung der Auswechsellinie verlassen.

Ein Spieler hat das Wasser verlassen, wenn sein/ihr gesamter Körper aus dem Wasser ist, selbst dann, wenn ein Teil seiner Flossen vor den Zehen noch im Wasser ist.

Falls die Wasseroberfläche auf gleiche Höhe mit dem Auswechselbereich ist, gilt der Spieler als ausserhalb des Wassers befindlich, wenn er draussen kniet, obwohl noch ein Teil seiner Flossen von seinen Fersen abwärts im Wasser ist.

4.2.1.c Ein Wechselspieler darf nicht ins Wasser, bis der Auswechselspieler den Spielbereich nach Regel 4.2.1.b verlassen hat.

Falls die Wasseroberfläche auf gleicher Höhe mit dem Auswechselbereich ist, darf der Einwechselspieler sich so aufstellen, dass ein Teil seiner Füsse vor der Ferse im Wasser ist, bevor der Auswechselspieler das Wasser verlassen hat.

4.2.1.d Der Einwechselspieler darf nur über die Einwechselgasse ins Wasser. Er muss in das Spielfeld vor der Mittellinie des Spielfelds schwimmen.

4.2.1.e Ein Spieler, verletzt, desorientiert oder mit gefährdender Ausrüstung, darf das Spielfeld überall verlassen, er muss dann vorsichtig bis in seinen Wechselbereich zurückgehen, bevor ein Wechsel stattfindet oder er wieder ins Wasser gehen darf.

4.2.2 **Einsatz von Reservespielern**

4.2.2.a Jede Mannschaft hat das Recht drei Spielerwechsel (Wechsel/Auswechselungen) während eines Spiels vorzunehmen.

4.2.2.b Der Spielleiter muss über das Einwechseln eines Reservespielers informiert werden.

Vor dem Einwechseln muss die Kappennummer dem Protokolltisch angegeben werden (siehe Regel 1.1.10).

4.2.2.c Die Einwechslung darf nur während einer Spielunterbrechung vorgenommen werden.

4.2.2.d Die Einwechslung darf das Spiel nicht verzögern, z. B. während eines Freiwurfs der gegnerischen Mannschaft. Eine Einwechslung die nicht vollständig vorbereitet wurde, also Kappennummer nicht bekannt, betreffende Spieler sind nicht vorbereitet, kann deshalb abgelehnt werden. Genauso darf der Ruf nach einer Einwechslung zu einem zu späten Zeitpunkt einer Unterbrechung abgelehnt werden.

4.2.2.e Ein Spieler, der herausgenommen wurde, kann wieder eingewechselt werden. Dies gilt dann als zweite Einwechslung.

4.3 Duration of Play

4.3.1 Parts of the match

A match consist of the regular playing time and, if necessary, extra time and a penalty shoot-out.

The duration of the game shall be 2 x 15 minutes effective playing time (4.3.3).

4.3.2 At half time

- The interval shall be five minutes.
- The team shall change ends.
- The water referees shall not change sides.

4.3.3 Play interruption

On all play interruptions the match clock is stopped.

4.3.4 Play interruption at end of a period

4.3.4.a A penalty throw shall always be carried out regardless of the expiration of playing time. If necessary, the playing time must be extended in order to carry out a penalty throw.

4.3.4.b If a goal, free throw, time penalty, team ball or referee ball is awarded while the time is running out, the deck referee shall administer the match protocol and/or penalties. Thereafter the period is stopped with audible and visible signals.

4.3.5 Match needing decision

When a match in which a decision must be reached, finishes in a draw, it shall be extended after an interval of five minutes, the teams not changing sides, by:

4.3.5.a Extra time

The extra time is one period of up to fifteen minutes so called sudden death. The team who makes the first goal is the winner of the game. The game is stopped immediately after the goal is scored.

4.3.5.b Penalty-throw shoot-out;

If the game cannot be decided by sudden death, the team shall carry out a penalty throw shoot-out, first with three penalty throws to each team (three rounds);

- There shall be 5 minutes break before the start of penalty-throw shoot-out after the sudden death period
- If there are players from sudden death period which are serving time penalties, they can't be used in the first round not as an attacker or a defender.

- Lots are drawn to decide which team should start with the first penalty throw. Winner of the draw can decide if they will be attacking or defending first.
- Three different players from each team shall carry out the three penalty throws
- The players have to leave the playing area before starting the penalty-throw shoot-out (6.4.4.c)
- Players can be used in any chosen order. Player entered in playing area can't be changed. There can't be any other players in playing area during penalty throw except defender and attacker.

- The goal defender may be changed at will
- The teams carry out the penalty throws in turns
- Water referee gives the ball to the attacker (3.1.3.e)
- One round includes one correctly done penalty throw from both teams. If the defending team break the rules, a new penalty throw is included at the same round. If attacker makes a foul, penalty throw is understood as defended.

- A player given a time-penalty during a penalty-throw shoot-out may not participate again in the same or the next round of the shoot-out, neither as an attacker nor as a defender (6.4.6 and 6.4.7)

4.3 **Spieldauer**

4.3.1 **Aufteilung des Spiels**

Ein Spiel setzt sich aus der regulären Spielzeit und falls nötig einer Spielverlängerung und Strafwurfwerfen zusammen.

Die Dauer eines Spieles beträgt 2 x 15 Minuten effektive Spielzeit (s. Regel 4.3.3).

4.3.2 **Zur Halbzeit**

- Die Pause soll 5 Minuten betragen
- Die Mannschaften wechseln die Seiten.
- Die Unterwasserschiedsrichter wechseln die Seiten nicht.

4.3.3 **Spielunterbrechung**

Bei jeder Spielunterbrechung wird die Zeitangabe angehalten.

4.3.4 **Spielunterbrechung bei Spielende (Halbzeit)**

4.3.4.a Ein Strafwurf wird immer ausgeführt, auch wenn die reguläre Spielzeit bereits abgelaufen ist. Wenn erforderlich, ist die Spielzeit zwecks Durchführung eines Strafwurfs zu verlängern.

4.3.4.b Falls ein Tor, ein Freiwurf, eine Zeitstrafe, ein Mannschaftsball oder ein Schiedsrichterball zum Ende der Spielzeit verhängt wird, dann soll der Spielleiter entsprechende Angaben an den Protokolltisch geben. Danach soll er das Spiel beenden mit hör- und sichtbaren Signalen.

4.3.5 **Spielentscheidung bei einem Remis**

Wenn ein Spiel, in dem eine Entscheidung erzielt werden muss, unentschieden endet, erfolgt eine Spielverlängerung nach einer Pause von 5 Minuten, die Teams wechseln nicht die Seiten:

4.3.5.a **Spielverlängerung**

Die Spielverlängerung ist eine Spielperiode von max. 15 Minuten im "sudden death"-Verfahren. Die Mannschaft, die das erste Tor der Verlängerung erzielt, hat gewonnen. Das Spiel wird danach sofort beendet.

4.3.5.b **Strafwurfwerfen**

Falls eine Spielentscheidung nicht durch „sudden death“ erfolgt, wird ein Strafwurfwerfen durchgeführt. Zuerst mit 3 Strafwürfen je Mannschaft (3 Runden)

- Vor Beginn des Strafwurfwerfens erfolgt eine Pause von fünf Minuten nach dem Ende der Spielverlängerung.
- Spieler, die aus der Spielverlängerung („sudden death“-Periode) noch eine Zeitstrafe haben, dürfen in der ersten Strafwurf-Runde nicht eingesetzt werden, nicht als Angreifer und nicht als Verteidiger.
- Der Losgewinner entscheidet, ob seine Mannschaft zuerst angreift oder verteidigt.
- Drei verschiedene Spieler je Mannschaft führen die 3 Strafwürfe aus.
- Die Spieler müssen das Spielfeld vor Beginn des Strafwurfwerfens verlassen.
- Die Spieler dürfen in einer beliebigen Reihenfolge eingesetzt werden. Die ausgewählten Spieler dürfen nicht ausgewechselt werden, wenn sie sich im Spielfeld befinden. Es darf sich während des Strafwurfwerfens kein anderer Spieler im Spielfeld befinden ausser dem Verteidiger und dem Angreifer.
- Der Torverteidiger kann beliebig ausgewechselt werden.
- Die Mannschaften führen abwechselnd die Strafwürfe aus
- Ein UW-Schiedsrichter gibt dem Angreifer den Ball.
- Eine Runde besteht aus einem korrekt ausgeführten Strafwurf von beiden Mannschaften. Wenn die verteidigende Mannschaft eine Regelwidrigkeit begeht, wird der Strafwurf innerhalb der selben Runde wiederholt. Begeht der Angreifer eine Regelwidrigkeit, gilt der Strafwurf als abgewehrt.
- Ein Spieler, gegen den beim Strafwurfwerfen eine Zeitstrafe verhängt wird, darf weder in dieser noch in der nächsten Runde als Angreifer oder Verteidiger seines Teams teilnehmen (siehe Regel 6.4.6 und 6.4.7).

4.3.5.c **Penalty-throw shoot-out (continued)**

If the game cannot be decided by the first three penalty-throws in the shoot-out, the penalty-throw shoot-out continues, one penalty-throw to each team until one team achieves a leading position;

- Each team carries out one penalty-throw by a different player
- No player, including the three players who performed the penalty-throws from 4.3.5.b, shall perform again, until all the players on their teams have each performed a penalty throw
- If one of the teams has fewer players than the other, the penalty-throws will restart (any player can perform the next penalty-throw) when the team with fewer players have performed a penalty-throw each.
- The goal defender may be changed at will

4.3.6 **Time-out**

4.3.6.a Each team has the right call for one time-out in each period of the match.

Sudden death period is also counted as a period.

4.3.6.b Any player in the water or any person in the exchange area may claim a time out for the team

4.3.6.c A time-out can only be claimed during an interruption. The time-out may not be the cause of the interruption

4.3.6.d The duration of the time-out is one minute

4.3.6.e The visual signal for a time-out call is the same as for the time-out sign used by the referees.

4.3.6.f The deck referee makes an audible (game interruption) signal followed by the visible time-out signal.

4.3.6.g During a time-out, both teams shall move to their respective ends of the playing area

4.3.6.h The one minute time-out is started when teams have moved to their own area. The deck referee can start time-out before if the teams are not active swimming back to their Exchange area. When the full minute is over, the deck referee gives a new (game interruption) signal and positions him/herself to start the game, (i.e. at the correct position showing visual signal for a free throw/penalty throw, etc.). The teams are given a reasonable time to get in position and the play is started.

4.3.7 **Sequence of signals**

If a referee for some reason is hindered in making an immediate signal, his/her observations and decisions will still be valid even if another signal is given first.

This is especially applicable in, but not limited to, the following situation;

- If a water referee has observed a goal/rule infringement without being able to give a signal before the signal for the end of the period, he/she will simply inform the deck referee and the goal, penalty, etc., is awarded. It is recommended that the referees make a short conference to ensure the right order of the events.
The deck referee separates the teams before the conference.

Among the reasons for not giving an immediate signal could be:

- One referee has applied the delayed call rule (6.5.2)
- A player has become entangled in the line for the signal equipment and the referee has to let go of the signal equipment
- The referee needs more information in order to decide whether the ball is within or behind the goal
- The referee needs time to evaluate the situation
- Defective signal equipment

4.3.5.c **Strafwurfwerfen – Fortsetzung**

Wird nach den ersten 3 Strafwürfen keine Entscheidung erzielt, wird das Strafwurfwerfen abwechselnd durch unterschiedliche Spieler fortgesetzt, bis eine Mannschaft in Führung gegangen ist.

- Jedes Team führt einen Strafwurf durch einen anderen Spieler aus
- Kein Spieler, inklusive der drei Spieler die gemäss Regel 4.3.5.b die Strafwürfe ausgeführt haben, darf einen Strafwurf wieder ausführen bis alle Spieler der Mannschaft geworfen haben
- Falls eine Mannschaft weniger Spieler als die andere hat, werden die Strafwürfe neu begonnen(jeder Spieler darf den nächsten Strafwurf ausführen), wenn jeder Spieler der Mannschaft mit der geringeren Spieleranzahl jeweils einen Strafwurf ausgeführt hat.
- Der Torverteidiger kann beliebig ausgewechselt werden

4.3.6 **Auszeit**

4.3.6.a Beide Mannschaften haben das Recht, eine Auszeit je Halbzeit zu verlangen. Die „sudden death“-Periode wird auch als Halbzeit angesehen.

4.3.6.b Jeder Spieler oder eine andere Person, die sich im Wechselbereich befindet darf eine Auszeit anfordern.

4.3.6.c Die Auszeit darf nur während einer Spielunterbrechung beginnen. Die Auszeit darf nicht der Grund für die Unterbrechung sein.

4.3.6.d Die Dauer der Auszeit beträgt 1 Minute.

4.3.6.e Das visuelle Zeichen für das Anfordern einer Auszeit ist dasselbe Zeichen, was die Schiedsrichter dafür benutzen (s. Regel 3.1.9).

4.3.6.f Der Spielleiter unterbricht das Spiel mit akustischen und visuellen Signalen (s. Regel 3.1.9).

4.3.6.g Während der Auszeit müssen sich beide Teams an ihr Spielende begeben.

4.3.6.h Die Minute beginnt dann, wenn beide Mannschaften sich in ihre Spielfeldhälfte begeben haben. Der Spielleiter kann die Auszeit beginnen, wenn die Mannschaften nicht aktiv zu ihrem Wechselbereich zurückschwimmen. Wenn die Minute abgelaufen ist, gibt der Spielleiter ein Unterbrechungssignal und begibt sich in Position, um das Spiel zu starten. Die Mannschaften bekommen eine vernünftige Zeit eingeräumt, um in Position zu gehen.

4.3.7 **Reihenfolge der Signaltöne**

Falls ein Schiedsrichter, egal aus welchen Gründen, daran gehindert wird, ein sofortiges Signal zu geben, sind seine Beobachtungen und Entscheidungen dennoch gültig, auch wenn ein anderes Signal zuerst gegeben wurde.

Dies gilt insbesondere für, aber nicht auf folgende Situationen begrenzt.

Falls ein Unterwasserschiedsrichter ein Tor oder eine Regelwidrigkeit beobachtet, ohne dass er ein Signal vor Ende einer Halbzeit geben kann. Der Schiedsrichter wird einfach den Spielleiter informieren und das Tor, Strafe etc. wird gegeben. Es wird empfohlen, eine kurze Aussprache der Schiedsrichter zu machen, um eine richtige Reihenfolge des Geschehenen zu gewährleisten. Der Spielleiter trennt beide Mannschaften vor Beginn der Schiedsrichterbesprechung.

Einige Gründe, warum ein Signal nicht sofort gegeben werden kann

- Ein Schiedsrichter nutzt die Regel der verzögerten Entscheidung (s. Regel 6.5.2).
- Ein Spieler hat sich im Signalkabel verfangen. Der Schiedsrichter muss das Signalkabel loslassen.
- Der Schiedsrichter braucht mehr Information, um entscheiden zu können, ob der Ball sich innerhalb oder hinter dem Tor befindet.
- Der Schiedsrichter braucht Zeit, um die Situation zu überblicken
- Defekte Signalanlage

4.4 Scoring Procedure

4.4.1 Scoring

4.4.1.a A goal is scored when the ball is completely below the goal edge.

It is indicated by a referee with two long continuous sounds.

4.4.1.b The player who scored should give a signal visible to the deck referee by raising a closed fist above the surface of the water immediately after immersing. If no signal is given, the goal will still be awarded, but the player's number might not be noted in the match protocol.

4.4.2 Result in match

The team that achieves the most goals in a match is the winner.

If both teams have the same number of goals, the game is a draw.

4.4.3 Result in tournament

In a tournament, the winning team of each game shall receive three (3) points, whilst in a match ending in a draw each team receives one (1) point.

If a game is decided by sudden death or penalty shoot-out the winning team receives two (2) points and the losing team receives one (1) point.

The team with the most points is the winner of the tournament.

4.4.4 Teams with the same number of points

If there are teams with the same number of points, the classification is carried out as follows:

4.4.4.a Two teams with the same number of points

1. Points of the games in which these two teams played against each other
2. Goal difference of the games in which these two teams played against each other
3. Most scored goals in the games in which these two teams played against each other
4. Goal difference of all games played in the group
5. Most scored goals in all games played in the group
6. If a decision is needed: a new game shall be played (4.3.5)

4.4.4.b Three or more teams with the same number of points (see Appendix 6)

A special ranking list is composed just from the results of these teams against each other (Appendix 6).

1. Points of the special ranking
2. Goal difference in special ranking
3. Most scored goals in special ranking
4. Goal difference of all games played in the group
5. Most scored goals in all games played in the group
6. If there are only two teams remaining with equal scored goals in all games of the group, the ranking of these two teams is according to 4.4.4.a
7. If there are more than two teams remaining with equal scored goals in all games of the group and a decision is needed: new games shall be played (4.3.5)

4.4 Verfahren der Punktwertung

4.4.1 Punktwertung – Erzielen eines Tores

- 4.4.1.a Ein Tor wird gewertet, wenn der Ball vollständig unterhalb der Torkante ist.
Ein Tor wird von einem Unterwasserschiedsrichter durch 2 lange Töne angezeigt.
- 4.4.1.b Der Spieler, der das Tor erzielt hat, sollte dem Spielleiter dies durch ein sichtbares Zeichen in Form einer aus dem Wasser gehobenen Faust anzeigen. Falls ein solches Zeichen nicht gegeben wird, wird das Tor dennoch gegeben, aber der Name des Torschützen wird möglicherweise nicht im Protokoll vermerkt.

