

Unterwasserrugby-Spielregeln

1. **Spielfeld und Ausrüstung beim Spiel**
 - 1.1 **Spielfeld**
 - 1.2 **Tore**
 - 1.3 **Unterwasserball**
2. **Mannschaftszusammensetzung und Ausrüstung**
 - 2.1 **Mannschaftszusammensetzung**
 - 2.2 **Persönliche Ausrüstung**
 - 2.3 **Mannschaftskennzeichnung**
3. **Offizielle**
 - 3.1 **Anzahl, Titel und Pflichten**
 - 3.2 **Ausrüstung an Offiziellen**
4. **Das Spiel**
 - 4.1 **Spielbeginn**
 - 4.2 **Spieldauer**
 - 4.3 **Punktewertung**
 - 4.4 **Spielunterbrechung**
5. **Foulspiel**
 - 5.1 **Foulspiel**
6. **Strafen**
 - 6.1. **Freiwurf**
 - 6.2 **Zeitstrafe**
 - 6.3 **Strafwurf**
 - 6.4 **Vorteilsregel**
7. **Allgemein**
 - 7.1 **Organisation**

1. Spielfeld und Ausrüstung beim Spiel

1.1 Spielfeld

- 1.1.1 Die Wassertiefe soll zwischen 3,5 m und 5,0 m betragen.
- 1.1.2 Die Spielfeldlänge soll zwischen 12 m und 18 m betragen. Die Spielfeldbreite soll zwischen 8 m und 12 m betragen.
- 1.1.3 Die offene Seite des Spielfeldes muss durch eine Leine entlang der Wasseroberfläche gekennzeichnet werden.
- 1.1.4 Eine zusätzliche Leine, parallel zur vorherigen in 3 m Abstand, bezeichnet die Auswechselfläche.

- 1.1.5 Die Auswechselbereiche müssen sich an jeder Beckenseite am Ende der Auswechselgasse befinden und sollen durch Leinen an der Beckenseite bezeichnet werden. Die kurze Seite des Spielfeldes ist in ihrer gesamten Länge Auswechselbereich.
- 1.1.6 Die Auswechselbank muss sich an jeder Beckenseite am Ende der Auswechselgasse innerhalb des Auswechselbereiches befinden.
- 1.1.7 Die Strafbank soll sich direkt bei (neben) dem Auswechselbereich befinden, aber deutlich abgegrenzt sein.
- 1.1.8 Die Schiedsrichter müssen die Mannschaftsführer vor dem Spielbeginn in die genaue Lage der Auswechselbereiche einweisen.

1.2 Tore

- 1.2.1 Die Tore bestehen aus zwei starren Körben; jeder von ihnen steht in der Mitte eines jeden Spielfeldes auf dem Beckenboden an der Wand.
- 1.2.2 Ihre Ausmaße müssen wie folgt sein: 450 mm Höhe, der obere Rand muss einen Durchmesser von 390-400 mm haben.
- 1.2.3 Der obere Rand des Tores muss mit einem weichen Polster bedeckt sein.

1.3 Unterwasserball

- 1.3.1 Für das Spiel wird ein Ball benutzt, der so mit Wasser gefüllt ist, daß er sinkt. Die Sinkgeschwindigkeit soll zwischen 1000 und 1250 mm/sek. betragen.
- 1.3.2 Der Ball soll einen Umfang von 520-540 mm für Herren und 490-510 mm für Damen haben.
- 1.3.3 Der Ball soll wie ein Fernsehball schwarz-weiß oder ganz rot gefärbt sein.

