UNTER-WASSER-BALL

REGELN

DES

VERBANDES DEUTSCHER SPORTTAUCHER

HERAUSGEGEBEN VOM WÜRTT. LANDESVERBAND FÜR TAUCHSPORT E.V.

PER ADRESSE H. S. ZELLER, 7000 STUTTGART 50, MARKTPLATZ 16
TELEFON 0711 / 56 59 04

4. AUFLAGE

DEZ.75

UNTERWASSER-BALL-REGELN DES V.D.S.T.

1. ORGANISATION
2. SPIELFELD
3. TORE
4. UNTERWASSERBALL
5. MANNSCHAFT
6. SPIELER
7. AUSWECHSELSPIELER
8. AUSRÜSTUNG
9. KENNZEICHNUNG
10. SCHIEDSRICHTER
11. SPIELZEIT
12. BEGINN UND WEITERSPIEL NACH TORWURF
13. REGELVERSTÖSSE (VERBOTENES SPIEL UND UNSPORTLICHES BETRAGEN)
14. STRAFMINUTEN
15. FREIWURF
16. STRAFWURF
17. WIE EIN TOR ERZIELT WIRD
18. SPIELUNTERBRECHUNGEN
19. WEITERSPIEL NACH UNTERBRECHUNGEN
20. SPIELVERLÄNGERUNG
21. WERTUNG
22. SIGNALE UND ZEICHEN

AUSSCHREIBUNG FÜR TABELLEN- UND MEISTERSCHAFTSSPIELE

1. GELTUNGSBESTIMMUNGEN
2. ORGANISATION
3. LIGEN
4. ALTERSKLASSEN
5. SPIELSAISON
6. STARTRECHT
7. SPIELERPÄSSE
8. MANNSCHAFTSAUFSTELLUNG
9. AUSWAHLMANNSCHAFTEN - NATIONALMANNSCHAFT
10. BEKLEIDUNG
11. TABELLENSPIELE
12. AUFSTIEG - ABSTIEG
13. ENDSPIELE
14. MELDEBESCHRÄNKUNG
15. SPIELPROTOKOLL
16. SPIELABSPRACHEN
17. PUNKTEVERTEILUNG
18. SCHIEDSRICHTER
19. PROTESTE
20. SCHIEDSSTELLE
21. REGELAUSSCHUSS

21. Wertung

Die Mannschaft, die in einem Spiel die meisten Tore erzielt, ist Sieger. Bei gleicher Torzahl ist das Spiel unentschieden.

Im Runden- und Turniersystem erhält in jedem Spiel die siegende Mannschaft 2 Punkte, während bei unentschiedenem Ausgang jede Mannschaft 1 Punkt erhält. Sieger einer Runde oder eines Turnieres ist die Mannschaft mit den meisten Punkten.

Bei Punktegleichheit wird die Plazierung wie folgt ermittelt:

1. Bei Mannschaften mit gleicher Punktzahl entscheidet die Tordifferenz, d.h. der Mannschaft mit der größten Tordifferenz zwischen Plus- und Minustoren bei den Plustoren, oder bei der kleinsten Differenz zwischen Plus- und Minustoren bei den Minustoren, wird der bessere Platz eingeräumt.

2. Ist die Tordifferenz auch gleich, so ist die Mannschaft auf den besseren Platz zu setzen, die die meisten Plustore erzielt hat.

3. Sollte auch die Summe der Plustore gleich sein, so soll das Spiel, in dem die Mannschaften gegeneinander gespielt haben, gewertet werden.

4. Ist das Spiel unentschieden ausgegangen, so muß das Los entscheiden.

   Bei der Ermittlung des Siegers durch das Torverhältnis werden nur die Tore der Entscheidungsspiele gewertet. Vorher stattgefundene Runden- oder Gruppenspiele werden nicht berücksichtigt.

   Bei Turnieren kann abweichend von der Regel 21 Abs. 4 Spielverlängerung und Strafwurfwerfen durchgeführt werden. Es muß jedoch vor Beginn des Turniers die Entscheidungsart in der Ausschreibung festgelegt werden.

22. Signale und Zeichen

Die Schiedsrichter machen sich durch akustische oder optische Signale bemerkbar.

Jeder Spielbeginn, ob nach Unterbrechung, Halbzeit etc., wird durch einen langen Dauerton oder ein entsprechendes Lichtsignal freigegeben.

Freigabe des Spiels bei Beginn, nach Halbzeitwechsel oder nach einem Schiedsrichterball erfolgt durch den Spielleiter.