4.4.2 Spielergebnis

Die Mannschaft, die die meisten Tore erzielt, ist der Gewinner.
Haben beide Mannschaften die gleiche Anzahl Tore erzielt, endet das Spiel unentschieden.

4.4.3 Ergebnisse in einem Turnier

In einem Turnier erhält die siegende Mannschaft eines Spieles 3 Punkte, während bei einem Unentschieden jede Mannschaft nur einen Punkt erhält. Fällt eine Spielentscheidung durch „sudden death“ oder Strafwurfwerfen, erhält der Gewinner 2 Punkte und der Verlierer 1 Punkt.

Die Mannschaft mit den meisten Punkten ist Turniersieger.

4.4.4 Mannschaften mit derselben Punktzahl

Haben Mannschaften gleiche Punktzahl, wird folgende Regelung angewandt:

4.4.4.a Zwei Mannschaften mit derselben Punktzahl

1. Punkte in der Direktbegegnung dieser Teams
 2. Tordifferenz in der Direktbegegnung dieser Teams
 3. Anzahl erzielter Tore (Plustore) in der Direktbegegnung dieser Teams
4. Ist dadurch keine Entscheidung möglich, dann ist die Tordifferenz aller Spiele in der Gruppe entscheidend.
5. Ist die Tordifferenz aller Spiele gleich, dann ist die Mannschaft mit den meisten Plustoren in der Gruppe der Gewinner.
6. Wenn auch die Anzahl der Plustore gleich ist, soll – falls notwendig – ein neues Spiel unter Beachtung der Regel 4.3.5 ausgetragen werden.

4.4.4.b Drei oder mehr Mannschaften mit derselben Punktzahl

Aus den Begegnungen dieser Mannschaften wird eine gesonderte Tabelle erstellt (siehe Anhang 6). Dabei wird folgende Wertung angewandt:

1. Punkte dieser gesonderten Tabelle
2. Tordifferenz dieser gesonderten Tabelle
3. Anzahl erzielter Tore (Plustore) dieser gesonderten Tabelle
4. Tordifferenz aller Gruppenspiele
5. Anzahl erzielter Tore (Plustore) aller Gruppenspiele
6. Falls dann nur zwei Mannschaften mit der gleichen Anzahl Plustore aus allen Gruppenspielen übrig bleiben, erfolgt die Wertung dieser beiden Mannschaften nach 4.4.4.a
7. Falls mehr als zwei Mannschaften die gleiche Anzahl Plustore aus allen Spielbegegnungen haben und eine Entscheidung notwendig ist, müssen neue Spiele unter Beachtung der Regel 4.3.5 ausgetragen werden.

4.5 Stopping Play

4.5.1 Stopping of play

The play is interrupted for:

- A goal
- A penalty, a free throw or a warning
- End of a period or of a penalty throw
- Any situation where a referee consider it necessary

The play is considered interrupted at the first sound.

4.5.2 Match clock

The match clock is stopped during play interruptions.

4.5.3 Audible signals for stop of play

A game is stopped by:

4.5.3.a Two long continuous sounds when a goal is scored.

4.5.3.b Repeated short signals for all other reasons for stopping play.

4.5 Spielunterbrechung

4.5.1 Spielunterbrechung

Das Spiel wird Unterbrochen bei:

- Erzielen eines Tor
- Strafe, Freiwurf, Verwarnung
- Ende einer Halbzeit oder eines Strafwurfs
- jegliche Situation, wenn es ein Schiedsrichter für notwendig hält.

Das Spiel gilt beim ersten Ton als unterbrochen.

4.5.2 Zeitanzeige

Bei allen Spielunterbrechungen wird die Uhr angehalten.

4.5.3 Hörbare Signale für einen Spielstopp

Das Spiel wird unterbrochen durch:

4.5.3.a Zwei lange, ununterbrochene Töne, wenn ein Tor erzielt wird

4.5.3.b Wiederholte, kurze Töne bei allen anderen Gründen für eine Spielunterbrechung

5 Foul Play

5.1 Foul Play

For the rules 5.1.7 -5.1.12 it is up to the referee to decide the harshness of the infringement and thereby also of the penalty, whether to give a time-penalty, a warning or only a free throw. The referee should among other things take into consideration the actual/potential danger, how purposeful/provocative the rule infringement was, repetition, and how much the offender could have gained from the rule infringement if gone unnoticed. If a player can gain a lot, for example to make or prevent a goal, he/she should also risk a lot, i.e. a time-penalty.

Since the referees cannot possibly see all rule infringements, the penalties should be proportionally harsher than the potential damage/gain, this in order to encourage fair play.

Experience has shown that warnings do not necessarily encourage the desired change in behaviour, while time-penalties do. The referee should make a judgement on whether or not the team misuses the opportunity given with the warning. (6.1.1) If change in behaviour comes too slowly, direct penalties should be given. Equally, if a team breaks many different rules, warnings will only slow down the game, and the use of direct time-penalties is advised, particularly in games not using effective time.

It is not feasible to describe all possible rule infringements in these rules. Examples are given to set a standard and to trigger the referees' imagination. For the examples given, it should be understood that the rules are typically applicable in, but not limited to, the situations described.

The following is considered illegal behaviour:

5.1.1 Unsporting or provocative behaviour

To behave in any way unsporting or provocative.

The referee should be aware of borderline cases that might qualify for use of expulsion. (6.6.1)

This is especially applicable in, but not limited to, the following situations:

- To act in a manner that signals contempt to the rules, the officials or any other player or person
 - Foul language
 - Taking the ball out of the goal before a scoring signal is made
 - During a "swim-by", to knock the ball out of the hand of an opponent awarded a free throw
 - To bring opponents equipment into your own exchange area, or "hiding" it in the gutter, behind starting blocks, etc. Opponents equipment shall be left where it is, delivered directly to the opponents exchange area or given to a referee if considered dangerous
-
- Splashing water in the face of an opponent (during discussions, etc.)
 - Throw a ball over the surface in any time of the match
 - Hide a ball during start of the game or game break. (4.1.2.c and 5.1.11.a)

5 Foulspiel

5.1 Foulspiel

Bei den Regeln 5.1.7. bis 5.1.12 ist es den Schiedsrichter überlassen, den Schweregrad des Regelverstosses und damit das Strafmass zu entscheiden, ob eine Zeitstrafe, eine Verwarnung oder nur ein Freiwurf zu geben ist. Die Schiedsrichter sollen u.a. die tatsächlichen oder möglichen Gefahren, wie absichtlich / provozierend oder ob die Regelverletzung wiederholt war, in Betracht ziehen. Auch welche Vorteile der Angreifer aus der Regelverletzung ziehen könnte, wenn diese unerkannt geblieben wäre. Wenn ein Spieler einen grossen Vorteil aus der Situation ziehen kann, z.B. ein Tor zu machen oder es zu verhindern, dann sollte er/sie auch ein entsprechendes Risiko d.h. eine Zeitstrafe eingehen.

Da die Schiedsrichter aber möglicherweise nicht alle Regelverletzungen sehen können, sollten die Strafen verhältnismässig härter sein als die möglichen Spielstörungen oder der mögliche Spielgewinn. Diese Handlungsweise sollte zum Fairplay ermutigen.

Erfahrungen haben gezeigt, dass Verwarnungen nicht notwendigerweise zur erwünschten Verhaltensänderung beitragen, Zeitstrafen aber tun dies. Die Schiedsrichter sollten beurteilen können, ob die Teams die Gelegenheit zur Verhaltensänderung nicht missbrauchen, die durch Verwarnungen gegeben sind (siehe Regel 6.1.1.). Wenn gewünschte Verhaltensänderungen zu langsam einsetzen, sollten direkte Strafe verhängt werden. Wenn durch ein Team mehrere verschiedene Regeln gebrochen werden, dann würden Verwarnungen nur eine Spielverzögerung bedeuten. Hier sind die Anwendungen von Zeitstrafen angeraten, dies besonders in Spielen ohne effektive Spielzeit.

Es ist nicht möglich alle möglichen Regelverstösse innerhalb dieser Regeln zu beschreiben. Die gegebenen Beispiele sollten so verstanden werden, dass hier die Regeln typischerweise anwendbar sind, aber nicht beschränkt sind auf die beschriebenen Situationen.

Das Folgende wird als regelwidriges Verhalten betrachtet:

5.1.1 Unsportliches oder provozierendes Verhalten

Sich in einer unsportlichen oder provozierenden Art und Weise zu benehmen.

Die Schiedsrichter sollen sich der Grenzfälle bewusst sein, die eine Hinausstellung rechtfertigen (siehe Regel 6.6.1).

Dies ist besonders anwendbar bei, aber nicht beschränkt auf die folgenden Situationen:

- sich in einer Weise zu verhalten, die eine Missachtung gegenüber den Regeln, den Offiziellen oder einem anderen Spieler oder einer anderen Person anzeigt.
- unzüchtige/schmutzige Aussprache.
- den Ball aus dem Tor herauszunehmen, bevor das Torsignal gegeben wurde.
- während des Vorbeischwimmens den Ball aus der Hand des Gegners zu schlagen, der einen Freiwurf erhalten hat.
- Ausrüstungsgegenstände des Gegners in den eigenen Wechselbereich zu bringen oder hinter den Startblöcken zu verstecken etc. (die Ausrüstung des Gegners hat da zu bleiben wo sie ist) oder sie in den Wechselbereich des Gegners zu bringen oder sie dem Schiedsrichter zu geben für den Fall, dass sie als gefährlich betrachtet wird.

- Wasser in das Gesicht eines Gegner zu spritzen (während Diskussionen etc).
- den Ball während des Spiels über die Wasseroberfläche zu werfen.
- den Ball während des Spielbeginns oder einer Spielunterbrechung zu verstecken (siehe Regel 4.1.2.c und 5.1.11.a).

5.1.2 **Unnecessary hard or violent play**

To kick or to hit any player, or to play unnecessarily violently. To press onto the opponent's head, or to twist the head. Furthermore, it is forbidden to use too much force to the head, or to grasp around the head. It is forbidden to touch an opponent's head above the surface.

This is especially applicable in, but not limited to, the following situations:

- The defenders, typically backs, trying to repel an attacker by kicking him/her with the heel of the feet/fins. The player shall be given a time penalty also if the kick misses. However, the defender may defend by placing the foot softly onto the chest of the attacker in order to keep him/her at a distance. If in doubt whether it is a soft touch or a kick, the referee should make the penalty call
- When the ball is blocked in a group, a player might try to free him/herself by wiggling. Wiggling with elbows/arms away from the body, or fast moving of knees/heels, etc. may harm anyone around, and this person should be given a time-penalty, preferably before anyone is hurt. However, wiggling with elbows held alongside the body, and movements only causing "soft hits" on persons around should be allowed
- When a player holding the ball has been caught around the legs by an opponent, the player may not kick uncritically to get free. Referees shall stop dangerous behaviour before anyone is hurt
- To touch the head of any player above the surface, most commonly seen during blockings in the surface or during "discussions"
- For an attacker with the ball to give a sudden jerk only to the side of the head of a goal defender
- For a player to press against the face/chin of an opponent, causing the head to be moved backwards or upwards.
The referee should be aware of borderline cases that might qualify the player to be expelled. (6.6.1)

5.1.3 **Excess of players in the water**

For one team to have more than six players simultaneously in the water (and penalty bench area) during the game.

For one team to have more than six players simultaneously in the water (and penalty bench area) during the game. The deck referee or his/her assistant check that the correct number of exchange players are in the exchange area at any one time during the game. If one or more exchange players are missing from the exchange area and he/she has not given official notice of departure to the deck referee, this will indicate that there are too many players in the water and should be punished as per rule 6.3.

Use of delayed call, rule 6.5.2, may be observed.

5.1.4 **Incorrect entering and exiting of the water**

5.1.4.a To enter the water anywhere else than via the entrance lane during the game, or to enter the water in any potentially dangerous manner during the match.

5.1.4.b To leave the playing area anywhere else than by crossing the exit line.

5.1.2 **Unnötiges hartes oder gewalttätiges Spiel**

Einen Spieler zu treten oder zu schlagen oder unnötig gewaltsam bzw. gewalttätig zu spielen. Den Kopf eines Gegners nieder zu drücken oder den Kopf zu verdrehen oder um den Kopf herum zu greifen. Es ist verboten, den Kopf eines Gegners über der Wasseroberfläche zu berühren.

Dies ist besonders anwendbar bei, aber nicht beschränkt auf die folgenden Situationen:

- Der Verteidiger versucht den Angreifer auf Abstand zu halten durch Treten mit der Ferse des Fusses/ der Flosse. Gegen diesen Spieler soll eine Zeitstrafe verhängt werden auch dann, wenn der Tritt daneben geht. Der Verteidiger darf aber sehr wohl seinen Fuss weich gegen die Brust eines Angreifers drücken um ihn/sie auf Abstand zu halten. Im Zweifel, ob es sich um eine weiche Berührung oder einen Tritt handelt, sollte eine Strafe verhängt werden.
- Wenn der Ball in einer Gruppe von Spielern blockiert ist, wird der im Ballbesitz befindliche Spieler möglicherweise versuchen, sich zu befreien durch schnelles Hin- und Herdrehen. Erfolgt dieses schnelle Hin und Herdrehen durch ausgefahrene Arme oder Ellbogen oder durch schnelles Bewegen der Knie oder der Fersen etc. so kann diese Aktion die umgebende Spielerinnen/Spieler verletzen. Diese Person soll eine Zeitstrafe erhalten, vorzugsweise bevor irgendjemand verletzt wurde. Aber diese Art des Herausdrehens mit angelegtem Ellbogen am Körper und mit Bewegungen, die nur sanfte Schläge mit sich bringen, gegenüber Personen um den Ballführenden herum, sollten erlaubt sein.
- Wenn die ballführende Person um die Beine herum festgehalten wird durch einen Gegner, so kann dieser nicht los kommen ohne kritische Stösse. Die Schiedsrichter sollen diese gefährlichen Aktionen unterbrechen, bevor jemand verletzt wird.
- Den Kopf eines Spielers/Spielerin über der Wasseroberfläche zu berühren, dies wird häufig beobachtet, wenn der Ball blockiert wird oder während so genannter „Diskussionen“.
- Ein im Ballbesitz befindlicher Angreifer, der einen plötzlichen Stoss oder Ruck auf die Seite des Kopfes des Torverteidigers macht oder gibt.
- Ein Spieler, der auf das Gesicht/ Kinn eines Gegners drückt und damit bewirkt, dass der Kopf sich entweder rückwärts oder aufwärts bewegen muss.
Die Schiedsrichter sollen sich der Grenzfälle hierzu bewusst sein, die durchaus auch geeignet sein können, den Spieler hinaus zu stellen. (s. Regel 3.1.6.a)

5.1.3 **Zu viele Spieler im Wasser**

Dies gilt für ein Team, das während des Spiels mehr als 6 Spieler gleichzeitig im Wasser hat (siehe Regel 1.1.3).

Der Spielleiter oder einer seiner Assistenten prüft die richtige Anzahl der Spieler im Wechselbereich zu jeder Zeit während des Spiels. Wenn ein oder mehrere Spieler sich aus dem Wechselbereich entfernt haben, und die Abwesenheit nicht offiziell dem Spielleiter gemeldet worden ist, so zeigt dies an, dass zu viele Spieler im Wasser sind und sollte deshalb bestraft werden gemäss Regel 6.3. Die Anwendung der verzögerten Unterbrechung gemäss Regel 6.5.2 ist zu beachten.

5.1.4 **Unkorrektes Hinein-und Herausgehen aus dem Wasser**

5.1.4.a Während des Spiels irgendwo anders, als im Bereich der Einwechselgasse in das Wasser zu gehen (siehe Regel 1.1.3) oder während des Spiels in das Wasser zu gehen in einer möglicherweise gefährlichen Art und Weise (siehe Regel 4.2.1.d).

5.1.4.b Verlassen des Spielfeldes ausserhalb des Auswechselbereiches (Regel 4.2.1.b, 4.2.1.e und 1.2.6).

5.1.5 **Incorrect use of players**

For a team to use an illegal player, i.e. any player other than the 12 players with corresponding caps listed in the protocol. The illegally used player must leave the playing area, and the team is given a time-penalty, during which the team may correct the list/person/cap etc.

The deck referee may allow the player given the time-penalty to leave the area in order to facilitate collecting correct caps, etc.

If a player that is not listed among the 12 players (not including reserves) in the match protocol, scores, the goal is annulled.

5.1.6 **Removal of an opponent away from the goal**

When neither player is in possession of the ball, for a player to pull or to push an opponent away from the goal, at any time during a game.

The referee shall be aware that infringements of this rule often happen when the ball is in a different place, and also before the play has been started at a free throw.

As a team can gain very much by breaking this rule (a goal scored or prevented) the player should normally be given a direct time-penalty.