2. Mannschaftszusammensetzung und Ausrüstung

2.1 Mannschaftszusammensetzung

- 2.1.1 Eine Mannschaft besteht aus maximal 15 Spielern; 6 im Wasser, 5 Auswechselnd 4 Reservespieler. Eine Mannschaft besteht mindestens aus 6 Spielern.
- 2.1.2 Die Auswechselspieler jeder Mannschaft sitzen während des Spiels auf den Auswechselbänken.
 - I) Durch fliegenden Wechsel kann ein Auswechselspieler gegen jeden der Spieler im Wasser ausgetauscht werden.
 - II) Ein Auswechselspieler darf nicht in das Wasser, solange der Spieler, den er ersetzt, nicht vollständig das Wasser verlassen hat und sich im Auswechselbereich seiner Mannschaft befindet.
 - III) Ein Auswechselspieler darf nur über die Auswechselgasse in das Spielfeld.

- 2.1.3 Jede Mannschaft hat das Recht, während des Spiels zwei Einwechselungen mit Reservespielern vorzunehmen.

2.2 Persönliche Ausrüstung

- 2.2.1 Jeder Spieler muss mit Maske, Flossen und Schnorchel ausgerüstet sein.
I) Jede vorstehende Metallecke an einem Ausrüstungsteil muss abgedeckt sein.
II) Die Flossen können durch Flossenhalter gesichert werden.
III) Flossen, die länger als 65 cm sind, sind nicht erlaubt.
IV) Flossen mit metallischen Einlagerungen sind nicht erlaubt.
V) Monoflossen sind nicht erlaubt.
- 2.2.2 Die Spieler dürfen nichts tragen, was andere Spieler in irgendeiner Weise verletzen kann. Fingernägel müssen kurz geschnitten sein, der Körper darf nicht mit Creme oder Fett eingerieben sein.
- 2.2.3 Wenn ein Teil der Ausrüstung eines Spielers schadhaft wird, kann er das Wasser verlassen, um es zu reparieren.
I) Er darf erst wieder in das Wassern, wenn sich der Spielleiter vom ordnungsgemäßen Zustand der Ausrüstung überzeugt hat.

2.3 Mannschaftskennzeichnung

- 2.3.1 Alle Mannschaftsmitglieder müssen Badehosen und nummerierte Badekappen der gleichen Farbe tragen.
- 2.3.2 Jede Mannschaft muss im Besitz einer dunkelblauen und einer weißen Garnitur Badehosen und Kappen sein.
- 2.3.3 Die Mannschaftsführer teilen dem Spielleiter vor Spielbeginn mit, welche Nummern sie tragen. Sie sollen ein Band am oberen Teil eines Armes tragen.
- 2.3.4 Die Mannschaft, die dunkelblaue Hosen und Kappen trägt, muss schwarze Armbänder tragen.

3. Offizielle

3.1 Anzahl, Titel und Pflichten

- 3.1.1 Mindestens drei Schiedsrichter sind für jedes Spiel verantwortlich: ihre Entscheidungen sind bindend.
- 3.1.2 Zwei Schiedsrichter, Unterwasserschiedsrichter genannt, sind an jeder Längsseite des Spielfeldes im Wasser. Die Unterwasserschiedsrichter:
I) überwachen den Spielbeginn nach jeder Spielunterbrechung.
II) geben zwei lange ununterbrochene Signaltöne, wenn ein Tor gefallen ist.

