Wettkampfbestimmungen –
Fachteil Wasserball
(WB-FT WAB)

in der Fassung vom 05.05.2018
veröffentlicht in den Amtlichen Mitteilungen am 13.07.2018

INHALTSVERZEICHNIS

Fachteil Wasserball 4

§ 301 Geltungsbereich 4
§ 302 Ligeneinteilung 4
§ 303 Spielsysteme 4
§ 304 Altersklassen 5
§ 305 Runden 6
§ 306 Ausschreibung, Durchführungsbestimmungen 7
§ 307 Turnierleiter 7
§ 307a Spielbeobachter 8
§ 308 Teilnahmeberechtigung 8
§ 308a Startgemeinschaften 8
§ 308b Startrechtwechsel 9
§ 308c Zweitstartrecht 9
§ 309 Berufung in Länder- und Auswahlmannschaften 10
§ 310 Ausbleiben des Schiedsrichters 10
§ 311 Spielverlegung 11
§ 312 Nichtantreten 11
§ 313 Pflicht zur Teilnahme 11
§ 314 Spielverlust 12
§ 315 Sicherheit und Ordnung, Verkehrsicherungspflicht 12
§ 316 Spielfeld 13
Wasserball-Spielfeld 14
§ 317 Tore 15
§ 318 Bälle 15
§ 319 Flaggen 15
§ 320 Kappen 15
§ 321 Mannschaften 16
§ 322 Austauschspieler 17
§ 323 Kampfgericht 17
§ 324 Schiedsrichter 18
§ 325 Zweischiedsrichtersystem 19
§ 326 Torrichter 21
§ 327 Zeitnehmer 21
§ 328 Sekretäre 22
§ 329 Spieldauer 22
§ 329a Auszeit 23
§ 330 Spielbeginn 23
§ 331 Torgewinn 24
§ 332 Wiederbeginn nach einem Torgewinn 25
§ 333 Torabwurf 25
§ 334 Eckwürfe 26
§ 335 Schiedsrichtereinwurf 27
§ 336 Freiwürfe 27
§ 337 Einfache Fehler 28
§ 338 Ausschlussfehler 31
§ 339 Strafwurffehler 39
§ 340 Strafwürfe 41
§ 341 Persönliche Fehler 42
§ 342 Unfall, Verletzung, Krankheit 42
§ 343 Spielprotokoll 43

§ 344 Ergebnis 43
§ 345 Disziplinarmaßnahmen 45
§ 346 Ordnungsmaßnahmen 45
§ 347 Einspruchsverfahren 46
§ 348 Trainerlizenzen 47
§ 349 Inkrafttreten 47

Anzeigen der Kampfrichter 48

Kampfrichterordnung 52

§ 1 Aufgaben der Kampfrichter 52
§ 2 Aufgaben der Verbände 52
§ 3 Kampfrichtergruppen 52
§ 4 Voraussetzungen 53
§ 5 Umfang der Ausbildung 53
§ 6 Prüfung und Anerkennung 53
§ 7 Leistungsgruppen; Fortbildung 54
§ 8 Schlussbestimmungen 55

Lizenzordnung (LZO) 56

I. Präambel 56
II. Lizenzierungsvorschriften 57
§ 1 Geltungsbereich und allgemeine Bestimmungen 57
§ 2 Erwerb einer Vereinslizenz 58
§ 3 Sportliche Kriterien 58
§ 4 Rechtliche Kriterien 59
§ 5 Personelle und administrative Kriterien 59
§ 6 Spielorganisatorische, werbe- und medientechnische Kriterien 60
§ 7 Infrastrukturelle Kriterien 60
§ 8 Finanzielle Kriterien 61
§ 9 Erlöschen, Verweigerung, Entziehung und Rückgabe einer Vereinslizenz 61
§ 10 Ordnungsmaßnahmen 61
§ 11 Spielerlizenzen 62
§ 12 In-Kraft-Treten 62
Anlage A) Spielorganisatorische, werbe- und medientechnische Kriterien 63
Anlage B) Infrastrukturelle Kriterien 64

Fachteil Wasserball

§ 301 Geltungsbereich

Wasserballspiele im Bereich des DSV sind nach diesen Wettkampfbestimmungen auszutragen.

§ 302 Ligeneinteilung

(1) In den Landesgruppen (LGr), Landesschwimmverbänden (LSV) und deren Gliederungen soll eine ständige Ligeneinteilung mit Auf- und Abstieg eingerichtet werden. Soweit dies nicht möglich ist, sind Rundenspiele nach Bedarf von dem zuständigen Wasserballwart auszuschreiben.

(2) Es kann in folgenden Ligen gespielt werden:
- Bundesliga
- 2. Wasserballliga
- Oberliga
- Verbandsliga
- Bezirksliga
- Kreisliga

(3) Das Spielen von mehreren Mannschaften eines Vereins in der gleichen Liga ist unzulässig. Ausnahmen in der untersten Liga können in begründeten Fällen vom zuständigen Wasserballwart genehmigt werden.

(4) Es ist unzulässig, dass eine Mannschaft eines Vereins in die Liga aufsteigt, in der eine andere Mannschaft desselben Vereins in der abgelaufenen Saison gespielt hat und aus der sie abgestiegen ist.

(5) Eine Mannschaft, die erstmalig an einer Runde teilnehmen will, muss in der untersten Liga ihres LSV bzw. Bezirks den Spielbetrieb aufnehmen.

§ 303 Spielsysteme

Spiele können nach folgenden Systemen ausgetragen werden:

Rundensystem:
Die Mannschaften spielen mindestens einmal gegeneinander.

Turniersystem:
Ein Turnier ist eine in sich geschlossene Veranstaltung während eines kurzen Zeitraumes (meistens Wochenende). Es müssen mindestens drei Mannschaften beteiligt sein. Es muss ein Turniersieger ermittelt werden. Jede Mannschaft spielt gegen jede. Alle Spiele finden auf demselben Spielfeld statt. Ausnahmen bedürfen der Bestätigung des zuständigen Wasserballwartes.

Pokalsystem:
Die teilnehmenden Mannschaften werden durch Auslosung gepaart oder nach regionalen Gesichtspunkten gesetzt. Auch können Mannschaften gesetzt werden, um zu verhindern, dass starke Mannschaften schon frühzeitig gegeneinander spielen müssen. Die unterliegenden Mannschaften scheiden aus, während die Siegenden in derselben Art

weiterspielen, bis zwei Mannschaften übrig bleiben, die das Endspiel austragen.

Gemischtes System:
Runden-, Turnier- oder Pokalsystem können miteinander kombiniert werden.

Nach Abschluss der Spiele um eine Meisterschaft nach dem Rundensystem können zur endgültigen Ermittlung des Meisters für eine durch die Ausschreibung oder die Durchführungsbestimmungen zu bestimmende Zahl von Mannschaften Spiele nach dem Pokalsystem angesetzt werden. Einzelheiten sind durch die Ausschreibung oder die Durchführungsbestimmungen festzulegen.

Das Spielsystem muss in der Ausschreibung oder in den Durchführungsbestimmungen festgelegt werden.

§ 304 Altersklassen

Maßgebend für die Festlegung der Altersklasse ist das Kalenderjahr in dem Spieler das vorgeschriebene Lebensjahr erreichen und die Runde endet.

(1) Offene Klasse
Sie umfasst alle Spieler nach Vollendung des 20. Lebensjahres. Spieler der Altersklassen U 20, U 18 und U 16 sind an Runden der offenen Klasse teilnahmeberechtigt.

(2) Altersklasse U 20
Sie umfasst alle Spieler im Alter von 19 und 20 Jahren. Die Teilnahmeberechtigung an den Spielen dieser Altersklasse erlischt mit dem Beginn der Runde, die im Jahr nach der Vollendung des 20. Lebensjahres endet. Spieler der Altersklasse U 18 und U 16 sind teilnahmeberechtigt.

(3) Altersklasse U 18
Sie umfasst alle Spieler im Alter von 17 und 18 Jahren. Die Teilnahmeberechtigung an den Spielen dieser Altersklasse erlischt mit dem Beginn der Runde, die im Jahr nach der Vollendung des 18. Lebensjahres endet. Spieler der männlichen Altersklasse U 16 sind teilnahmeberechtigt. Bei der weiblichen Jugend sind Spieler der Altersklasse U 16 und U 14 teilnahmeberechtigt.

(4) Altersklasse U 16
Sie umfasst alle Spieler im Alter von 15 und 16 Jahren. Die Teilnahmeberechtigung an den Spielen dieser Altersklasse erlischt mit dem Beginn der Runde, die im Jahr nach der Vollendung des 16. Lebensjahres endet. Spieler der männlichen Altersklasse U 14 sind teilnahmeberechtigt. Bei der weiblichen Jugend sind Spieler der Altersklasse U 14 und U 12 teilnahmeberechtigt.

(5) Altersklasse U 14
Sie umfasst alle Spieler im Alter von 13 und 14 Jahren. Die Teilnahmeberechtigung an den Spielen dieser Altersklasse erlischt mit dem Beginn der Runde, die im Jahr nach der Vollendung des 14. Lebensjahres endet. Spieler der Altersklasse U 12 sind teilnahmeberechtigt.

(6) Altersklasse U 12
Sie umfasst alle Spieler im Alter von 10, 11 und 12 Jahren. Die Teilnahmeberechtigung an den Spielen dieser Altersklasse erlischt mit dem Beginn der Runde, die im Jahr nach der Vollendung des 12. Lebensjahres endet. Auf § 12 WB-AT wird hingewiesen.

(7) Mastersklasse
Sie umfasst Spieler nach der Vollendung des 30. Lebensjahres.
Entscheidend für die Altersbestimmung ist das Kalenderjahr, in dem sie das vorgeschriebene Lebensjahr erreichen.

§ 305 Runden

(1) Der DSV, die LGr, die LSV und deren Gliederungen können Runden nach Ligen und Altersklassen getrennt austragen lassen. Runden sind nach Geschlechtern getrennt auszutragen; nur in Spielen der Mastersklasse und der Altersklassen U 14 und U 12 dürfen männliche und weibliche Spieler teilnehmen.

(2) Mannschaften, die zu einer Runde gemeldet worden sind oder die sich für diese Runde qualifiziert und die Teilnahme zugesagt haben, müssen an allen Spielen dieser Runde teilnehmen; andernfalls ist § 314 Abs. 1 Buchst. a anzuwenden.

(3) Eine Mannschaft, die vor Beginn einer Runde oder während dieser auf eine Teilnahme verzichtet, muss in der folgenden Spielzeit in der nächst niedrigeren Liga spielen. Bereits durchgeführte Spiele werden nicht gewertet.

(4) Wenn in Bezirken Runden in der offenen Klasse ausgetragen werden sollen, müssen auch solche für Jugendklassen ausgetragen werden.

(5) Vereine, die mit einer Männermannschaft in der Bundesliga spielen, müssen in mindestens drei Altersklassen an einer Runde für die Jugend männliche U 18, männliche U 16, U 14 oder U 12 des LSV, im SV NRW seiner Bezirke mit mindestens 6 Mannschaften in einer Runde teilnehmen. Vereine, die mit einer Männermannschaft in der 2. Wasserballliga spielen, müssen mit mindestens zwei Mannschaften an der Runde für die Altersklasse männliche U 18, männliche U 16, U 14 oder U 12 des LSV, im SV NRW seiner Bezirke mit mindestens 6 Mannschaften in einer Runde teilnehmen. Vereine, die mit einer Männermannschaft in der Ober- bzw. Verbandsliga spielen, müssen mit mindestens einer Mannschaft an der Runde für die Altersklassen männliche U 18, männliche U 16, U 14 oder U 12 des LSV, im SV NRW seiner Bezirke mit mindestens 6 Mannschaften in einer Runde teilnehmen. Wenn ein Verein erstmalig an einer Runde teilnimmt, gelten die Sätze 1 bis 3 erst für den Beginn der nächsten Spielzeit. Wenn ein Verein an diesen Runden teilnimmt und bis zum Ende dieser Runden die Teilnahme einer Jugendmannschaft an einer Jugendrunde nicht nachweisen kann, ist eine Ordnungsgebühr nach § 346 Abs. 4 zu verhängen.

(6) Für die Austragung der Bundesligarunden und der DSV- Pokalrunde Frauen / Männer sowie für die Vertretung der Interessen der daran beteiligten Bundesligavereine ist der Ligaausschuss (LA) zuständig. Die Bestimmung gilt nicht für die Bundesliga Runde U 18.

(7) Der LA gibt sich unter einem vom ihm zu bestimmenden Logo eine Geschäftsordnung, die jedoch in ihrer Struktur im Rahmen eines Kompetenz- und Geschäftsverteilungsplans der Fachsparte Wasserball unterliegt und durch Beschluss des Fachausschusses Wasserball mit diesem abgestimmt sein muss.

(8) Für jede Mannschaft, die an einer Runde teilnimmt, hat der Verein einen Schiedsrichter zu melden; andernfalls kann der Vorsitzende der Fachsparte Wasserball des DSV bzw. der zuständige Wasserballwart eine Ordnungsgebühr nach § 346 Abs. 1 Buchst. D verhängen.

§ 306 Ausschreibung, Durchführungsbestimmungen

(1) Eine Ausschreibung ist zu veröffentlichen, wenn Vereine zu einer nicht amtlichen Wettkampfveranstaltung, zu einem Turnier oder zu einer neu auszurichtenden Runde eine Meldung abgeben können. Durchführungsbestimmungen sind zu erlassen, wenn eine Runde beginnt, für die die Teilnahme aus der vorhergehenden Runde aufgrund ihres Endergebnisses einschl. Auf- bzw. Abstieg feststeht.

(2) Ausschreibungen bzw. Durchführungsbestimmungen sollen enthalten:
- Veranstalter, Ausrichter
- Teilnahmeberechtigung
- Spielsystem
- Spieldauer
- Austragungsort(e), Spielfeldmaße
- Spieltermin(e), Spielbeginn, Veranstaltungsabschnitte
- Rundenleiter
- Disziplinarberechtigter
- Kampfgericht, Turnierleiter, Spielbeobachter
- Termin für Meldung der Stammspieler
- Meldeschluss/Termin für Zusage der Teilnahme
- Meldeschluss
- Meldegeld
- Auf- bzw. Abstieg
- Auszeichnungen
- Anzahl der zu stellenden Kampfrichter
- Höhe der Ordnungsgebühr bei Nichtgestellung von Kampfrichtern
- sonstige organisatorische Hinweise
- ggf. Genehmigungsvermerk

(3) Ausschreibung bzw. Durchführungsbestimmungen sind den Vereinen spätestens zwei Wochen vor dem ersten Spiel zuzustellen.

(4) In den Altersklassen U 12, U 14 und in der Masterklasse sowie in der untersten Liga eines LSV bzw. Bezirkes können der Vorsitzende der Fachsparte bzw. der zuständige Wasserballwart von den Regelungen der Wettkampfbestimmungen des Fachteils Wasserball abweichende Durchführungsbestimmungen genehmigen.

§ 307 Turnierleiter

(1) Für amtliche Turniere und solche mit ausländischer Beteiligung muss vom Vorsitzenden der Fachsparte Wasserball des DSV bzw. des zuständigen Wasserballwartes ein Turnierleiter berufen werden, der keinem der am Turnier teilnehmenden Vereine angehören darf.

(2) Bei nichtamtlichen nationalen und internationalen Turnieren darf der Turnierleiter einem der teilnehmenden Vereine angehören und auch als Schiedsrichter amtieren, sofern noch mindestens zwei weitere Schiedsrichter anwesend sind, welche die Turnierleiter-berechtigung besitzen und keinem der teilnehmenden Vereine angehören.

§ 307a Spielbeobachter

Für amtliche Spiele können die Vorsitzenden der Fachsparte für ihren Zuständigkeitsbereich Spielbeobachter einsetzen. Die Spielbeobachter können mit Aufgaben betraut werden, die in den Ausschreibungen / Durchführungsbestimmungen geregelt werden.

§ 308 Teilnahmeberechtigung

(1) Für die Teilnahme an Wettkämpfen gilt § 19 WB-AT.

(2) Die Identität des Spielers ist auf Verlangen des Schiedsrichters durch einen (amtlichen) Lichtbildausweis nachzuweisen.

(3) Ein Verstoß gegen Abs. 2 ist mit einer Ordnungsgebühr in Höhe von 25,-- Euro je Einzelfall zu ahnden.

(4) Eine Mannschaft kann an einer Runde oder einem Turnier nur dann teilnehmen, wenn ihr Verein bis zu einem durch die Ausschreibung oder die Durchführungsbestimmungen festzulegenden Termin eine namentliche Liste von sieben (in der Bundes- und 2. Wasserballliga der offenen Klasse männlich neun) Stammspielern dem zuständigen Wasserballwart schriftlich vorgelegt hat. Spieler mit Zweitstartrecht dürfen als Stammspieler nicht gemeldet werden. Diese Stammspieler dürfen nicht in einer niedrigeren Liga eingesetzt werden. Für Mannschaften, die in der untersten Liga oder als Einzige ihres Vereins spielen, entfällt die Meldung der Stammspieler.

(5) Der zuständige Wasserballwart kann unverzüglich nach Erhalt der Liste die Benennung eines Stammspielers zurückweisen und unverzüglich eine Ummeldung anordnen, wenn dieser Spieler nach seinem Ermessen nicht zu den leistungsstärksten des Vereins für die gemeldete Mannschaft gehört. Falls sich die Voraussetzungen während einer Runde ändern, kann der Wasserballwart eine Änderung anordnen oder der Verein eine Änderung mitteilen. Die Liste und etwaige Änderungen sind im Amtsblatt zu veröffentlichen.

(6) Der Ligaausschuss kontrolliert das Startrecht und die Teilnahmeberechtigung von Spielern in der Bundesliga der offenen Klasse.
Teilnahmeberechtigt für Spiele der Bundesliga ist nur der Spieler, dessen Meldung bis spätestens zu dem Termin erfolgt ist, der im Amtlichen Organ des DSV veröffentlicht wurde. Die Meldung hat auf dem Formblatt des Ligaausschusses zu erfolgen. Einzelheiten sind in den Durchführungsbestimmungen zu regeln.

(7) In einer Bundesligamannschaft der offenen Klasse sowie einer Mannschaft, die an der Pokalrunde des DSV in der offenen Klasse teilnimmt, dürfen (einschl. des Supercups) nur jeweils zwei Ausländer spielen. Nichtdeutsche Spieler, die mindestens fünf Jahre ununterbrochen Startrecht für einen deutschen Verein oder die Staatsbürgerschaft eines EU-Landes besitzen, sind nicht Ausländer im Sinne dieser Bestimmung.

§ 308a Startgemeinschaften

(1) Es gilt § 6 WB-AT.

(2) Eine Startgemeinschaft hat in Ihrem Namen den Zusatz „SG Wasserball“ zu führen.
Eine Startgemeinschaft kann durch die Mitgliedsvereine nur für alle Ligen und Runden einheitlich gebildet werden. Die Mitgliedschaft von Vereinen in mehreren Startgemeinschaften ist unzulässig. Mit der Bekanntgabe der Genehmigung nach § 6 (2) WB-AT und der Bekanntgabe der Genehmigung durch den zuständigen Fachwart des

LSV in den Amtlichen Mitteilungen des DSV, sind alle Schwimmer der Vereine nur noch für die SG Wasserball teilnahmeberechtigt. Diese Teilnahmeberechtigung erlischt mit der Bekanntgabe des Austritts oder der Auflösung.

(3) Die Bildung einer Startgemeinschaft ist während einer Runde unzulässig.

(4) Bei der Gründung einer Startgemeinschaft oder dem Beitritt eines Vereins zu einer Startgemeinschaft übernimmt die Startgemeinschaft alle bisher erworbenen Plätze ihrer Trägervereine in den einzelnen Ligen; § 302 Abs. 3 ist zu beachten.

(5) Scheidet ein Trägerverein aus einer Startgemeinschaft mit mehr als zwei Trägervereinen aus, muss dieser in der untersten Liga eines Landesschwimmverbandes spielen.

(6) Löst sich eine Startgemeinschaft auf, muss gegebenenfalls der Vorsitzende der Fachsparte Wasserball des DSV oder der zuständige Fachwart Wasserball des LSV unter Beachtung von § 344 für diese eine Runde mit Hin- und Rückspielen anordnen. Der Sieger dieser Runde bleibt in der höchsten Liga, in der die Startgemeinschaft bisher gespielt hat; die anderen Vereine müssen in der untersten Liga ihres Landesschwimmverbandes spielen.

§ 308b Startrechtwechsel

Es gilt § 24 ff WB-AT mit folgenden Einschränkungen:

a) Ein Startrechtwechsel ist zu jedem Termin zulässig**.**
Es darf jedoch nicht in einen laufenden Wettbewerb einschließlich Spielen oder Turnieren der Relegation oder des Aufstiegs gewechselt werden. Dies gilt auch für alle Wettbewerbe der Jugendklassen (LSV, LGr, DSV sind als Einheit anzusehen).

b) Der Spieler einer Jugendklasse ist berechtigt, mit seinem Erststartrecht des bisherigen Vereines, den laufenden Wettbewerb der Jugendklasse zu Ende zu spielen. Ein Startrechtwechsel ist bereits vor diesem Termin möglich.

c) Bei einem Transfer ins Ausland hat der abgebende Verein (sofern er über seinen LSV Mitglied des DSV ist) der Lizenzstelle den Transfer anzuzeigen.