This is especially applicable in, but not limited to, the following situations;

- All open fights on the goal when none involved has the ball, the person that started moving the other player is the offender
- When an attacker has achieved a good position at the goal, awaiting his/her team-mates to come with the ball. A defender swim between the attacker and the goal and thereby wedges the attacker away from the goal
- When a goal defender is in position, an attacker slowly squeezes an arm between the goal defender and the goal (or poolside), slowly pushing the goal defender away from the goal.
- An attacker not in possession of the ball who has occupied the opponent's goal may not move an opponent lying directly above/upon him/her. If neither receives the ball, the attacker must, when he/she moves away, do so without moving the opponent in any direction.
- An player not in possession of the ball positioning him/herself underneath an opponent may not, accidentally or intentionally, cause the opponent to be moved when he/she leaves the position. This is typically seen when an attacker swims upwards, hooking a shoulder, hip, thigh, hand, etc. under a goal defender, pulling the goal defender a shorter or longer distance away from the goal. The goal defender should not be shifted at all by the attackers movements.

5.1.7 **Not to return to starting position after a goal is scored**

To continue to play after a goal or penalty throw, without first having returned to the start position as described in rule 4.1.2.

5.1.5 **Nicht korrekter Einsatz von Spielern**

Ein Team, das einen illegalen Spieler einsetzt, d.h. irgendeinen Spieler, der nicht Teil der 12 Spieler mit den entsprechenden Kappen ist, die im Protokoll aufgeführt sind. Dieser illegale Spieler muss den Spielbereich verlassen, und die Mannschaft erhält eine Zeitstrafe, innerhalb derer die Mannschaft Gelegenheit hat, die Spielerliste/Personen/Kappen etc. zu korrigieren.

Der Spielleiter darf dem Spieler, der eine Zeitstrafe erhalten hat erlauben, die Strafbank zu verlassen, um z.B. die korrekte Kappe aufzusetzen etc.

Wirft ein Spieler, der nicht in der Liste der 12 Spieler genannt ist – diese schliessen nicht die Reservespieler ein – ein Tor, so wird dieses Tor annulliert.

5.1.6 **Entfernen eines gegnerischen Spielers vom Tor**

Wenn ein Spieler, der nicht im Ballbesitz ist, während des Spiels einen anderen Spieler vom Tor drückt oder zieht.

Die Schiedsrichter sollen sich bewusst sein, dass Verstösse gegen diese Regel oft dort begangen werden, wo sich der Ball nicht befindet. Dies geschieht auch bevor ein Freiwurf gestartet wird.

Da sich eine Mannschaft durch die Verletzung dieser Regel grosse Vorteile verschaffen kann (hierdurch ein Tor erzielt bzw. verhindert werden kann), sollte normalerweise gegen diesen Spieler eine Zeitstrafe verhängt werden.

Dies ist besonders anwendbar bei, aber nicht beschränkt auf die folgenden Situationen:

- Alle offenen Kämpfe am Tor, wenn keiner der Beteiligten den Ball hat. Der Spieler der angefangen hat den anderen Spieler zu bewegen ist der Angreifer.
- Wenn ein Angreifer eine gute Position am Tor erreicht hat und auf den Ball führenden Mitspieler/-spielerin wartet. Wenn sich dabei ein Verteidiger zwischen den Angreifer und das Tor drängt und so den Angreifer vom Tor wegbewegt.
- Wenn sich ein Torverteidiger in Position befindet und der Angreifer langsam einen Arm zwischen Tor und Beckenwand und den Verteidiger drückt und dadurch den Verteidiger langsam vom Tor wegdrückt.
- Ein Angreifer, der nicht im Ballbesitz ist und der das gegnerische Tor besetzt hat, darf einen über ihm liegenden Gegner nicht wegbewegen. Wenn keiner der beiden den Ball hält, darf der Angreifer, der sich vom Tor entfernt, dabei den Gegner nicht in irgendeine Richtung wegbewegen.
- Ein Spieler, der nicht im Ballbesitz ist und sich unter einem Gegner befindet, darf weder absichtlich noch unabsichtlich verursachen, dass der Gegner wegbewegt wird, wenn er/sie die Position verlässt. Dies kann typischerweise beobachtet werden, wenn ein Angreifer sich aufwärts bewegt, indem er/sie Schulter, Hüfte, Schenkel oder Hand unter den Verteidiger bringt und so den Verteidiger über kurz oder lang vom Tor wegbewegt. Der Torverteidiger darf durch die Bewegungen des Angreifers in keiner Weise wegbewegt werden.

5.1.7 **Nicht zurückkehren zur Startposition nach einem Tor**

Nach einem Tor oder Strafwurf das Spiel fortzusetzen, ohne vorher in Startposition zurückgegangen zu sein (siehe Regel 4.1.2).

5.1.8 **Illegal use of the goal (and poolside)**

For a player, with any part of the body, to grab, pull or wedge onto the goal, or to squeeze between the poolside and the goal, in order to benefit from this in any way. The geographical position of the ball or which team is in possession of the ball, is irrelevant in this case.

A player may not push onto the inside of the goal. For example, he/she may not use the goal as a fixed point and an arm/leg as a lever in order to take a ball that is partly into the goal, out of the goal, nor may he/she cover the goal with even slightly bent elbows going into the goal.

It is allowed to push onto the outside of the goal, to swim onto it or to kick or push off from it.

It is allowed (not using the side of the pool) to swim a team-mate onto the goal. It is also allowed (not using the side of the pool), to swim an opponent onto the goal if either player holds the ball. No part of the body must come inside the goal because of this, if so, the player who pushes is considered to break this rule.

However, it is not foul play if a player has part of his/her body involuntarily pressed down by an opponent into the goal; e.g., shoulder, elbow, knee, etc.

As a team can gain very much by breaking this rule (a goal scored or prevented) the player should normally be given a direct time-penalty.

This is especially applicable in, but not limited to, the following situations;

- An attacker, without the ball, pulling him/herself in position on the goal that he/she otherwise would not have been able to reach or that it would have taken more time to swim into
- An attacker, without the ball, pulling him/herself in position on the goal before the defender
- A defender pulling him/herself in position just before the attacker arrives, where he/she might otherwise not have reached
- A goal defender squeezing him/herself between the pool wall and the inside or top of the goal. This can often be spotted from a white stripe of skin, where the brim of the goal presses against for example the outside/back of the shoulder, pressing the blood away
- A goal defender grabbing the brim or a bar of the goal to avoid being pushed off, or just to rest
- A player who is "waiting his/her turn" is holding onto the goal in order not to be pushed away in the turmoil
- A defender using the brim or a bar of the goal as a "fixed point", to hold away an attacker
- A player hooking his/her arm/leg between the poolside and the goal underneath the brim of the goal
- A player hooking an upper arm, the thigh or the calf of the leg under the brim of the goal, in order to not float up or not to be removed by an attacker with the ball
- An attacker hooking onto the goal for example using a thigh, to use this as a "fixed point" to pull him/herself back to the goal when scoring.

5.1.8

Unerlaubte Nutzung des Tores und der Beckenwand

Ein Spieler darf sich mit keinem Körperteil an das Tor heranziehen oder sich im Tor verkeilen oder sich zwischen Tor und Beckenwand drücken, um sich hierdurch einen Vorteil zu verschaffen. Der Rücken des Torverteidigers darf unter die Toroberkante gedrückt werden, sofern der Torverteidiger sich sonst in einer regelkonformen Position befindet. Hierbei ist weder die geografische Lage des Balles von Bedeutung noch welche Mannschaft sich im Ballbesitz befindet.

Ein Spieler darf sich nicht in das Tor drücken. Zum Beispiel darf er/sie weder das Tor als Fixpunkt benutzen und Arm/Bein als Hebel um z.B. den Ball der teilweise im Tor ist wieder herauszuholen, noch darf er/sie das Tor mit angewinkelten Ellbogen abdecken, die in das Tor hineinragen.

Es ist erlaubt, gegen die Aussenseite des Tores zu drücken, gegen das Tor zu schwimmen, zu treten oder sich vom Tor abzustossen.

Es ist erlaubt (ohne zu Zuhilfenahme einer Beckenwand), einen Mannschaftskameraden an das Tor heran zuschieben bzw. zu drücken. Ebenfalls ist es erlaubt (ohne Zuhilfenahme einer Beckenwand), einen Gegner gegen das Tor zu drücken, wenn einer der beiden im Ballbesitz ist. Dabei darf aber kein Körperteil in das Tor kommen, falls doch, wird der drückende Spieler als derjenige gesehen der die Regelwidrigkeit begeht.

Es ist aber kein Foulspiel, wenn durch einen Gegner einem Spieler/einer Spielerin ein Körperteil (z.B. Schulter, Ellbogen, Knie) unabsichtlich in das Tor gedrückt wird.

Da sich eine Mannschaft durch die Verletzung dieser Regel grosse Vorteile verschaffen kann (ein Tor kann erzielt oder verhindert werden), sollte normalerweise gegen den verursachenden Spieler/Spielerin eine Zeitstrafe gegeben werden.

Dies ist besonders anwendbar bei, aber nicht beschränkt auf die folgenden Situationen:

- Wenn ein Angreifer ohne Ball sich unter Zuhilfenahme des Tores in eine Position zieht, die er/sie normalerweise sonst nicht hätte einnehmen können oder, wenn das Erreichen dieser Lage normal schwimmend mehr Zeit in Anspruch genommen hätte.
- Wenn sich ein Angreifer ohne Ballbesitz, mit Hilfe des Tores vor einem Verteidiger auf das Tor in Position zieht.
- Wenn ein Verteidiger/eine Verteidigerin sich mit Hilfe des Tores in Position zieht, die er/sie sonst nicht erreicht hätte, bevor der Angreifer da ist.
- Wenn ein Torverteidiger/Torverteidigerin sich zwischen Beckenwand und die Torinnen- oder Oberseite quetscht. Dies kann meistens erkannt werden durch helle Hautstreifen z.B. an der Schulter, die durch den Druck des Torrandes auf die betreffende Hautstelle z.B. Schulter entstehen, wobei die Blutzufuhr an dieser Stelle unterbunden wird.
- Ein Verteidiger/Verteidigerin, der den Torrand oder einen Stab des Tores ergreift, um zu vermeiden, dass er weggedrückt wird oder auch nur, um sich auszuruhen.
- Ein Spieler/Spielerin, der sich in Erwartung des Einsatzes am Torrand festhält, um nicht weggedrückt zu werden.
- Ein Verteidiger/Verteidigerin, der den Torrand oder einen Stab des Tores als „Festpunkt“ benutzt, um einen Angreifer auf Abstand zu halten.
- Wenn ein Spieler/Spielerin einen Arm bzw. ein Bein zwischen die Beckenwand und das Tor unterhalb des Torrandes klemmt.
- Wenn ein Spieler/Spielerin den Arm, den Schenkel oder die Wade unter den Torrand einhakt, um den Auftrieb zu verhindern oder um nicht durch einen ballführenden Angreifer weggeschoben zu werden.
- Wenn ein Angreifer sich mit z.B. dem Schenkel am Tor einhakt und dies als „Festpunkt“ benutzt, um sich beim Torwerfen an das Tor heranzuziehen.

5.1.9 **To attack an opponent's equipment**

To attack any of the opponent's equipment, i.e. mask, snorkel, fins, swimsuit or cap.

As soon as a player grasps the mask/cover the glass of an opponents mask, a free throw may be given, regardless of whether the move was intentional or not. If the referee interprets that the player was trying or succeeding in disarranging the mask, a time-penalty should be awarded. A grasp around the head of an opponent, or when swimming over, must not cause the equipment to be disarranged.

It is also forbidden to push or throw the ball against the mask of an opponent on purpose.

It is forbidden to hold onto, or deliberately to touch, the mask or snorkel of an opponent.

It is forbidden to grab/hold the fins of an opponent. It is allowed to push the fins, for example using the side of an arm, if either is in possession of the ball.

It is forbidden to pull or hold onto the opponent's swim-suit or cap. Nor is it allowed to hold on to an opponent using a grip where only fabric is held, or when some fingers grabs/entangles the cap string or swim-suit, etc.

It is allowed to touch the fabric of the swim-suit/cap using grips that would be allowed if the suit/cap had not been there.

5.1.10 **Strangulation**

To use a strangling hold on the neck. It is of no importance which part of the offender's body or equipment that causes the strangulation, or if a third person's limbs, etc. is causing the strangulation. As this can cause serious injury, when in doubt, the referees shall make the call.

5.1.11 **Incorrect ball handling**

5.1.11.a For a player at any time during stoppage of the play, to keep, to take possession of, or to hide the ball, when it is the other team that should have the ball (free throw, team ball, penalty throw, after a goal is scored). The ball must be dropped to the bottom of the pool.

5.1.11.b To keep possession of the ball after a referee ball is signalled. The ball should either be dropped to the bottom of the pool or given to the deck referee.

5.1.12 **Incorrect general behaviour**

For any player in the water or the exchange area, or for any non-player in the exchange area, to break any of the rules in this rulebook.

The team may be penalized with a time-penalty also in the case where non-players in their exchange area commit a rule-infringement. (2.2.4.c)

As these chapters cover descriptive rules and most do not state any penalty, the referee must evaluate the situation for seriousness, repetition, possible gain, contempt/spite, game fluency interference, etc., and award appropriate penalty according to rule 6.1, 6.2 or 6.3. If a team continues to break the rules it is advised that the referees award a time-penalty every time, as this is proven to be the most efficient way for the teams to change behaviour.

5.1.9

Angreifen der gegnerischen Ausrüstung

Das Angreifen der gegnerischen Ausrüstung d.h. Maske, Schnorchel, Flossen, Badeanzug oder Badehose oder Kappe.

Sobald ein Spieler/Spielerin absichtlich oder unabsichtlich nach dem Rand der Maske greift oder das Sichtglas einer gegnerischen Maske abdeckt, kann ein Freiwurf gegeben werden unabhängig davon, ob es mit Absicht passiert oder nicht. Falls der Schiedsrichter es so auslegt, dass der Spieler versucht oder erfolgreich die Maske verrutscht, sollte eine Zeitstrafe gegeben werden. Das Ergreifen bzw. Umfassen des Kopfes eines Gegners oder das Überschwimmen des Gegners darf nicht das Verrutschen der Ausrüstung zur Folge haben.

Es ist auch verboten, den Ball absichtlich gegen die Maske eines Gegners zu drücken oder zu werfen.

Es ist verboten, sich absichtlich an der Maske oder dem Schnorchel festzuhalten oder diese absichtlich zu berühren.

Es ist verboten, die Flossen eines Gegners zu ergreifen oder festzuhalten. Es ist aber erlaubt, z.B. die Flossen des Gegners mit der Seite des Arms wegzudrücken, wenn einer der beiden im Ballbesitz ist.

Es ist verboten, an der Badeausrüstung oder der Kappe des Gegners zu ziehen. Es ist auch nicht erlaubt, einen Gegner an der Badeausrüstung (Badeanzug/-hose) fest zu halten oder an den Bändern des Anzuges oder der Kappe zu ziehen usw.

Es ist erlaubt, die Badebekleidung oder Kappe zu berühren durch eine Art des Angreifens, die auch erlaubt wäre, ohne Berücksichtigung von Badekleidern bzw. Kappen.

5.1.10

Würgen

Das Anwenden eines Würgegriffes um den Hals. Hierbei ist es ohne Bedeutung, durch welchen Körperteil oder durch welchen Ausrüstungsgegenstand des Angreifers das Würgen hervorgerufen wird, oder auch, ob das Würgen hervorgerufen wird durch Gliedmassen einer 3. Person. Da dies ernsthafte Verletzungen hervorrufen kann, sollte der Schiedsrichter im Zweifelsfall das Spiel unterbrechen.

5.1.11

Unkorrekte Ballbehandlung

5.1.11.a

Wenn eine Spieler/Spielerin während einer Spielunterbrechung den Ball hält, den Ball an sich nimmt oder den Ball verbirgt, obwohl das gegnerische Team den Ball bekommen sollte (Freiwurf, Mannschaftsball, Strafwurf nach einem Tor).

Der Ball muss fallengelassen werden.

5.1.11.b

Nach dem Signal für einen Freiwurf darf der Ball nicht gehalten werden. Der Ball muss entweder fallen gelassen oder dem Spielleiter gegeben werden.

5.1.12

Allgemeines, inkorrekt Benehmen

Betroffen hiervon sind alle Spieler im Wasser und im Auswechsellbereich und auch alle nicht eingesetzten Spieler im Wechselbereich, die die Regeln, die in diesem Regelwerk beschrieben sind, verletzen.

Bei einer Verletzung der Regel 2.2.4.c kann ein Team mit einer Zeitstrafe belegt werden. Dies gilt auch für Nichtspieler im Wechselbereich.

Da diese Kapitel Regeln beschreiben, bei denen meistens keine Strafen festgelegt sind, muss der Schiedsrichter den Ernst, die Wiederholung, den möglichen Gewinn, das verächtliche Benehmen / Boshaftigkeit, den Einfluss auf den Spielfluss usw. beurteilen und eine angemessene Strafe gemäss Regel 6.1., 6.2. oder 6.3 verhängen.

Wenn eine Mannschaft fortgesetzt die Regeln bricht wird empfohlen, dass der Schiedsrichter bei jedem Mal eine Zeitstrafe verhängt, da sich diese Vorgehensweise als die wirksamste herausgestellt hat, damit die Mannschaften ihr Verhalten ändern.

5.1.13 **Holding**

To hold, pull, push, etc. an opponent when neither the player nor the opponent is in the possession of the ball. To hold, pull, push, etc. is illegal regardless of which part of the body that is used.

This ban is important in order to maintain a fluid and high quality game. The referees shall, therefore give warning and thereafter time-penalties if the behaviour persists.