Weiterspiel nach allen anderen Unterbrechungen gem. Abs. 18 wird von den Unterwasser-Schiedsrichtern freigegeben.

Jede Spielunterbrechung wird durch mehrmalige kurze Signale angezeigt.

Bei einem Torwurf erfolgt ein zweimaliger langer Dauerton oder entsprechende Lichtsignale durch einen der Unterwasser-Schiedsrichter.

Unter-Wasser-Ball-Regeln des V.D.S.T.

1. Organisation

Der veranstaltende Verein oder Verband ist dafür verantwortlich, daß das Spielfeld, die Tore und der Ball die richtigen Maße und Gewichte haben und, daß alle vorgeschriebenen Einrichtungen und Geräte vorhanden sind.

Die Preßluftgeräte für die U.W.-Schiedsrichter werden vom veranstaltenden Verein zur Verfügung gestellt.

2. Spielfeld

Das Spielfeld erstreckt sich über ca. 1/3 eines 25 m langen Schwimmbeckens, und zwar an der tiefsten Stelle des Bassins. Als Idealfall ist eine Tiefe von 3 - 5 m anzusehen. Für Tabellenspiele darf die Wassertiefe nicht geringer als 3 m sein und nicht tiefer als 5 m. Die Abmessungen müssen wenigstens 8 m Breite x 12 m Länge betragen. Bei Tabellenspielen sollte die offene Längsseite des Spielfeldes durch eine Leine an der Wasseroberfläche begrenzt sein. Gerät ein Spieler mit dem Ball hinter die Abgrenzung, erhält der Gegner einen Freiwurf in Höhe der Leine.

Bei Spielen der Schülergruppen darf die Wassertiefe max. 3,5 m, bei Spielen der Juniormannschaften max. 4,5 m betragen.

3. Tore

Die Tore bestehen aus zwei unverbiegsamen Metallkörben. Der Rand des Korbes muß mit einem weichen Plastikwulst abgedeckt sein, um Verletzungen zu verhindern.

Maße in mm: Höhe 460 mm - 500 mm
oberer Rand 390 mm - 400 mm ø.

Die Tore stehen jeweils in der Mitte jeder Breitseite auf dem Beckengrund, direkt an der Wand. Ausnahmen gelten nur in Becken mit Schrägen an den Breitseiten.

In diesen Bassins stehen die Tore auf den ersten Zentimetern des waagerechten Bodens.

4. Unterwasserball

Gespielt wird mit einem mit Salzwasser gefüllten Ball. Der Ball soll so austariert sein, daß er im Wasser sinkt. Der Ball soll nicht zu prall sein, sondern etwas elastisch, damit er auch mit einer Hand geführt werden kann. Der Ball darf während des Spiels nur mit Genehmigung der Schiedsrichter ausgewechselt werden.

Größe: 165 - 185 mm ø
Sinkgeschwindigkeit: 500 mm skd
Farbe: Fernsehball schwarz/weiß

5. Mannschaften

Eine Mannschaft besteht aus 12 Spielern. Davon sind 8 im Wasser, 4 sitzen auf der Wartebank. Diese können nach Bedarf während des Spieles im fliegenden Wechsel mit den Spielern im Wasser ausgetauscht werden.

Vereine, die mehr als eine Mannschaft zu Tabellenspielen melden, müssen diese mit 1., 2., 3. usw. Mannschaft bezeichnen. Die Anzahl der Spieler, die für die einzelnen Mannschaften benannt werden können, ist unbegrenzt.

6. Spieler

Jeder Spieler erhält einen Spielerpaß (V.D.S.T.-Ausweis bzw. Einlegeblatt). In den Paß wird eingetragen, für welchen Verein und für welche Mannschaft er spielt. Es dürfen nur Spieler antreten, die im Besitz eines Spielerpasses sind (Einlegeblatt VDST-Ausweis). Die Spieler der 1. Mannschaft können die Mannschaft nur zum 1. Januar oder 1. Juli eines jeden Jahres wechseln. Die Spieler der 2. Mannschaft können nach Anmeldung beim Sektionsleiter jederzeit in die 1. Mannschaft berufen werden.

7. Auswechselspieler

Jeweils 4 Spieler einer Mannschaft sitzen als Auswechselspieler auf der Wartebank. Sie können nach Belieben mit den Spielern im Wasser ausgetauscht werden. Die Voraussetzung für einen Spieleraustausch ist jedoch erst mit Verlassen des Wassers durch den zu ersetzenden Spieler gegeben. Bevor ein Auswechselspieler ins Wasser darf, mußder zu ersetzende Spieler das Wasser vollständig verlassen haben und sich in unmittelbarer Nähe der Wartebank seiner Mannschaft befinden.