Bei einem Transfer aus dem Ausland zu einem Verein (der über seinen LSV Mitglied des DSV ist) hat dieser den Transfer durch Vorlage eines Antrages auf Registrierung (falls der Sportler noch nicht im Bereich des DSV registriert war) und eines Antrages auf Startrechtwechsel anzuzeigen.

d) Bei einem Startrechtwechsel innerhalb der LEN (§ 24 (2) und (3)) ist zusätzlich die jeweils gültige Fassung der LEN Transfer Regulation zu beachten und ein vollständig ausgefülltes LEN Transfer Certificate den einzureichenden Unterlagen beizufügen.

§ 308c Zweitstartrecht

(1) a) Spieler der offenen Klasse können das Zweitstartrecht für die Mastersklasse, die der Altersklasse U 20, U 18 und U 16 für die offene Klasse erwerben.

b) Bundesligaspieler der Herren, die zu Rundenbeginn in den Bundeskader der A-Nationalmannschaft berufen wurden oder zu Rundenbeginn durch den Bundestrainer Nachwuchs bestimmt sind und zu Rundenbeginn das 23. Lebensjahr noch nicht vollendet haben, können das Zweitstartrecht für eine andere Mannschaft der Bundesliga erwerben. Dies gilt auch für den DSV-Pokal und den Super Cup.
Für diese Fälle entfällt § 308c Abs. 2 und 3.
Das Zweitstartrecht wird wie folgt eingeschränkt:
Der Spieler darf am gleichen Tag (Pro A und/oder Pro B) nur jeweils in einer Mannschaft spielen.

c) Spieler der Altersklasse U 18 und U 16, die keine Bundeskaderathleten sind, können das Zweitstartrecht für eine Mannschaft der U 18 - Bundesliga erwerben. Für diese Fälle entfällt § 308c Abs. 2 und 3.

d) Spielerinnen der Altersklassen U14 und U12 können das Zeitstartrecht für eine weibliche Mannschaft U16 erwerben.

e) Spieler dürfen für maximal zwei Vereine startberechtigt sein.

(2) Das Zweitstartrecht darf nur zugunsten eines Vereins erteilt werden, der mit seiner ersten Mannschaft nicht am Spielbetrieb in der gleichen Liga der offenen Klasse wie der Erstverein teilnimmt. Tritt diese Voraussetzung nachträglich ein, erlischt das Zweitstartrecht. Für Spieler der Altersklasse U 20, U 18 und U 16 darf das Zweitstartrecht nur für eine Mannschaft erteilt werden, die in der Bundesliga oder 2. Wasserballliga spielt.

(3) Das Zweitstartrecht ist auf die Teilnahme an der Runde beschränkt, an der der Zweitverein mit seiner ersten Mannschaft teilnimmt. An einem Spiel dürfen in jeder Mannschaft höchstens drei Spieler mit Zweitstartrecht teilnehmen.

(4) Ein Antrag auf Spielverlegung darf nicht auf Terminüberschneidungen eines Spielers mit Erst– und Zweitstartrecht gestützt werden. Im Streitfall hat das Erststartrecht Vorrang vor dem Zweitstartrecht.

(5) Die Einberufung in eine Auswahlmannschaft eines Landesschwimmverbandes richtet sich nach dem Sitz des Erstvereins.

§ 309 Berufung in Länder- und Auswahlmannschaften

Vereine müssen Ihre Spieler für Länder- und Auswahlmannschaften zur Verfügung stellen.

§ 310 Ausbleiben des Schiedsrichters

(1) Wenn zu einem Spiel der Schiedsrichter nicht spätestens 15 Minuten nach dem angesetzten Spielbeginn erschienen ist, haben sich die Mannschaften auf einen Schiedsrichter zu einigen, der anwesend ist oder binnen 30 Minuten anwesend sein kann; er muss bereit sein zu amtieren. Kommt keine Einigung zustande, entscheidet das Los.

(2) Findet sich kein Schiedsrichter, der bereit ist, diese Aufgabe zu übernehmen, müssen die Mannschaften eine Neuansetzung des Spiels vereinbaren. Der neue Spieltermin muss vor Abschluss der Runde liegen. Er ist dem Rundenleiter vom ausrichtenden Verein binnen drei Tagen mitzuteilen.

(3) Bleibt nach Ansetzung von zwei Schiedsrichtern einer aus, ist das Spiel mit einem Schiedsrichter durchzuführen.

§ 311 Spielverlegung

(1) Die Verlegung von amtlichen Rundenspielen ist genehmigungspflichtig. Für die Verlegung eines amtlichen Spiels ist eine Verwaltungsgebühr in Höhe von 50,-- Euro an den Veranstalter zu zahlen. Letzteres gilt nicht bei Verlegung nach Abs.3.

(2) Die Verlegung eines Spieles durch den Rundenleiter oder die Verlegung eines Spieles nach Vereinbarung der Vereine mit Zustimmung des Rundenleiters muss mindestens zwei Tage vor Spielbeginn den am Spiel beteiligten (Schiedsrichter, Kampfrichterobmann, Mannschaften, Wasserballwart, Ausrichter) vom Rundenleiter zur Kenntnis gebracht sein; andernfalls sind die entstandenen Kosten vom Verursacher zu tragen.

(3) Rundenspiele, bei denen ein Stammspieler wegen einer Berufung in eine Länder- oder Auswahlmannschaft fehlen würde, müssen auf Antrag verlegt werden. Für Spiele der Bundesliga der offenen Klasse gilt dies nur für Berufungen des DSV in Kadermannschaften oberhalb der Altersklasse U 18. Der Antrag auf Spielverlegung muss spätestens drei Tage (Poststempel) nach Bekanntgabe der Einberufung bei dem zuständigen Rundenleiter gestellt werden.

(4) Ein verlegtes Spiel muss kurzfristig neu angesetzt und noch vor Ende der Runde durchgeführt werden.

§ 312 Nichtantreten

(1) Eine Mannschaft muss bis zum angesetzten Spielbeginn mit mindestens sieben Spielern antreten. Ist diese Zahl von Spielern nach einer Wartezeit von 15 Minuten nicht spielbereit, gilt dies als Nichtantreten.

(2) Kann die nicht angetretene Mannschaft nachweisen, dass sie alle den Umständen nach gebotene Sorgfalt aufgewendet hat, um rechtzeitig anzutreten, gilt dies nicht als Nichtantreten im Sinne von Abs. 1; eine Neuansetzung des Spiels ist zwischen den beteiligten Vereinen zu vereinbaren. Notfalls ist ein neuer Spieltermin vom Rundenleiter festzusetzen. Das neue Spiel muss kurzfristig angesetzt und vor Abschluss der Runde durchgeführt werden. Es sei denn, dass tatsächliche Gründe dies nicht zulassen.

(3) Kosten, die durch die Neuansetzung eines Spiels im Falle von Abs. 2 entstehen, sind von dem Verein zu tragen, dessen Mannschaft die Neuansetzung verursacht hat. Auf Antrag hat der zuständige Wasserballwart den Erstattungsbetrag festzusetzen. Im Streitfall obliegt der nicht angetretenen Mannschaft der Nachweis unverschuldeter Verhinderung.

(4) Verliert eine Mannschaft drei Spiele wegen Nichtantretens in einer Runde, scheidet sie aus dieser aus und steigt nach deren Abschluss in die nächst niedrigere Liga ab. Bereits durchgeführte Spiele sind nicht zu werten.

§ 313 Pflicht zur Teilnahme

Eine Vereinsmannschaft, die sich für einen internationalen Wettbewerb qualifiziert hat, muss an diesem teilnehmen.

§ 314 Spielverlust

(1) Einer Mannschaft wird ein Spiel als verloren angerechnet und für den Gegner als gewonnen mit 2:0 Punkten und 10:0 Toren gewertet, wenn sie oder ihr Verein

a) zu einem Spiel nicht antritt und dieses dadurch ausfällt;

b) für den Bau des Spielfeldes und für die Gestellung des Kampfgerichts verantwortlich ist und verschuldet, dass das Spielfeld einschließlich Ball und vorschriftsmäßiger Zeitmessanlage nicht in Ordnung oder kein ordnungsgemäßes Kampfgericht vorhanden ist, sodass das Spiel nicht durchgeführt werden kann;

c) sich weigert, unter einem ordnungsgemäß bestimmten Schiedsrichter zu spielen oder bei der Bestimmung eines Schiedsrichters bzw. bei der Neuansetzung eines Spiels gem. § 310 mitzuwirken;

d) das Spielfeld ohne Zustimmung des Schiedsrichters verlässt (Spielabbruch). Der Schiedsrichter hat diesen Spielabbruch unter Darlegung des Sachverhalts mit Stellungnahme dem zuständigen Rundenleiter binnen drei Tagen mitzuteilen.

(2) Ein Spielverlust nach Abs. 1 gilt als eine Disqualifikation im Sinne von § 17 WB-AT.

§ 315 Sicherheit und Ordnung, Verkehrssicherungspflicht

(1) Der Ausrichter eines Spiels ist verpflichtet, die Rahmenbedingungen in der Wettkampfstätte so herzustellen und aufrechtzuerhalten, dass das Spiel störungsfrei und ohne Beeinträchtigung der Ordnung, der Sicherheit aller am Spiel Beteiligter einschließlich der Zuschauer oder der sonstigen sich berechtigterweise im Bereich der Wettkampfstätte aufhaltenden Personen, und ohne Beschädigung des Ansehens der Sportart Wasserball durchgeführt werden kann.

(2) Der Veranstalter ist berechtigt, dem Ausrichter im Einzelfall oder generell in der Ausschreibung / den Durchführungsbestimmungen Auflagen zu machen, die der Einhaltung der Sicherheit und Ordnung und der Verkehrssicherung dienen.

(3) Verstöße des Ausrichters gegen die ihm gem. Abs. 1 obliegenden Verpflichtungen oder gegen erteilte Auflagen können mit einer Disziplinar- oder Ordnungsmaßnahme nach der Rechtsordnung des DSV geahndet werden.

§ 316 Spielfeld

(1) Bei amtlichen Spielen der Männer darf der Abstand zwischen den beiden Torlinien nicht kleiner als 20 m und nicht größer als 30 m sein. Bei Spielen der Frauen darf der Abstand zwischen den beiden Torlinien nicht kleiner als 20 m und nicht größer als 25 m sein. Die Spielfeldbreite darf nicht kleiner als 10 m und nicht größer als 20 m sein. Die Wassertiefe muss an allen Stellen mindestens 1,80 m (nach Möglichkeit 2,00 m) betragen. Die Lichtstärke darf 600 Lux nicht unterschreiten.

(2) Deutliche Markierungen müssen an beiden Seiten des Spielfeldes vorhanden sein, und zwar:
a) für die Torlinien und die Spielfeldmitte weiß
b) für die 2 m-Linie vor den Torlinien rot
c) für die 5 m-Linie vor den Torlinien gelb
Die seitlichen Begrenzungslinien des Spielfeldes sind von der Torlinie bis zur 2m-Linie rot zu markieren; von der 2m-Linie bis zur 5m-Linie sind diese gelb und vor der 5m-Linie bis zur Mittellinie grün zu markieren.

(3) Genügend Raum muss vorhanden sein, damit sich die Schiedsrichter ungehindert von einem Spielfeldende zum anderen bewegen können. An den Torlinien muss ebenfalls genügend Platz für einen Torrichter vorhanden sein.

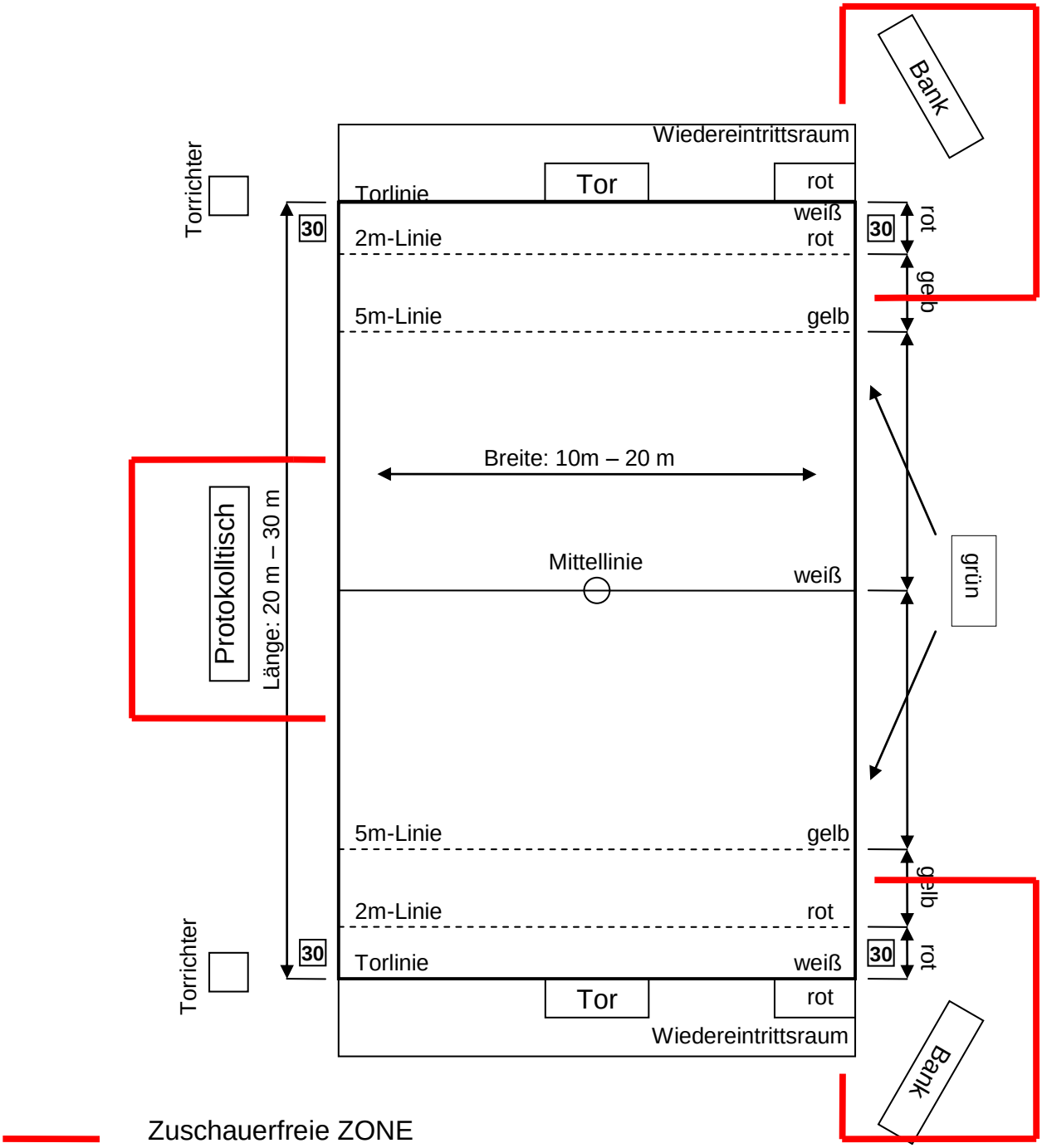
(4) Eine rote Marke muss an jeder Schmalseite des Spielfeldes 2 m von der Ecke des Spielfeldes an der Seite gegenüber dem Protokolltisch entfernt angebracht sein, um den Wiedereintrittsraum zu bezeichnen.

(5) Die Wassertemperatur muss bei amtlichen Spielen mindestens 21°C betragen. Abweichungen sind durch den Vorsitzenden der Fachsparte Wasserball des DSV bzw. dem zuständigen Wasserballwart zu genehmigen.

(6) Der Ausrichter ist dafür verantwortlich, dass das Spielfeld die richtigen Maße und Markierungen hat, und hat alle vorgeschriebenen Einrichtungen und Geräte bereitzustellen.

(7) Der Protokolltisch und die Spielerbänke müssen von den Zuschauern eine sichere Abtrennung erfahren.

Wasserball-Spielfeld



§ 317 Tore

(1) Ein Wasserballtor besteht aus zwei Torpfosten und einer Querlatte, jeweils 0,075 m breit, die starr und rechtwinklig miteinander verbunden und weiß angestrichen sein müssen. Die Tore müssen an jedem Spielfeldende auf den Torlinien mit gleichem Abstand von den Seiten und nicht weniger als 0,30 m vor dem Spielfeldende angebracht sein.

(2) Die Innenseiten des Tores müssen 3 m voneinander entfernt sein. Wenn das Wasser 1,50 m oder tiefer ist, muss die Unterseite der Querlatte 0,90 m über dem Wasserspiegel liegen. Wenn das Wasser weniger als 1,50 m tief ist, muss die Unterseite der Querlatte 2,40 m über dem Boden des Beckens liegen.

(3) Die Netze müssen schlaff hängen und so an den Torpfosten und an der Querlatte befestigt sein, dass sie den ganzen Torraum umschließen; sie dürfen nicht weniger als 0,30 m freien Raum innerhalb des Torraumes hinter der Torlinie lassen.

§ 318 Bälle

(1) Der Ball muss rund sein und eine Luftkammer mit selbstschließendem Ventil haben. Er muss wasserdicht sein, keine äußeren Nähte haben und darf nicht mit Fett oder einer anderen Substanz eingerieben sein.

(2) Das Gewicht des Balles muss 400-450 g betragen.

(3) Bälle für Spiele der Männer müssen einen Umfang von 0,68-0,71 m haben; der Luftdruck muss 90-97 kPa betragen.

(4) Bälle für Spiele der Altersklassen U 14 und U 12, der Frauen und der Masters müssen einen Umfang von 0,65-0,67 m haben; der Luftdruck muss 83-90 kPa betragen.

§ 319 Flaggen

Für die Sekretäre sind eine rote, eine weiße, eine gelbe und eine blaue Flagge mit den Maßen 0,35 x 0,20 m bereitzuhalten.

§ 320 Kappen

(1) Die Kappen beider Mannschaften müssen deutlich unterscheidbare Farben haben und dürfen nicht einfarbig rot sein. Sie müssen sich außerdem deutlich von der Ballfarbe unterscheiden. Wenn nötig, muss eine Mannschaft auf Anweisung der Schiedsrichter weiße oder blaue Kappen tragen. Die Torwarte müssen rote Kappen tragen. Die Kappen müssen unter dem Kinn festgebunden werden. Sollte ein Spieler seine Kappe während des Spiels verlieren, muss er sie während der nächsten geeigneten Spielunterbrechung, während seine Mannschaft in Ballbesitz ist, ersetzen. Die Kappen müssen während des ganzen Spiels getragen werden.

(2) Die Kappen müssen mit einem flexiblen Ohrschutz ausgestattet sein, der die gleiche Farbe wie die Kappen der Mannschaft haben muss. Ausgenommen ist hiervon der Torwart, dessen Ohrschutz rot sein darf.

(3) Die Kappen müssen an beiden Seiten Nummern mit 0,10 m Höhe tragen. Der Torwart trägt die Kappe Nr. 1; die anderen Kappen müssen von 2 bis 13 nummeriert sein. Ein Ersatztorwart muss eine rote Torwartkappe Nr. 13 tragen. Ein Spieler darf seine Kappennummer während des ganzen Spieles nicht wechseln, außer wenn es der Schiedsrichter gestattet hat und es dem Sekretär bekannt gegeben worden ist.

(4) Mannschaften, die den DSV bei internationalen Spielen vertreten, müssen an der Vorderseite der Kappen die Buchstaben GER und können die Nationalfarben tragen. Die Buchstaben GER müssen 0,04 m groß sein.

§ 321 Mannschaften

(1) Die Mannschaften bestehen aus sieben Spielern, darunter ein Torwart, der die Torwartkappe tragen muss. Nicht mehr als sechs weitere Austauschspieler dürfen bereitstehen. In einem Turnier können bis zu 15 Spieler bereitgehalten werden, jedoch nur 13 an einem Spiel teilnehmen. Eine Mannschaft, die mit weniger als sieben Spielern spielt, braucht keinen Torwart zu haben.

(2) Alle, zur Zeit nicht am Spiel beteiligten Spieler und die sonstigen Begleiter müssen mit Ausnahme des Trainers zusammen auf der Bank gegenüber dem Protokolltisch sitzen und dürfen sich ab Spielbeginn nicht von dieser entfernen, außer in den Pausen zwischen den Spielabschnitten oder während einer Auszeit. Dem Trainer der angreifenden Mannschaft ist es erlaubt, sich jederzeit bis zur eigenen 5m-Linie zu bewegen. Die Mannschaften müssen die Seiten zur Halbzeit wechseln.