This is especially applicable in, but not limited to, the following situations;

- A player who has just passed on the ball and is still being held
- A player in the surface is held when he/she wants to position him/herself in the teams play
- A player, wanting to position him/herself around the goal, is held and prevented from doing so
- Two players competing to reach a ball and one player pulls/pushes the other before either has the ball
- A player holding an opponent in order to help a team-mate to reach a free ball
- A player actively "swimming away" an opponent
The referee may give warnings according to rule 6.1 and thereafter time-penalties.

5.1.14 **Free throw interference;**

5.1.14.a The opponents must be outside the free throw clearance zone (1.2.8), keep a distance of a minimum of 2 meters from the free throw executor, in order to be allowed to participate in the play. (6.2.5)

5.1.14.b If a player is in the free throw clearance zone before the free throw pass is made, he/she must not interfere with the free throw or participate in the play until he/she is outside the free throw clearance zone. He /she must go outside of the free throw clearance zone before participating, also after the play has started and the free throw pass has been performed

Failure to conform to rule this rule should the first time be accompanied with a warning, and thereafter time-penalties should be given every time it is repeated.

5.1.15 **Hiding the ball at start**

Not to hold the ball visible until 2 meters distance of an opponent after start of the game, whenever the game is started according to rule 4.1.2.c.

5.1.16 **To lead the ball outside of the playing area**

The ball is considered outside of the playing area when the whole ball is above the surface of the water or outside the playing area sideline(s).

The player who is actively preventing the ball from dropping to the bottom of the pool is said to hold the ball.

The player that holds the ball when it is taken out of the playing area is regarded as the rule-offending player. It is of no importance if the ball touches the torso, head, etc. of another player as long as that player cannot be considered to actually hold the ball.

If an opponent is lifting/pushing the arm/hand that holds the ball or is pushing the player, the person that holds the ball is still regarded as the rule-offending player.

If no player is holding the ball, the free throw goes against the player who last touched the ball.

If players from both teams hold the ball using the arms/hands/legs/etc., there should be a referee ball.

5.1.13 **Halten**

Einen Gegner halten, ziehen, drücken etc., wenn weder der Spieler/Spielerin noch der Gegner im Ballbesitz ist. Halten, ziehen, drücken etc. ist nicht erlaubt, egal welcher Körperteil dafür eingesetzt wird.

Dieses Verbot ist bedeutungsvoll um einen flüssigen und qualitativ hochwertigen Spielablauf zu erhalten.

Die Schiedsrichter sollen deshalb zuerst Verwarnungen und danach Zeitstrafen geben, wenn das Verhalten weiterhin besteht.

Dies ist besonders anwendbar bei, aber nicht beschränkt auf die folgenden Situationen:

- Wenn ein Spieler, der gerade den Ball abgegeben hat, dennoch festgehalten wird.
 - Wenn ein Spieler/Spielerin an der Oberfläche festgehalten wird, wenn er sich gerade zu seinem/ihrer Team hin in Position schwimmen will.
 - Wenn ein Spieler/Spielerin sich um das Tor herum in Position bringen will und festgehalten wird, damit dies verhindert wird.
 - Wenn zwei Spieler versuchen, den Ball zu erreichen und ein Spieler den anderen zieht oder drückt, bevor einer der beiden den Ball erreicht hat.
 - Wenn ein Spieler einen Gegner festhält, um dadurch zu erreichen, dass ein Mitspieler einen freien Ball erreicht.
 - Wenn ein Spieler/Spielerin einen Gegner durch Schwimmen wegdrückt.
- Der Schiedsrichter sollte in diesen Fällen eine Verwarnung nach Regel 6.1. geben und danach eine Zeitstrafe.

5.1.14 **Behinderungen beim Freiwurf**

5.1.14.a Die Gegner müssen sich ausserhalb der Freiwurfzone befinden (Regel 1.2.8 Einhalten eines Abstandes von mindestens 2 m vom Ausführenden des Freiwurfs), um berechtigt zu sein, am Spiel teilzunehmen (Regel 6.2.5).

5.1.14.b Befindet sich ein Spieler/Spielerin innerhalb der Freiwurfzone bevor der Freiwurf ausgeführt ist, darf er/sie den Freiwurf nicht behindern oder am Spiel teilnehmen, bis er/sie sich ausserhalb der Freiwurfzone befindet. Er/sie müssen die Freiwurfzone verlassen, bevor sie wieder in das Spiel eingreifen dürfen auch dann, wenn das Spiel gestartet wurde und der Freiwurfpass ausgeführt wurde.

Eine Verletzung dieser Regel sollte zunächst eine Verwarnung nach sich ziehen und danach bei einer Wiederholung dieser Regelwidrigkeit jedes Mal eine Zeitstrafe.

5.1.15 **Verbergen des Balles beim Start**

Nach dem Start eines Spieles muss der Ball bis auf 2 m Abstand zu einem Gegner sichtbar geführt werden. Dies betrifft jeden Start des Spieles gemäss Regel 4.1.2.c.

5.1.16 **Den Ball ausserhalb des Spielfeldes führen**

Der Ball wird als ausserhalb des Spielfeldes betrachtet, wenn sich der Ball vollständig über der Wasseroberfläche oder ausserhalb des Spielfeldes befindet.

Der Spieler der aktiv verhindert, dass der Ball zum Grund fällt, hält den Ball.

Der Spieler der den Ball führt bzw. hält, wenn der Ball ausserhalb des Spielfeldes gelangt, wird als derjenige betrachtet, der die Regel verletzt. Es hat keine Bedeutung ob der Ball z. B. einen Teil der Hand usw. eines anderen Spieler berührt, solange dieser Spieler nicht wirklich den Ball hält.

Wenn ein gegnerischer Spieler den Arm oder die Hand die den Ball hält, hebt oder drückt oder den ganzen Spieler drückt, wird dennoch die Person als die regelverletzende betrachtet, die den Ball hält.

Wenn kein Spieler den Ball hält, dann wird ein Freiwurf gegen den Spieler gegeben, der zuletzt den Ball berührt hat.

Wenn Spieler beider Mannschaften den Ball halten, indem sie dazu Hände, Arme, Füsse etc. benutzen, wird in diesem Fall ein Schiedsrichterball gegeben.

5.1.17 **To hold onto any "fixed points" in the pool during play**

During play and when competing for the ball, the players may not make use of any fixed points in the pool, for example ladders, gutters, starting blocks, etc.

This is especially applicable in, but not limited to, the following situations;

- During blockings in the surface, a player holds onto the gutter or pool deck or standing on the pool landing on pool side wall
- At any time during play, a player using the pool landing and for example a starting block to dive into a situation at or directly below the surface

On the other hand, it is legal to use these fixed point at times;

- At start of periods, to hold onto the gutter or pool deck in order to get a good starting position for the start signal
- For the goal defender to kick off from the pool landing to faster get down the goal
- While resting, hanging on to the gutter, pool deck, starting blocks, etc.
- While exiting the water, to make use anything available

5.1.18 **Deliberately delaying the play**

If a team deliberately delays the play of a game the referee may award a warning and thereafter time-penalties. (The player committing the last delay is the player to be given the penalty). If necessary, playing time may be extended (3.1.9).

The referees shall grant the teams reasonable time to swim to their positions, to correct equipment when it has been disarranged by the opponents, etc. Referees are advised to be flexible regarding substitutions when a team has had an injury player, or whenever the situations call for it.

This is especially applicable in, but not limited to, the following situations;

- A team in the lead does not try to play according to the intention of the sport; for example a player is blocking the ball in the foetus position whenever opponents come close
- One team using unnecessary long time in any given situation, practically making it an extra time-out
- In games not using effective time, one team repeatedly using unnecessary long time at free throws, etc.

5.1.17

Festhalten an irgendeinem "festen" Punkt im Becken während des Spiels.

Während des Kampfes um den Ball dürfen die Spieler/Spielerinnen keinen Gebrauch von irgendwelchen „festen“ Punkten innerhalb des Beckenbereiches machen, z.B. von Leitern, Abflussrinnen, Startblöcken etc. (siehe Regel 1.2.1.).

Dies ist besonders anwendbar bei, aber nicht beschränkt auf die folgenden Situationen:

- während der Ball an der Oberfläche blockiert wird, hält sich ein Spieler an der Abflussrinne oder an der Beckenoberfläche fest oder steht auf dem Vorsprung einer Beckenwand im Wasser.
- wenn ein Spieler zu irgendeiner Zeit während des Spiels eine Beckenüberdeckung und z.B. einen Startblock zu Hilfe nimmt, um in das Spielgeschehen direkt an der Oberfläche bzw. unterhalb der Oberfläche einzugreifen bzw. einzutauchen.
Andererseits ist es erlaubt diese Festpunkte jederzeit zu benutzen:
- wenn man sich an einer Abflussrinne oder an der Beckenoberfläche festhält, um beim Start der Spielhälften eine gute Startposition zu bekommen, wenn das Spiel gestartet wird.
- Wenn sich ein Torverteidiger von der Beckenseite abstösst, um schneller zum Tor zu gelangen.
- Während einer Erholungszeit sich an einem Gitter, an der Beckenseite oder an den Startblöcken festzuhalten.
- Unter Zuhilfenahme von irgendwelchen vorhandenen Festpunkten für das Verlassen des Wassers.

5.1.18

Absichtliche Spielverzögerung

Eine Mannschaft die absichtlich das Spiel verzögert, kann vom Schiedsrichter verwarnet werden und danach mit einer Zeitstrafe belegt werden (der Spieler/die Spielerin die zuletzt für die Verzögerung verantwortlich ist, wird mit der Strafe belegt). Sofern dies erforderlich erscheint, wird die Spielzeit verlängert (s. Regel 3.1.8).

Die Schiedsrichter sollen sicherstellen, dass die Mannschaften ausreichend Zeit haben, um zu ihrer Position zurück zu schwimmen, die Ausrüstungsgegenstände, die durch einen Gegner in Unordnung gebracht wurden, wieder in Ordnung zu bringen usw. Die Schiedsrichter sollen in Bezug auf Ersatzspieler flexibel handeln, wenn eine Mannschaft einen verletzten Spieler hat oder wo immer eine Situation dies erfordert.

Dies ist besonders anwendbar bei, aber nicht beschränkt auf die folgenden Situationen:

- Das führende Team versucht nicht in Übereinstimmung mit der Absicht dieses Sports zu spielen, wenn z.B. ein Spieler sich immer dann mit dem Ball einrollt, wenn ein Gegner in die Nähe kommt.
- Wenn sich eine Mannschaft in irgendwelchen Situationen besonders lange Zeit lässt und dadurch sich eine zusätzliche Auszeit verschafft.
- Wenn ein Team bei Spielen, in denen nicht mit effektiver Zeit gespielt wird, sich unnötigerweise lange Zeit für die Ausführung eines Freiwurfes nimmt usw.

5.1.19 **Rule infringement to prevent a goal**

Any rule infringement in front of or on the way to the goal, that prevents a fairly certain goal being scored.

In borderline cases, when the referee is not sure whether it is a "fairly certain chance of goal", he/she may just call a time-penalty.

This is especially applicable in, but not limited to, the following situations;

- A goal defender squeezing him/herself between the pool wall and the inside of the goal, when the attacker is working to remove the goal defender
- A goal defender grabbing the brim or a bar of the goal when the attacker is working to remove him/her
- A defender using the brim or a bar of the goal as a "fixed point", to keep away an attacker in a good scoring position
- A defender removing an attacker that doesn't have the ball, away from the goal, when the attacking team is in a good scoring position
- When one or more players of one team hold the opponent/opponents that want to rush to the goal immediately after a change of ball possession, and thereby preventing the attackers to be in majority.

The referee should be aware that normally only the penalty throw or a time-penalty is given. In case of unsporting or violent behaviour (5.1.1 and 5.1.2), it is recommended to give both a penalty-throw and a time-penalty.

5.1.19

Regelverletzungen zur Verhinderung eines Tores

Jede Art von Regelverletzungen unmittelbar am Tor oder auf dem Wege zum Tor, die ziemlich sicher verhindert, dass ein Tor erzielt wird.

In Grenzfällen, bei denen der Schiedsrichter sich nicht sicher ist, ob eine ziemliche gute Torchance verhindert wurde, kann auch nur eine Zeitstrafe gegeben werden.

Dies ist besonders anwendbar bei, aber nicht beschränkt auf die folgenden Situationen:

- Einen Torverteidiger/Torverteidigerin, der sich unter Zuhilfenahme der Beckenwand in das Tor drückt, wenn der Angreifer versucht, ihn vom Tor zu entfernen.
- Ein Torverteidiger/einen Torverteidigerin, der sich am Torrand oder an einem der Torstäbe festhält, während der Angreifer versucht, ihn vom Tor zu entfernen.
- Ein Torverteidiger, der das Tor als einen „festen Punkt“ benutzt um einen Angreifer von einer guten Torsituation entfernt zu halten.
- Ein Verteidiger, der einen Angreifer ohne Ballbesitz vom Tor entfernt, wenn sich die angreifende Mannschaft in guter Torwurfposition befindet.
- Wenn ein oder mehrere Spieler einer Mannschaft einen (oder mehrere) gegnerische Spieler festhält, der nach einem Ballwechsel zum Tor schwimmen will, um dadurch zu verhindern, dass die Angreifer in Überzahl sind.

Die Schiedsrichter sollen sich bewusst sein, dass hierfür normalerweise nur ein Strafwurf oder eine Zeitstrafe gegeben werden.

Im Falle von unsportlichem oder gewalttätigem Verhalten (Regel 5.1.1. und 5.1.2.) wird empfohlen, sowohl einen Strafwurf als auch eine Zeitstrafe zu geben.

6 Penalties

6.1 Warnings

6.1.1 Reason for warning

A warning is given to a player or team in order to change unwanted behaviour, when other penalties are considered too harsh.

A warning can be given to any player or team for infringement of any of the rules in this rulebook, or for any inappropriate or provocative behaviour.

There are generally two reasons for the referee to give warnings:

6.1.1.a To change unwanted behaviour

6.1.1.b To warn the player that if he/she continues to break rules, he/she will be expelled by rule 6.6.1.

When warnings do not have the desired effect on behaviour, it is advised that direct penalties are used instead. (5.1)

6.1.2 Time for warning

6.1.2.a The referee may stop the play in order to give the warning. The play will start with a free throw against the rule infringing team.

6.1.2.b The referee may give the warning during another stop in the play. The play is then started in the same manner as it would have been started if no warning had been awarded.

6.1.3 Warning notification

The player or team is given the warning verbally and visually. The warning shall be noted in the match protocol. Preferably, both teams should be informed the reason for the warning. Team leaders/captains must be vigilant for summoning from the referees.

6.1.4 A player repeating the behaviour

6.1.4.a If a player repeats the behaviour for which he/she was given a warning, the referee may give the player a time-penalty every time the same rule infringement is repeated for the rest of the match.

6.1.4.b If a player is repeatedly warned for, or causing play interruptions for different rule infringements, the referees should evaluate if the player is showing contempt for the rules, opponents, referees, etc., and consider use time-penalties (5.1.1) or expelling a player by use of rule 6.6.1.

6.1.5 The team repeating the behaviour – Team warning;

6.1.5.a If two players on the same team receive warnings for the same type of infringement, the second warning is considered a team warning. The referee shall give a visual sign (3.1.9).

For the rest of the match, any player of the same team that receives a warning for the same infringement shall be given a time-penalty.

6.1.5.b If a team is repeatedly warned for, or causing play interruptions for different rule infringements, the referees should evaluate if the team is showing contempt for the rules, opponents, referees, etc., and consider use time-penalties (5.1.1).

6 Strafen

6.1 Verwarnungen

6.1.1 Gründe für eine Verwarnung

Eine Verwarnung wird einem Spieler oder Mannschaft gegeben um zu erreichen, dass ungewolltes Verhalten abgestellt wird, wenn andere Strafen zu hart erscheinen.

Eine Verwarnung kann gegen jeden Spieler oder jede Mannschaft auf Grund eines Regelverstosses gegen dieses Regelwerk ausgesprochen werden, oder für unangemessenes oder provozierendes Benehmen.

Generell gibt es zwei Gründe für die Schiedsrichter eine Verwarnungen auszusprechen:

6.1.1.a Ungewolltes Verhalten abzustellen

6.1.1.b Den Spieler zu verwarnen, dass falls er mit den Regelverstössen fortfährt, er eine Hinausstellung nach Regel 6.6.1 riskiert.

Wenn Verwarnungen nicht die gewünschte Auswirkung auf das Verhalten haben, wird geraten, direkte Strafen anzuwenden (siehe Regel 5.1).

6.1.2 Zeit für Verwarnungen

6.1.2.a Der Schiedsrichter darf das Spiel sofort unterbrechen, um eine Verwarnung auszusprechen. Das Spiel wird fortgesetzt mit einem Freiwurf gegen die Mannschaft, die das Foul verursacht hat.

6.1.2.b Der Schiedsrichter darf eine Verwarnung während einer anderen Unterbrechung des Spiels aussprechen. Das Spiel wird fortgesetzt, wie vorgesehen, als ob keine Verwarnung ausgesprochen wurde.

6.1.3 Mitteilung einer Verwarnung

Der Spieler oder das Team sind verbal und visuell zu verwarnen. Die Verwarnung wird im Protokoll eingetragen. Vorzugsweise sollten beide Mannschaften über den Grund der Verwarnung informiert werden. Mannschaftsführer / Mannschaftskapitäne müssen sehr auf die Bemerkungen der Schiedsrichter achten.