Die Schiedsrichter müssen vor Beginn des Spieles die Mannschaftsführer über den genauen Standort der Wechselbänke (Wechselorte) informieren.

8. Ausrüstung

Ein Spieler darf nichts tragen, was einen anderen Spieler irgendwie gefährden kann.

Es wird nur mit ABC-Ausrüstung gespielt (Maske, Schnorchel und Flossen). Die Flossen sind nach Möglichkeit mit Flossenhaltern zu sichern. Die Masken dürfen keine überstehenden Metallkanten oder Schrauben haben.

Das Tragen von langen Flossen über 65 cm oder von Flossen mit Metalleinlagen ist nicht gestattet.

Der Torwart darf zusätzlich zur vorgeschriebenen Ausrüstung einen Kopfschutz tragen, wenn dadurch die anderen Spieler nicht gefährdet werden.

Ein Spieler, der während des Strafwurfes aufgetaucht ist, darf nicht wieder abtauchen.

Der abwehrende Spieler darf während dieser Aktion kein Tor beim Gegner werfen.

Falls notwendig, ist die Spielzeit bei Halbzeit- oder Spielende zu verlängern, um die Ausführung des Strafwurfes zu ermöglichen.

Wird der Strafwurf durch falsches Verhalten der torverteidigenden Mannschaft unterbrochen, muß erneut ein Strafwurf gegeben werden. Der verursachende Spieler muß für 2 Minuten auf die Strafbank.

Wird der Strafwurf durch falsches Verhalten der Spieler der angreifenden Mannschaft unterbrochen, erhält die gegnerische Mannschaft einen Freiwurf zugesprochen.

17. Wie ein Tor erzielt wird

Ein Tor gilt als erzielt, wenn sich der Ball vollständig unterhalb des Torrandes befunden hat.

18. Spielunterbrechungen

Als Spielunterbrechung werden alle Torwürfe und alle Regelverstöße gemäß Abs. 13 betrachtet, die mit Strafminuten 14, Freiwurf 15 oder Strafwurf 16 geahndet werden. Ebenfalls als Spielunterbrechung werden Schiedsrichterbälle gewertet.

Bei Spielunterbrechungen wird die Uhr angehalten.

19. Weiterspielen nach Unterbrechungen

Kann bei Spielunterbrechung kein Strafwurf oder Freiwurf für eine Mannschaft gegeben werden, so wird der Ball vom Spielleiter ins Wasser geworfen (Schiedsrichterball).

Nach Beendigung eines Strafwurfes wird vom Beckenrand neu angespielt. Den Ball erhält die Mannschaft, gegen die der Strafwurf ausgeführt wurde, wenn ein Tor erzielt wurde. Den Ball erhält die Mannschaft, die den Strafwurf ausgeführt hat, wenn kein Tor erzielt wurde.

20. Spielverlängerung

Wenn ein Spiel, in dem eine Entscheidung fallen muß, in normaler Spielzeit unentschieden endet, so muß nach einer Pause von 5 Minuten eine Spielverlängerung erfolgen. Sodann müssen 2 Spielabschnitte von je 3 Minuten mit einer Pause von 1 Minute zum Seitenwechsel gespielt werden.

Wenn dadurch die Entscheidung nicht getroffen wird, so werden je 3 Strafwürfe von jeder Mannschaft durchgeführt.

Der Freiwurf wird durch den Schiedsrichter freigegeben, der das Spiel vorher unterbrochen hat. Der Freiwurf muß innerhalb von 3 Sekunden nach Freigabe ausgeführt werden. Der Ball darf nicht direkt auf das gegnerische Tor gespielt werden.

Bei einem falsch ausgeführten Freiwurf erhält die gegnerische Mannschaft den Freiwurf zugesprochen.

Freiwurf kann gegeben werden bei Verstößen gegen die Regeln:

a, b, c, I, K, L, M, N und O.

16. Strafwurf

Ein Strafwurf muß gegeben werden:

1. Bei absichtlichen Verstößen gegen die Regeln P, R und S. T.
2. Wenn der Gegner vor dem Tor durch einen anderen Regelverstoß behindert wird und dadurch eine echte Torchance vereitelt wird.
3. Wenn eine Mannschaft mehr als 8 Spieler im Wasser hat.

