

# Anweisungen DSV-Schiedsrichter Wasserball Saison 2019/2020

Stand: 15. September 2019 | Abteilung Wasserball



# Inhaltsverzeichnis

1. Freiwürfausführung	3
2. Torgewinn nach Freiwürfen	3
3. Strafwurf bei Behinderung von hinten	4
4. Halten und Behindern	4
5. Ausschluss ohne Ball	5
6. Rote Karten	5
<b>Kontakt</b>	<b>5</b>

## 1. Freiwürfausführung

- Freiwürfe werden vom Ort des Balles ausgeführt. Einzige Ausnahme ist, wenn der Ball innerhalb des 2m Raumes der angreifenden Mannschaft liegt. Dann muss er zunächst aus dem 2m Raum geholt werden.
- Die Freiwurfausführung muss unmittelbar und deutlich sichtbar erfolgen. Den Ball hoch werfen oder fallenlassen, mit der Hand nach vorne tippen, klar von einer in die andere Hand werfen oder mit dem Fuß spielen, gilt als ausführen. Den Ball bloß in der Hand rotieren lassen oder einfach losschwimmen gilt **NICHT** als ausführen und bedeutet dann ein Umkehrfoul. Der Ball muss klar die Hand (oder den Fuß) verlassen. (Gerade zum Anfang der Saison sollten Schiedsrichter solchen Spielern, die z.B. bei einem Freiwurf mit Ball losschwimmen, durch klare Gestik zeigen, dass sie wie oben beschrieben ausführen müssen. Tun sie das dann nicht, wird auf Umkehrfoul entschieden.)

## 2. Torgewinn nach Freiwürfen

Direkter Torwurf ist erlaubt...

- wenn Foul und Ball außerhalb des 6m Raumes sind. Der Spieler kann unmittelbar werfen und darf dabei nicht angegriffen werden. (Beachte, dass der Ball auch näher am Tor als das Foul sein darf. Nur die 6m Linie ist entscheidend.)  
**WICHTIG: Um Missverständnisse zu vermeiden, müssen die Schiedsrichter bei Freiwürfen nahe der 6m Linie den Arm gerade nach oben in die Luft strecken, wenn Foul und Ball außerhalb 6m sind.**
- bei einem Eckwurf. Dies ist auch möglich, wenn der Ball für die Ecke zunächst vom Torrichter/Mannschaft eingeworfen wird und/oder der Spieler sich den Ball holen muss und zur Ecke schwimmt.

Nicht erlaubt sind direkte Torwürfe

- nachdem das Spiel unterbrochen wurde und der Schiedsrichter den Ball gefordert hat (Verletzung, Kappe aufsetzen etc.), oder nachdem der Ball die Seitenauslinie überschritten hatte. Hier muss zunächst ausgeführt werden.
- die nicht in einer unmittelbaren Bewegung ausgeführt werden.

Torwurf nach Antäuschen, Schwimmen etc.

- Sind Foul und Ball außerhalb des 6m Raumes, darf der Angreifer zunächst ausführen (und damit angegriffen werden) und danach beliebig antäuschen und schwimmen (auch in den 6m Raum) bevor ein Tor erzielt wird.
- Waren das Foul oder der Ball innerhalb des 6m-Raumes, kann der ausführende Spieler kein Tor erzielen, selbst, wenn er aus dem 6m-Raum heraus schwimmt.
- Ausführen, dann Schwimmen, Antäuschen und Torwurf sind auch bei einer Ecke oder Wiederbeginn des Spiels möglich, selbst wenn ein direkter Wurf nicht erlaubt war (z.B. nach Auszeit, Seitenaus, Verletzungsunterbrechung...)

### 3. Strafwurf bei Behinderung von hinten

- Hat ein Angreifer eine klare Torchance (niemanden außer dem verteidigenden Torwart vor sich, in aussichtsreicher Wurfposition zum Tor gewandt) und wird innerhalb des 6m-Raumes am Torwurf von hinten behindert, auch mit Ball auf der Hand, ist auf Strafwurf zu entscheiden.
- Kann der Angreifer gar nicht zum Torwurf ansetzen, weil er von hinten behindert wird, ist dies auch ein Strafwurf.
- Kann der Angreifer die Aktion beenden, wird abgewartet und die Torchance gewährt. Trifft er nicht, kann aber nicht rückwirkend auf Strafwurf entschieden werden.
- Berührt der Verteidiger ausschließlich den Ball, ist dies kein Strafwurf.
- Befinden sich Verteidiger zum Block vor dem Angreifer oder ist keine klare Torchance gegeben, kann bei Ball auf der Hand nicht auf Foul entschieden werden.  
(Faustregel: Angriff von hinten mit Ball auf der Hand = Strafwurf oder gar nichts)
- Generell gilt: Strafwurf-würdige Situationen sind die gleichen wie bisher, nur ist jetzt der Ball auf der Hand nicht mehr entscheidend.