6.1.4 Ein Spieler, der sein Verhalten fortsetzt

6.1.4.a Wenn ein Spieler sein Verhalten, für das er verwarnt wurde, fortsetzt, darf der Schiedsrichter für jede Wiederholung während des restlichen Spieles dies mit einer Zeitstrafe ahnden.

6.1.4.b Falls ein Spieler wiederholt verwarnt wurde oder Spielunterbrechungen auf Grund verschiedener Regelverstösse verursacht, sollten die Schiedsrichter prüfen, ob der Spieler eine grobe Missachtung der Regeln, der Gegner, der Schiedsrichter etc. zeigt und Zeitstrafen (siehe Regel 5.1.1) in Betracht ziehen bzw. den Spieler durch Anwendung der Regel 6.6.1 hinausstellen.

6.1.5 Wiederholter Regelverstoss durch eine Mannschaft, Mannschaftsverwarnung

6.1.5.a Falls 2 Spieler derselben Mannschaft für vergleichbare Regelverstösse verwarnt werden, soll die 2. Verwarnung als Mannschaftsverwarnung gelten. Der Schiedsrichter zeigt dies durch ein visuelles Zeichen an (siehe Regel 3.1.9).

Für die restliche Spieldauer wird eine Zeitstrafe für jeden Spieler verhängt der denselben Regelverstoss begeht.

6.1.5.b Wenn eine Mannschaft wiederholt verwarnt wird, für Spielunterbrechungen oder Unterbrechungen wegen verschiedener Regelverstösse, sollten die Schiedsrichter bedenken, ob die Mannschaft eine grobe Missachtung der Regeln, Gegner, Schiedsrichter etc. zeigt und Zeitstrafen in Betracht ziehen (siehe Regel 5.1.1).

6.2 Free Throw

6.2.1 Reason for free throws

A free throw may be awarded by a referee for the infringements of rules 5.1.7 – 5.1.18.

6.2.2 Free throw notification

The referee gives the signal for free throw against the team causing the foul. The free throw is noted in the match protocol.

6.2.3 The offending team's handling of the ball

The team committing the foul must drop the ball to the bottom of the pool. Failure to do this may be interpreted as an attempt to slow down the opposing team's play, and qualify for a direct time-penalty or at a minimum a warning (5.1.11).

6.2.4 Position for the free throw

The free throw shall always be taken by a player at the surface.

6.2.4.a A free throw awarded at the team's own half shall be taken at the halfway line and center line crossing.

6.2.4.b A free throw awarded at the opponents half shall be taken at the place where the incident occurred or moved towards the center line, but not closer than 3 meters to the defenders' exit line.

6.2.5 Execution of free throws

6.2.5.a A player lying in the surface, in the right place, holds the ball; he/she is the free throw executor. If the executor holds the ball at the surface, the referee should interpret this as that the player wants to start the free throw. The referee should start the play as soon as he/she finds it justifiable regarding the referee's other duties. If the executor holds the ball below the surface, the referee should interpret that as that the executor wants more time before the free throw is started. The referee should give reasonable time before starting the play.

6.2.5.b All players of the opposing team must stay outside of the free throw clearance zone (1.2.8) until the free throw pass has been performed. Any opponent within the free throw clearance zone is in an erroneous position, and has disqualified him/herself from participating in the play until he/she again is outside the free throw clearance zone. It is of no importance if the start signal for the free throw has been given and the pass has been made, the player must still move out of the free throw clearance zone before he/she again may participate in the play.

6.2.5.c The executor must pass on the ball within three seconds of the start signal. He/she must not change geographical position in the water until the ball is handed over. The executor must physically let go of the ball before he/she may take it again.

6.2.5.d An opponent that is not keeping the required distance of 2 meters from the executor and is participating in the play before he/she again is outside of the free throw clearance zone, shall be warned and thereafter given a time-penalty every time throughout the match if the interference is repeated. (5.1.14)

6.2.6 Signal for start of free throw

The free throw is given clearance by the deck referee.

6.2.7 Incorrect free throw

If the free throw is not carried out correctly the other team receives the ball.

6.2 Freiwurf

6.2.1 Gründe für Freiwürfe

Ein Freiwurf darf durch den Schiedsrichter bei Regelverstössen gegen die Regeln 5.1.7-5.1.18 verhängt werden.

6.2.2 Mitteilung eines Freiwurfs

Der Schiedsrichter gibt das Signal für einen Freiwurf gegen die Mannschaft, die das Foul verursacht hat. Der Freiwurf wird im Protokoll eingetragen.

6.2.3 Ballbehandlung durch die verursachende Mannschaft

Die Mannschaft, die den Freiwurf verursacht hat, muss den Ball auf den Boden fallen lassen. Wenn dies nicht geschieht, kann dies als Spielverzögerung gesehen werden und mit einer Zeitstrafe oder zumindest mit einer Verwarnung geahndet werden (siehe Regel 5.1.11).

6.2.4 Positionierung beim Freiwurf

Ein Freiwurf wird immer durch einen Spieler an der Wasseroberfläche ausgeführt.

6.2.4.a Wenn eine Mannschaft einen Freiwurf in der eigenen Spielhälfte zugesprochen bekommt, wird dieser dort ausgeführt, wo sich Längsachse und Mittellinie kreuzen (Mittelpunkt).

6.2.4.b Wird der Mannschaft ein Freiwurf in der gegnerischen Spielhälfte zugesprochen, so wird dieser dort ausgeführt wo die Regelwidrigkeit geschah oder bis an die Längsachse verlegt, aber nicht näher als 3 m zur gegnerischen Auswechsellinie.

6.2.5 Freiwurfausführung

6.2.5.a Ein Spieler befindet sich mit dem Ball am richtigen Platz an der Wasseroberfläche; er ist der Freiwurf ausführende Spieler.

Wenn er den Ball an der Oberfläche hält, sollte der Schiedsrichter dies so auslegen, dass der Spieler den Freiwurf ausführen möchte. Der Schiedsrichter soll das Spiel freigeben, sobald er/sie das für gerechtfertigt hält in Bezug auf andere Schiedsrichterpflichten. Falls er den Ball unter der Oberfläche hält, sollte der Schiedsrichter es so auslegen, dass der Spieler mehr Zeit braucht, bevor der Freiwurf angehupt wird. Der Schiedsrichter sollte ausreichend lange Zeit lassen bis zur Freigabe des Spiels.

6.2.5.b Alle Spieler der gegnerische Mannschaft müssen sich ausserhalb der Freiwurfzone aufhalten (siehe Regel 1.2.8) bis der Freiwurf ausgeführt worden ist. Jeder Gegner innerhalb der Freiwurfzone befindet sich in einer falschen Position und darf erst ins Spiel eingreifen, wenn er sich wieder ausserhalb der Freiwurfzone befindet. Es ist dabei unbedeutend, ob das Startsignal schon gegeben wurde und der Ball schon gespielt wurde. Der Spieler muss sich aus der Freiwurfzone hinausbewegen, bevor er/sie wieder in das Spiel eingreifen darf.

6.2.5.c Der Freiwurf muss innerhalb von 3 Sekunden nach Freigabe ausgeführt werden. Der den Freiwurf ausführende Spieler darf seine Position im Wasser nicht verändern, bevor der Ball abgegeben wurde. Ein anderer Spieler muss den Ball berühren, bevor der Ausführende ihn wieder in Besitz nehmen darf.

6.2.5.d Ein Gegner, der den erforderlichen 2 m Abstand zum Gegner nicht einhält und in das Spielgeschehen eingreift wird verwarnt. Danach wird bei jedem Vergehen (Störung) gleicher Art während des gesamten Spieles eine Zeitstrafe verhängt (siehe Regel 5.1.14).

6.2.6 Signal für den Start eines Freiwurfes

Der Freiwurf wird von dem Spielleiter freigegeben.

6.2.7 Unkorrekter Freiwurf

Wird der Freiwurf nicht ordnungsgemäss ausgeführt, erhält die gegnerische Mannschaft den Ball.

6.3 Time Penalty

6.3.1 Time-penalty

6.3.1.a A time penalty requires the player given the time-penalty to go directly to the penalty bench area, and stay there until the 2 minutes effective playing time has elapsed. No other person is allowed in the penalty box area. The player may join his/her team in the exchange area during time-outs and during the breaks between periods and also between the sudden death period and penalty throw shoot-outs.

6.3.1.b The clock for the time-penalty is stopped and restarted whenever the match clock is stopped and restarted.

6.3.1.c The team must play the duration of the time-penalty with one person less in the water.

6.3.1.d If the player given the time-penalty him/herself caused a penalty throw (5.1.19 / 5.1.1) or the time-penalty was awarded after (or simultaneously) with the penalty-throw, the time for the time-penalty does not start until normal play is started after the completion of the penalty-throw.

6.3.1.e The opposing team is given a free throw.

6.3.1.f If the referee does not know which player broke the rules, or if the time-penalty was caused by a non-player in the exchange area, the referee asks the team to choose a player, of the referee may choose a player randomly if the team does not react.

6.3.1.g If a player given a time-penalty does not immediately go to the penalty bench area, or in any way shows contempt to the decision or any person, he/she may be given an additional time-penalty; resulting in 2 + 2 minutes time-penalty. The two time-penalties are treated as separate time-penalties, for example regarding rule 6.3.6. A player continuing this behaviour may be expelled according to rule 6.6.1.

6.3.1.h If a time penalty is awarded for an infringement of rule 5.1.3 (excess of players in the water), the referee must ensure that the team has the correct number of players in the water before starting the game.

6.3.1.i Penalties may be given for infringement of the rules 5.1.1 and 5.1.2 (unsporting and violent behaviour) also immediately after the match is over, if the behaviour is related to the match. The penalties shall be reported as normal in the match protocol.

6.3.2 Reason for time-penalty

A time penalty may be awarded by a referee for infringements of rules 5.1.1. – 5.1.12, or after repetitive infringement of any rule.

It should be noted that infringements of rules 5.1.7 – 5.1.12 may instead be punished with only a free throw. The referee shall judge whether to call a time-penalty or just a free throw, based on, among other things; potential or real harm inflicted, intention, repetitiveness, possible gain and the general development and the mood in the game.

6.3.3 The offending team's handling of the ball

The team committing the offence must drop the ball to the bottom of the pool. Failure to do this may be interpreted as provocative behaviour or as an attempt to slow down the opposing team's play, and qualify for a direct time-penalty or at a minimum a warning (5.1.1 and 5.1.11).

6.3 Zeitstrafe

6.3.1 Zeitstrafe

6.3.1.a Eine Zeitstrafe erfordert, dass der betroffene Spieler sich unverzüglich zur Strafbank begibt und dort verbleibt bis zum Ablauf der 2 Minuten effektive Spielzeit. Keine andere Person darf sich innerhalb der Strafbankzone aufhalten. Der Spieler darf sich während eines Time Outs, der Halbzeit, in Spielverlängerungspausen und beim Strafwurfwerfen zu seiner Mannschaft begeben.

6.3.1.b Die Zeitanzeige für die Zeitstrafe wird mit der Spieluhr angehalten und gestartet.

6.3.1.c Die Mannschaft spielt während der Zeitstrafe mit einem Spieler weniger im Wasser.

6.3.1.d Falls der Spieler, gegen den eine Zeitstrafe verhängt wurde, einen Strafwurf verursacht hat (siehe Regel 5.1.19 / 5.1.1) oder die Zeitstrafe nach oder gleichzeitig mit dem Strafwurf verhängt wurde, beginnt die Zeit für die Strafe erst, wenn das normale Spiel nach Ausführung des Strafstoßes wieder gestartet wird.

6.3.1.e Die gegnerische Mannschaft erhält ein Freiwurf.

6.3.1.f Falls der Schiedsrichter nicht weiss, welcher Spieler den Regelverstoss begangen hat, oder ob die Zeitstrafe durch einen Nicht-Spieler im Wechselbereich verursacht wurde, bittet er die Mannschaft, einen Spieler zu bestimmen oder er darf irgendeinen Spieler aussuchen, wenn die Mannschaft nicht reagiert.

6.3.1.g Wenn ein Spieler, der eine 2 Minuten Strafe bekommen hat, sich nicht sofort zur Strafbank begibt oder in irgendeiner Weise Missachtung gegen die Entscheidung oder irgendeine Person zeigt, kann er eine weitere 2 Minute Strafe bekommen. Das bedeutet 2 + 2 Minuten Strafzeit. Die beiden Zeitstrafen werden als 2 separate Zeitstrafen angesehen, z. B. bezogen auf die Regel 6.3.6.

Ein Spieler, der sich weiterhin regelwidrig verhält, darf hinausgestellt werden nach Regel 6.6.1.

6.3.1.h Wenn eine Zeitstrafe für einen Verstoss gegen Regel 5.1.3 gegeben wird (zu viele Spieler im Wasser), muss der Schiedsrichter sicherstellen, dass bei der Fortführung des Spiels die Mannschaft die korrekte Anzahl an Spielern im Wasser hat.

6.3.1.i Strafen können auch für Verstösse gegen die Regeln 5.1.1 und 5.1.2 (unsportliches und gewalttätiges Verhalten) auch unmittelbar nach der Beendigung des Spiels ausgesprochen werden, wenn das Verhalten im Zusammenhang mit dem Spiel steht. Die Strafen müssen ganz normal im Spielprotokoll vermerkt werden.

6.3.2 Gründe für eine Zeitstrafe

Zeitstrafen dürfen vom Schiedsrichter verhängt werden wegen Verstössen gegen die Regeln 5.1.1 – 5.1.12 oder nach wiederholtem Verstoss gegen irgendeine Regel.

Es ist zu bemerken, dass Regelverstösse gegen Regeln 5.1.7 – 5.1.12 auch nur mit einem Freiwurf geahndet werden. Der Schiedsrichter entscheidet, ob er mit einer Zeitstrafe oder nur einem Freiwurf ahndet, auf Grund z. B. potentieller oder tatsächlicher Verletzungen, einem Vorsatz, einer Wiederholung, möglichen Vorteils unter Beachtung der allgemeinen Spielentwicklung und Spielstimmung.

6.3.3 Umgang mit dem Ball durch die regelwidrige Mannschaft

Die Mannschaft, die den Regelverstoss verursacht hat, muss den Ball auf den Boden fallen lassen. Eine Missachtung kann als provozierend oder als Spielverzögerung angesehen werden und mit einer Zeitstrafe oder zumindest mit einer Verwarnung geahndet werden (siehe Regel 5.1.1 und 5.1.11).

- 6.3.4 **The player causing the time-penalty**
When the foul occurs, the players causing the foul shall go directly to the penalty bench area for two minutes at the referee's request.
The player given the time penalty should be in the penalty bench area before the referee restarts the game.
- 6.3.5 **Signals at the end of a time-penalty**
The penalty bench area shall be in the immediate vicinity of but clearly separated from, the exchange area. When 10 seconds remain of the time-penalty, the deck referee or an assistant raises an arm. At the completion of the time-penalty, the arm is purposefully lowered. During the last 10 seconds of the time penalty, the player given the time-penalty is allowed to enter into the exchange area, but he/she or any other player replacing him/her cannot enter the water until the full time-penalty is served (3.1.9).
- 6.3.6 **Time-penalties cleared before full time is served**
If one team is outnumbered due to time penalties and the opposing team scores, the oldest time-penalty will be considered served.
If the teams have equal numbers of players in the penalty bench area, neither of them is considered outnumbered. If one team has an expelled player (6.6.1) and both team have one player serving a time-penalty, no team is considered outnumbered, even though one team has more players in the water.
- Note that a player expelled by rule 6.6.1 is not said to be given a time-penalty, and does not serve the time in the penalty bench area.
This rule must be observed also during penalty throws.
- 6.3.7 **Time-penalties during penalty-throw shoot-outs**
Special rules regarding penalty-throw shoot-outs are given in rules 4.3.5.b and 4.3.5.c.
- 6.4 Penalty Throw**
- 6.4.1 **Reason for penalty throws;**
A penalty throw may be awarded for infringement of rule 5.1.19.
- 6.4.2 **The offending team's handling of the ball**
The team committing the offence must drop the ball to the bottom of the pool. Failure to do this may be interpreted as provocative behaviour or as an attempt to slow down the opposing team's play, and qualify for a direct time-penalty or at a minimum a warning. (5.1.1 and 5.1.11)
- 6.4.3 **Time for penalty-throws**
A penalty-throw is carried out within effective playing time and, if necessary, the playing time must be extended in order to complete the penalty-throw.
- 6.4.4 **Execution of penalty throws**
- 6.4.4.a The penalty throw is carried out by one player from each team in front of the offending team's goal.
- 6.4.4.b Neither player may be a player serving a time-penalty, nor may it be an expelled player.
- 6.4.4.c The teams choose their own players to carry out the penalty throw. The other players shall be outside the playing area during the penalty throw. They may lie in the entrance lane.
- 6.4.4.d The attacker shall start at the halfway line and center line crossing.
- 6.4.4.e A water referee gives the ball to the attacker.