(Beachte:

a) Der Trainer darf, wenn seine Mannschaft den Ball besitzt und angreift, bis zur eigenen 5m Linie coachen. Dabei muss er etwa 2 m Abstand vom Schiedsrichter halten und darf dessen Bewegungsfreiheit nicht behindern. Wechselt der Ball den Besitzer, muss der Trainer unverzüglich und schnellsten zur Bank zurückgehen. Wenn er den Schiedsrichter beleidigend kritisiert oder behindert, muss er durch Zeigen der gelben Karte verwarnt werden. Bei weiteren Missachtungen durch den Trainer muss ihm die rote Karte gezeigt werden, und er muss den Wettkampfbereich verlassen. Weiterhin ist es ihm untersagt, seine Mannschaft zu coachen oder auf andere Weise Einfluss auf die Mannschaft zu nehmen.

*b) Ein Spieler hat nach seinem dritten persönlichen Fehler, oder wenn der Spieler für die restliche Spielzeit ausgeschlossen wurde, den Wettkampfbereich zu verlassen.**)***

(3) Die Mannschaftskapitäne müssen spielende Mitglieder ihrer Mannschaft sein. Sie haben auf die sportliche Disziplin ihrer Mannschaft einzuwirken.

(4) Die Spieler müssen undurchsichtige Schwimmbekleidung oder Schwimmbekleidung mit separater Unterziehkleidung tragen. Vor der Teilnahme an einem Spiel müssen sie alle Gegenstände entfernen, die Verletzungen verursachen könnten.

(5) Spieler dürfen nicht mit Fett, Öl oder ähnlichen Substanzen eingerieben sein. Wenn ein Schiedsrichter vor einem Spiel feststellt, dass eine derartige Substanz benutzt wird, muss er anordnen, dass diese sofort entfernt wird; deshalb darf der Spielbeginn nicht hinausgezögert werden. Wenn dieser Regelverstoß (Abs. 4 und 5) nach Spielbeginn bemerkt wird, muss der betreffende Spieler für den Rest des Spieles ausgeschlossen werden; ein Austauschspieler darf sofort in das Spielfeld aus dem eigenen Wiedereintrittsraum eintreten.

§ 322 Austauschspieler

(1) Ein Austauschspieler darf in das Spielfeld von überall her in folgenden Fällen eintreten:
a) während der Pausen zwischen den Spielabschnitten;
b) nach einem Torgewinn;
c) während einer Auszeit;
d) um einen Spieler zu ersetzen, der blutet oder verletzt ist.

(2) Ein Spieler darf jederzeit ersetzt werden. Er muss das Spielfeld am Wiedereintrittsraum nahe seiner eigenen Torlinie verlassen. Der Austauschspieler darf in das Spielfeld vom Wiedereintrittsraum her einschwimmen, sobald der Spieler sichtbar an der Wasseroberfläche im Wiedereintrittsraum aufgetaucht ist. Wenn der Torwart ersetzt wird, muss der Austauschspieler die Torwartkappe tragen. Ein Austausch ist untersagt zwischen dem Zeitpunkt, in dem der Schiedsrichter einen Strafwurf verhängt, und dem der Ausführung eines Strafwurfs.

(3) Ein Austauschspieler muss bereit sein, unverzüglich einen Spieler zu ersetzen. Andernfalls läuft das Spiel ohne ihn weiter; er darf dann jederzeit in das Spielfeld aus dem eigenen Wiedereintrittsraum einschwimmen.

(4) Ein Torwart, der durch einen Austauschspieler ersetzt worden ist, darf bei Wiedereintritt auf jedem Platz spielen.

(5) Sollte ein Torwart aus einem gesundheitlichen Grund aus dem Spiel ausscheiden, muss der Schiedsrichter seinen sofortigen Ersatz durch einen Austauschspieler gestatten; dieser Spieler muss die Torwartkappe tragen.

§ 323 Kampfgericht

(1) In der Regel setzt sich das Kampfgericht (gem. DSV-Kampfrichterordnung) aus zwei Schiedsrichtern, zwei Torrichtern, zwei Zweitnehmern und zwei Sekretären zusammen; sie haben nachstehend genannte Aufgaben. In einem Spiel mit zwei Schiedsrichtern aber ohne Torrichter müssen die Schiedsrichter die Aufgaben der Torrichter übernehmen (s. § 326, Abs. 1).

(2) Die Kampfrichter können wie folgt eingesetzt werden:

a) Schiedsrichter und Torrichter:
- zwei Schiedsrichter und zwei Torrichter
- zwei Schiedsrichter ohne Torrichter
- ein Schiedsrichter und zwei Torrichter

b) Zeitnehmer und Sekretäre:
- ein Zeitnehmer und ein Sekretär:
  Der Zeitnehmer nimmt die Zeit des ununterbrochenen Ballbesitzes einer Mannschaft (§ 337 Abs. 14).
  Der Sekretär nimmt die tatsächliche Spielzeit, die Auszeiten und die Pausen zwischen den Spielabschnitten sowie die Ausschlusszeiten von Spielern, die nach diesen Regeln aus dem Spielfeld gewiesen wurden. Er ist für das Spielprotokoll (§ 328 Buchst. a) verantwortlich und muss die Ausschlusszeiten der Spieler festhalten, die entsprechend den Regeln aus dem Spielfeld gewiesen worden sind.
- zwei Zeitnehmer und ein Sekretär:
  Zeitnehmer 1 nimmt die tatsächliche Spielzeit, die Auszeiten und die Pausenzeiten.
  Zeitnehmer 2 nimmt die Zeit des ununterbrochenen Ballbesitzes einer Mannschaft (§ 337 Abs. 14).
  Der Sekretär ist für das Spielprotokoll verantwortlich (§ 328 Buchstabe a) und erledigt die Aufgaben nach § 328.
- zwei Zeitnehmer und zwei Sekretäre:
  Zeitnehmer 1 nimmt die tatsächliche Spielzeit, die Auszeiten und die Pausen zwischen den Spielabschnitten.
  Zeitnehmer 2 nimmt die Zeit des ununterbrochenen Ballbesitzes einer Mannschaft (s. § 337 Abs. 14).
  Sekretär 1 ist für das Spielprotokoll verantwortlich (s. § 328 Buchstabe a).
  Sekretär 2 übernimmt die Aufgabe nach § 328 Buchstabe b, c, d.

§ 324 Schiedsrichter

(1) Die Schiedsrichter besitzen die vollkommene Kontrolle über das Spiel. Sie haben auf die Einhaltung der WB zu Achten und diese durchzusetzen. Ihre Autorität gegenüber den Spielern ist während der ganzen Zeit wirksam, solange sie und die Spieler sich im Bereich des Bades aufhalten. Alle Tatsachenentscheidungen der Schiedsrichter sind endgültig; ihre Auslegung der Regeln muss für die Dauer des Spieles befolgt werden. Die Schiedsrichter dürfen bei der Beurteilung von Spielsituationen nur von dem ausgehen, was sie tatsächlich sehen, und nicht von dem, was sie vermuten.

(2) a) Die Schiedsrichter müssen den Beginn und Wiederbeginn eines Spieles anpfeifen und Tore, Torabwürfe, Eckwürfe (ob von den Torrichtern angezeigt oder nicht), Schiedsrichtereinwürfe und Regelverstöße anzeigen. Ein Schiedsrichter darf seine Entscheidung ändern, solange der Ball noch nicht wieder im Spiel ist.

b) Die Schiedsrichter müssen mit einer gelben und einer roten Karte ausgerüstet sein. Durch Zeigen der gelben Karte wird der Trainer/Mannschaftsbegleiter verwarnt, durch Zeigen der roten Karte wird der Trainer/Mannschaftsbegleiter aus dem Wettkampfbereich verwiesen. Die Verwarnung bzw. die Verweisung aus dem Wettkampfbereich muss in das Wettkampfprotokoll eingetragen werden.

c) Sollte nach Ansicht des Schiedsrichters ein/eine Spieler/Mannschaft dauernd auf unsportliche Art spielen oder zu simulieren beginnen, kann dieser Mannschaft eine gelbe Karte gezeigt werden. Sollte diese Aktion weiterbestehen, wird der Schiedsrichter einem Spieler dieser Mannschaft, sichtbar für alle am Spiel beteiligten, wie allen Spielern, Kampfgericht, usw., die rote Karte zeigen, die ungebührliches Verhalten bedeutet. Der Spieler macht sich nach § 338 (13) schuldig. Der Schiedsrichter zeigt anschließend dem Kampfgericht die Kappennummer des Spielers an. Der Spieler ist für den Rest des Spiels auszuschließen und muss den Wettkampfbereich verlassen. Ein Austauschspieler darf erst dann in das Spiel eintreten, wenn eines der Ereignisse nach § 338 (3) frühestens eingetreten ist.

(3) Es liegt im Ermessen der Schiedsrichter, einfache Fehler, Ausschlussfehler oder Strafwurffehler zu ahnden (oder nicht zu ahnden), je nachdem, ob die Entscheidung einen Vorteil für die angreifende Mannschaft bedeuten würde. Die Schiedsrichter müssen das Spiel zu Gunsten der angreifenden Mannschaft leiten, indem sie Fehler ahnden oder dies unterlassen, wenn nach ihrer Ansicht durch das Ahnden des Fouls ein Vorteil für die Mannschaft des schuldigen Spielers entstehen würde.

(Beachte:
Die Schiedsrichter müssen diesen Grundsatz voll ausnutzen.)

(4) Die Schiedsrichter dürfen jeden Spieler, Austauschspieler, Trainer, Mannschaftsbegleiter oder Zuschauer aus dem Wettkampfbereich verweisen, wenn deren Verhalten sie daran hindert, ihren Pflichten ordnungsgemäß und unbefangen nachzukommen.

(5) Die Schiedsrichter können das Spiel jederzeit abbrechen bzw. unterbrechen, wenn nach ihrer Meinung das Verhalten der Spieler oder Zuschauer oder andere Umstände die einwandfreie Durchführung des Spiels verhindern. Wenn das Spiel unterbrochen und/oder abgebrochen werden musste, haben die Schiedsrichter dem zuständigen Rundenleiter unter Schilderung des Sachverhalts binnen drei Tagen zu berichten. Wenn sich feststellen lässt, welche Spieler an dem Grund des Abbruchs beteiligt waren, ist das Spiel für deren Mannschaft(en) als verloren nach § 314 zu werten.

(Beachte: Unter anderen Umständen kann auch das Wetter (Gewitter, Hagel) zu verstehen sein. Bevor jedoch das Spiel auf Grund von Wetterbedingungen komplett abgebrochen wird, müssen die Schiedsrichter eine Zeitfrist von 60 Minuten beachten. Für den Fall mehrerer wetterbedingter Unterbrechungen beträgt die max. Unterbrechungszeit in Summe 60 Minuten. Sollte jedoch der Badbetreiber den Badbetrieb für mehr als 60 Minuten einstellen oder die angesetzte Unterbrechung mehr als 60 Minuten betragen, hat ein sofortiger Spielabbruch zu erfolgen, außer beide Vereine werden sich vor Ort über einen längeren Zeitraum einig.)

(6) In einem Spiel mit einem Schiedsrichter muss dieser auf der Seite des Protokolltisches amtieren; die Torrichter müssen auf der gegenüberliegenden Seite sitzen.

§ 325 Zweischiedsrichtersystem

(1) Die Schiedsrichter haben die unbeschränkte Machtbefugnis über das Spiel. Sie haben das gleiche Recht, Fehler und Strafwürfe anzuzeigen. Unterschiedliche Meinungen der Schiedsrichter können nicht zu Einspruchsgründen führen.

(2) Der erstgenannte Schiedsrichter startet auf der Seite des Kampfgerichtes. Die Schiedsrichter wechseln die Seiten vor jedem Spielabschnitt vor dem die Mannschaften nicht die Seiten wechseln.

(3) Bei Spielbeginn und bei Beginn der weiteren Spielabschnitte positionieren sich die Schiedsrichter auf der entsprechenden fünf (5) Meter Linie (davon kann abgewichen werden, wenn der Ball zum Start an der Mittellinie eingeworfen werden muss). Das Startsignal wird vom Schiedsrichter gegeben, der sich auf der Seite des Kampfgerichts befindet.

(4) Nach einem Torgewinn wird das Startsignal vom Schiedsrichter gegeben, der die angreifende Mannschaft begleitet hat (Angriffs-Schiedsrichter). Vor dem Wiederbeginn vergewissern sich die Schiedsrichter, dass alle Auswechslungen durchgeführt wurden.

(5) Jeder Schiedsrichter hat das Recht, Fehler an irgendeiner Stelle des Spielfeldes anzuzeigen. Er hat aber seine volle Aufmerksamkeit primär der offensiven Situation beim Tor an seiner rechten Seite zu widmen. Der die angreifende Seite nicht kontrollierende Schiedsrichter (Defensiv-Schiedsrichter) hat eine Position einzuhalten, welche sich auf der Höhe des letzten Spielers der angreifenden Mannschaft befindet.

(6) Die Anzeige eines Freiwurfes, eines Torabwurfes oder eines Eckwurfes erfolgt mit einem Pfiff durch den die Entscheidung fällenden Schiedsrichter. Beide Schiedsrichter zeigen mit einem Arm in die Angriffsrichtung, damit allen Spielern auf jedem Platz des Spielfeldes sofort ersichtlich wird, welche Mannschaft den Freiwurf erhalten hat. Der den Fehler pfeifende Schiedsrichter zeigt außerdem, von wo der Ball gespielt werden soll, wenn sich der Ball nicht dort befindet. Die Schiedsrichter müssen die im Anhang erklärten Zeichen nutzen, um die Art des Fouls, das sie bestrafen, anzuzeigen

(7) Das Signal für die Ausführung eines Strafwurfes erfolgt durch den Angriffs-Schiedsrichter, ausgenommen der werfende Spieler möchte mit der linken Hand werfen und verlangt deshalb das Signal durch den Defensiv-Schiedsrichter.

(8) Falls beide Schiedsrichter gleichzeitig einen Freiwurf für dieselbe Mannschaft anzeigen, wird der Freiwurf durch den vom Angriffs-Schiedsrichter bestimmten Spieler gespielt.

(9) Falls beide Schiedsrichter gleichzeitig für verschiedene Mannschaften einfache Fehler anzeigen, so ist das Spiel mit einem Schiedsrichtereinwurf fortzusetzen, der vom Angriffs-Schiedsrichter auszuführen ist.

(10) Falls gleichzeitige von beiden Schiedsrichtern Fehler angezeigt werden, wobei einer für einen einfachen Fehler und der andere, für einen Ausschluss- oder Strafwurffehler ist, ist der Ausschluss- oder der Strafwurffehler zu gewähren.

(11) Falls Spieler beider Mannschaften gleichzeitig während des Spieles einen Ausschlussfehler begehen, soll der Schiedsrichter den Ball aus dem Spiel nehmen und sich versichern, dass Spieler und Sekretär wissen, wer ausgeschlossen wurde. Die 30 Sekunden Uhr wird nicht zurückgestellt und das Spiel mit einem Freiwurf für die Mannschaft fortgesetzt, welche in Ballbesitz war. Falls keine Mannschaft in Ballbesitz war, als die Spieler ausgeschlossen wurden, ist die 30-Sekunden-Uhr zurückzustellen und das Spiel mit einem Schiedsrichtereinwurf fortzusetzen.

(12) Falls gleichzeitig ein Strafwurf für beide Mannschaften angezeigt wird, soll die sich zuletzt in Ballbesitz befindende Mannschaft den ersten Strafwurf ausführen. Nach dem zweiten Strafwurf beginnt das Spiel durch die Mannschaft, welche zuletzt in Ballbesitz war, mit einem Freiwurf auf oder hinter der Mittellinie.

§ 326 Torrichter

(1) Die Torrichter sitzen auf der Seite des Protokolltisches, jeder in Höhe der verlängerten Torlinie am Ende des Spielfeldes.

Sie haben folgende Aufgaben:

a) mit einem senkrecht ausgestreckten Arm anzuzeigen, wenn die Spieler sich bei Beginn eines Spielabschnittes ordnungsgemäß auf ihrer eigenen Torlinie befinden,
b) mit beiden senkrecht ausgestreckten Armen einen unkorrekten Beginn oder Wiederbeginn anzuzeigen,
c) mit einem waagerecht und in die jeweilige Angriffsrichtung zeigenden Arm einen Torabwurf anzuzeigen,
d) mit einem waagerecht und in die jeweilige Angriffsrichtung zeigenden Arm einen Eckwurf anzuzeigen,
e) mit beiden ausgestreckten und überkreuzten Armen ein Tor anzuzeigen,
f) mit beiden senkrecht ausgestreckten Armen einen regelwidrigen Wiedereintritt eines ausgeschlossenen Spielers oder eines regelwidrigen Eintritt eines Austauschspielers anzuzeigen.

(2) Jeder Torrichter muss mit einem Vorrat an Bällen ausgerüstet sein. Er hat einen Ball auf Anweisung des Schiedsrichters dem Torwart für einen Torabwurf oder dem nächsten Spieler der angreifenden Mannschaft zuzuwerfen.

§ 327 Zeitnehmer

(1) Die Zeitnehmer haben folgende Aufgaben:

a) die genauen Zeiten des tatsächlichen Spieles, die Auszeiten und die Pausen zwischen den Spielabschnitten zu nehmen
b) die Zeit ununterbrochenen Ballbesitzes jeder Mannschaft zu nehmen;
c) die Ausschlusszeiten von Spielern, die aus dem Spielfeld gewiesen worden sind, zusammen mit den Wiedereintrittszeiten solcher Spieler oder ihrer Ersatzspieler zu nehmen;
d) während einer Auszeit durch Pfiff den Ablauf von 45 Sekunden und das Ende der Auszeit anzuzeigen;
e) hörbar den Beginn der letzten Minute des Spiels anzuzeigen.

(2) Ein Zeitnehmer muss durch Pfiff (oder sonst wie deutlich, akustisch wirksam und gut hörbar) das Ende jeden Spielabschnittes unabhängig von den Schiedsrichtern anzeigen; sein Signal hat sofortige Wirkung außer:

a) wenn ein Schiedsrichter zur gleichen Zeit einen Strafwurf verhängt; dann muss dieser in Übereinstimmung mit diesen Regeln ausgeführt werden;
b) wenn der Ball sich im Fluge befindet und die Torlinie überschreitet; dann entsteht dadurch ein Torgewinn.

§ 328 Sekretäre

Die Sekretäre haben folgende Aufgaben:

a) das Spielprotokoll zu führen; es muss die Namen der Spieler, die Vornamen, die ID-Nummer, die Jahrgänge, den Spielstand, die Ausschlussfehler, die Strafwurffehler, die Auszeiten und die persönlichen Fehler der Spieler enthalten.

b) die Ausschlusszeiten von Spielern zu kontrollieren und das Ende der Ausschlusszeit anzuzeigen; dazu müssen sie eine weiße Flagge für „Heim“ und eine blaue Flagge für „Gast“ aufzeigen, außer wenn ein Schiedsrichter den Wiedereintritt eines ausgeschlossenen Spielers oder den Eintritt eines Austauschspielers anordnet, sobald dessen Mannschaft den Ballbesitz wieder erlangt hat. Nach Ablauf von vier Minuten hat der Sekretär den Wiedereintritt eines für einen wegen Brutalität ausgeschlossenen Spielers durch das gleichzeitige Heben der gelben und der weißen Flagge für einen Spieler der „Heim“- bzw. einer blauen Flagge für einen Spieler der „Gast“-Mannschaft anzuzeigen.

c) mit der roten Flagge und durch einen Pfiff einen regelwidrigen Wiedereintritt eines ausgeschlossenen Spielers oder einen regelwidrigen Eintritt eines Austauschspielers oder nach dem Signal eines Torrichters einen regelwidrigen Wiedereintritt eines Spielers oder Eintritt eines Austauschspielers anzuzeigen; mit diesem Signal ist das Spiel sofort anzuhalten.

d) unverzüglich die Verhängung eines dritten persönlichen Fehlers gegen einen Spieler anzuzeigen, und zwar:
   - mit der roten Flagge, wenn der dritte persönliche Fehler ein Ausschlussfehler ist;
   - mit der roten Flagge und einem Pfiff, wenn der dritte persönliche Fehler ein Strafwurffehler ist.

§ 329 Spieldauer

(1) Ein Spiel besteht aus vier Spielabschnitten von acht Minuten tatsächlicher Spielzeit. Die Zeit beginnt am Beginn jedes Spielabschnittes, wenn ein Spieler den Ball berührt. Bei allen Haltsignalen ist die Uhr anzuhalten, bis der Ball die Hand des Spielers verlässt, dessen Mannschaft der Wurf zuerkannt worden ist, oder wenn ein Spieler den Ball nach einem Schiedsrichtereinwurf berührt.

(2) Zwischen dem ersten und zweiten sowie zwischen dem dritten und vierten Spielabschnitt liegt jeweils eine Pause von zwei Minuten; zwischen dem zweiten und dritten Spielabschnitt beträgt die Pause fünf Minuten. Die Mannschaften und die Mannschaftsbegleiter müssen die Seiten vor Beginn des dritten Spielabschnittes und des zweiten Abschnitts wechseln.