### 4. Halten und Behindern

Der internationale Schwimmverband FINA ist bemüht, die zunehmend physische Spielweise, insbesondere im Rückraum und am Center, zu unterbinden, und variables Bewegungsspiel zu schützen. Dazu wird vor allem auf die folgenden Situationen Wert gelegt.

- Konter: Mögliche Konter werden im Moment des Ballbesitzwechsels initiiert, und auch in diesem Moment häufig bewusst durch Halten und Drücken der Verteidiger verhindert. Dies muss sofort mit Ausschluss geahndet werden, wenn
  - a. das Foul in einer für den Konter aussichtsreichen Position passiert (insbesondere erste Angriffsreihe)
  - b. der Angreifer die klare Intention zeigt, in den Konter zu gehen, und dabei behindert wird.Achtung: Angreifer, die mittels Durchziehen oder Simulation Ausschlüsse provozieren wollen, dürfen nicht belohnt werden (je nach Härte und Spielrelevanz kann hier auf Umkehrfoul entschieden werden)!
- Festhalten im Rückraum durch den Verteidiger, insbesondere dort, wo der Ball hingespielt werden soll, bedeutet Ausschluss. Halten mit zwei Händen bedeutet ebenso Ausschluss. Aufschwimmen auf die Beine oder Rücken des Angreifers, auch wenn sich der Verteidiger selbst auf Rückenlage dreht, bedeuten Ausschluss.
- Angreifer, deren Bewegung von statischen Verteidigern durch Halten, Stoßen oder Schieben behindert wird, müssen besser geschützt werden, indem bei entsprechender Spielrelevanz auf Ausschluss entschieden wird. Spielrelevanz ist auch gegeben, wenn ein Angriff initiiert werden soll oder z.B. ein Center-Spieler Position beziehen will.
- Ebenso muss das Behindern der Verteidiger-Bewegung, z.B. in Blocks und durch Halten des Centers, mit Umkehrfoul geahndet werden, sobald dadurch ein **spielrelevanter Nachteil** entsteht.  
Es bleibt weiterhin der Grundsatz, dass Spielrelevanz für Umkehrfouls vor allem in Ballnähe gegeben ist. Einzige Ausnahmen sollten ansteigende und übertriebene Härte oder Konter- und Einschwimmsituationen (bei drohendem Anspiel) sein.

## 5. Ausschluss ohne Ball

Die internationalen Schwimmverbände FINA und LEN haben die Vorgehensweise bei Ausschlüssen ohne Ball (insbesondere am Center) mehrfach in den vergangenen Jahren angepasst, was zu einer gewissen Unsicherheit geführt hat.

Im Bereich des DSV gilt ab sofort einheitlich die folgende, von den Anweisungen zur Weltmeisterschaft übernommene Regelung.

- Das Spiel muss bei Ausschlüssen im 6m-Raum ohne Ball NICHT vollständig beruhigt werden. Die Schiedsrichter müssen das Spiel auch nicht explizit freigeben, können dies aber als Hilfestellung tun.
- Bei Ausschlüssen ohne Ball im statischen Centerspiel darf der Pass zum betreffenden Center aber erst gespielt werden, wenn der Schiedsrichter seine Anzeige (Ausschluss und Nummer) vollständig ausgeführt hat. Kommt der Pass noch während gepfiffen wird, muss das Spiel gestoppt werden (Tore werden ggf. zurück genommen).
- Nicht unter diese Anweisungen fallen dynamische Einschwimmsituationen (hier bleibt ein sofortiger Pass möglich), sowie Pässe zu nicht am Ausschluss beteiligten Angreifern.
- Voraussetzung bleibt aber, dass Klarheit darüber herrscht, wer ausgeschlossen wurde. Haben die Schiedsrichter den Eindruck, dass nachvollziehbare Verwirrung herrscht, liegt es weiterhin in ihrem Ermessen, das Spiel bis zur Klarstellung der Situation zu beruhigen und dann wieder freizugeben.

## 6. Rote Karten

Bei Ausschlüssen nach § 338 (13) / (14) ist zusätzlich zu den geforderten Handbewegungen dem betroffenen Spieler eine rote Karte zu zeigen.

## Kontakt

### Jürgen Hausche

*Vorsitzender Schiedsrichterkommission*

Deutscher Schwimm-Verband e.V.  
Korbacher Str. 93  
34132 Kassel

Mobil: +49 (0) 162 5766164  
E-Mail: juergenhausche@gmail.com