- 6.3.4 **Der Verursacher der Zeitstrafe**
Wenn das Foul begangen wurde, muss der verursachende Spieler, nach Aufforderung durch den Schiedsrichter, sich sofort für 2 Minuten zur Strafbank begeben. Der bestrafte Spieler muss im Bereich der Strafbank sein, bevor das Spiel fortgesetzt wird.
- 6.3.5 **Signalgebung am Ende der Zeitstrafe**
Die Strafbank soll in unmittelbarer Nähe, aber deutlich getrennt sein vom Auswechselbereich.
Wenn die letzten 10 Sekunden angebrochen sind, hebt der Schiedsrichter oder sein Assistent einen Arm, nach Ablauf der Zeitstrafe wird der Arm deutlich herabgesenkt. Während der letzten 10 Sekunden der Zeitstrafe darf der Spieler, der die Zeitstrafe bekommen hat, den Auswechselbereich betreten. Weder er noch ein anderer Spieler, der ihn ersetzt, darf ins Wasser bevor die gesamte Strafzeit abgelaufen ist (siehe Regel 3.1.9).
- 6.3.6 **Beendigung der Zeitstrafe vor Ablauf der 2 Minuten**
Wenn eine Mannschaft infolge der Zeitstrafe(n) in Unterzahl spielt und die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt, gilt die älteste Zeitstrafe als beendet.
Wenn bei beiden Mannschaften die gleiche Anzahl von Spielern auf der Strafbank sitzt, gilt bei keiner von beiden die "Unterzahl" - Regelung.
Wenn ein Spieler einer Mannschaft hinausgestellt wurde (Regel 6.6.1) und beide Mannschaften haben einen Spieler auf der Strafbank, gilt bei keiner von beiden die "Unterzahl" - Regelung, obwohl eine Mannschaft mehr Spieler im Wasser hat.
Bemerkung: Ein hinausgestellter Spieler nach Regel 6.6.1 kann keine Zeitstrafe bekommen und geht auch nicht auf die Strafbank.
Die Regel muss auch bei Strafwürfen beachtet werden.
- 6.3.7 **Zeitstrafen während der Entscheidung durch Strafwurfwerfen**
Besondere Regeln bezüglich Strafwurfwerfen sind in Regeln 4.3.5.b und 4.3.5.c enthalten.
- 6.4 Strafwurf**
- 6.4.1 **Gründe für Strafwürfe**
Eine Strafwurf darf bei einem Verstoss gegen Regel 5.1.19 gegeben werden.
- 6.4.2 **Umgang mit dem Ball durch die verursachende Mannschaft**
Die Mannschaft, die den Regelverstoss verursacht hat, muss den Ball auf den Boden fallen lassen. Eine Missachtung dieser Bestimmung könnte als provozierend oder als Spielverzögerung gesehen werden und mit einer Zeitstrafe oder zumindest mit einer Verwarnung geahndet werden (siehe Regel 5.1.1 und 5.1.11).
- 6.4.3 **Zeit des Strafwurfes**
Ein Strafwurf wird innerhalb der effektiven Spielzeit ausgeführt und die Spielzeit muss verlängert werden, um ihn zu Ende zu bringen
- 6.4.4 **Durchführung des Strafwurfes**
- 6.4.4.a Der Strafwurf wird von einem Spieler von jeder Mannschaft an dem Tor der regelwidrigen Mannschaft ausgeführt.
- 6.4.4.b Keiner der beiden Spieler darf weder eine Zeitstrafe ableisten noch ein herausgestellter Spieler sein.
- 6.4.4.c Die Mannschaften wählen selbst ihre Spieler aus, die die Strafwürfe werfen sollen. Alle anderen Spieler halten sich während des Strafwurfes ausserhalb des Spielfeldes auf. Sie dürfen in der Einwechselgasse liegen.
- 6.4.4.d Der Angreifer soll vom Zentrum (Kreuzungspunkt zwischen Längsachse und Mittellinie) des Spielfeldes starten.
- 6.4.4.e Ein Unterwasserschiedsrichter gibt dem Angreifer den Ball

- 6.4.4.f The goal defender shall be above his/her own goal and may not be more than 2 m away from the pool edge at kick-off from the water surface.
- 6.4.4.g The start signal is given by the deck referee. Signal as for starting play; a long continuous sound.
- 6.4.4.h The goal defender may not attack the attacker before both have dived.
- 6.4.4.i The attacker has 45 seconds to make a goal.
- 6.4.4.j When the goal defender has dived, he/she must be within reach of the goal the whole time. This means that the goal defender may choose any position (sitting upright, lying flat, etc.) but must at all time be able to touch the goal if stretching an arm/leg, without moving body position.

The goal defender may not go away from the goal voluntarily, if he/she is pulled away from the goal by the attacker he/she must swim back to the goal when he/she is no longer held.

- 6.4.4.k When in control of the ball the goal defender may leave the reach of the goal. The goal defender must be able to control the ball since it is not allowed to bring the attacker to the surface, it must be stressed that it is the ball that should be brought to the surface.
- 6.4.4.l Both the attacker and the defender may repeatedly emerge/submerge during the penalty-throw.
- 6.4.4.m The referees must not inform the teams of the remaining time of the 45 seconds. The teams may inform their players from their own half of the playing area.

6.4.5 **The penalty throw is finished**

- 6.4.5.a When the attacker succeeds in scoring a goal.
- 6.4.5.b When the goal defender succeeds in obtaining the ball and is controlling it above the surface of the water.
- 6.4.5.c When the play is stopped due to a rule infringement from either player. (6.4.6 and 6.4.7)
- 6.4.5.d When 45 seconds have elapsed without a goal.

6.4.6 **Incorrect behaviour by the defender**

If the penalty throw is interrupted by incorrect behaviour of the defending team another penalty throw shall be given.

The player causing this has to leave the water and shall immediately go to the penalty bench to carry out a 2 minutes time penalty after the completion of the penalty throw.

The time for the time penalty start when normal play is started, after the completion of the penalty throw.

6.4.7 **Incorrect behaviour by the attacker**

If the penalty throw is interrupted by incorrect behaviour by the attacking team, the game is started as normal start of periods (4.1.1).

6.4.8 **Penalty-throw shoot-out**

Special rules regarding penalty-throw shoot-outs are given in rules 4.3.5.b and 4.3.5.c.

- 6.4.4.f Der Torverteidiger muss sich über seinem Tor befinden und darf bei Freigabe nicht mehr als 2 Meter von der Torwand entfernt sein.
- 6.4.4.g Der Spielleiter gibt das Spiel frei. Mit dem Signal wie für den Spielbeginn, einem langen ununterbrochenem Ton.
- 6.4.4.h Der Torverteidiger darf den Gegner nicht angreifen, bevor beide abgetaucht sind.
- 6.4.4.i Der Angreifer hat nach dem Anpfiff 45 Sekunden Zeit ein Tor zu erzielen.
- 6.4.4.j Bevor der Torverteidiger die Ballkontrolle bekommt, muss er die ganze Zeit über in Reichweite des Tores bleiben, während er versucht, den Angreifer aufzuhalten. Das bedeutet, dass der Torverteidiger jede Position einnehmen kann (sitzend, flach liegend, etc.); er muss aber zu jeder Zeit in der Lage sein, das Tor berühren zu können, in dem er einen Arm oder ein Bein ausstreckt, ohne seine Position zu verändern.
- Der Torverteidiger darf sich bei dem Versuch, den Angreifer aufzuhalten, nicht freiwillig vom Tor entfernen. Wird er vom Angreifer vom Tor weggezogen oder weggeschoben, so muss er, wenn er nicht länger festgehalten wird, zum Tor zurück.
- 6.4.4.k Wenn der Torverteidiger den Ball unter Kontrolle hat, darf er den Bereich des Tores verlassen. Der Torverteidiger muss den Ball vollständig unter Kontrolle haben, da es nicht erlaubt ist, den Angreifer zur Oberfläche zu bringen. Es muss betont werden, dass es der Ball ist, der zur Oberfläche gebracht werden soll.
- 6.4.4.l Angreifer und Torverteidiger dürfen wiederholt auftauchen.
- 6.4.4.m Die Schiedsrichter dürfen die Mannschaften nicht über den Ablauf der 45 Sekunden informieren. Der Mannschaftsführer und die Mannschaftskameraden dürfen die Spieler von ihrer Hälfte aus informieren.
- 6.4.5 **Der Strafwurf ist beendet**
- 6.4.5.a Wenn der Angreifer ein Tor erzielt hat,
- 6.4.5.b Wenn der Torverteidiger den Ball erringt und ihn kontrolliert irgendwo im Spielfeld über die Wasseroberfläche hält.
- 6.4.5.c Wenn das Spiel auf Grund eines Regelverstosses durch Angreifer oder Verteidiger unterbrochen wurde. (siehe Regel 6.4.6 und 6.4.7)
- 6.4.5.d Wenn die 45 Sekunden abgelaufen sind, ohne dass ein Tor erzielt wurde.
- 6.4.6 **Regelwidriges Verhalten des Verteidigers**
Wird der Strafwurf wegen eines Regelverstosses durch den Torverteidiger unterbrochen, wird der Strafwurf wiederholt.
Der Spieler, der den Regelverstoss verursacht erhält eine 2 Minuten Zeitstrafe und muss das Wasser sofort verlassen. Die Zeitstrafe beginnt mit dem Start des normalen Spieles.
- 6.4.7 **Regelwidriges Verhalten durch den Angreifers**
Wird der Strafwurf durch unkorrektes Verhalten der angreifenden Mannschaft unterbrochen, wird das Spiel wie zu Beginn eine Spielzeit freigegeben (siehe Regel 4.1.1).
- 6.4.8 **Strafwurfwerfen**
Besondere Regeln bezüglich des Strafwurfwerfen sind in Regeln 4.3.5.b und 4.3.5.c enthalten.

6.5 Advantage Rule and Delayed Call

Use of both rule 6.5.1 and 6.5.2 will make the game more fluent. On the other hand, it might also frustrate a law-abiding team and encourage a law-infringing team, as they often believe that the referees do not see the infringements. Referees should therefore be aware of the general mood in the match, and consider use of warnings and free throws instead of using the advantage rule and delayed call.

Neither the advantage rule nor the delayed call shall be used if the infringement should cause a player to be expelled (6.6.1).

6.5.1 Advantage rule

If at any time during the play the referees decide that a rule infringement does not affect the advantage held by the team in possession, play may be allowed to continue as if the offence had not occurred. This is termed as "playing the advantage rule".

If the infringement is of a repetitive character, it is recommended not to use the advantage rule.

If the infringement is of a violent character, the advantage rule should not be used.

6.5.2 Delayed call

When a referee considers that a rule infringement might not affect the advantage held by the offended team, the referee may allow the play to continue for a short while, to see how the situation develops. If the offended team is not able to gain from the situation, the call should be made, and the warning/free throw/time-penalty/penalty throw should be awarded. If during delayed call the other team scores, the time penalty will be cancelled unless it is followed by rule 6.6.1.

This is especially applicable in, but not limited to, the following situations;

- The defending team uses undue tricks to defend the goal and the referee waits to check if a goal nevertheless is scored.

6.6 Expulsion of a player (see Appendix 5, Player Incident report)

The referees have the authority to expel a player from further participation in the match.

6.6.1 A referee can expel a player in case of unsporting or violent behaviour.

An exchange player may replace the expelled player after the team has served a five - 5 minutes penalty, and may thereafter continue with six players in the water and maximum five exchange players.

This rule should only be used in severe case, if the referee is not sure whether to expel the player or award a time penalty, he/she should always award a time-penalty (5.1.1 or 5.1.2).

A player may be expelled due to unsporting or violent behaviour at any time or place during the tournament, not only during matches.

The expelled player must leave the immediate vicinity of the playing area/exchange area. In addition, the player may not participate in the next match.

A reserve may enter the game in the next match.

A player expelled due to infringement of this rule shall be reported to his/her federation by use of form in appendix 5.

6.5 **Vorteilsregel und verzögerte Unterbrechung**

Die Anwendung der Regeln 6.5.1 und 6.5.2 machen das Spiel flüssiger. Auf der anderen Seite, könnte es eine regelkonform spielende Mannschaft frustrieren und ein regelwidriges Verhalten fördern, da oft geglaubt wird, dass Schiedsrichter Verstöße nicht sehen. Schiedsrichter sollten daher empfänglich sein für die Stimmung eines Spiels und die Anwendung von Verwarnungen und Freiwürfen in Betracht ziehen statt der Anwendung der Vorteilsregel und verzögerten Unterbrechung.

Weder die Vorteilsregel noch die verzögerte Unterbrechung sollen zur Anwendung kommen, wenn der Verstoss eine Hinausstellung zu Folge haben würde (siehe Regel 6.6.1).

6.5.1 **Vorteilsregel**

Falls zu irgendeiner Zeit während des Spiels der Schiedsrichter entscheidet, dass ein Regelverstoss den Vorteil der ballführenden Mannschaft nicht beeinflusst, darf er das Spiel weiterlaufen lassen so, als ob kein Verstoss stattgefunden hat. Dies wird als Anwendung der Vorteilsregel bezeichnet.

Falls der Verstoss sich wiederholt, wird geraten, die Vorteilsregel nicht anzuwenden

Falls der Verstoss einen gewalttätigen Charakter besitzt, soll die Vorteilsregel nicht angewendet werden.

6.5.2 **Verzögerte Unterbrechung**

Wenn ein Schiedsrichter meint, dass sich ein Regelverstoss nicht nachteilig auf den Vorteil der gefoulten Mannschaft auswirkt, darf er das Spiel für kurze Zeit weiterlaufen lassen, um zu sehen wie sich die Situation entwickelt. Falls die gefoulte Mannschaft keinen Vorteil aus der Situation ziehen kann, sollte die Unterbrechung erfolgen und eine Verwarnung, ein Freiwurf, eine Zeitstrafe oder ein Strafwurf gegeben werden.

Dies ist besonders anwendbar bei, aber nicht beschränkt auf die folgenden Situationen:

- Die verteidigende Mannschaft wendet unsaubere Tricks an, das Tor zu verteidigen und der Schiedsrichter wartet ab, ob dennoch ein Tor erzielt wird.

6.6 **Hinausstellen eines Spielers**

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

6.6.1 Der Schiedsrichter kann einen Spieler im Falle von unsportlichem oder gewalttätigem Benehmen ausschliessen.

Nach Ablauf einer 5-minütigen Strafzeit darf ein Auswechselspieler den hinausgestellten Spieler ersetzen. Dann befinden sich 6 Spieler im Wasser und maximal 5 Spieler auf der Auswechselbank.

Diese Regel sollte aber nur in schwerwiegenden Fällen angewandt werden. Wenn ein Schiedsrichter nicht sicher ist, ob er einen Spieler vom Spiel ausschliessen sollte oder ob er eine Zeitstrafe verhängen sollte, dann sollte er/sie immer eine Zeitstrafe verhängen (siehe Regel 5.1.1. oder 5.1.2).

Ein Spieler kann wegen unsportlichem oder gewalttätigem Verhalten zu jeder Zeit an jedem Ort des Turniers ausgeschlossen werden und nicht nur während eines laufenden Spiels.

Der herausgestellte Spieler muss die unmittelbare Nähe des Spiel- bzw. Auswechselbereichs verlassen. Darüber hinaus darf der Spieler nicht am nächsten Spiel teilnehmen. Ein Ersatzspieler darf für ihn am nächsten Spiel teilnehmen.

Ein Spieler der wegen einer Verletzung der dieser Regel ausgeschlossen wurde, soll seinem/ihrer Verband unter Verwendung des Formblattes des Anhangs 5 gemeldet werden.

6.6.2 A referee can expel a player in the case of the player repeatedly breaking the rules.

A referee must give clear warning to a player that the player will be expelled if he/she continues to commit offences. A player given 2 + 2 minutes time-penalties according to rule 6.3.1.g is automatically regarded to have been warned.

An exchange player may replace the expelled player after the team has served a five - 5 minutes penalty, and may thereafter continue with six players in the water and maximum five exchange players.

The expelled player must leave the immediate vicinity of the playing area/exchange area. In addition, the player may not participate in the next match.

A reserve may enter the game in the next match.

6.6.3 A player may be expelled for incidents occurring at any time during the tournament.

Any severe unsporting at any time during a tournament may cause the player to be expelled from games (or the tournament). A player expelled by rule 6.6.1 is automatically not allowed to play the next game. Unsporting behaviour has to be reported to the jury and may cause the jury to be summoned, to hear the case, and possibly to expel the player for more than one match, or for the remainder of the tournament.

If the player is expelled from one or more matches, or from the whole tournament, a reserve player may enter the game in the next match.

6.6.4 Expelled player

6.6.4.a An expelled player may not be in the immediate vicinity of the playing area/exchange area, and the player may not communicate with his/her team neither during the match he/she is expelled from nor the matches he/she is denied participation in. The referee may, if necessary, demand that the player leaves the pool area.

6.6.4.b A player expelled by rule 6.6 is not regarded as a player serving a time-penalty, and does not count in rule 6.3.6.

6.6.4.c When the behaviour that caused a player to be expelled due to infringement of rule 6.6.1 is considered exceptionally grave, a referee in the match or the chief referee may demand that the jury shall evaluate if the case is severe enough to expel the player for more than one match, or from the tournament.

If the player is expelled for more than one match, or from the whole tournament, a reserve may enter the game in the next match.