(3) Eine sichtbare Uhr soll die Zeit absteigend zeigen, d.h. die Zeit, die noch im jeweiligen Spielabschnitt verbleibt.

§ 329a Auszeit

(1) Jede Mannschaft darf in jedem Spielabschnitt eine Auszeit fordern. Die Dauer einer Auszeit beträgt eine Minute. Eine Auszeit darf zu jeder Zeit angefordert werden, einschließlich nach einem Tor, indem der Trainer (oder eine von den Schiedsrichtern vor dem Spiel benannten Person, wenn kein Trainer vorhanden ist) der in Ballbesitz befindlichen Mannschaft „Auszeit“ ruft und zum Sekretär oder Schiedsrichter ein Handzeichen in Form eines T macht. Wenn eine Auszeit gefordert wird, muss der Sekretär oder Schiedsrichter sofort das Spiel durch einen Pfiff unterbrechen und die Spieler müssen unverzüglich zu ihrer jeweiligen Spielfeldhälfte zurückkehren.

(2) Der Ablauf der Auszeit muss mit einem Signal hörbar angezeigt werden; das Spiel wird dann unverzüglich auf Pfiff des Schiedsrichters durch die im Ballbesitz befindliche Mannschaft von oder hinter der Mittellinie aus wieder begonnen, es sei denn, dass eine Auszeit vor der Ausführung eines Straf- oder Eckwurfs angefordert worden ist; dann bleibt dieser Wurf bestehen.

(Beachte:
Die den Ballbesitz anzeigende Uhr wird mit Wiederbeginn des Spiels nach einer Auszeit fortgeführt und nicht zurück gestellt.

(3) Wenn der Trainer / Mannschaftsbegleiter der im Ballbesitz befindlichen Mannschaft eine weitere Auszeit fordert, zu der die Mannschaft nicht mehr berechtigt ist, muss das Spiel unterbrochen werden, es wird dann wieder begonnen, indem ein Spieler der gegnerischen Mannschaft den Ball von der Mittellinie aus ins Spiel bringt.

(4) Wenn der Trainer / Mannschaftsbegleiter der nicht im Ballbesitz befindlichen Mannschaft eine Auszeit anfordert, muss das Spiel unterbrochen werden und der gegnerischen Mannschaft ein Strafwurf zugesprochen werden. Eine unberechtigte Auszeit wird auf eine noch zu gewährende Auszeit in dem jeweiligen Viertel angerechnet.

(5) Beim Wiederbeginn des Spiels nach einer Auszeit können Spieler jeden beliebigen Platz im Spielfeld einnehmen, vorbehaltlich der Regeln über Straf- und Eckwürfe.

§ 330 Spielbeginn

(1) Bei Beginn jedes Spielabschnittes müssen sich die Spieler auf ihrer eigenen Torlinie mit ungefähr 1 m Zwischenraum und mindestens 1 m Entfernung von den Torpfosten aufstellen. Nicht mehr als zwei Spieler dürfen sich zwischen den Torpfosten aufhalten. Kein Körperteil eines Spielers darf auf der Wasseroberfläche vor der Torlinie sein.

Anmerkung:
Kein Spieler darf die Begrenzungsleine vorziehen und der Spieler, welcher zum Ball schwimmt, darf seine Füße nicht am Tor haben, um zu versuchen, sich während des Beginns oder Wiederbeginns eines Spiels abzustoßen.

(2) Wenn sich die Schiedsrichter über die Spielbereitschaft der Mannschaften vergewissert haben, gibt einer durch einen Pfiff das Zeichen zum Spielbeginn und gibt den Ball frei oder wirft ihn in die Spielfeldmitte ein.

(3) Wenn der Ball mit einem eindeutigen Vorteil für eine Mannschaft freigegeben oder eingeworfen worden ist, muss der Schiedsrichter diesen zurücknehmen und einen Schiedsrichtereinwurf an der Spielfeldmitte ausführen.

§ 331 Torgewinn

(1) Ein Torgewinn ist erzielt, wenn der Ball vollständig die Torlinie zwischen den Torpfosten und unterhalb der Querlatte überschritten hat.

(2) Ein Torgewinn kann von überall her innerhalb des Spielfeldes erzielt werden; nur der Torwart darf nicht über die Spielfeldmitte hinaus schwimmen und dort den Ball berühren.

(3) Ein Torgewinn kann mit jedem Körperteil außer der geballten Faust erzielt werden. Er kann auch durch Dribbeln des Balles in das Tor erzielt werden. Bei Beginn oder Wiederbeginn des Spiels müssen mindestens zwei Spieler (außer dem verteidigenden Torwart) den Ball absichtlich spielen oder berührt haben, außer:

- bei einem Strafwurf
- bei einem Freiwurf eines Spielers in das eigene Tor
- bei einem unmittelbaren Wurf als Torabwurf
- bei einem unmittelbaren Wurf als Freiwurf der außerhalb des 5 m-Raumes gewährt wurde.

(Beachte:

a) Ein Torgewinn kann von einem Spieler erzielt werden, der unmittelbar von außerhalb des 5m-Raums wirft, nachdem seiner Mannschaft ein Freiwurf von außerhalb des 5m-Raums für einen Regelverstoß außerhalb des 5m-Raums zuerkannt worden ist. Wenn der Spieler den Ball zurück ins Spiel bringt, kann danach nur ein Tor erzielt werden, wenn der Ball absichtlich durch einen anderen Spieler, außer dem verteidigenden Torwart, berührt wurde. Wenn sich bei der Feststellung eines Regelverstoßes der Ball innerhalb von 5 Meter oder näher dem Tor der verteidigenden Mannschaft befindet, kann ein Tor nach dieser Regel erzielt werden, wenn der Ball unverzüglich an die Stelle zurück gebracht wird, an der der Regelverstoß begangen worden ist, oder irgendwo auf die Höhe des Regelverstoßes oder irgendwo hinter die Höhe des Regelverstoßes, und der Wurf dann unmittelbar von dieser Position erfolgt.

b) Ein Torgewinn kann unmittelbar nach Wiederbeginn eines Spiels nicht erzielt werden:

- *nach einer Auszeit*
- *nach einem Torgewinn*
- *nach einer Verletzung (auch einer blutenden)*
- *nach dem Wiederaufsetzten der Kappe*
- *wenn sich der Schiedsrichter den Ball geben lässt*
- *wenn der Ball das Spielfeld seitlich verlassen hat.*
- *nach allen sonstigen Verzögerungen.**)***

(4) Es ist als Torgewinn zu werten, wenn bei Ablauf von 30 Sekunden Ballbesitz oder am Ende eines Spielabschnittes der Ball sich im Flug befindet und die Torlinie zwischen den Torpfosten passiert.

(Beachte:

a) Wenn unter Beachtung dieser Regel der Ball das Tor passiert, nachdem er einen Torpfosten, die Querlatte, den Torwart oder einen verteidigenden Spieler getroffen hat und/oder vom Wasser abspringt, muss dies als Torgewinn gewertet werden. Wenn das Ende eines Spielabschnittes angezeigt wurde und der Ball dann absichtlich von einem angreifenden Spieler auf dem Weg ins Tor gespielt oder berührt wird, darf das nicht als Torgewinn anerkannt werden.

b) Wenn der Ball in Richtung Tor fliegt und der Torwart oder ein anderer verteidigender Spieler das Tor herunterzieht oder ein verteidigender Spieler (außer dem Torwart) innerhalb seines eigenen 5m-Raums den Ball mit der Faust schlägt, um einen Torgewinn zu verhindern, muss der Schiedsrichter einen Strafwurf verhängen; dabei muss er davon ausgehen, dass nach seiner Meinung der Ball die Torlinie überschritten hätte, wenn dieser Regelverstoß nicht begangen worden wäre.

c) Wenn der Ball im Fluge Richtung Tor auf dem Wasser landet und dann vollständig über die Torlinie treibt, darf der Schiedsrichter dies nur dann als Torgewinn werten, wenn der Ball über die Torlinie unmittelbar auf Grund des Wurfes treibt.)

§ 332 Wiederbeginn nach einem Torgewinn

Nach einem Torgewinn müssen die Spieler einen beliebigen Platz in ihrer Spielhälfte einnehmen. Kein Körperteil eines Spielers darf an der Wasseroberfläche vor der Mittellinie sein. Ein Schiedsrichter muss den Wiederbeginn des Spiels anpfeifen. Die tatsächliche Spielzeit beginnt, wenn der Ball die Hand eines Spielers der Mannschaft verlässt, die den Torgewinn nicht erzielt hat. Ein regelwidriger Wiederbeginn muss wiederholt werden.

§ 333 Torabwurf

(1) Ein Torabwurf muss zuerkannt werden,

a) wenn der Ball vollständig die Torlinie mit Ausnahme des Raumes zwischen den Torpfosten und unterhalb der Querlatte überschritten hat, nachdem er zuletzt von irgendeinem Spieler mit Ausnahme des Torwarts der verteidigenden Mannschaft berührt worden ist;

b) wenn der Ball die Torlinie zwischen den Torpfosten und unterhalb der Querlatte überschreitet oder die Torpfosten, die Querlatte oder den verteidigenden Torwart trifft, unmittelbar

- nach einem Freiwurf innerhalb des eigenen 5m-Raums;
- nach einem Freiwurf außerhalb des eigenen 5m-Raums, der nicht in Übereinstimmung mit den Regeln ausgeführt wird;
- nach einem vom gegnerischen Tor nicht unmittelbar ausgeführten Torabwurf;
- nach einem Eckwurf.

(2) Der Torabwurf muss vom Torwart oder einem anderen Spieler welcher in der Verteidigung war innerhalb des 2m-Raums ausgeführt werden. Ein regelwidriger Torabwurf muss wiederholt werden.

(Beachte:
*Ein Torabwurf muss von dem Spieler ausgeführt werden, der dem Ball am nächsten ist. Ein Freiwurf, Torabwurf oder Eckwurf darf nicht ungebührlich hinausgezögert werden; er muss so ausgeführt werden, dass die anderen Spieler beobachten können, wenn der Ball die Hand des Spielers verlässt. Spieler machen oft den Fehler, den Wurf zu verzögern, weil sie die Bestimmungen in § 336 Abs. 4 übersehen, die es dem Werfer gestatten, den Ball zu dribbeln, ehe er ihn zu einem anderen Spieler abgibt. Der Wurf kann so unmittelbar ausgeführt werden, auch wenn der Werfer im Augenblick keinen Partner findet, dem er den Ball zuspielen kann. In diesem Falle darf er den Wurf so ausführen, indem er ihn aus der erhobenen Hand auf die Wasseroberfläche fallen lässt [Bild 1] oder indem er ihn in die Luft wirft [Bild 2], um dann mit ihm zu schwimmen oder mit ihm zu dribbeln.**)*

Figure 1

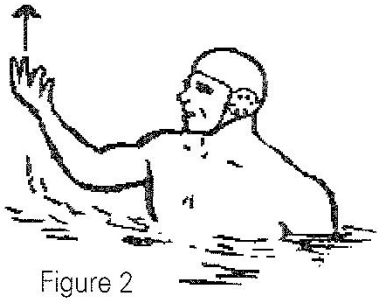


Figure 2

§ 334 Eckwürfe

(1) Ein Eckwurf muss angeordnet werden, wenn der Ball vollständig die Torlinie mit Ausnahme des Raumes zwischen den Torpfosten und unterhalb der Querlatte überschritten hat, nachdem er zuletzt von dem Torwart der verteidigenden Mannschaft

berührt worden ist oder wenn ein Spieler der verteidigenden Mannschaft den Ball mit Absicht über die Torauslinie wirft.

(2) Der Eckwurf muss durch einen Spieler der angreifenden Mannschaft von der 2-m-Marke an der Seite ausgeführt werden, an der der Ball die Torlinie überschritten hat. Der Wurf braucht nicht durch den nächsten Spieler, muss aber ohne ungebührliche Verzögerung ausgeführt werden.

(Beachte:
*Zur Ausführung des Wurfes s. § 333 Abs. 2.***)**

(3) Bei der Ausführung eines Eckwurfes darf sich kein Spieler der angreifenden Mannschaft im 2-m-Raum befinden.

(4) Ein Eckwurf, der von der falschen Stelle aus ausgeführt wird oder ehe die Spieler der angreifenden Mannschaft den 2 m-Raum verlassen haben, muss wiederholt werden.

§ 335 Schiedsrichtereinwurf

(1) Ein Schiedsrichtereinwurf muss ausgeführt werden,

a) wenn bei Beginn eines Spielabschnittes ein Schiedsrichter der Meinung ist, dass der Ball in einer für eine Mannschaft günstigen Position liegt;
b) wenn ein oder mehrere Spieler beider Mannschaften zur gleichen Zeit einen einfachen Regelverstoß begehen und es dem Schiedsrichter nicht möglich ist zu entscheiden, wer zuerst einen Regelverstoß begangen hat;
c) wenn beide Schiedsrichter zur gleichen Zeit pfeifen um einfache Fehler gegen beide Mannschaften anzuzeigen;
d) wenn keine der beiden Mannschaften im Ballbesitz ist und ein oder mehrere Spieler beider Mannschaften einen Ausschlussfehler im selben Moment begehen. Der Schiedsrichtereinwurf wird ausgeführt, nachdem die betreffenden Spieler ausgeschlossen wurden.
e) wenn der Ball ein höher gelegenes Hindernis trifft oder sich dort festsetzt.

(2) Bei einem Schiedsrichtereinwurf muss der Schiedsrichter den Ball nahe derselben seitlichen Position, wo sich der Vorfall ereignete, so in das Spielfeld werfen, dass die Spieler beider Mannschaften die gleiche Möglichkeit haben, ihn zu erreichen. Ein Schiedsrichtereinwurf, der nach einem Vorfall im 2-m-Raum gegeben wird, muss auf der 2-m-Linie ausgeführt werden.

(3) Wenn bei einem Schiedsrichtereinwurf der Schiedsrichter der Meinung ist, dass der Ball so eingeworfen worden ist, dass dies einen deutlichen Vorteil für eine Mannschaft bedeutet, muss der Schiedsrichtereinwurf wiederholt werden.

§ 336 Freiwürfe

(1) Ein Freiwurf muss von der Stelle aus, an der der Regelverstoß begangen wurde, ausgeführt werden außer in folgenden Fällen:

a) Wenn der Ball weiter vom Tor der verteidigenden Mannschaft entfernt ist, muss der Freiwurf an der Stelle ausgeführt werden, an der er sich gerade befindet.

b) Wenn der Regelverstoß von einem verteidigenden Spieler innerhalb seines 2-m-Raums begangen wurde, muss der Freiwurf auf der 2-m-Linie gegenüber der Stelle, an der der Regelverstoß begangen wurde ausgeführt werden, oder, wenn der Ball sich außerhalb des 2-m-Raums befindet, an der Stelle, an der er sich gerade befindet.
c) Auf Grund anderer Bestimmungen in diesen Regeln.

(2) Ein Spieler, dem ein Freiwurf zuerkannt wurde, muss den Ball unverzüglich zurück ins Spiel bringen, einschließlich durch Pass oder Torwurf, vorausgesetzt dies ist gemäß den Regeln erlaubt. Es ist ein Regelverstoß, wenn ein Spieler, der bereit ist, einen Freiwurf auszuführen, dies nicht tut. Ein verteidigender Spieler, der ein Foul verursacht hat, muss sich von dem den Freiwurf ausführenden Spieler weg bewegen, bevor er einen Arm heben darf, um einen Pass oder Wurf zu blocken; ein Spieler, der dem nicht nachkommt, muss für das Stören der Freiwurfausführung gemäß § 338 Abs. 5 ausgeschlossen werden.

(3) Verantwortlich für die Rückgabe des Balles an den Spieler, der den Freiwurf ausführen soll, ist die Mannschaft, der der Freiwurf zugesprochen worden ist.

(4) Der Freiwurf muss so ausgeführt werden, dass alle Spieler beobachten können, wenn der Ball die Hand des den Wurf ausführenden Spielers verlässt; ihm ist es dann gestattet, den Ball zu tragen oder zu dribbeln, ehe er ihn einem anderen Spieler abgibt. Der Ball ist sofort im Spiel, wenn er die Hand des den Wurf ausführenden Spielers verlässt.

(Beachte:
*Zur Ausführung des Wurfs s. Bemerkung zu § 333 Abs. 2.**)***

§ 337 Einfache Fehler

(1) Es ist ein einfacher Fehler einen der in Abs. 2 bis 17 genannten Regelverstöße zu begehen. Sie müssen mit einem Freiwurf für die gegnerische Mannschaft geahndet werden.

(Beachte:
*Die Schiedsrichter müssen nach diesen Regeln einfache Fehler ahnden, um es der angreifenden Mannschaft zu ermöglichen, eine Vorteilssituation auszunutzen. Der Schiedsrichter muss jedoch auch die Vorteilsregel in § 324 Abs. 3 beachten.**)***

(2) Kein Spieler darf, ehe der Schiedsrichter das Zeichen zum Beginn eines Spielabschnittes gegeben hat, die Torlinie überschreiten. Der Freiwurf muss an der Stelle ausgeführt werden, an der sich der Ball befindet, oder an der Mittellinie, wenn der Ball noch nicht ins Spiel gebracht worden ist.

(3) Einem Spieler darf bei Beginn eines Spielabschnittes oder zu einer anderen Zeit während des Spieles nicht geholfen werden.

(4) Kein Spieler darf sich an den Torpfosten oder deren Befestigungen festhalten oder sich von ihnen abstoßen, sich während des Spiels oder bei Beginn eines Spielabschnittes an den Seiten oder Enden des Beckens festhalten oder abstoßen.

(5) Es ist verboten, am Spiel aktiv teilzunehmen und dabei auf dem Beckenboden zu stehen, während des Spiels zu laufen oder vom Beckenboden hochzuspringen, um den Ball zu spielen oder den Gegner anzugreifen. Diese Regel gilt nicht für den Torwart, solange er sich im eigenen 5m-Raum aufhält.

(6) Der Ball darf während des Angriffs eines Gegenspielers nicht vollständig unter Wasser genommen oder gehalten werden.

(Beachte:
Es ist ein einfacher Fehler, bei einem Angriff durch den Gegner den Ball unter Wasser zu nehmen oder zu halten, auch dann, wenn seine den Ball haltende Hand vom Gegner unter Wasser gedrückt wird [Bild 3]. Es ist gleichgültig, ob der Ball gegen seinen Willen unter Wasser gedrückt wird. Wichtig ist, dass der Fehler gegen den Spieler ausgesprochen wird, der in dem Augenblick im Ballbesitz war, als der Ball unter Wasser genommen wurde. Der Regelverstoß kann nur begangen werden, wenn ein Spieler den Ball unter Wasser nimmt, solange er angegriffen wird. Wenn der Torwart hoch aus dem Wasser springt, um einen Schuss abzuwehren, sich danach zurücksinken lässt und dabei den Ball unter Wasser nimmt, begeht er keinen Regelverstoß. Wenn er aber dann bei einem Angriff durch einen Gegner den Ball unter Wasser hält, begeht er einen Regelverstoß; wenn er damit ein wahrscheinliches Tor verhindert, muss ein Strafwurf nach § 339 Abs. 2 verhängt werden.)

Bild 3

(7) Der Ball darf nicht mit der geballten Faust geschlagen werden. Diese Regel gilt nicht für den Torwart, solange er sich in seinem 5m-Raum aufhält.

(8) Der Ball darf nicht mit beiden Händen gleichzeitig gespielt oder berührt werden. Diese Regel gilt nicht für den Torwart, solange er sich in seinem 5m-Raum aufhält.

(9) Der Spieler darf seinen Gegner, der den Ball hält nicht stoßen oder sich von ihm abstoßen.

(Beachte:
*Stoßen kann verschiedene Formen haben: mit der Hand [Bild 11] oder mit dem Fuß [Bild 12]. In diesen bildlich dargestellten Fällen ist ein Freiwurf für einen einfachen Fehler zu verhängen. Die Schiedsrichter müssen jedoch zwischen Stoßen mit dem Fuß und Treten unterscheiden; letzteres wird dann ein Ausschlussfehler oder sogar Brutalität. Wenn der Fuß bei Bewegungsbeginn schon den Gegner berührt, bedeutet dies gewöhnlich Stoßen, aber wenn die Bewegung schon beginnt, ehe eine Berührung mit dem Gegner besteht, sollte dies generell als Treten angesehen werden.****)***

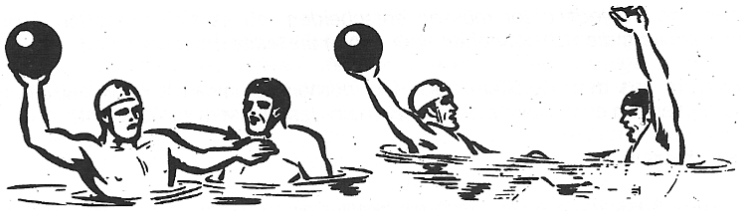


Bild 11 Bild 12

(10) Ein Spieler darf sich nicht innerhalb des 2m-Raums vor dem gegnerischen Tor aufhalten, es sei denn hinter der Linie des Balles. Es ist kein Regelverstoß, wenn ein Spieler den Ball in den 2m-Raum nimmt und ihn dann einem Mitspieler zuspielt, der sich hinter der Linie des Balles befindet, und diesen sofort auf das Tor wirft, ehe der erste Spieler den 2-m-Raum verlassen konnte.