Sollten ein oder mehrere Spieler mit Strafminuten belegt worden sein, müssen entsprechend weniger als 8 Spieler im Wasser sein.

Der Strafwurf wird von nur einem Spieler jeder Mannschaft vor dem gegnerischen Tor ausgeführt.

Ein Spieler der Mannschaft, der der Strafwurf zugesprochen wird, erhält den Ball. Der Torverteidiger darf beim Anstoß von der Wasseroberfläche nicht mehr als 2 Meter vom Beckenrand entfernt sein.

Der Torverteidiger darf den Angreifer nicht angreifen, bevor dieser nicht abgetaucht ist.

Nach Freigabe des Strafwurfes durch den Spielleiter (Signal) hat der Angreifer 60 Sekunden Zeit, bevor er abtauchen muß. Sobald sich der Kopf und der Schnorchel eines Spielers vollständig unter der Wasseroberfläche befinden, gilt der Spieler als abgetaucht.

Der Strafwurf ist beendet:

1. Wenn es dem Angreifer gelingt, ein Tor zu werfen.
2. Wenn es dem Torverteidiger gelingt, den Ball zu erringen und ihn über die Wasseroberfläche zu halten.
3. Wenn beide Spieler aufgetaucht sind.
4. Wenn der Angreifer 60 Sekunden nach dem Zeichen des Spielleiters nicht abgetaucht ist.

Bei jedem Verstoß gegen die Ausrüstungsvorschriften muß der Spieler das Wasser verlassen, um seine Ausrüstung in Ordnung zu bringen. Er darf erst dann wieder ins Wasser, wenn er sich beim Spielleiter gemeldet hat, der sich davon überzeugen muß, daß die Ausrüstung in Ordnung ist.

9. Kennzeichnung

Alle Spieler einer Mannschaft müssen einheitliche Badehosen tragen. Außerdem müssen die Spieler Kopfhauben mit Nummern aufsetzen.

Der Torwart wird mit der Nummer 1 gekennzeichnet.

Zusätzlich kann eine Mannschaft mit Ringen an den Handgelenken ausgestattet werden.

10. Schiedsrichter

Für jedes Tabellenspiel sind 3 Schiedsrichter zuständig. 2 Schiedsrichter befinden sich mit Tauchgeräten auf dem Beckengrund.

Der 3. Schiedsrichter beobachtet das Spiel oberhalb der Wasseroberfläche. Er ist der Spielleiter. Er kontrolliert außerdem die Spielzeit, die Strafminuten und die Auswechselspieler.

Die Entscheidungen der Schiedsrichter sind für den Spielverlauf entscheidend. Unter Wasser trifft der Schiedsrichter, in dessen Spielfeldhälfte ein Regelverstoß vorgefallen ist, die endgültige Entscheidung. Verstöße an der Wasseroberfläche oder über Wasser werden vom Spielleiter geahndet.

Die Schiedsrichter sind für die Sicherheit der Spieler verantwortlich. Sie sind verpflichtet, das Spiel sofort zu unterbrechen, wenn ein Spieler nach ihrer Ansicht ernstlich verletzt ist. Offensichtlich überforderte und erschöpfte Spieler müssen sie aus dem Spiel nehmen.

Sie haben die Befugnis, einen Spieler wegen grob unsportlichen Betragens ohne vorherige Verwarnung von der weiteren Teilnahme am Spiel auszuschließen.

Die Schiedsrichter machen sich durch akustische oder optische Zeichen bemerkbar.

11. Spielzeit

Die Spielzeit beträgt bei Tabellenspielen 2 x 15 Minuten. Die Pause während des Halbzeitwechsels soll wenigstens 3 Minuten andauern, jedoch 5 Minuten nicht überschreiten. Andere Zeitregelungen bedürfen der Zustimmung der Schiedsrichter.

Bei allen Spielunterbrechungen und Halbzeitwechseln wird die Uhr gestoppt.

12. Beginn und Weiterspiel nach Torwurf

Vor Beginn des Spieles wird um die Spielhälfte gelost. Die das Los gewinnende Mannschaft kann die Spielhälfte und die Farbe der Kopfhaube wählen. Der Ball befindet sich bei Spielbeginn und nach Halbzeitwechsel auf dem Beckengrund in der Mitte des Spielfeldes, während die Mannschaften im Wasser auf ihrer Spielfeldseite am Beckenrand auf den Start warten.

Die Auswechselspieler sitzen auf der Wartebank.

Auf Kommando des Spielleiters beginnt das Spiel.