- 6.6.2 Ein Schiedsrichter kann einen Spieler im Falle von wiederholtem Regelverstoss von der weiteren Teilnahme ausschliessen.
Ein Schiedsrichter muss einen Spieler deutlich warnen, dass er herausgestellt wird, wenn er/sie fortfährt Regelverstösse zu begehen. Wurde gegen einen Spieler bereits eine 2 + 2 Minuten Zeitstrafe gemäss Regel 6.3.1.g verhängt, so gilt dieser Spieler automatisch als verwarnt.
Ein Auswechselspieler darf den hinausgestellten Spieler nach Ablauf der 5-minütigen Strafzeit ersetzen. Dann befinden sich 6 Spieler im Wasser und maximal 5 Spieler auf der Auswechselbank.
Der herausgestellte Spieler muss die unmittelbare Nähe des Spiel- bzw. Auswechselbereichs verlassen. Darüber hinaus darf der Spieler nicht am nächsten Spiel teilnehmen. Ein Ersatzspieler darf für ihn am nächsten Spiel teilnehmen.
- 6.6.3 Ein Spieler kann für Vorfälle, die sich während des Turniers ereignen, zu jeder Zeit ausgeschlossen werden.
Jede grobe Unsportlichkeit an einem beliebigen Zeitpunkt eines Turniers kann zum Ausschluss des Spielers von Spielen (oder dem Turnier) führen. Ein Spieler, der gemäss Regel 6.6.1 hinausgestellt wurde, darf automatisch am nächsten Spiel nicht teilnehmen. Unsportliches Verhalten das der Jury/Turnierleitung gemeldet wird, kann die Jury/Turnierleitung dazu veranlassen zusammenzutreten, den Fall zu verhandeln und den Spieler möglicherweise für ein oder mehrere Spiele, oder für den Rest des Turniers, ausschliessen.
Ist ein Spieler für ein oder mehrere Spiel(e) oder vom gesamten Turnier ausgeschlossen worden, dann darf ein Ersatzspieler für ihn beim nächsten Spiel spielen.
- 6.6.4 Ausgeschlossener Spieler
- 6.6.4.a Ein ausgeschlossener Spieler darf sich nicht in unmittelbarer Nähe des Spiels bzw. Auswechselbereichs aufhalten, und er /sie darf sich auch nicht während des Spiels mit seiner Mannschaft unterhalten. Dies gilt sowohl für das laufende als auch für das nächste Spiel, in dem er/sie nicht teilnehmen darf.
Der Schiedsrichter darf, wenn nötig, verlangen, dass der Spieler den Beckenbereich verlässt, wenn er das für erforderlich hält.
- 6.6.4.b Ein Spieler, der gemäss Regel 6.6. herausgestellt wurde, wird nicht betrachtet wie ein Spieler, der eine Zeitstrafe erhalten hat und zählt deshalb auch nicht gemäss Regel 6.3.6.
- 6.6.4.c Wenn das Benehmen eines Spielers, der in Übereinstimmung mit der Regel 6.6.1 hinausgestellt wurde, als aussergewöhnlich schwer angesehen wird, so kann der Schiedsrichter des Spiels oder der Chefschiedsrichter fordern, dass die Jury/Turnierleitung überprüfen soll, ob dieser Fall schwer genug ist, um diesen Spieler für mehr als ein Spiel oder vom gesamten Turnier auszuschliessen.
Ist ein Spieler für mehr als ein Spiel oder vom gesamten Turnier ausgeschlossen worden, dann darf ein Ersatzspieler für ihn beim nächsten Spiel spielen.

7 Organisation

7.1 Responsibility for playing area

The organising club or association is responsible for ensuring that the playing area, goal and ball all conform to the rules.

7.2 Responsibility for rule changes in a given championship

The organising club or association is responsible for notification of any rule changes applicable at the championship. For World or Zone Championships, changes must be accepted by CMAS beforehand.

7.3 Responsibility for personnel

The organising club or association is responsible for supplying personnel for the match protocols table, and all accessories needed to keep the match protocol.

7.4 Responsibility for balls

The organising club or association is responsible for providing at least one ball, for both men's and women's matches, that fulfil the requirements. They are also responsible for providing nets or buckets for all match balls.

7.5 Responsibility for equipment for referees

The organising club or association is responsible for providing all the compressed air units for the underwater referees. The compressed air units should be suitable for the speedy movements needed to follow the play in the pool, i.e. not being attached to large vests with water-entrapping pockets, etc.

Regulators should be suitable for working in all positions, as referees often will be on their backs, up side down, etc.

The organising club is responsible for providing weight belts with possibilities of easily obtaining a large variety of weights.

7.6 The players play at their own risk.

With six (6) Appendices.

THE DEFINITIVE TEXT OF THESE RULES IS THE ENGLISH VERSION.

7 Organisation

7.1.1 Verantwortungen für das Spielfeld

Der veranstaltende Club oder der Verband ist verantwortlich dafür, dass das Spielfeld, die Tore, und der Ball den Regeln entsprechen.

7.1.2 Verantwortung für Regeländerungen bei einer Meisterschaft

Der veranstaltende Club oder der Verband ist verantwortlich für das Bekanntgeben von Regeländerungen, die für die Meisterschaft gelten sollen. Bei Welt- und Zonenmeisterschaften müssen Regeländerungen vorher durch die CMAS genehmigt werden.

7.1.3 Verantwortung für das Personal

Der veranstaltende Club oder der Verband ist verantwortlich dafür, dass entsprechendes Personal zur Verfügung steht für das Führen des Protokolls und für alle zusätzlichen Dinge, die für das Führen des Protokolls erforderlich sind.

7.1.4 Verantwortung für die Bälle

Der veranstaltende Club oder der Verband ist verantwortlich dafür, dass zumindest je ein Ball für Damen und Herren zur Verfügung steht, der den Regeln entspricht. Er ist auch verantwortlich für die Bereitstellung von Netzen oder Behältern zur Aufbewahrung der Spielbälle.

7.1.5 Verantwortung für die Ausrüstung der Schiedsrichter

Der veranstaltende Club oder der Verband ist verantwortlich für die Bereitstellung von Pressluftatemgeräten für die Unterwasserschiedsrichter. Die Pressluftatemgeräte sollen geeignet sein mit schnellen Bewegungen, die erforderlich sind, dem Spielverlauf im Becken zu folgen, d.h. sie dürfen nicht ausgerüstet sein mit grossen Tarierwesten mit Widerstand bildenden Taschen etc.

Lungenautomaten müssen in allen Lagen funktionieren, da sich Schiedsrichter häufig in allen räumlichen Lagen aufhalten müssen.

Der veranstaltende Club ist verantwortlich für die Bereitstellung von Bleigürteln, bei denen es leicht möglich ist, die Gewichte zu variieren.

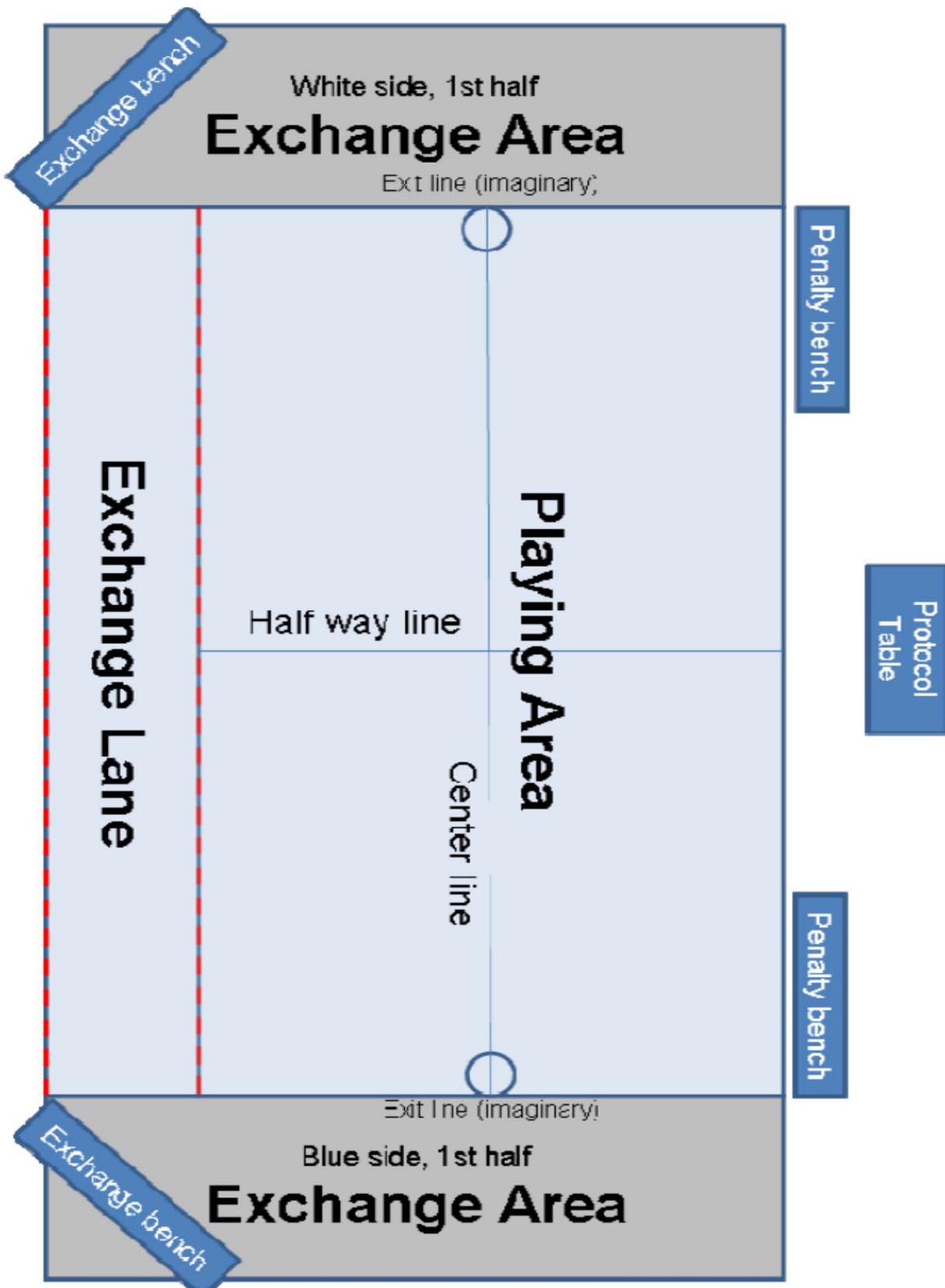
7.1.6 Die Spieler/Spielerinnen spielen auf eigenes Risiko

Das internationale Regelwerk UWR -deutsche Fassung- wurde mit Beschluss des VDST Vorstands vom 26.06.2016 für den Spielbetrieb des VDST ab 01.09.2016 genehmigt.

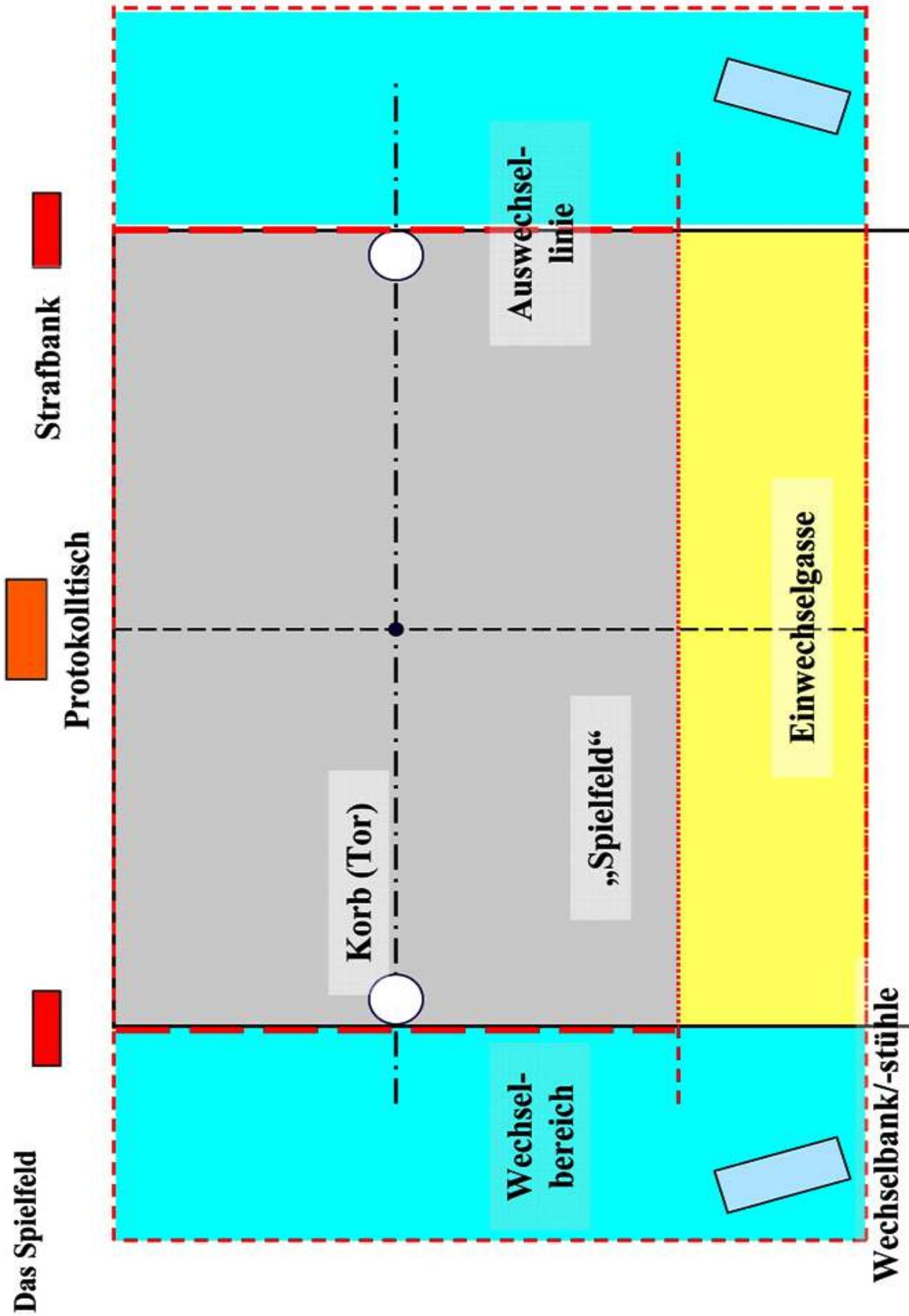
Anlagen

- Anhang 1 Das Spielfeld
- Anhang 2 Das Tor
- Anhang 3 Füll- und Pflegeanleitung für Unterwasser-Rugby-Bälle
- Anhang 4 UWR-Zeichen
- Anhang 5 Meldung einer Hinausstellung UWR
- Anhang 6 Wertung von Spielen bei gleichem Punktestand