(Beachte:
*Wenn der oben genannte Mitspieler nicht auf das Tor wirft, muss der Spieler, der den Ball zugespielt hat, den 2-m- Raum sofort verlassen, um nicht nach dieser Regel bestraft zu werden.**)***

(11) Ein Strafwurf darf nicht anders als vorgeschrieben ausgeführt werden.

(Beachte:
*Ausführung s. § 340 Abs. 4.**)***

(12) Die Ausführung eines Freiwurfs, Torabwurfs oder Eckwurfs darf nicht ungebührlich verzögert werden (siehe Klammervermerk zu § 333 Abs. 2.)

(13) Der Torwart darf nicht über die Spielfeldmitte hinausschwimmen oder dort den Ball berühren.

(14) Eine Mannschaft darf nicht länger als 30 Sekunden tatsächlicher Spielzeit im Ballbesitz bleiben, ohne auf das Tor des Gegners zu schießen. Der Zeitnehmer, der die Zeit des Ballbesitzes nimmt, muss die Uhr zurückstellen,

a) wenn der Ball die Hand des Spielers verlassen hat, der auf das Tor schießt. Wenn der Ball von einem Torpfosten, der Querlatte oder dem Torwart in das Spielfeld zurückspringt, beginnt die Zeit des Ballbesitzes erst dann, wenn er in den Besitz einer der beiden Mannschaften kommt.
b) wenn der Ball in den Besitz der gegnerischen Mannschaft kommt. „Ballbesitz" liegt dann nicht vor, wenn er im Fluge von einem gegnerischen Spieler nur berührt wird;
c) wenn der Ball nach einem Ausschlussfehler, Strafwurffehler, Torabwurf, Eckwurf oder Schiedsrichtereinwurf ins Spiel kommt. Sichtbare Uhren sollen die absteigende Zeit (d.h. die Zeit, die für den Ballbesitz übrig bleibt) anzeigen.

(Beachte:
*Zeitnehmer und Schiedsrichter müssen entscheiden, ob es sich um einen Torschuss handelte oder nicht; die Schiedsrichter aber haben die letzte Entscheidung.**)***

(15) Verlässt der Ball seitlich das Spielfeld, (auch dann, wenn er von einer Spielfeldseite oberhalb des Wassers zurückprallt) muss der Mannschaft ein Freiwurf zuerkannt werden, deren Spieler den Ball nicht zuletzt berührt haben. Dies gilt nicht, wenn ein verteidigender Feldspieler einen Torwurf ins Seitenaus blockt. In diesem Fall muss der Freiwurf der verteidigenden Mannschaft zuerkannt werden.

(16) Es darf keine Zeit vergeudet werden.

(Beachte:
Ein Schiedsrichter darf immer einen einfachen Fehler nach dieser Regel anzeigen, ehe die Zeit des 30-Sekunden-Ballbesitzes abgelaufen ist. Ist der Torwart der einzige Spieler seiner Mannschaft in seiner Spielhälfte, muss es als Zeitvergeudung angesehen werden, wenn ihm ein Spieler, der sich in der anderen Spielhälfte befindet, den Ball zuspielt. In der letzten Minute eines Spiels müssen die Schiedsrichter darauf achten, ob die Zeit absichtlich vergeudet wird, ehe sie diese Regel anwenden.)

(17) Ein Spieler darf nicht simulieren, gefoult zu werden.

(Beachte;
Simulieren ist jedes Verhalten eines Spielers mit der offenkundigen Absicht, den Schiedsrichter fälschlicherweise zum Ahnden eines Fouls gegen einen gegnerischen Spieler zu veranlassen. Die Schiedsrichter dürfen eine gelbe Karte gegen eine Mannschaft wegen wiederholten Simulierens zeigen und sie dürfen den verursachenden Spieler gemäß § 338 Abs. 13 (beharrliches Foulspiel) bestrafen.)

§ 338 Ausschlussfehler

(1) Es bedeutet einen Ausschlussfehler, wenn ein Spieler einen der in Abs. 4 bis 18 genannten Regelverstöße begeht. Der Ausschlussfehler ist, wenn diese Regeln nichts anderes bestimmen, mit einem Freiwurf für die gegnerische Mannschaft und dem Ausschluss des Spielers, der den Fehler begangen hat, zu ahnden.

(2) Der ausgeschlossene Spieler muss zu seinem Wiedereintrittsraum zurück schwimmen, ohne das Wasser zu verlassen. Ein ausgeschlossener Spieler, der das Wasser verlässt (außer nach dem Eintritt eines Austauschspielers), ist für den Rest des Spiels auszuschließen und muss den Wettkampfbereich verlassen. Ein Austauschspieler darf erst dann in das Spielfeld eintreten, wenn eines der Ereignisse nach Abs. 3 frühestens eingetreten ist.

(Beachte:
Ein ausgeschlossener Spieler, auch der, der nach diesen Regeln für den Rest des Spiels ausgeschlossen ist, muss im Wasser bleiben und zum eigenen Wiedereintrittsraum
*schwimmen, ggf. auch unter Wasser, ohne das Spiel zu stören. Er darf das Spielfeld an jedem Punkt verlassen, um dann zum eigenen Wiedereintritt zu schwimmen; er darf dabei die Torbefestigung nicht berühren. Beim Erreichen des eigenen Wiedereintrittsraums muss er sichtbar an der Wasseroberfläche auftauchen, bevor er oder ein Austauschspieler in das Spiel entsprechend diesen Regeln wieder eintreten darf. Der ausgeschlossene Spieler braucht nicht im eigenen Wiedereintrittsraum auf den Austauschspieler zu warten.)***

(3) a) Der ausgeschlossene Spieler oder ein Austauschspieler darf in das Spielfeld einschwimmen, je nachdem welches der folgenden Ereignisse am frühesten eintritt:

- nach Ablauf von 20 Sekunden tatsächlichem Spiels. Der Sekretär muss die der Kappenfarbe des Spielers entsprechende Flagge heben, wenn der ausgeschlossene Spieler den eigenen Wiedereintrittsraum entsprechend diesen Regeln erreicht hat;
- nach einem Torgewinn;
- nach Gewinn des Ballbesitzes (d.h. Kontrolle über den Ball) während der tatsächlichen Spielzeit. Der Schiedsrichter muss den Wiedereintritt sofort anzeigen, wenn der Ballbesitz sich ändert. Der Schiedsrichter im Nichtangriffsraum muss das Zeichen zum Wiedereintritt durch ein Einwinksignal mit der Hand geben;
- wenn die Mannschaft des ausgeschlossenen Spielers einen Freiwurf oder Torabwurf zuerkannt bekommt, gilt das Zeichen des Schiedsrichters für diesen Wurf als Wiedereintrittssignal, vorausgesetzt der ausgeschlossene Spieler hat den Wiedereintrittsraum entsprechend dieser Regeln erreicht.

b) Der ausgeschlossene Spieler oder ein Austauschspieler darf in das Spielfeld aus dem eigenen Wiedereintrittsraum einschwimmen; er muss dabei folgendes beachten:

- Er muss ein Zeichen des Schiedsrichters oder des Sekretärs erhalten haben.
- Er darf nicht von der Seite des Beckens oder Spielfeldes herein springen oder sich von diesem abstoßen.
- Er darf nicht die Torbefestigung berühren.
- Ein Austauschspieler darf erst dann an die Stelle des ausgeschlossenen Spielers treten, wenn dieser seinen Wiedereintrittsraum erreicht hat, ausgenommen zwischen zwei Spielabschnitten, nach einem Tor oder während einer Auszeit.

c) Nach einem Torgewinn darf ein ausgeschlossener Spieler oder ein Austauschspieler von jeder Stelle aus in das Spielfeld eintreten.

d) Die vorgenannten Bedingungen gelten auch für den Eintritt eines Austauschspielers, wenn der ausgeschlossene Spieler drei persönliche Fehler begangen hat oder aus einem anderen Grunde für den Rest des Spiels entsprechend diesen Regeln ausgeschlossen worden ist.

(Beachte:

a) Ein Spieler darf nicht durch den Schiedsrichter eingewinkt werden, noch darf der Sekretär den Ablauf der 20-Sekunden-Zeit anzeigen ehe nicht der ausgeschlossene Spieler seinen Wiedereintrittsraum erreicht hat. Dies gilt auch für den Wiedereintritt eines Austauschspielers, der einen für den Rest des Spiels ausgeschlossenen Spieler ersetzen soll. Wenn der ausgeschlossene Spieler nicht zum eigenen Wiedereintrittsraum zurückkehrt, darf der Austauschspieler erst nach einem Torgewinn, am Ende eines Spielabschnittes oder einer Auszeit eintreten.

b) Für das Einwinken zum Wiedereintritt eines ausgeschlossenen Spielers oder den Eintritt eines Austauschspielers ist in erster Linie der Schiedsrichter im Nichtangriffsraum zuständig. Der Schiedsrichter im Angriffsraum darf jedoch auch eingreifen; dann sind die Zeichen beider Schiedsrichter gültig. Wenn ein Schiedsrichter einen regelwidrigen Wiedereintritt vermutet oder der Torrichter einen solchen anzeigt, sollte er sich zunächst vergewissern, ob nicht etwa der andere Schiedsrichter den Wiedereintritt angezeigt hat.

c) Ehe der Schiedsrichter im Nichtangriffsraum einen ausgeschlossenen Spieler zum Wiedereintritt oder einen Austauschspieler zum Eintritt in das Spiel einwinkt, sollte er zunächst abwarten, ob der Schiedsrichter im Angriffsraum pfeift, um die gegnerische Mannschaft in den Ballbesitz zu bringen.

*d) Ein Ballwechsel ereignet sich nicht nur wegen des Endes eines Spielabschnitts, sondern ein ausgeschlossener Spieler oder ein Austauschspieler muss wieder eintreten dürfen, wenn seine Mannschaft beim Anschwimmen zu Beginn des nächsten Spielabschnitts in den Ballbesitz kommt. Wenn ein Spieler beim Zeichen des Endes eines Spielabschnitts ausgeschlossen ist, müssen sich die Schiedsrichter und der Sekretär vor dem Zeichen zum Wiederbeginn des Spiel davon überzeugen, ob die Mannschaften mit der richtigen Zahl von Spielern im Wasser sind.**)***

(4) Ein Spieler darf eines der unten genannten Vergehen nicht begehen, es sei denn bei Unfall, Verletzung oder Krankheit oder mit Erlaubnis des Schiedsrichters:
a) Er darf nicht das Wasser verlassen.
b) Er darf nicht auf den Treppen oder an der Seite des Bades sitzen oder stehen.

(5) Ein Spieler darf nicht die Ausführung eines Freiwurfs, Torabwurfs oder Eckwurfs stören einschließlich;
a) den Ball vorsätzlich wegwerfen oder ihn nicht freigeben, um dadurch den normalen Spielablauf zu verhindern;
b) versuchen den Ball zu spielen, ehe er die Hand des Werfers verlässt.

(Beachte:

a) Ein Spieler wird nicht nach dieser Regel bestraft, wenn er das Pfeifsignal nicht hört, weil er unter Wasser ist. Die Schiedsrichter müssen entscheiden, ob der Spieler vorsätzlich gehandelt hat.

*b) Störung eines Wurfes liegt dann vor, wenn der Wurf behindert oder verzögert oder es verhindert wird, dass der Ball in die Hand des Spielers gelangt, der den Wurf ausführen soll, oder wenn die Ausführung des Wurfes durch einen gegnerischen Spieler dadurch gestört wird, dass er die Richtung des Wurfes blockiert [Bild 13], die Bewegung des Werfers behindert [Bild 14] oder die Bestimmung gemäß § 336 Abs. 2 missachtet. Zur Behinderung eines Strafwurfes s. Abs. 17**)***

Bild 13 Bild 14

(6) Ein Spieler darf außerhalb des 5m-Raums nicht versuchen, einen Pass oder einen Wurf mit zwei Händen abzuwehren.

(7) Ein Spieler darf nicht absichtlich in das Gesicht eines Gegners spritzen.

(Beachte:

a) Spritzen wird häufig als eine unfaire Taktik angewandt, wird aber oft nur in einer eindeutigen Situation bestraft, wenn Spieler sich gegenseitig ins Gesicht sehen [Bild 15]. Es kann jedoch auch weniger eindeutig geschehen, wenn ein Spieler mit seinem Arm einen Wasservorhang bildet, anscheinend ohne Absicht, aber mit dem Versuch, das Blickfeld des Gegners einzuschränken, der auf das Tor schießen oder den Ball abgeben will

Bild 15

b) Der absichtlich gegen den Gegner spritzende Spieler wird mit Ausschluss nach Abs. 7 oder mit einem Strafwurf bestraft, wenn der Gegner sich innerhalb des 5m-Raums befindet und auf das Tor schießen will. Ob ein Strafwurf zu verhängen ist oder ein Ausschluss, entscheidet sich nur nach der Stellung und der Handlungsweise des angreifenden Spielers;(ob der regelverletzende Spieler sich innerhalb oder außerhalb des 5-m-Raums befindet, ist nicht entscheidend.)

(8) Ein Gegner, der nicht den Ball hält, darf nicht behindert werden und seine freie Bewegung darf nicht beeinträchtigt werden. Aufschwimmen auf die Schultern, den Rücken und die Beine eines Gegners gilt als Behindern. „Halten“ ist Heben, Tragen und Berühren des Balles. Dribbeln gilt nicht als „Halten“.

(Beachte:

a) Diese Regel kann auch zum Vorteil der angreifenden Mannschaft angewendet werden. Wenn während eines Konterangriffs ein Foul begangen wird, welches den Angriff einschränkt, muss der verursachende Spieler ausgeschlossen werden.

b) Der Schiedsrichter muss zuerst überlegen, ob der Gegner den Ball hält. Wenn dies zutrifft, darf der angreifende Spieler nicht wegen Behinderns bestraft werden. Ein Spieler hält auch dann den Ball, wenn er ihn über dem Wasser hoch hält [Bild4]. Der Spieler hält auch dann den Ball, wenn er mit ihm in der Hand schwimmt oder ihn an der Wasseroberfläche liegend hält [Bild 5]. Schwimmen mit dem Ball [Dribbeln s. Bild 6] ist nicht als Halten zu betrachten.

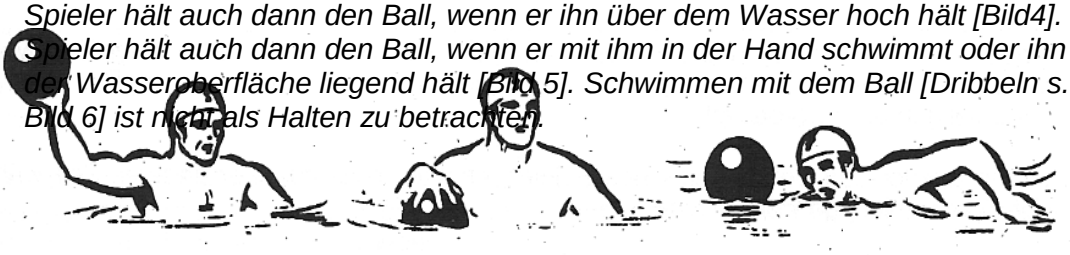


Bild 4 Bild 5 Bild 6

c) *Häufig wird ein Spieler auch dadurch behindert, dass ein Spieler über seine Beine schwimmt [Bild7] und dadurch seine Geschwindigkeit, mit der er sich fortbewegt, verringert und die Beinbewegung behindert. Auf die Schultern des Gegners zu schwimmen ist ebenfalls unzulässig. Behindern des Gegners kann auch durch den Spieler begangen werden, der sich im Ballbesitz befindet; Bild 8 zeigt einen Spieler, der eine Hand auf den Ball hält und dabei versucht, seinen Gegner wergzudrücken, um mehr Raum für sich zu gewinnen. Bild 9 zeigt einen Spieler, der sich im Ballbesitz befindet und seinen Gegner behindert, indem er ihn mit seinem Kopf wegstößt. Beachtet werden müssen die Bilder 8 und 9, weil jede heftige Bewegung des sich im Ballbesitz befindenden Spielers Schlagen oder sogar Brutalität bedeuten könnte; die Bilder wollen Behindern ohne heftige Bewegung illustrieren. Ein Spieler kann sogar einen Regelverstoß durch Behindern begehen, auch wenn er den Ball nicht hält oder berührt. Bild 10 zeigt einen Spieler, der absichtlich seinem Gegner mit seinem Körper und mit ausgebreiteten Armen den Weg versperrt und ihm dadurch den Zugang zum Ball unmöglich macht. Dieser Regelverstoß wird oft an der Spielfeldgrenze begangen.)*

Bild 7

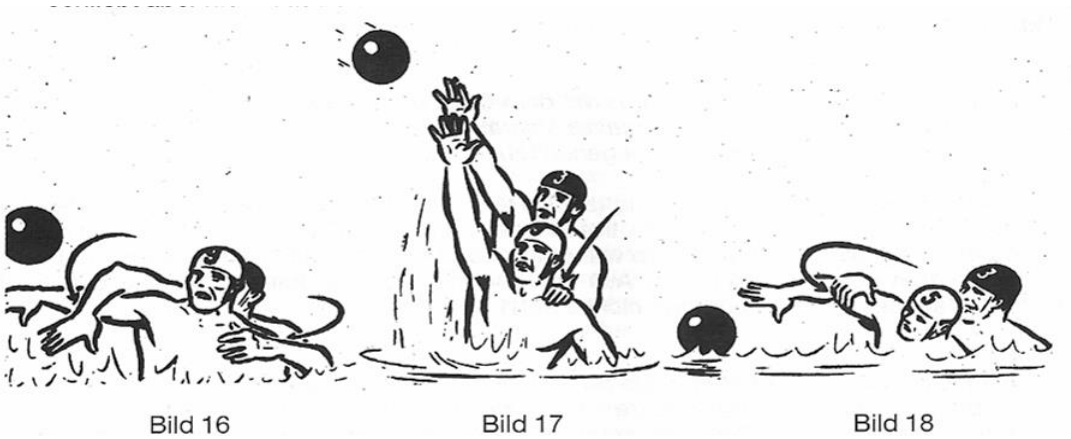
Bild 8

Bild 9

Bild 10

(9) Ein Spieler darf seinen Gegner nicht festhalten, untertauchen oder zurückziehen, wenn dieser nicht den Ball hält. „Halten" bedeutet den Ball heben, tragen oder ihn berühren, schließt aber nicht das Dribbeln ein.

(Beachte:
*Die korrekte Anwendung dieser Regel ist sehr wichtig für den Verlauf des Spieles und für das Erzielen eines korrekten und fairen Ergebnisses. Der Wortlaut dieser Regel ist klar und deutlich und kann nur so ausgelegt werden: Halten [Bild 16], Untertauchen [Bild 17] oder Zurückziehen [Bild 18] eines Gegners, der nicht den Ball hält, ist ein Ausschlussfehler. Es ist wesentlich, dass Schiedsrichter diese Regel ohne persönliche eigenwillige Auslegung korrekt anwenden, um zu garantieren, dass die genauen Grenzen rohen Spiels nicht überschritten werden. Eine Verletzung von Abs.9 innerhalb des 5m-Raums, durch die ein wahrscheinliches Tor verhindert werden soll, ist durch die Verhängung eines Strafwurfes zu ahnden.****)***



(10) Ein Spieler darf an keiner Position im Spielfeld zwei Hände benutzen, um seinen Gegenspieler festzuhalten, wenn dieser den Ball nicht hält.

(11) Bei Ballbesitzwechsel darf ein verteidigender Spieler kein Foul gegen einen Spieler der in Ballbesitz befindlichen Mannschaft innerhalb deren Hälfte begehen.

(Beachte:
Diese Regel muss zur Anwendung kommen, wenn die Mannschaft, die gerade den Ballbesitz verloren hat, versucht, den Angriff der anderen Mannschaft einzuschränken, indem ein Foul gegen einen angreifenden Spieler begangen wird, bevor dieser die Mittellinie überquert hat.)

(12) Ein Spieler darf einen Gegner nicht absichtlich treten oder schlagen oder Bewegungen ausführen, die diese Absicht erkennen lassen.

(Beachte:

a) Treten oder Schlagen kann verschiedene Formen annehmen; es kann von einem Spieler im Ballbesitz oder von seinem Gegner begangen werden; Ballbesitz ist nicht entscheidend. Wichtig ist die Handlungsweise des angreifenden Spielers einschließlich von Bewegungen, zu versuchen zu treten oder zu schlagen, selbst wenn es zu keiner Berührung kommt.