- 3.1.3 Der dritte Schiedsrichter, Spielleiter genannt, beobachtet das Spiel von der Beckenlängsseite aus.
Der Spielleiter überwacht I) die Spielzeit II) die Strafminuten III) die Auswechselspieler IV) den Spielbeginn, den Spielbeginn nach der Halbzeit, nach einen Schiedsrichterball und nach einem Tor V) ahndet Verstöße, die an der Wasseroberfläche geschehen
- 3.1.4 Die Schiedsrichter sollen sofort das Spiel unterbrechen, wenn ihrer Meinung nach ein Spieler ernstlich verletzt ist.
- 3.1.5 Die Schiedsrichter sind autorisiert, einen Spieler aus dem Wasser zu nehmen, wenn:
I) er offensichtlich erschöpft und überanstrengt ist
II) er eine defekte Ausrüstung hat
- 3.1.6 Die Schiedsrichter sind autorisiert, einen Spieler von der weiteren Teilnahme am Spiel auszuschließen:
I) Im Falle von unsportlichem Verhalten darf dieser während des Spieles nicht durch einen Auswechselspieler oder einen Reservespieler ersetzt werden.
II) Im Falle von wiederholtem Regelverstoß darf dieser Spieler nach einer Strafzeit von 2 Minuten durch einen Auswechselspieler ersetzt werden. Die Regel 6.2.7 (Unterzahl) tritt weder bei I) noch bei II) in Kraft.
III) Wenn ein Spieler gemäß I) oder II) bestraft wurde, darf er nicht mehr am nächsten Spiel teilnehmen.
- 3.1.7 Während des Spiels darf der Ball nur mit Zustimmung des Spielleiters ausgetauscht werden.
- 3.1.8 Die Schiedsrichter sollen durch hörbare oder sichtbare Signale voneinander unterscheidbar sein (siehe Seite 6: Auslegung und Anhang Zeichensprache).

3.2 Ausrüstung der Offiziellen

- 3.2.1 Die beiden Unterwasserschiedsrichter können PTG benutzen, wenn es als nötig befunden wird.
- 3.2.2 Der Spielleiter soll einen weißen Anzug tragen.
- 3.2.3 Die Unterwasserschiedsrichter sollen ein dunkles T-Shirt oder einen Taucheranzug tragen.

4. Das Spiel

4.1 Spielbeginn

- 4.1.1 Bei Spielbeginn und nach der Halbzeit liegt der Ball in der Mitte des Spielfeldes auf dem Beckenboden. Die Mannschaften befinden sich im Wasser, entsprechend ihrer Spielfeldhälfte an der Torwand, und jeder Spieler berührt mit mindestens einer Hand die Wand.
I) Die Auswechselspieler sitzen auf der Auswechselbank.
II) Der Spielleiter startet das Spiel durch einen langen ununterbrochenen Ton.

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

- 4.1.2 Wenn ein Tor erzielt wurde, kehren die Mannschaften an ihre Torwand zurück. Nach einem Anpfiff durch den Spielleiter greift die Mannschaft, die das Tor hinnehmen musste, mit dem Ball an.
I) Wenn - nach einem erzieltem Tor oder beendetem Strafwurf - das Spiel wieder gestartet wird, bevor alle Spieler ihre Torwand erreicht haben, müssen sie erst an die Torwand zurück, bevor sie in das Spielgeschehen eingreifen.
- 4.1.3 Bei einem Angriff, der unmittelbar nach einem erzieltem Tor erfolgt, muss der Ball sichtbar bis in Höhe des Gegners geführt werden. Der Ball darf nicht hinter dem Rücken, zwischen den Beinen usw. gehalten werden.
- 4.1.4 Nach Beendigung des Strafwurfs wird das Spiel nach Regel 4.1.2 wieder gestartet.
I) Wenn ein Tor erzielt wurde, bekommt die Mannschaft den Ball, gegen die der Strafwurf ausgeführt wurde.
II) Wenn kein Tor erzielt wurde, wird das Spiel gemäß Regel 4.1.1 gestartet.
- 4.1.5 Wenn das Spiel unterbrochen wurde, und es wurde kein Straf- oder Freiwurf gegeben, so wird der Ball durch den Spielleiter ins Wasser geworfen (Schiedsrichterball).