Appendix 1 Playing area and surroundings

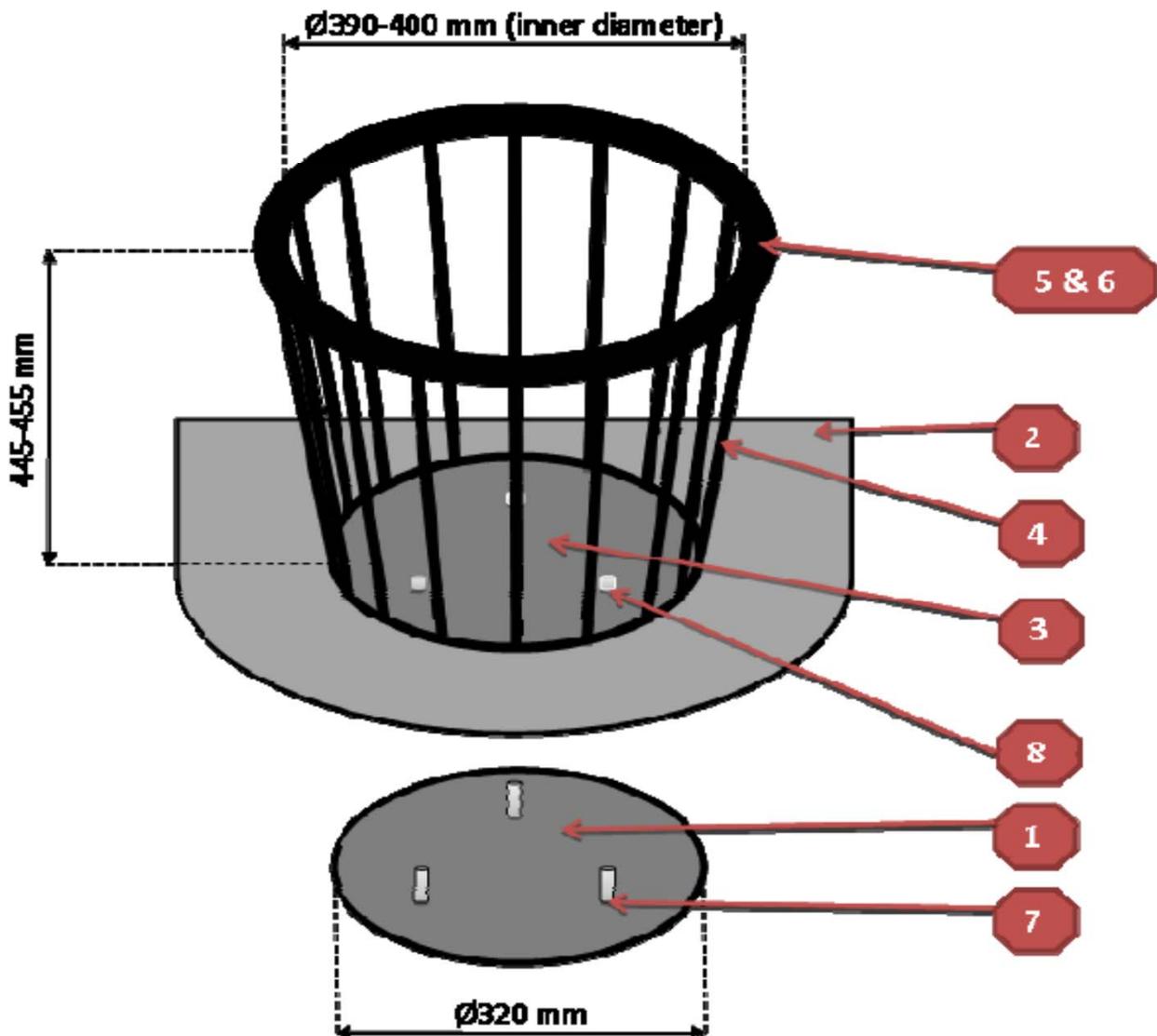


Anlage 1 Das Spielfeld

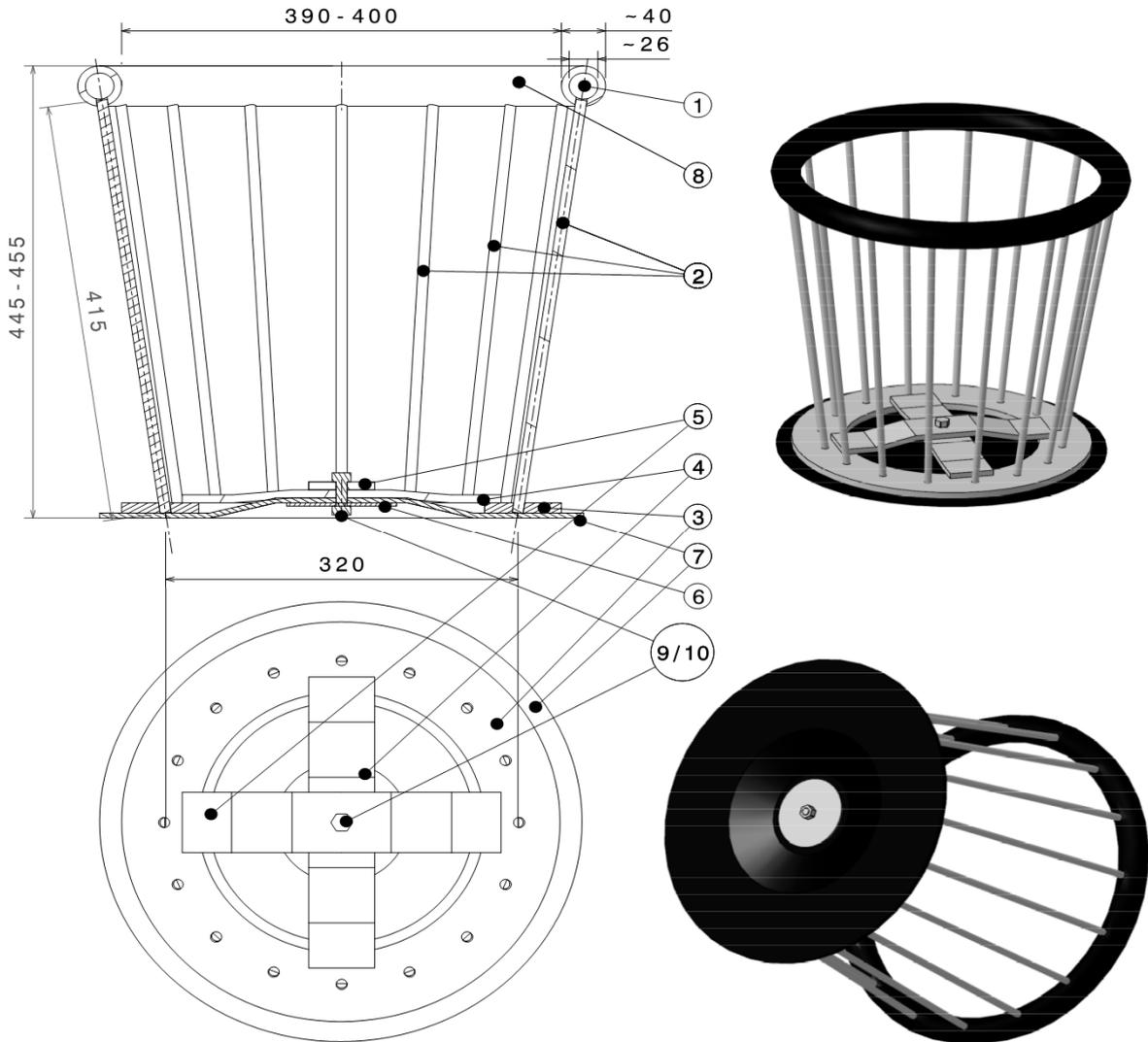


Appendix 2 Goal

Pos.	No.	Description	Material
8	3	nut M 10	stainless
7	3	stud bolt, M 10 x 25	stainless
6	1	soft pad	neoprene
5	1	round steel bar, 10 \varnothing x 1350	stainless
4	16	round steel bar, 10 \varnothing x 430	stainless
3	1	disc, 320 \varnothing x 5	stainless
2	1	disc, r = 700, t = 5	rubber
1	1	disc, 320 \varnothing x 1,5	stainless



Anlage 2 Das Tor



Teil	Benennung	Werkstoff	Stück
10	Mutter M10	V2A	1
9	Schraube M10 x 30	V2A	1
8	Polsterung 7mm	Neopren	1
7	Gummischeibe Ø 440 x 5	Gewbegummi	1
6	Haltescheibe Ø 100 x 3	St37	1
5	Flaschstahl 80 x 8	St37	1
4	Flaschstahl 80 x 8	St37	1
3	Bodenring Ø 400-260 x 10	St37	1
2	Rundstahl Ø 10 x 415-430	St37	16
1	Rohr Ø 26 x 1300	St37	1

**Alle St37 Teile verzinkt
oder durch rostfreie
Werkstoffe ersetzen**

Appendix 3 Filling and Handling Instructions for Underwater Rugby Balls

Circumference for women: 490 - 510 mm

Circumference for men: 520 - 540 mm

Negative buoyancy: 1000 - 1250 mm/s

1 Equipment necessary to fill balls:

1 football pump – plastic if available

1 basketball filler needle (2 mm Ø x 30 mm long)

alternative: Spraying pump, e.g. garden spray (qualified to operate at 3 bar). A brass tube 2 mm Ø x 30 mm long must be soldered into the spray-jet opening*. Such tubes can be bought in any supermarket for building materials. Or ask at any butcher shop to get their usual liquid-injection pump loaned and connect a hose adapter with the filling needle.

1 brass tube 2 mm Ø x 200 mm long*

(* tubes to be rounded on one edge before use)

1800 g common salt

1 container with 5 litres water heated up to app. 50 °C

2 Filling Procedure:

Completely dissolve the salt before filling it into the spraying pump. During filling operation ball must be put into cold water to maintain plastic shell elasticity.

Insert (soaped) filling needle carefully into ball valve. Press out all remaining air. Fill football pump with salt water and press into ball. Repeat process until circumference has reached 570 mm. This fatiguing procedure is not necessary when applying the "alternatives". After 24 hours insert one end luted 200 mm tube (ball valve down). Push through and allow remainder of air to escape. Also drain saltwater until circumference of 520 - 540 mm is reached. "Gurgling" must not be heard any more! A filled ball weighs 3000 g ± 20 g.

3 Surface Treatment – to improve grip:

Rub the dry surface with emery paper 600 until no shine is visible when held against sun. Carefully cut away all fringes.

Attention: Use of more coarse grained emery paper renders the ball unserviceable!

The pentagons faded due to rubbing can be restored by using EDDING 800 waterproof crayon. Ball will be ready for use after a drying time of 12 hours.

4 Handling and Care:

To maintain its roundness the ball must be hanged up in a net! From time to time or before start of the seasonal competitions ball must be thoroughly cleaned (with soap or similar). Repainting of pentagons also could be advisable after a longer period of use.

Anlage 3 Füll-und Pflegeanleitung für Unterwasser-Rugby-Bälle

Umfang für Frauen: 490 – 510 mm
Umfang für Herren: 520 – 540 mm
Sinkgeschwindigkeit: 1000 – 1250 mm/s

1 Zum Füllen des Balles sind erforderlich

1 Fussballpumpe, möglichst aus Plastik

1 Basketball – Füllnadel (2mm Ø x 30 mm lang)

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 Ø x ca. 200 mm lang *

(* Röhrchen müssen an einem Ende abgerundet sein).

1800 g Kochsalz

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

2 Füllvorgang

Das Salz muss vor dem Einfüllen in die Pumpe komplett aufgelöst sein. Während des Füllvorganges muss der Ball in kaltes Wasser gehalten werden, um die Elastizität der Plastikhülle zu erhalten.

Füllnadel (eingeseift) vorsichtig in das Ventil des Balles einfüllen. Komplette Luft aus dem Ball pressen. Fussballpumpe mit Salzwasser füllen und in den Ball pressen. Diesen Vorgang wiederholen bis ein Umfang von 570 mm erreicht ist. Diese ermüdende Prozedur ist nicht nötig wenn man mit den alternativen Methoden arbeitet. Nach 24 Stunden das an einem Ende verschlossene 200 mm Röhrchen einfüllen (Ballventil nach unten). Öffnung des Röhrchens durchstossen und die verbliebene Luft entweichen lassen. Ebenfalls Salzwasser auslaufen lassen, bis der gewünschte Umfang (490-510 mm oder 520-540 mm) erreicht ist. Es darf nun kein „Glucksen“ mehr hörbar sein! Ein fertiger Ball wiegt ca. 3000 g +/-20 g

3 Oberflächenbehandlung – um die Griffbarkeit zu erhöhen

Die trockene Oberfläche mit Schleifpapier Korn 600 leicht abziehen, so dass, gegen das Licht gehalten, kein Glänzen mehr erkennbar ist. Überstehende Ränder müssen vorsichtig entfernt werden!

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

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

4 Aufbewahrung und Pflege

Um die Rundheit zu erhalten, müssen die Bälle in Netzen aufgehängt werden. Die Bälle sollen von Zeit zu Zeit, oder vor dem Beginn der Saison, (mit Seife oder gleichwertigem) gründlich gereinigt werden. Auch ein Nachzeichnen der Fünfecke kann nach längerem Gebrauch erforderlich werden.

Appendix 4 Referee signals



AUDIBLE SIGNALS



Desingned by Alejandro Cedeño Fernández / Cali - Colombia
 Telephone: (57-2) 324 00 00 / Mobile: (57-3) 315 524 49 78
 e-mail: aleceden@yahoo.com



Anlage 4 UWR-Zeichen

<p>1 OK</p>	<p>2 Tor</p>	<p>5 Ausserhalb des Spielfeldes spielen</p>	<p>6 Halswürgegriff</p>	<p>9 Auszeit (time out)</p>	<p>10 Kein Tor, kein Foul</p>
<p>3 Spielunterbrechung</p>	<p>4 Die Ausrüstung angreifen</p>	<p>7 Halten ohne Ball</p>	<p>8 Festhalten am Tor</p>	<p>11 Gegner niederdrücken oder sich an ihm entlang ziehen</p>	<p>12 Strafwurf (Penalty)</p>
<p>13 Foulspiel</p>	<p>14 Halbzeit/Spielende</p>	<p>17 Freiwurf</p> <p>Richtung →</p> <p>Ort ↓</p>		<p>19 Schiedsrichterball</p> <p>zum Spielleiter zeigen</p>	
<p>15 Der UW-Schiedsrichter hat das Spiel unterbrochen</p>	<p>16 Der Spielleiter hat das Spiel unterbrochen</p>	<p>18 Zeitstrafe</p> <p>auf den Spieler zeigen</p>		<p>20 Vorteilsregel</p> <p>Richtung →</p> <p>The illustrations are made by: <i>Mats Nyhlen</i> MATS NYHLEN SWEDEN</p>	



Appendix 5 Player incident report, Under Water Rugby



CMAS Under Water Rugby Rules
August 2011
CMAS UW-Rugby Commission



Appendix 5 Player Incident Report, Under Water Rugby

To the _____ Federation for UW-Rugby team _____

In the tournament _____ Date: _____

the player _____ was expelled during a match between

_____ and _____

The player was expelled by rule 6.6.1.a, “Unsporting or violent behaviour”;

- Violent behaviour
- Other (provocative, threatening, etc.)

Further information (if required)

The player was/was not further expelled for more than one match / from the tournament.

- The penalty awarded is considered proportionate, and no further action is asked for this incident.
- The chief referee of the tournament asks the national federation of the player to take appropriate action to prevent future repetition.

Deck referee

Water referee

Water referee

Chief referee

Anlage 5 Meldung einer Hinausstellung Unterwasserrugby

An den _____, Sektion Unterwasserrugby,
Verband
dem die Mannschaft _____ angehört.
Mannschaftsname

Im Turnier _____ am _____.
Turniername Datum

Wurde der Spieler / die Spielerin _____.
Vorname, Name, Lizenznummer

hinausgestellt während des Spiels

_____ gegen _____.
Mannschaft Blau Mannschaft Weiss

Der Spieler / die Spielerin wurde gemäss Regel 6.6.1 wegen unsportlichem oder gewalttätigem Benehmen;

- gewalttätiges Verhalten
- andere Gründe (provokativ, bedrohend, etc.)
(zutreffendes ankreuzen)

Weiterführende Information (falls erforderlich)

Der Spieler / die Spielerin wurde / wurde nicht für mehr als ein Spiel / von dem Turnier Ausgeschlossen.

- die Strafe gilt als angemessen; weitere Massnahmen wegen dieses Vorfalls sind nicht erforderlich.
- der Chef-Schiedsrichter des Turniers bittet den nationalen Verband des Spielers / der Spielerin geeignete Massnahmen zu ergreifen, um künftige Wiederholungen zu vermeiden.

Spielleiter

Unterwasserschiedsrichter Unterwasserschiedsrichter

(Unterschrift, Pass Nr.)

(Unterschrift, Pass Nr.)

(Unterschrift, Pass Nr.)

Chef-Schiedsrichter

(Unterschrift, Pass Nr.)

Appendix 6.1 3 or more teams with the same number of points

Example 1

Results:		Ranking list (all teams)	points	goals
Team A - Team B	0 : 0	1. Team B	5	9 : 0
Team C - Team A	0 : 0	2. Team C	5	6 : 0
Team B - Team C	0 : 0	3. Team A	5	3 : 0
Team A - Team D	3 : 0	4. Team D	0	0 : 18
Team B - Team D	9 : 0			
Team C - Team D	6 : 0			

Special ranking list	[1] points	goals	[2] goal difference	[3] plus goals	goals of all games	[4]goal difference of all games
1. Team B	2	0 : 0	0	0	9 : 0	+9
2. Team C	2	0 : 0	0	0	6 : 0	+6
3. Team A	2	0 : 0	0	0	3 : 0	+3

Example 2

Results:		Ranking list (all teams)	points	goals
Team A - Team B	3 : 0	1. Team A	6	6 : 2
Team C - Team A	2 : 0	2. Team C	6	8 : 1
Team B - Team C	1 : 0	3. Team B	6	10 : 3
Team A - Team D	3 : 0	4. Team D	0	0 : 18
Team B - Team D	9 : 0			
Team C - Team D	6 : 0			

Special ranking list	[1] points	goals	[2] goal difference	[3] plus goals
1. Team A	3	3 : 2	+1	3
2. Team C	3	2 : 1	+1	2
3. Team B	3	1 : 3	-2	

Appendix 6.2 3 or more teams with the same number of points

Example 3

Results:		Ranking list (all teams)	points	goals
Team A - Team B	3 : 0	1. Team C	6	9 : 2
Team C - Team A	2 : 0	2. Team A	6	6 : 2
Team B - Team C	2 : 1	3. Team B	6	11 : 4
Team A - Team D	3 : 0	4. Team D	0	0 : 18
Team B - Team D	9 : 0			
Team C - Team D	6 : 0			

Special ranking list	[1] points	goals	[2] goal difference	[3] plus goals	goals of all games	[4] goal difference of all games
1. Team C	3	3 : 2	+1	3	9 : 2	+7
2. Team A	3	3 : 2	+1	3	6 : 2	+4
3. Team B	3	2 : 4	-2			

Example 4

Results:		Ranking list (all teams)	points	goals
Team A - Team B	2 : 0	1. Team D	7	4 : 2
Team C - Team D	0 : 2	2. Team A	7	4 : 2
Team A - Team C	0 : 1	3. Team B	7	4 : 4
Team B - Team D	2 : 1	4. Team C	7	4 : 4
Team A - Team D	0 : 0	5. Team E	0	2 : 6
Team B - Team C	1 : 1			
Team A - Team E	2 : 1			
Team B - Team E	1 : 0			
Team C - Team E	2 : 1			
Team D - Team E	1 : 0			

Special ranking list	[1] points	goals	[2] goal difference	[3] plus goals
1. Team D	4	3 : 2	+1	3
2. Team A	4	2 : 1	+1	2
3. Team B	4	3 : 4	-1	3
4. Team C	4	2 : 3	-1	2