*b) Eine sehr gefährliche Art des Schlagens ist der Schlag mit dem Ellbogen nach hinten [Bild 19], der eine ernste Verletzung des Gegners zur Folge haben kann. Ebenso kann eine ernste Verletzung eintreten, wenn ein Spieler mit dem Kopf gegen das Gesicht des nahe hinter ihm befindlichen Gegners stößt. In diesen Fällen ist der Schiedsrichter berechtigt, die Regelverletzung eher nach Abs. 14 (Brutalität) als nach Abs. 12 zu ahnden.**)***

Bild 19

(13) Ein Spieler darf sich nicht ungebührlich benehmen; dazu gehören der Gebrauch von Schimpfwörtern, gewaltsames oder beharrliches Foulspiel; er darf einem Schiedsrichter oder Offiziellen nicht den Gehorsam verweigern oder Missachtung zeigen; der Spieler darf kein Verhalten zeigen, das mit dem Geist der Regeln unvereinbar ist und das Spiel wahrscheinlich in einen schlechten Ruf bringt. Der betreffende Spieler ist für den Rest des Spieles auszuschließen und muss den Wettkampfbereich verlassen. Ein Austauschspieler darf erst dann in das Spiel eintreten, wenn eines der Ereignisse nach Abs. 3 frühestens eintritt.

(Beachte:

*Wenn ein Spieler einen in dieser Bestimmung erwähnten Regelverstoß während einer Pause zwischen zwei Spielabschnitten, während einer Auszeit oder nach einem Torgewinn begeht, muss der betreffende Spieler für den Rest des Spiels ausgeschlossen werden und ein Austauschspieler darf sofort wieder in das Spiel eintreten, da alle diese Situationen als Spielunterbrechung zählen. Das Spiel wird in gewohnter Weise fortgesetzt.**)***

(14) Ein Spieler darf keine brutale Handlung begehen oder in gewalttätiger Art spielen (einschließlich Treten oder der Versuch, in böswilliger Absicht zu treten oder zu schlagen) gegen einen Gegner oder Offiziellen während des Spiels, während aller Spielunterbrechungen, Auszeiten, nach einem erzielten Tor oder während der Pause zwischen zwei Spielabschnitten. Sollte dies während des Spiels erfolgen, muss der betreffende Spieler für den Rest des Spiels ausgeschlossen werden und den Wettkampfbereich verlassen; der gegnerischen Mannschaft muss ein Strafwurf zuerkannt werden. Der ausgeschlossene Spieler darf nach Ablauf von vier Minuten effektiver Spielzeit ersetzt werden. Wenn der/die Schiedsrichter während des Spiels gleichzeitig eine Brutalität oder gewalttätiges Spielen von Spielern beider Mannschaften anzeigen, sind die betreffen Spieler für den Rest des Spieles mit Ersatzmöglichkeit nach vier Minuten effektiver Spielzeit auszuschließen. Die Mannschaft, welche zum Zeitpunkt des Verstoßes in Ballbesitz war, führt den ersten Strafwurf aus. Danach wird die andere Mannschaft den ihr zustehenden Strafwurf ausführen. Nach dem zweiten Strafwurf wird die Mannschaft, welche zum Zeitpunkt des Verstoßes in Ballbesitz war, das Spiel mit einem Freiwurf auf oder hinter der Mittellinie wieder beginnen. Wird eine Brutalität während einer Spielunterbrechung, einer Auszeit, nach einem erzielten Tor oder während der Pause zwischen zwei Spielabschnitten begangen, muss der betreffende Spieler für den Rest des Spiels ausgeschlossen werden und muss den Wettkampfbereich verlassen. Es darf kein Strafwurf verhängt werden. Der ausgeschlossene Spieler darf nach Ablauf von vier Minuten effektiver Spielzeit ersetzt werden. Das Spiel wird in der üblichen Weise begonnen.

(15) Im Falle eines gleichzeitigen Ausschlusses von Spielern beider Mannschaften während des Spiels, müssen beide Spieler für 20 Sekunden ausgeschlossen werden. Die Anzeige der 30-Sekunden-Uhr ist nicht zurückzusetzen und das Spiel wird mit einem Freiwurf für die Mannschaft fortgesetzt, welche zuletzt in Ballbesitz war. War keine der beiden Mannschaften in Ballbesitz, ist die 30-Sekunden-Uhr zurückzusetzen und das Spiel mit einem Schiedsrichtereinwurf fortzusetzen.

(Beachte:

a) Beide nach dieser Regel ausgeschlossenen Spieler dürfen nach dem ersten Ereignis nach Abs. 3 oder nach einem Ballbesitzwechsel in das Spiel wieder eintreten.

b) Wenn zwei Spieler nach dieser Regel ausgeschlossen wurden und wieder eintreten dürfen, darf der Schiedsrichter im Nichtangriffsraum den Spieler einwinken, sobald der Spieler zum Wiedereintritt bereit ist. Der Schiedsrichter braucht nicht zu warten, bis beide Spieler zum Wiedereintritt bereit sind.

(16) Ein ausgeschlossener Spieler oder ein Austauschspieler darf nicht regelwidrig in das Spielfeld eintreten bzw. wieder eintreten, und zwar

a) ohne ein Zeichen vom Sekretär oder vom Schiedsrichter erhalten zu haben;
b) von einer anderen Stelle als seinem eigenen Wiedereintrittsraum, es sei denn beim unmittelbaren Ersatz;
c) durch Sprung oder Abstoß von der Seite oder der Wand des Bades oder des Spielfeldes;
d) durch Berühren der Torbefestigungen.

Wenn ein solcher Regelverstoß durch einen Spieler der Mannschaft begangen wird, die nicht im Ballbesitz ist, muss der betreffende Spieler ausgeschlossen werden; der gegnerischen Mannschaft muss ein Strafwurf zuerkannt werden. Der Spieler erhält nur einen zusätzlichen persönlichen Fehler zuerkannt, welcher durch den Sekretär als Ausschlussfehler-Strafwurffehler zu kennzeichnen ist. Wenn ein solcher Regelverstoß durch einen Spieler der Mannschaft begangen wird, die im Ballbesitz ist, muss der betreffende Spieler ausgeschlossen werden; der gegnerischen Mannschaft muss ein Freiwurf zuerkannt werden.

(17) Ein Spieler darf die Ausführung eines Strafwurfes nicht stören. Der betreffende Spieler muss für den Rest des Spieles ausgeschlossen werden; Ersatz ist zulässig, sobald das erste Ereignis nach Abs. 3 eintritt; der Strafwurf bleibt bestehen oder wird wiederholt.

(Beachte:
*Die meist übliche Form der Störung eines Strafwurfes besteht darin, dass ein Spieler seinen Gegner gerade in dem Augenblick zu stoßen versucht, wenn der Strafwurf ausgeführt werden soll. Für den Schiedsrichter ist es wesentlich, sich zu vergewissern, dass alle Spieler mindestens 2 m von dem Werfer entfernt sind; so kann eine solche Störung verhindert werden. Der Schiedsrichter sollte außerdem der verteidigenden Mannschaft das Vorrecht gewähren, sich zu positionieren.****)***

(18) Es ist ein Ausschlussfehler, wenn der verteidigende Torwart bei einem Strafwurf nicht die korrekte Position auf der Torlinie einnimmt, nachdem er vom Schiedsrichter einmal darauf hingewiesen wurde. Ein anderer Spieler der verteidigenden Mannschaft darf an die Stelle des Torwarts treten, allerdings ohne die Vorrechte und Beschränkungen für den Torwart.

(19) Wird ein Spieler ausgeschlossen, beginnt die Ausschlusszeit unmittelbar, wenn der Ball die Hand des Spielers verlässt, der dem Freiwurf ausführt oder sobald der Ball nach einem Schiedsrichtereinwurf berührt wird.

(20) Wenn ein ausgeschlossener Spieler absichtlich das Spiel stört, auch durch Berühren der Torbefestigungen, muss ein Strafwurf zu Gunsten der gegnerischen Mannschaft verhängt werden; ein weiterer persönlicher Fehler wird gegen den ausgeschlossenen Spieler verhängt. Wenn ein ausgeschlossener Spieler nicht unverzüglich das Spielfeld zu verlassen beginnt, darf der Schiedsrichter dies als absichtliche Störung des Spiels nach dieser Regel betrachten.

§ 339 Strafwurffehler

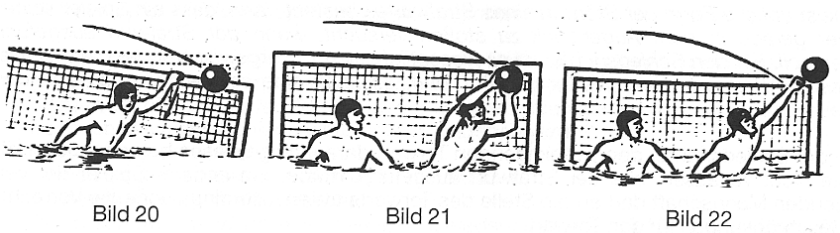
(1) Es ist ein Strafwurffehler, einen der in Abs. 2 bis 8 genannten Regelverstöße zu begehen; er muss durch Verhängung eines Strafwurfes für die gegnerische Mannschaft geahndet werden.

(2) Ein verteidigender Spieler darf im 5m-Raum keinen Fehler begehen, durch den ein wahrscheinliches Tor verhindert wird.

(Beachte:

1) Zusätzlich zu den anderen Regelverstößen, die ein wahrscheinliches Tor verhindern, ist es nach dieser Regel ein Verstoß:

a) für einen Torwart oder einen verteidigenden Spieler, das Tor herunterzuziehen oder es sonst wie zu verschieben [Bild 20];
b) für einen verteidigenden Spieler, zu versuchen, einen Pass oder Torwurf mit zwei Händen abzublocken [Bild 21];
c) für einen verteidigenden Spieler, den Ball mit der geballten Faust zu spielen [Bild 22];



d) für einen Torwart oder einen verteidigenden Spieler, den Ball unter Wasser zu nehmen, wenn er angegriffen wird.

*2. Es ist wichtig, darauf hinzuweisen, dass die oben genannten und andere Fehler wie Halten, Zurückziehen Behindern usw. im Allgemeinen durch einen Freiwurf (und Ausschluss, wenn angemessen) geahndet werden, zwingend zu einem Strafwurf führen, wenn sie im 5m- Raum durch einen verteidigenden Spieler begangen wurden und ohne diese Fehler ein wahrscheinliches Tor erzielt worden wäre.**)***

(3) Im 5m-Raum darf ein verteidigender Spieler einen Gegner nicht treten oder schlagen oder einen Akt von Brutalität begehen. Im Falle von Brutalität muss der betreffende Spieler zusätzlich zum Strafwurf für den Rest des Spiels ausgeschlossen werden; ein Ersatzspieler darf nach Ablauf von vier Minuten der tatsächlichen Spielzeit in das Spiel wieder eintreten.

(4) Ein ausgeschlossener Spieler darf nicht absichtlich in das Spiel eingreifen oder die Torbefestigungen berühren.

(5) Ein Torwart oder ein verteidigender Spieler darf das Tor nicht vollständig herunterziehen in der Absicht, ein wahrscheinliches Tor zu verhindern. Der betreffende Spieler muss für den Rest des Spiels ausgeschlossen werden; ein Austauschspieler darf beim frühesten Ereignis nach § 338 Abs. 3 in das Spiel eintreten.

(6) Ein Spieler oder ein Austauschspieler, der nach diesen Regeln nicht am Spiel teilnehmen darf, darf nicht in das Spielfeld eintreten. Der betreffende Spieler muss für den Rest des Spiels mit Ersatz ausgeschlossen werden; ein Austauschspieler darf beim frühesten Ereignis nach § 338 Abs. 3 in das Spiel eintreten.

(7) Ein Mannschaftsbegleiter / Trainer der nicht im Ballbesitz befindlichen Mannschaft darf keine Auszeit anfordern oder versuchen, irgendwie ein wahrscheinliches Tor zu verhindern. Für dieses Vergehen wird kein persönlicher Fehler eingetragen.

(8) Ein Mannschaftsbegleiter / Trainer oder Spieler darf nicht versuchen, durch irgendwelche Handlungen ein wahrscheinliches Tor zu verhindern oder den Fortlauf des Spieles zu verzögern. Dem Mannschaftsbegleiter / Trainer wird für dieses Vergehen kein persönlicher Fehler eingetragen.

(9) Wenn einer Mannschaft in der letzten Spielminute ein Strafwurf zuerkannt wir, darf der Trainer / Mannschaftsbegleiter bestimmen, dass die Mannschaft im Ballbesitz bleibt und dieser ein Freiwurf zuerkannt wird. Der Zeitnehmer, der die Angriffszeit nimmt, hat in diesem Fall die Uhr zurück zu setzen.

(Beachte:
Es ist in der Verantwortung des Trainers/Mannschaftsbegleiters, unverzüglich ein klares Signal zu geben, wenn seine Mannschaft den Ballbesitz entsprechend dieser Regel behalten will.)

§ 340 Strafwürfe

(1) Ein Strafwurf muss von einem Spieler der Mannschaft (außer Torwart), der er zugesprochen worden ist, von einem beliebigen Punkt auf der gegnerischen 5m-Linie ausgeführt werden.

(2) Alle Spieler müssen den 5m-Raum verlassen und sich mindestens 2 m von dem den Wurf ausführenden Spieler entfernt aufhalten. An jeder Seite des Spielers, der den Strafwurf ausführt, darf ein Spieler der verteidigenden Mannschaft Stellung beziehen. Der verteidigende Torwart muss zwischen den Torpfosten stehen; kein Teil seines Körpers darf sich an der Wasseroberfläche vor der Torlinie befinden. Sollte der Torwart aus dem Spielfeld sein, darf ein anderer Spieler seine Stelle einnehmen, aber ohne seine Vorrechte und Beschränkungen.

(3) Wenn der Schiedsrichter bei der Kontrolle des Wurfs überzeugt ist, dass die Spieler sich in ihren korrekten Positionen befinden, muss er das Zeichen für den Wurf durch Pfiff, und Senken des Arms aus der senkrechten in die waagerechte Stellung geben.

(Beachte:
*Das Senken des Arms gleichzeitig mit dem Pfiff ermöglicht es unter allen Umständen, auch beim Lärm der Zuschauer, den Wurf entsprechend den Regeln auszuführen. Beim Heben des Arms kann sich der Spieler konzentrieren; denn er weiß, dass das Zeichen unmittelbar folgen wird.****)***

(4) Der den Strafwurf ausführende Spieler muss sich im Ballbesitz befinden und muss diesen mit einer ununterbrochenen Bewegung direkt auf das Tor werfen. Der Spieler darf den Wurf mit dem Heben des Balles vom Wasser [Bild 23] oder mit dem Ball in der erhobenen Hand [Bild 24] beginnen und kann mit ihm in Vorbereitung auf den Vorwärtswurf vom Tor aus gesehen nach hinten ausholen; aber die Stetigkeit des Wurfs darf nicht unterbrochen werden, ehe der Ball die Wurfhand verlässt.

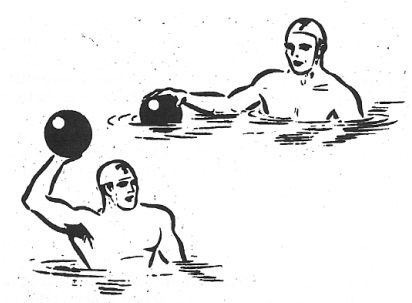


Bild 23

Bild 24

(Beachte:
*Es spricht nichts dagegen, dass ein Spieler den Wurf mit dem Rücken zum Tor ausführt, während er eine halbe oder ganze Schraubenbewegung ausführt.**)***

(5) Wenn der Ball von den Torpfosten, der Querlatte oder dem Torwart zurückspringt, bleibt er im Spiel; ein anderer Spieler muss nicht den Ball spielen oder berühren, ehe ein Tor erzielt werden kann.

(6) Wenn genau gleichzeitig mit dem Schiedsrichterpfiff für die Verhängung eines Strafwurfs der Zeitnehmer durch einen Pfiff des Ende eines Spielabschnittes anzeigt, müssen alle Spieler außer dem Spieler, der den Strafwurf ausführen soll, und dem verteidigenden Torwart vor der Ausführung des Strafwurfs das Wasser verlassen. Wenn in einer solchen Situation der Ball vom Torpfosten, der Querlatte oder dem Torwart zurückspringt, ist der Spielabschnitt sofort beendet.

§ 341 Persönliche Fehler

(1) Ein persönlicher Fehler muss einem Spieler angerechnet werden, der einen Ausschlussfehler oder einen Strafwurffehler begeht. Der Schiedsrichter muss die Kappennummer des betreffenden Spielers dem Sekretär anzeigen.

(2) Nach dem dritten persönlichen Fehler muss der Spieler für den Rest des Spiels ausgeschlossen werden; ein Austauschspieler darf nach dem frühesten Ereignis nach § 338 Abs. 3 eintreten. Ist der dritte persönliche Fehler ein Strafwurffehler, muss der Austauschspieler sofort eintreten.

§ 342 Unfall, Verletzung, Krankheit

(1) Ein Spieler darf nur bei Unfall, Verletzung oder Krankheit oder mit Erlaubnis des Schiedsrichters das Wasser verlassen oder auf dem Boden des Beckens oder an der Seite während des Spiels sitzen oder stehen. Ein Spieler, der berechtigt das Wasser verlassen hat, darf mit Erlaubnis des Schiedsrichters bei der nächsten Spielunterbrechung aus dem eigenen Wiedereintrittsraum wieder eintreten.

(2) Bei Unfall, Krankheit oder Verletzung, mit Ausnahme eines blutenden Spielers, darf ein Schiedsrichter nach seinem Ermessen das Spiel bis zu drei Minuten unterbrechen; er muss dem Zeitnehmer bekannt geben, wann die Unterbrechungszeit beginnt.

(3) Wenn ein Spieler blutet, hat der Schiedsrichter ihn sofort aus dem Wasser zu weisen; ein Austauschspieler darf sofort in das Spiel eintreten; das Spiel ist unverzüglich fortzusetzen. Wenn die Blutung gestillt ist, darf der Spieler als Austauschspieler am Spiel teilnehmen.

(4) Mit Ausnahme der Umstände nach § 342 Abs. (3) (Blutung) darf der betreffende Spieler nicht mehr am Spiel teilnehmen, wenn ein Austauschspieler für ihn eingetreten ist.

(5) Wenn das Spiel wegen eines Unfalls, einer blutenden Wunde oder aus einem anderen unvorhergesehenen Grund unterbrochen wird, muss die Mannschaft, die sich im Augenblick der Unterbrechung im Ballbesitz befand, den Ball an der Stelle zurzeit der Unterbrechung ins Spiel bringen, wenn dieses wieder aufgenommen wird.

§ 343 Spielprotokoll

(1) Bei allen Spielen ist ein Spielprotokoll im Online-System des DSV zu erstellen. Sollte dies nicht möglich sein, so ist das amtliche Formblatt (DSV-Form 201) zu nutzen. Weitere Einzelheiten regeln die Durchführungsbestimmungen.

(2) Der Ausrichter hat binnen drei Tagen das Spielprotokoll an den Rundenleiter und die beteiligten Vereine zu übersenden.

(3) Ein Verstoß gegen Absatz 2 ist mit einer Ordnungsgebühr in Höhe von 25,-- Euro (§ 3 Abs. 3 Wettkampgebührenordnung (WGO) i.V.m. § 18 (5) WB-AT) zu ahnden.

(4) Der Ausrichter hat nach Ende der Wettkampfveranstaltung binnen drei Tagen ein Protokoll an die Lizenzstelle zu übersenden. Bei einem Verstoß ist gemäß § 3 Abs. 3 Wettkampgebührenordnung (WGO) i.V.m. § 18 (5) WB-AT eine Ordnungsgebühr von 250,-- Euro zu verhängen.

§ 344 Ergebnis

(1) Der Sieger in einem Spiel erhält zwei Gewinnpunkte (2:0), der Verlierer zwei Verlustpunkte (0:2). Endet ein Spiel unentschieden, erhalten beide Mannschaften einen Punkt (1:1).

(2) Sieger in einer Runde oder einem Turnier ist die Mannschaft mit den meisten Gewinnpunkten.

(3) Bei Punktgleichheit zweier Mannschaften nach Abschluss einer Runde oder eines Turniers wird die Platzierung wie folgt ermittelt:

a) Es entscheidet der direkte Vergleich zwischen den punktgleichen Mannschaften, d.h. die Mannschaft, die das Spiel gewonnen hat, wird auf den besseren Platz gesetzt. Werden in einer Runde oder in einem Turnier Hin- und Rückspiele ausgetragen, werden die Ergebnisse des Hin- und Rückspiels addiert und der Wertung zu Grunde gelegt.
b) Ist durch den direkten Vergleich kein Sieger zu ermitteln, entscheidet die Tordifferenz, d.h. der Mannschaft mit der größeren Differenz zwischen Gewinn- und Verlusttoren wird der bessere Platz eingeräumt.
c) Ist diese Differenz auch gleich, ist die Mannschaft, die die meisten Gewinntore erzielt hat, auf den besseren Platz zu setzen.
d) Ist auch die Tordifferenz gleich und die Anzahl erzielter Gewinntore identisch, ist gemäß Abs. 5 zu verfahren.