4.2 Spieldauer

- 4.2.1 Die Dauer eines Spiels beträgt 2 x 15 Minuten.
- 4.2.2 Bei Halbzeit:
I) Die Pause soll 5 Minuten betragen.
II) Die Mannschaften wechseln die Seiten.
III) Die Unterwasserschiedsrichter wechseln die Seiten nicht.
- 4.2.3 Bei allen Spielunterbrechungen wird die Uhr angehalten.
- 4.2.4 Wenn erforderlich, ist die Spielzeit zwecks Durchführung eines Strafwurfs zu verlängern.
- 4.2.5 Wenn ein Spiel, in dem eine Entscheidung erzielt werden muss, unentschieden endet, erfolgt eine Spielverlängerung nach einer Pause von 5 Minuten
I) durch eine Spielperiode von 15 Minuten Dauer im "Sudden-Death"-Verfahren.
II) Wird durch I) keine Entscheidung erzielt, wird Strafwurfwerfen durchgeführt. Die Mannschaften führen abwechselnd durch 3 verschiedene Spieler je einen Strafwurf aus.
III) Wird durch II) keine Entscheidung erzielt, wird das Strafwurfwerfen abwechselnd durch unterschiedliche Spieler fortgesetzt, bis eine Mannschaft in Führung geht.
- 4.2.6 Jede Mannschaft hat das Recht, pro Spiel eine Auszeit zu verlangen. Die Dauer der Auszeit beträgt 1 Minute.

4.3 Punktwertung

- 4.3.1 Ein Tor wird gewertet, wenn der Ball vollständig unterhalb der Torkante ist.
I) Ein Tor wird von einem Unterwasserschiedsrichter durch 2 lange Töne angezeigt.
- 4.3.2 Die Mannschaft, die die meisten Tore erzielt, ist Gewinner.
I) Haben beide Mannschaften die gleiche Anzahl an Toren erzielt, endet das Spiel unentschieden.
- 4.3.3 In einem Turnier (oder Ligaspiel) erhält die siegende Mannschaft eines Spieles 2 Punkte, während bei einem Unentschieden jede Mannschaft einen Punkt erhält.
I) Die Mannschaft mit den meisten Punkten ist Turniersieger oder Liga-Erster.
II) Haben Mannschaften gleiche Punktzahl, wird folgende Bestimmung angewandt:
- Sind Mannschaften mit gleicher Punktzahl vorhanden, entscheidet die Tordifferenz.
 - Ist die Tordifferenz gleich, ist die Mannschaft mit den meisten Plustoren zum Sieger zu erklären.
 - Ist auch die Anzahl der Plustore gleich, entscheidet das Spiel, in dem die beiden Mannschaften gegeneinander spielten.
 - Endete das Spiel unentschieden, sollte es - falls notwendig - wiederholt werden (Regel 4.2.5).
- 4.3.4 Die Ausschreibung zu einem Turnier muss das genaue Reglement für die Torwertung enthalten, die für dieses Turnier Gültigkeit haben soll.

4.4 Spielunterbrechung

- 4.4.1 Ein Spiel ist unterbrochen, wenn
I) eine Strafe angezeigt wird.
II) ein Schiedsrichterball gegeben wird.
III) ein Tor erzielt wurde.
- 4.4.2 Die Uhr wird während einer Spielunterbrechung angehalten.
- 4.4.3 Ein Spiel wird unterbrochen durch
I) mehrere kurze, aufeinander folgende Signale für das Anzeigen einer Strafe, eines Schiedsrichterballes und bei Beendigung einer Halbzeit.
II) zwei lange Signale, wenn ein Tor erzielt wurde.

5. Foulspiel

5.1 Foulspiel

Es ist verboten:

- 5.1.1 die Maske des Gegners anzugreifen.
- 5.1.2 den Schnorchel des Gegners anzugreifen.
- 5.1.3 die Flossen des Gegners anzugreifen.
- 5.1.4 sich an der Schwimmhose des Gegners festzuhalten oder daran zu ziehen.
- 5.1.5 einen Gegner niederzudrücken, sich am Gegner abzustoßen oder sich an ihm entlang zu ziehen, um schneller die Wasseroberfläche zu erreichen.
- 5.1.6 vorsätzlich einen Gegner zu schlagen, zu treten oder übertriebene Härte anzuwenden, den Kopf eines Gegners niederzudrücken, zu verdrehen oder während des Spieles zuviel Gewalt auf den Kopf anzuwenden.
- 5.1.7 sich am Hals eines anderen Spielers festzuklammern (Halswürgegriff).
- 5.1.8 nach einem Tor oder Strafwurf das Spiel fortzusetzen, ohne vorher in Startposition zurückgegangen zu sein.
- 5.1.9 dass ein Spieler, der nicht im Ballbesitz ist, einen anderen Spieler vom Tor drückt oder zieht.
- 5.1.10 dass eine Mannschaft zu irgendeinem Zeitpunkt mehr als 6 Spieler im Wasser hat.
- 5.1.11 den Gegner festzuhalten, wenn er nicht im Ballbesitz ist.
- 5.1.12 den Ball über Wasser zu führen oder zu werfen.
- 5.1.13 das Tor umzukippen oder wegzuziehen.
- 5.1.14 sich am Tor festzuhalten oder es mit Händen oder Füßen zu verschieben.
- 5.1.15 mit dem Ball außerhalb des Spielfeldes zu schwimmen.
- 5.1.16 für den Spieler der verteidigenden Mannschaft, das Tor umzustoßen oder wegzudrücken.
- 5.1.17 für den Spieler der verteidigenden Mannschaft, das Tor festzuhalten oder es mit Händen oder Füßen zu verschieben.
- 5.1.18 für den Torwart, sich auf dem Tor festzuhalten oder seinen Kopf, Arme, Beine, Gesäß oder irgendein anderes Körperteil im Tor zu verkeilen. Der Torwart darf sich nicht unter Zuhilfenahme der Beckenwand oder des Beckenbodens über dem Tor halten (das Tor darf nur mit dem Körper bedeckt werden).
- 5.1.19 einen angreifenden Spieler, der sich vor dem Tor befindet, zu foulern und

dadurch ein nahezu sicheres Tor zu verhindern.

6. Strafen

6.1 Freiwurf

- 6.1.1 Bei Verstößen gegen die Regeln 5.1.1 - 5.1.15 wird ein Freiwurf durch den Schiedsrichter gegeben.
- 6.1.2 Ein Freiwurf wird gegen die Mannschaft vergeben, die das Foul verursacht hat.
- 6.1.3 Ein Spieler der gegnerischen Mannschaft erhält den Ball an der Wasseroberfläche, an der Stelle, wo der Vorfall geschah.
 - I) Ein Freiwurf, der wegen Verstoßes gegen Regel 5.1.15 vergeben wird, wird in Höhe der Leine ausgeführt.
 - II) Wenn eine Mannschaft einen Freistoß in der eigenen Spielfeldhälfte zugesprochen bekommt, so kann sie diesen in der Mitte des Spielfeldes ausführen.
- 6.1.4 Der den Freiwurf ausführende Spieler darf seine Position im Wasser nicht verändern, bevor der Ball übergeben wurde. Der Angreifer muss einen Abstand von mindestens 2 m halten.
- 6.1.6 Der Freiwurf wird von dem Schiedsrichter freigegeben, der zuvor das Spiel unterbrochen hatte.
- 6.1.7 Der Freiwurf muss innerhalb von 3 Sekunden nach Freigabe durch den Schiedsrichter ausgeführt werden.
- 6.1.8 Der Ball darf nicht direkt in das Tor des Gegners geworfen werden, sondern muss vorher von einem anderen Spieler berührt werden.
- 6.1.9 Wird der Freiwurf nicht ordnungsgemäß ausgeführt, erhält die Mannschaft einen Freiwurf, die sich regelwidrig verhalten hat.