Nach einem Torwurf begeben sich die Mannschaften wieder in die Ausgangsposition. Dann greift die Mannschaft mit dem Ball an, die das Tor hinnehmen mußte.

Wird das Spiel nach erfolgtem Tor- oder Strafwurf erneut freigegeben bevor alle Spieler den Beckenrand (Ausgangsposition) erreicht haben, so müssen die Spieler, die den Rand noch nicht erreicht hatten, erst zurückschwimmen, um wieder in das Spielgeschehen eingreifen zu können.

Der Ball muß beim Angriff bis zum Aufeinandertreffen mit der gegnerischen Mannschaft sichtbar geführt werden, er darf also nicht auf dem Rücken, zwischen den Beinen etc. versteckt gehalten werden.

Nach der Halbzeit werden vor Wiederbeginn des Spieles die Spielfeldhälften gewechselt.

Die Schiedsrichter wechseln die Seiten nicht.

13. Regelverstöße und Regelwidrigkeiten
(verbotenes Spiel und unsportliches Betragen)

Verboten ist:

A. Das Abreißen oder Lüften der gegnerischen Maske.
B. Das Ziehen am gegnerischen Schnorchel.
C. Das Abreißen der Flossen eines anderen Spielers.
a.b.c. Sollte es jedoch im Eifer des Spielverlaufes vorkommen, daß ein Ausrüstungsteil abgestreift wird, so hat der Spieler, der das verursacht hat, diesen Gegenstand dem Besitzer nachzubringen.

Der Regelverstoß wird dann nur durch einen Freiwurf geahndet.

D. Das Zerren bzw. das Festhalten an der Hose des Gegners.
E. Sich am Gegner abdrücken bzw. hochziehen, um die Wasseroberfläche schneller zu erreichen.
F. Das absichtliche Treten oder Schlagen nach dem Gegner.
G. Die Klammerung im Halswürgegriff.
H. Das Weiterspiel nach Tor- oder Strafwurf ohne die Ausgangsposition eingenommen zu haben.

Strafminuten und Freiwurf
Regelwidrigkeiten

I. Das Festhalten des Gegners, wenn dieser nicht im Ballbesitz ist.
K. Den Ball über Wasser zu werfen oder zu führen.
L. Den Torwart vom Tor zu ziehen oder abzudrängen, wenn man als Angreifer nicht im Ballbesitz ist.
M. Das Umstoßen oder Wegziehen des Tores.
N. Das Festhalten oder Verrücken des Tores mit Händen oder Füßen.
O. Das Schwimmen mit dem Ball hinter die seitliche oder hintere Abgrenzung.

Freiwurf

P. Das absichtliche Umstoßen oder Wegziehen des Tores durch Spieler der torverteidigenden Mannschaft.
R. Das Festhalten oder Verrücken des Tores mit Händen oder Füßen durch Spieler der torverteidigenden Mannschaft.
S. Das Festklemmen oder Verkeilen von Kopf, Armen, Beinen, Gesäß oder anderen Körperteilen des Torverteidigers im Tor. (Das Tor darf nur mit dem Körper abgedeckt werden.)
T. Mehr als 8 Spieler einer Mannschaft im Wasser.

Strafwurf
Regelverstöße

14. Strafminuten

Die Strafbank befindet sich in unmittelbarer Nähe des Spielleiters.

Bei Regelwiedrigkeiten müssen die Schiedsrichter die verursachenden Spieler 2 Minuten auf die Strafbank verweisen.

Sollte ein Torwart mit Strafminuten belegt werden, so kann dafür ein Feldspieler das Wasser verlassen. Für den auf die Strafbank verwiesenen Spieler darf kein Auswechselspieler ins Wasser.

Begeht ein Spieler mehrfach Regelwidrigkeiten, so kann er für den Rest der Speilzeit gesperrt werden.

Strafminuten können verhängt werden bei absichtlichen Verstößen gegen die Regeln:

A, B, C, D, E, F, G und H.

Wird ein Spieler mit Strafminuten belegt, so erhält die gegnerische Mannschaft einen Freiwurf zugesprochen.

15. Freiwurf

Ein Freiwurf wird von einem Schiedsrichter gegen die einen Regelverstoß verursachende Mannschaft ausgesprochen.

Der Spieler der Gegenmannschaft erhält den Ball.

Die Angreifer müssen wenigstens einen Abstand von 2 Metern wahren. Der ausführende Spieler darf bis zur Abgabe des Balles seine Position im Wasser nicht verändern.