(4) Bei Punktgleichheit mit drei oder mehr Mannschaften nach Abschluss einer Runde oder eines Turnieres wird die Platzierung wie folgt ermittelt:

a) Es werden ausschließlich die Ergebnisse aus den Spielen mit den beteiligten Mannschaften als Bewertungsgrundlage herangezogen. Sollte sich im Laufe des Prozesses nach § 344 Abs. 4 die Anzahl von Mannschaften auf zwei reduzieren, ist auf diese beiden Mannschaften § 344 Abs. 3 anzuwenden
b) Die Reihenfolge der zu berücksichtigenden Parameter aus den Spielen des direkten Vergleichs lautet:
   1. Anzahl der erzielten Punkte
   2. Tordifferenz
   3. Anzahl der erzielten Gewinntore

c) Ist nach § 344 Abs. 4b keine Reihenfolge zu ermitteln, werden alle Spiele der Runde oder des Turnieres als Bewertungsgrundlage in folgender Reihenfolge herangezogen:
   1. Tordifferenz
   2. Anzahl der erzielten Gewinntore
d) Ist auch nach § 344 Abs. 4c keine Reihenfolge zu ermitteln, ist gemäß Abs. 5 zu verfahren.

(5) Kann der Sieger in einem Turnier nicht nach Abs. 2 - 4 festgestellt werden, beginnt nach einer Pause von 30 Minuten nach dem letzten Spiel einer der beiden Mannschaften ein Strafwurfwerfen. Bestritten die beiden Mannschaften gemeinsam das letzte Spiel, so ist das endgültige Ergebnis unmittelbar durch ein Strafwurfwerfen zu bestimmen.

(Beachte:
Ist zur Bestimmung des endgültigen Ergebnisses ein Strafwurfwerfen erforderlich, so ist folgendes Verfahren anzuwenden:

a) Haben die zwei betroffenen Mannschaften das letzte Spiel bestritten, beginnt sofort das Strafwurfwerfen mit den gleichen Schiedsrichtern.
b) Ansonsten wird ein notwendiges Strafwurfwerfen 30 Minuten nach Beendigung des letzten Spiels der entscheidenden Runde oder nach der bestmöglichen praktischen Möglichkeit durchgeführt. Die Schiedsrichter, welche das letzte Spiel dieser Runde geleitet haben, sollen nach Möglichkeit das Strafwurfwerfen durchführen, vorausgesetzt sie sind neutral.
c) Von den Trainern beider Mannschaften sind fünf Werfer und der Torwart für das Strafwurfwerfen zu benennen. Der Torwart darf jederzeit gewechselt werden, vorausgesetzt er ist auf dem Spielprotokoll aufgeführt.
d) Die fünf benannten Spieler sind zu notieren. Die Reihenfolge, in welcher die Spieler auf das gegnerische Tor werfen wollen, ist festzulegen; die Reihenfolge der Werfer kann nicht geändert werden.
e) Ein vom Spiel bereits ausgeschlossener Spieler kann nicht als Werfer oder Ersatztorwart benannt werden.
f) Wenn ein Torwart während des Strafwurfwerfens ausgeschlossen wird, darf einer der fünf benannten Werfer den Torwart ersetzen aber ohne die Vorrechte eines Torwartes; nach Durchführung des Strafwurfes darf dieser Spieler durch einen anderen Spieler oder Ersatztorwart ersetzt werden. Wenn ein Feldspieler während des Strafwurfwerfens ausgeschlossen wird, ist der Spieler von der Liste der am Strafwurfwerfen teilnehmenden Spieler zu streichen und ein Austauschspieler an das Ende der Liste zu setzen.
g) Die Würfe werden abwechselnd auf das gegnerische Tor ausgeführt außer wenn die Bedingungen an einem Ende des Spielfeldes ein Team bevorzugen und/oder benachteiligen. Die am Strafwurfwerfen teilnehmenden Spieler müssen sich im Wasser gegenüber der eigenen Bank aufhalten; der Torhüter wechselt in das gegnerische Tor und alle anderen Spieler müssen auf der Auswechselbank sitzen.
h) Die Mannschaft, welche den ersten Wurf ausführt, ist mittels Los zu bestimmen.
i) Steht es nach Abschluss des anfänglichen Strafwurfwerfens immer noch unentschieden, erhalten die gleichen fünf Spieler in der gleichen Reihenfolge solang einen weiteren Strafwurf zugesprochen, bis eine Mannschaft Ihren Strafwurf verwandelt und die andere ihren verfehlt hat.
*j) Wenn an dem Strafwurfwerfen drei oder mehr Mannschaften beteiligt sind, führt jede Mannschaft fünf Strafwürfe gegen jede der anderen Mannschaften abwechselnd aus; die Reihenfolge ist auszulosen.**)***

(6) Wenn ein Spiel oder Teile eines Spiels wiederholt werden müssen, sind die Tore, persönliche Fehler und Auszeiten, welche während der zu wiederholenden Spielzeit

aufgetreten sind, aus dem Protokoll zu streichen, mit Ausnahme von persönlichen Fehlern wegen Brutalität, Missachtung, unsportlichem Verhaltens, sowie roten Karten.

(7) Wenn ein Spiel welches zu einer Entscheidung führen muss, nach der regulären Spielzeit unentschieden ausgegangen ist, wird entsprechend Absatz 5 verfahren.

§ 345 Disziplinarmaßnahmen

(1) Der Disziplinarberechtigte kann bei Verstößen gegen die sportliche Disziplin (§ 5 (1) RO) Disziplinarmaßnahmen (§ 5 (3) RO) verhängen. Schiedsrichter haben solche Verstöße binnen drei Tagen unter Darlegung des Sachverhalts dem zuständigen Disziplinarberechtigten zu melden. In das Spielprotokoll ist ein entsprechender Vermerk aufzunehmen.

(2) Eine Wettkampfsperre kann u. a. verhängt werden bei:

a) brutalem oder die Mitspieler gefährdendem Spiel;
b) Beleidigung von Kampfrichtern durch Zuruf oder Gesten;
c) einem vom Schiedsrichter nicht angeordneten Abbruch eines Spiels durch eine Mannschaft;
d) Verlassen des Wassers ohne Zustimmung des Schiedsrichters, ausgenommen bei Verletzungen;
e) Tätlichkeiten gegen Kampfrichter, Spieler oder Zuschauer;
f) Weigerung, unter einem ordnungsgemäß oder einem auf Grund von § 310 (1) eingesetzten Schiedsrichter zu spielen.

Bei Verstößen nach d) beträgt die Wettkampfsperre bis zu 5 Spielen, bei Verstößen nach e) mindestens 5 Spiele.

§ 346 Ordnungsmaßnahmen

(1) Der zuständige Disziplinarberechtigte (§ 9 (2) RO) kann u. a. gegen einen Verein Ordnungsgebühren bis zu 1000,-- Euro verhängen bei

a) Verstößen nach § 315;
b) nicht ordnungsgemäßem Aufbau des Spielfeldes;
c) Fehlen der Wasserballuhr, der Flaggen, des Spielprotokolls, der Bälle oder der Wasserballkappen;
d) Nichtgestellung eines Kampfrichters;
e) nicht termingerechter Meldung von Stammspielern;
f) falschen oder fehlenden Angaben im Spielprotokoll;
g) Verlegung eines Spiels ohne Genehmigung des Rundenleiters.

(2) Wenn bei Nichtantreten einer Mannschaft Spielverlust die Folge war, können Ordnungsgebühren bis zu folgenden Höchstsätzen verhängt werden:

Bundesliga	2.000,--	Euro
2. Wasserballliga	1.000,--	Euro
Oberliga	750,--	Euro
Verbandsliga	500,--	Euro
Bezirksliga	250,--	Euro
Kreisliga	150,--	Euro

Bei allen übrigen amtlichen Spielen gelten für Ordnungsgebühren nach Satz 1 folgende Höchstsätze:

auf der Ebene des DSV	2.000,-- Euro
auf der Ebene der LGr	1.000,-- Euro
auf der Ebene der LSV´s	500.--- Euro
auf der Ebene der Bezirke und darunter	250,-- Euro

(3) Bei Verzicht einer Vereinsmannschaft auf Teilnahme an einem internationalen Wettbewerb, für den sich die Mannschaft qualifiziert hat, kann eine Ordnungsgebühr bis zu einer Höhe von 2.000,-- Euro verhängt werden.

(4) Bei Vereinen, die mit einer Männermannschaft in der Bundesliga spielen, ist eine Ordnungsgebühr von 5.000,-- Euro je fehlender Jugendmannschaft zu verhängen, wenn der Verein entsprechend § 305 (5) nicht in mindestens drei Altersklassen an eine Runde für die Jugend männliche U 18, männliche U 16, U 14 oder U 12 des LSV, im SV NRW seiner Bezirke mit mindestens 6 Mannschaften in einer Runde, teilnimmt. Erfüllen Vereine der 2. Wasserballliga nicht die Verpflichtung nach § 305 (5) beträgt die Ordnungsgebühr je fehlender Jugendmannschaft 2.500,-- Euro, für Vereine der Ober-bzw. Verbandsliga 1.000,-- Euro. Dies muss nicht angewendet werden, wenn die entsprechende Liga die unterste Liga des jeweiligen Landesverbandes ist Diese Ordnungsgebühr ist für die Förderung des Jugendwasserballs zweckgebunden. Maßgebend für die Festsetzung der Ordnungsmaßnahme ist das Kalenderjahr.

§ 347 Einspruchsverfahren

(1) Es gilt § 30 WB-AT.

(2) Einspruch gegen die Wertung eines Spiels wegen einer Entscheidung des Schiedsrichters ist bis spätestens 15 Minuten nach dem Spielende durch den Mannschaftsführer oder –kapitän dem Schiedsrichter anzuzeigen; diese Anzeige ist im Spielprotokoll zu vermerken. Der Einspruch ist sodann innerhalb von drei Tagen (Poststempel) bei dem für das Spiel zuständigen Rundenleiter schriftlich einzulegen und zu begründen. Im Falle der Nichtabhilfe ist nach § 30 WB-AT zu verfahren.

(3) Bei Turnieren ist ein Einspruch nach Absatz 1 innerhalb einer Stunde nach Spielende beim Turnierleiter einzulegen, der zu diesem Zweck so lange erreichbar sein muss. Im Falle der Nichtabhilfe ist nach § 30 WB-AT zu verfahren.

(4) Einsprüche gegen die Wertung eines Spiels aus anderen Gründen sind innerhalb von sieben Tagen beim zuständigen Rundenleiter einzulegen. Im Falle der Nichtabhilfe ist nach § 30 WB-AT zu verfahren.

(5) Einsprüche sind nicht zulässig

a) gegen die Ansetzung von Schiedsrichtern durch die Spiel leitende Stelle;
b) gegen den Spielfeldaufbau, die Beschaffenheit des Balles sowie gegen die Zusammensetzung des Kampfgerichts, wenn der Schiedsrichter das Spiel angepfiffen hat;
c) gegen Entscheidungen des Schiedsrichters, die das Spielgeschehen betreffen (Tatsachenentscheidungen);
d) wenn die Mannschaft, die den Einspruch einlegt, nicht Spiel entscheidend benachteiligt wurde.

§ 348 Trainerlizenzen

(1) Vor Beginn einer Runde auf DSV-, LGr- und LSV- und Bezirksebene müssen die Vereine zu einem in der Ausschreibung, den Durchführungsbestimmungen festzusetzenden Termin dem Rundenleiter den Trainer der jeweiligen Mannschaft melden und dabei den Besitz der entsprechenden Trainerlizenz nachweisen. Endet die Gültigkeit der nachgewiesenen Trainerlizenz während der laufenden Runde, ist spätestens mit dem Ende der Gültigkeit entweder ein neuer Trainer zu melden und dessen Besitz einer entsprechenden Trainerlizenz nachzuweisen oder die Verlängerung der Trainerlizenz des vor Beginn der Runde gemeldeten Trainers nachzuweisen.

(2) Es müssen die nach Abs. 1 gemeldeten Trainer

a) von Mannschaften, die auf DSV-Ebene spielen, die Trainer A-Lizenz;
b) von Mannschaften, die auf LGr- bzw. LSV-Ebene spielen, die Trainer B-Lizenz;
c) von Mannschaften, die auf Bezirksebene spielen, die Trainer C-Lizenz besitzen.

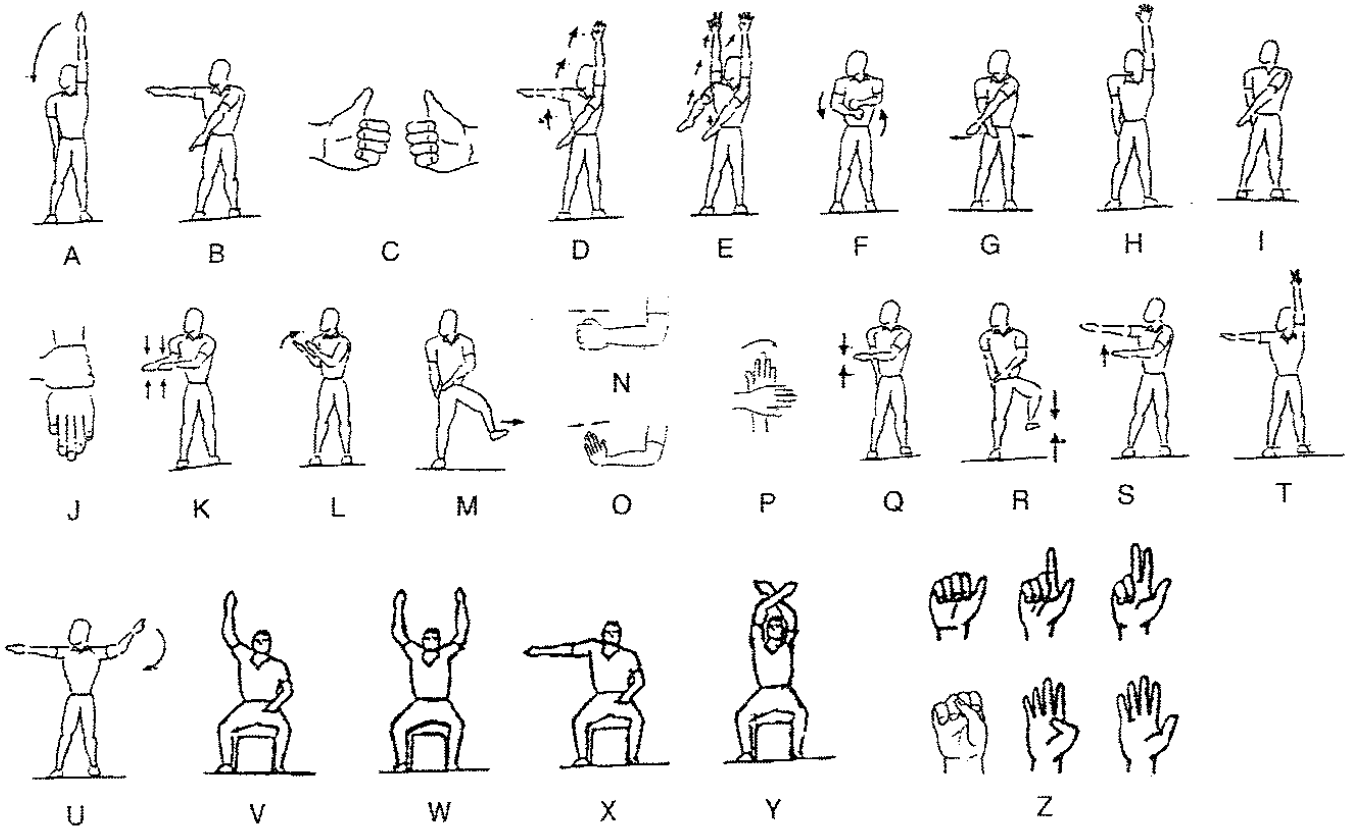
(3) Abs. (2) gilt auch für nicht nach Abs. (1) gemeldete Trainer, wenn sie die Mannschaft während eines Spiels der Runde nach § 321 (2) betreuen. Trainer, die nicht die erforderliche Lizenz besitzen, dürfen die Mannschaft während eines Spiels der Runde in Vertretung des gemeldeten Trainers betreuen, wenn die Vertretung dem Rundenleiter vor dem Spiel schriftlich unter Mitteilung der Gründe und des Zeitraums angezeigt wurde. Eine Vertretung bei drei oder mehr Spielen einer laufenden Runde ist unzulässig. Die Nichtanzeige der Vertretung ist mit einer Ordnungsgebühr in Höhe von 50,-- Euro je Einzelfall zu ahnden.

(4) Bei Verstößen gegen diese Bestimmungen können Ordnungsgebühren bis zu den in § 346 (2) genannten Höchstbeträgen für eine Spielzeit verhängt werden.

§ 349 Inkrafttreten

Die Neufassung tritt mit der Bekanntmachung in Kraft.

Anzeigen der Kampfrichter



Die Schiedsrichter haben die nachstehenden Zeichen anzuwenden, um die Art der geahndeten Fehler anzuzeigen.

Bild A
Anzeigen des Beginns eines Spielabschnitts, des Wiederbeginns nach einem Torgewinn oder der Ausführung eines Strafwurfs: Der Schiedsrichter senkt seinen erhobenen Arm.

Bild B
Anzeigen eines Freiwurfs, eines Torabwurfs oder eines Eckwurfs: Der Schiedsrichter zeigt mit einem Arm in die Angriffsrichtung; mit dem zweiten Arm zeigt er die Stelle an, von der aus der Ball wieder ins Spiel gebracht werden soll.

Bild C
Anzeigen eines Schiedsrichtereinwurfs: Der Schiedsrichter zeigt mit der Hand die Stelle an, von welcher der Schiedsrichtereinwurf auszuführen ist, zeigt mit beiden Daumen nach oben und verlangt den Ball.

Bild D
Anzeigen des Ausschlusses eines Spielers: Der Schiedsrichter zeigt auf den Spieler und dann mit einer raschen Armbewegung zum Rand des Spielfelds. Anschließend zeigt er die Kappennummer des ausgeschlossenen Spielers so, dass diese vom Spielfeld und vom Kampfgericht aus gut sichtbar ist.

Bild E
Anzeigen des gleichzeitigen Ausschlusses von zwei Spielern: Der Schiedsrichter zeigt mit beiden Händen auf die zwei Spieler, um dann deren Ausschluss gemäß Bild D anzuzeigen. Anschließend zeigt er sofort die Kappennummer der Spieler an.

Bild F
Anzeigen des Ausschlusses eines Spielers für ungebührliches Benehmen. Der Schiedsrichter zeigt den Ausschluss in Übereinstimmung mit Bild D (oder Bild E, falls angebracht) an, um daraufhin, für Spieler und Kampfgericht gut sichtbar, mit beiden Armen gegeneinander zu kreisen und zeigt dem Spieler zusätzlich die rote Karte. Anschließend zeigt der Schiedsrichter dem Kampfgericht die Kappennummer des Spielers an.

Bild G
Anzeigen des Ausschlusses eines Spielers mit Ersatzmöglichkeit nach vier (4) Minuten. Der Schiedsrichter zeigt den Ausschluss in Übereinstimmung mit Bild D (oder Bild E, falls angebracht) an, um daraufhin, für Spieler und Kampfgericht sichtbar, seine Arme zu kreuzen und zeigt dem Spieler zusätzlich die rote Karte. Anschließend zeigt der Schiedsrichter dem Kampfgericht die Kappennummer des Spielers an.

Bild H
Anzeigen eines Strafwurfes: Der Schiedsrichter hebt seinen Arm mit fünf hoch gestreckten Fingern. Anschließend zeigt der Schiedsrichter dem Kampfgericht die Kappennummer des Spielers an.

Bild I
Anzeigen eines Torerfolges: Der Schiedsrichter signalisiert den Torerfolg mit einem Pfiff und durch sofortiges Zeigen auf die Spielfeldmitte.

Bild J
Anzeigen des Ausschlussfehlers "Halten eines Gegners": Der Schiedsrichter umfasst mit einer Hand das andere Handgelenk.

Bild K
Anzeigen des Ausschlussfehlers "Tauchen eines Spielers": Der Schiedsrichter macht mit beiden Händen, von der waagrechten Lage ausgehend, eine Bewegung nach unten.

Bild L
Anzeigen des Ausschlussfehlers "Zurückziehen eines Gegners": Der Schiedsrichter macht mit beiden Armen eine ziehende Bewegung, indem er die Unterarme mit ausgestreckten Händen gegen den Körper zieht.

Bild M
Anzeigen des Ausschlussfehlers "Treten eines Gegners: Der Schiedsrichter macht mit dem Bein eine Tretbewegung.

Bild N
Anzeigen des Ausschlussfehlers "Schlagen eines Gegners": Der Schiedsrichter macht, von der waagrechten Lage ausgehend, eine schlagartige Bewegung mit der geballten Faust.

Bild O
Anzeigen des einfachen Fehlers "Abstoßen von einem Gegner": Der Schiedsrichter macht mit einer Hand, ausgehend von der waagrechten Lage, eine abstoßende Bewegung.