6.2 Zeitstrafe

- 6.2.1 Bei Verstößen gegen die Regeln 5.1.1 - 5.1.10 wird die Zeitstrafe durch den Schiedsrichter gegeben. Die gegnerische Mannschaft erhält einen Freiwurf.
- 6.2.2 Wenn das Foul sich ereignet, kann der Schiedsrichter die Spieler, die das Foul begingen, für 2 Minuten auf die Strafbank schicken. Während eines Strafstoßes läuft die Strafzeit mit.
- 6.2.3 Die Strafbank soll sich in unmittelbarer Nähe des Auswechselbereiches befinden. Während der letzten 10 Sekunden der Zeitstrafe darf der Spieler, der die Zeitstrafe bekommen hat, den Auswechselbereich betreten, aber weder er noch ein anderer Spieler, der ihn ersetzt, darf ins Wasser, bevor die gesamte Strafzeit abgelaufen ist. Die letzten 10 Sekunden und das Ende der Strafzeit müssen vom Schiedsrichter angezeigt werden.

- 6.2.4 Kein Auswechselspieler darf den auf die Strafbank geschickten Spieler ersetzen.
- 6.2.5 Wenn eine Mannschaft absichtlich das Spiel verzögert, kann der Schiedsrichter eine Zeitstrafe von 2 Minuten verhängen, nachdem er der Mannschaft 2 offizielle Verwarnungen erteilt (der Spieler, der die letzte Verzögerung verursacht, wird mit der Zeitstrafe bestraft). Wenn erforderlich, kann die Spielzeit verlängert werden.
- 6.2.6 Wenn eine Mannschaft infolge Zeitstrafe(n) in Unterzahl spielt und die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt, gilt die älteste Strafzeit als beendet.

6.3 Strafwurf

- 6.3.1 Bei Verstößen gegen die Regel 5.1.16 - 5.1.19 wird ein Strafwurf durch den Schiedsrichter gegeben.
- 6.3.2 Der Strafwurf wird von einem Spieler vor dem Tor der gegnerischen Mannschaft ausgeführt.
- 6.3.3 Ein Spieler der Mannschaft, die den Strafwurf zugesprochen bekommen hat, erhält den Ball (Angreifer).
- 6.3.4 Der andere Spieler (Torverteidiger) darf beim Abtauchen nicht mehr als 2 Meter von der Torwand entfernt sein.
- 6.3.5 Der Torverteidiger darf den Gegner nicht angreifen, bevor dieser abgetaucht ist.
- 6.3.6 Die Freigabe des Strafwurfes erfolgt durch den Spielleiter.
- 6.3.7 Der Angreifer hat nach dem Anpfiff 45 Sekunden Zeit, um ein Tor zu erzielen. Wenn der Torverteidiger abgetaucht ist, muss er die ganze Zeit über in Reichweite des Tores bleiben.
- 6.3.8 Angreifer und Torverteidiger dürfen mehrmals auftauchen.
- 6.3.9 Der Strafwurf ist beendet, wenn
 - I) der Angreifer ein Tor erzielt hat.
 - II) der Torverteidiger den Ball erringt und über die Wasseroberfläche hält.
 - III) die 45 Sekunden ohne Tor abgelaufen sind.
- 6.3.10 Wird der Strafwurf durch unkorrektes Verhalten der torverteidigenden Mannschaft unterbrochen, muss ein neuer Strafwurf gegeben werden.
 - I) Der Spieler, der das bewirkt, hat im Anschluss an die Strafwurfausführung eine Zeitstrafe von 2 Minuten anzutreten.
- 6.3.11 Wird der Strafwurf durch unkorrektes Verhalten der angreifenden Mannschaft unterbrochen, erhält die gegnerische Mannschaft den Ball und das Spiel wird so freigegeben, als ob ein Tor erzielt worden wäre.

6.4 Vorteilsregel

- 6.4.1 Wann immer während eines Spieles der Schiedsrichter entscheidet, dass die Regelübertretung den Vorteil nicht beeinträchtigt, in dem sich die im Ballbesitz befindliche Mannschaft zu dieser Zeit befindet, kann das Spiel fortgesetzt werden, als sei der Verstoß nicht geschehen. Dies wird als Vorteilsregel bezeichnet.
- 6.4.2 Diese Regel ist von den Schiedsrichtern während des gesamten Spiels zu beachten.

7. Allgemein

7.1 Organisation

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