Bild P
Anzeigen des Ausschlussfehlers "Behindern oder Überschwimmen eines Gegners": Der Schiedsrichter macht eine Kreuzbewegung, indem er eine Hand in waagrechter Position über die andere kreuzt.

Bild Q
Anzeigen des einfachen Fehlers "Ball unter Wasser": Der Schiedsrichter macht mit einer Hand. ausgehend von der waagrechten Lage, eine Bewegung nach unten.

Bild R
Anzeigen des einfachen Fehlers "Stehen auf dem Grund des Beckens": Der Schiedsrichter macht eine Auf- und Ab Bewegung mit einem Bein.

Bild S
Anzeigen des einfachen Fehlers einer ungebührlichen Verzögerung bei der Ausführung eines Freiwurfs, Torabwurfs oder Eckwurfs: Der Schiedsrichter hebt seine Hand ein- oder zweimal mit der Handfläche nach oben.

Bild T
Anzeigen eines Verstoßes gegen die 2 m-Regel: Der Schiedsrichter zeigt die Zahl 2 durch Hochheben des Zeige- und Mittelfingers mit nach oben gestrecktem Arm.

Bild U
Anzeigen der einfachen Fehler „Zeitvergeudung“ und „Ablauf der 30-Sekunden im Ballbesitz“: Der Schiedsrichter lässt
seinen Arm zwei- oder dreimal kreisen.

Bild V
Anzeige des Torrichters für den Start eines Spielabschnittes.

Bild W
Anzeige des Torrichters für einen unkorrekten Start, Wiederbeginn oder falscher Wiedereintritt eines ausgeschlossenen Spielers oder Ersatzspielers.

Bild X
Anzeige des Torrichters für Torabwurf oder Eckwurf.

Bild Y
Anzeige des Torrichters für einen Torgewinn.

Bild Z
Anzeigen der Kappennummer eines Spielers**.** Um besser mit dem Sekretär und den Spielern zu kommunizieren, sind die Kappennummern des betreffenden Spielers mit beiden Händen anzuzeigen, falls die Zahl höher ist als fünf. Eine Hand zeigt fünf Finger und die andere die zusätzlichen Finger, die nötig sind um die Nummer des Spielers anzuzeigen. Die Nummer 10 wird durch eine geschlossene Faust angezeigt. Ist die Zahl größer als zehn, zeigt eine Hand die geschlossene Faust und die andere Hand die zusätzlichen Finger, die nötig sind, um die Nummer des Spielers anzuzeigen.

Kampfrichterordnung
(in der Fassung vom 01.09.1999)

des Deutschen Schwimm-Verbandes e.V.

(KRO-WABA / DSV)

§ 1 Aufgaben der Kampfrichter

(1) Zur ordnungsgemäßen Durchführung des Spielbetriebes im Bereich des Deutschen Schwimm-Verbandes (DSV) sind geeignete und gut ausgebildete Kampfrichter erforderlich.

(2) Kampfrichter müssen sich unparteiisch verhalten. Sie haben sich im Verlauf des Wettkampfes jeder positiven oder negativen Äußerung zu enthalten.

(3) Ihre Aufgaben ergeben sich aus den Wettkampfbestimmungen (WB) des DSV.

(4) Kampfrichter im Sinne dieser Bestimmungen ist derjenige, der nach Ablegung einer Prüfung eine Kampfrichterlizenz erhalten hat. Die Kampfrichterlizenz kann bei grober Vernachlässigung der Pflichten, bei mangelhafter Leistung, bei unsachlichem oder unsportlichem Verhalten, bei Verstößen gegen das Gebot der Unparteilichkeit oder gegen die Sportdisziplin durch den zuständigen Vorsitzenden/Wasserballwart nach Anhörung des Kampfrichterobmannes ganz oder teilweise entzogen werden. Kampfrichter der Gruppen 1-3 dürfen bei einem Spiel durch den Schiedsrichter ersetzt werden, wenn sie ihren Aufgaben nicht gerecht werden. Diese Maßnahme ist im Spielprotokoll zu vermerken.

§ 2 Aufgaben der Verbände

Es ist Aufgabe des DSV und seiner Mitgliedsverbände sowie deren Gliederungen dafür zu sorgen, dass ihre Kampfrichter eine entsprechend gute Ausbildung erfahren. Zuständig für die Aus- und Fortbildung sind die Schwimmverbände.

§ 3 Kampfrichtergruppen

(1) Gruppe 1: Zeitnehmer
Gruppe 2: Torrichter
Gruppe 3: Sekretäre
Gruppe 4: Schiedsrichter, Turnierleiter

(2) Die Zusammensetzung des Kampfgerichts richtet sich nach den WB des DSV und der Ausschreibung bzw. den Durchführungsbestimmungen.

§ 4 Voraussetzungen

Als Kampfrichter kann anerkannt werden, wer

a) Mitglied eines Vereins ist, der einem SV des DSV angehört,
b) das 16. Lebensjahr (Gruppe 4) oder
c) das 15. Lebensjahr (Gruppen 1-3) vollendet und
d) gründliche Kenntnis der WB durch Ablegen einer theoretischen und praktischen Prüfung nachgewiesen hat.

§ 5 Umfang der Ausbildung

(1) Grundlage für die Ausbildung von Kampfrichtern ist die WB des DSV in der jeweils gültigen Fassung.

(2) Kampfrichter sind im Rahmen von Lehrgängen auszubilden. Die Teilnehmerzahl kann durch die Ausschreibung begrenzt werden. Ein Lehrgang muss mindestens 12 Unterrichtseinheiten (UE = 45 Minuten) dauern.

(3) Der praktische und theoretische Teil der Ausbildung zum Kampfrichter der Gruppen 1-3 muss folgende Themen umfassen:

- WB des DSV (Allgemeiner Teil und Fachteil Wasserball)
- Kampfrichterordnung
- besondere Auslegungen
- Wasserball – Spielprotokolle

(4) Der praktische Teil der Ausbildung erfolgt bei Spielen unter der Kontrolle des zuständigen Kampfrichterobmannes oder eines von ihm beauftragten Mitgliedes des Wasserballausschusses oder Lehrstabes.

(5) Der praktische und theoretische Teil der Ausbildung zum Kampfrichter der Gruppe 4 (Schiedsrichter/Turnierleiter) muss folgende Themen umfassen:

- WB des DSV
- Kampfrichterwesen
- Rechtskunde (RO des DSV)
- Veranstaltungswesen
- besondere Auslegungen
- Fragen der Praxis (Einsprüche u.ä.).

(6) Der praktische Teil der Ausbildung erfolgt bei Spielen unter der Kontrolle des zuständigen Kampfrichterobmannes oder eines von ihm beauftragten Mitgliedes des Wasserballausschusses oder Lehrstabes.

§ 6 Prüfung und Anerkennung

(1) Gruppen 1-3

a) Die Prüfungsabnahme erfolgt durch den zuständigen Kampfrichterobmann (SV oder Bezirk) in mündlicher und schriftlicher Form. Die schriftlichen Unterlagen verbleiben beim Kampfrichterobmann.

b) Nach bestandener Prüfung erhält der Bewerber die Kampfrichterlizenz für die entsprechende Gruppe(n) unter Eintragung in das Kampfrichterheft. Die Lizenz hat eine Gültigkeit von drei Jahren. Sie verlängert sich durch die Teilnahme an weiteren Lehrgängen um jeweils drei Jahre.

(2) Gruppe 4

a) Die Prüfungsabnahme erfolgt durch den zuständigen Kampfrichterobmann (SV oder Bezirk) in schriftlicher und mündlicher Form. Die schriftlichen Unterlagen verbleiben beim Kampfrichterobmann.

b) Die Anerkennung als Kampfrichter der Gruppe 4 (Schiedsrichter/Turnierleiter) erfolgt nach erfolgreicher Prüfung durch den Kampfrichterobmann unter Eintragung in das Kampfrichterheft. Mit der Anerkennung erwirbt der Kampfrichter Gruppe 4 die Berechtigung, Schiedsrichter oder Turnierleiter in einem SV tätig zu sein. Sie sollten, soweit die SV in Bezirke gegliedert sind, zunächst in diesen verwendet werden.

c) Die Anerkennung muss jährlich durch Veröffentlichung einer Kampfrichterliste Gruppe 4 bestätigt werden. Voraussetzung ist, dass mindestens fünf Einsätze innerhalb eines Kalenderjahres durch Eintragung im Kampfrichterheft nachgewiesen werden. Jedem Kampfrichter Gruppe 4 ist Gelegenheit zu geben, jährlich in einer Anzahl von Spielen zu amtieren.

§ 7 Leistungsgruppen; Fortbildung

(1) Für die Kampfrichtergruppe 4 gelten folgende Leistungsklassen:

- Bezirks -(Kreis-) Schiedsrichter (Turnierleiter)
- SV-Schiedsrichter (Turnierleiter)
- Gruppenschiedsrichter (Turnierleiter)
- DSV-Schiedsrichter.

(2) Besonders bewährte SV-Schiedsrichter können auf Vorschlag des zuständigen Kampfrichterobmannes vom Vorsitzenden der Fachsparte Wasserball im DSV als DSV-Schiedsrichter anerkannt werden.

(3) Der Vorsitzende der Fachsparte Wasserball im DSV kann nach Anhörung des DSV-Kampfrichterobmannes geeignete DSV-Schiedsrichter der FINA bzw. LEN empfehlen.

(4) Fortbildung:

a) Alle Kampfrichter haben ihre Kenntnisse auf dem neuesten Stand zu halten und sich zu bemühen, geänderte Regeln oder neue Auslegungen sofort nach ihrer Bekanntgabe anzuwenden.
b) Jeder Kampfrichter ist zur Fortbildung verpflichtet. Die anberaumten Lehrgänge sind zu besuchen.
c) Jeder Kampfrichter ist ferner gehalten, sich durch sportliches Training leistungsfähig zu erhalten.
d) Die Kampfrichterobleute sind verpflichtet**,** Lehrgänge auszuschreiben.

§ 8 Schlussbestimmungen

(1) Abweichungen im Rahmen der Kampfrichterordnung bedürfen der schriftlichen Zustimmung des Vorsitzenden der Fachsparte Wasserball des DSV.

(2) Die Höhe der Auslagen, die den Kampfrichtern zu erstatten sind, ist vom zuständigen Mitgliedsverband oder dessen Wasserballausschuss festzusetzen.

Lizenzordnung (LZO) für die Deutsche Wasserball-Bundesliga

I. Präambel

Die Fachsparte Wasserball (WaBa) im DSV führt für den Wasserballsport in Deutschland die Bundesliga als Lizenzliga ein, wobei sich die Lizenzierung derzeit auf den Bereich der Bundesliga Männer beschränkt. Zweck und Aufgabe der Fachsparte WaBa im DSV ist es dabei, Lizenzen zur Teilnahme an der Bundesliga an Vereine nach Erfüllung bestimmter Voraussetzungen zu erteilen. Die Fachsparte WaBa im DSV überträgt gem. § 19 (6) DSV-Satzung die Durchführung der damit zusammenhängenden Aufgaben dem von den Bundesligavereinen gewählten Liga-Ausschuss (im Folgenden LA).

Um die Voraussetzungen für eine Lizenzerteilung zu überprüfen, führt der LA ein Lizenzierungsverfahren durch. Dieses dient dazu:

- den Liga-Spielbetrieb für die jeweils kommende Spielzeit, wie auch längerfristig zu sichern, zuverlässig zu planen und durchführen zu können,
- die Stabilität sowie die Leistungsfähigkeit der Lizenznehmer auch für andere nationale und internationale Wettbewerbe gewährleisten zu helfen,
- die Integrität des Wettbewerbs zu erhöhen,
- Verlässlichkeit und Glaubwürdigkeit auszubauen,
- das öffentliche Image und die Vermarktung der Liga wie auch der Lizenznehmer zu fördern und zu sichern, damit der Wasserballsport mehr in den Blickpunkt der Öffentlichkeit rückt und ein solider Partner des Sports und der Wirtschaft wird.

Der Lizenzwasserball übernimmt Selbstverantwortung, indem er sich freiwillig diesem System unterwirft. Zielsetzung der Lizenzierung ist es:

- die Qualitätsstandards auf allen Ebenen weiter zu heben,
- die finanzielle Solidität und wirtschaftliche Leistungsfähigkeit der Vereine zu verbessern,
- die infrastrukturellen und organisatorischen Gegebenheiten der Vereine auf künftige Anforderungen hin auszurichten und ständig weiterzuentwickeln,
- die Rahmenbedingungen für Zuschauer und Medien zu verbessern und
- den Gedanken des Fair Play bei Spielern, Trainern und allen übrigen Verantwortlichen noch deutlicher und präsenter zu machen.

II. Lizenzierungsvorschriften

§ 1 Geltungsbereich und allgemeine Bestimmungen

(1) Die Lizenzordnung (LZO) regelt das Verfahren zur Lizenzierung von Vereinen/Startgemeinschaften für den Spielbetrieb im Geltungsbereich des DSV. Sie gilt für alle Spiele der Bundesliga Männer und ist Bestandteil der Wettkampfbestimmungen Wasserball (WB-WaBa).

(2) Lizenzen werden für Vereine/Startgemeinschaften erteilt. Die Vergabe von Lizenzen für Vereine/Startgemeinschaften ist dem LA vorbehalten. Dieser entscheidet insbesondere über:

a) die fristgerechte und vollständige Einreichung der für die Lizenzierung notwendigen Unterlagen

b) die Erfüllung der für die Lizenzierung festgelegten Kriterien und der spielorganisatorischen Anforderungen

c) Für die gemeldeten Spieler gilt eine gesonderte Lizenzvorschrift.

(3) Der LA kann in Abstimmung mit der Fachsparte WaBa im DSV zusätzliche Bestimmungen zur Erweiterung der Lizenzordnung (LZO) innerhalb der ihm zugewiesenen Aufgaben herausgeben. Er ist dabei an die Beschlüsse der Versammlung der Bundesligavereine gebunden. Hierzu gehören insbesondere:

a) die Durchführungsbestimmungen, welche die LZO für die jeweilige Saison im Detail regeln;

b) Organisations-, Werbe- und Medienrichtlinien, welche die Durchführung von Spielen regeln;

c) eine schriftliche Vereinbarung, welche die Maßnahmen beinhaltet, die bei Verstößen gegen die LZO, die unter 3b) genannten Richtlinien sowie Wettkampfbestimmungen des DSV zu verhängen sind.

(4) Über die schriftlich zu stellenden Anträge von Vereinen/Startgemeinschaften entscheidet der LA innerhalb von vier Wochen durch schriftlichen Beschluss; ablehnende Entscheidungen oder Entscheidungen mit Auflagen und oder Bedingungen sind zu begründen.

Der betroffene Antragsteller kann innerhalb einer Woche nach Zustellung der ersten Entscheidung unter Angabe neuer Fakten und Zahlung einer Einspruchsgebühr in Höhe von 25,-- Euro plus einer Bearbeitungsgebühr von 100,-- Euro Einspruch einlegen. Der Einspruch ist zu begründen und beim Ligaausschuss einzulegen.

Der LA hat innerhalb von 14 Tagen über den Einspruch zu entscheiden. Hilft der LA dem Einspruch nicht ab, kann der betroffene Verein/dieStartgemeinschaft gegen die Nichtabhilfeentscheidung des LA innerhalb einer Woche Beschwerde einlegen. Die Beschwerde ist zu begründen und beim Vorsitzenden der Fachsparte Wasserball einzulegen, der nach Anhörung des LA entscheidet.
Für das weitere Verfahren wird auf die RO des DSV verwiesen.

(5) Über alle nicht geregelten Fälle bzw. Ausnahmen und strittigen Fälle entscheidet gemäß Abs. 4 in erster Instanz ein neutrales Gremium innerhalb des LA und in zweiter Instanz der Vorsitzende der Fachsparte Wasserball im DSV.
Für das weitere Verfahren wird auf die RO des DSV verwiesen.
Hinsichtlich der Berechnung der Fristen und Zustellungsformalitäten im Einspruchs- und Beschwerdeverfahren gelten die §§ 25 und 28 der RO des DSV entsprechend.

(6) Anfragen zur LZO müssen in schriftlicher Form erfolgen. Mündliche Auskünfte sind unverbindlich.

§ 2 Erwerb einer Vereinslizenz

(1) Vereine und Startgemeinschaften erhalten auf Antrag eine Lizenz; der Antrag muss bis spätestens zum 30.07. eines jeden Jahres beim LA eingegangen sein. Der Eingang des Antrages ist innerhalb von drei Tagen dem Verein/Startgemeinschaft zu bestätigen.

(2) Die Lizenz regelt die Zulassung, die verbindliche Unterwerfung unter die DSV-Satzung, die DSV-Wettkampfbestimmungen, die DSV-Rechtsordnung, die erlassenen Richtlinien und die Durchführungsbestimmungen des LA / DSV sowie unter die Entscheidungen der Fachsparte Wasserball des LA und des DSV.

(3) Die Lizenz wird für die Dauer einer Saison erteilt, wenn folgende Voraussetzungen erfüllt sind:

a) schriftlicher Antrag und eine rechtsverbindliche Erklärung vom vertretungsberechtigten Organ des Vereins/der Startgemeinschaft, dass die Lizenzierungsunterlagen vollständig und richtig sind und die für die Lizenzierung erforderlichen Auflagen erfüllt werden

b) die sportlichen Kriterien

c) die rechtlichen Kriterien

d) die personellen und administrativen Kriterien

e) die infrastrukturellen Kriterien

f) die spielorganisatorischen, werbe- und medientechnischen Kriterien

g) die finanziellen Kriterien

h) die schriftliche Erklärung des Antragstellers, dass er im Falle einer sportlichen Qualifikation an den internationalen Wettbewerben teilnehmen wird.

(4) Hat ein Verein/Startgemeinschaft die geforderten Nachweise nicht oder nicht vollständig erbracht, so kann die Erteilung der Lizenz mit Auflagen und Bedingungen versehen sein.

§ 3 Sportliche Kriterien

(1) Der Verein/Startgemeinschaft ist sportlich qualifiziert bei Nachweis der in den Wettkampfbestimmungen festgesetzten sportlichen Voraussetzungen.

(2) Für die Erfüllung der sportlichen Kriterien ist es erforderlich, dass der Antragsteller dem LA / DSV den Trainer, dem vertraglich und nach außen erkennbar die Leitung des Trainings der Lizenzmannschaft übertragen ist schriftlich benennt. Dieser muss eine gültige A-Lizenz des DSV besitzen.

(3) Neben der sportlichen Qualifikation ist Voraussetzung, dass

a) der Verein/Startgemeinschaft mit mindestens einer Mannschaft am Spielbetrieb an mindestens drei verschiedenen Jugendklassen in den Altersklassen U 18, U 16, U 14 oder U 12 auf höchster deutscher Spielebene teilnimmt; Bewerber aus der zweiten Liga müssen mit jeweils einer Mannschaft an mindestens zwei Jugendklassen teilnehmen. D.h. bei U 16, U 14 und U 12 auf Landesebene mit der Verpflichtung bei sportlicher Qualifikation an den Deutschen Meisterschaften teilzunehmen. Bei U 18 bedeutet dies die Meldung in der U 18 Bundesliga (Ausnahme sind die Aufsteiger, diese müssen erst im Folgejahr U 18 Bundesliga melden). Gemeldete Mannschaften müssen die Saison zu Ende spielen. Der Nachweis ist vom Antragsteller durch schriftliche Bestätigung des Landeswasserballwartes unaufgefordert bis zum 15.12. jedes Kalenderjahres zu erbringen. Eine nachträgliche Ordnungsmaßnahme gem. § 10 LZO kann verhängt werden.

b) der Verein/Startgemeinschaft im Nachwuchsbereich Trainer einsetzt, die eine gültige Trainerlizenz besitzen. Es müssen die Trainer

- von U 20-Jugend-Mannschaften die Trainer A-Lizenz,
- von U 18-Jugend-Mannschaften die Trainer B-Lizenz,
- von U 16-, U 14- und U 12-Jugend-Mannschaften die Trainer C-Lizenz' besitzen.

c) Im Falle, dass der Verein/Startgemeinschaft mit einer U 20-Jugend Mannschaft nicht am Spielbetrieb teilnimmt, verschieben sich die in unter b) genannten Anforderungen jeweils um eine Mannschaft nach unten.

§ 4 Rechtliche Kriterien

Die rechtlichen Kriterien sind erfüllt, wenn der Antragsteller:

a) eine rechtsverbindliche Erklärung auf Anerkennung der LZO einschließlich deren ergänzenden Bestimmungen und Richtlinien abgibt

b) den unterzeichneten Lizenzantrag sowie die schriftliche Vereinbarung auf Anerkennung von rechtsverbindlichen Maßnahmen vorlegt

c) die im Außenverhältnis und gegenüber dem LA / DSV vertretungsberechtigten Personen und die jeweiligen Vertretungsregelungen mitteilt.

§ 5 Personelle und administrative Kriterien

Für die Erfüllung der personellen und administrativen Kriterien ist es erforderlich, dass der Antragsteller:

a) dem LA / DSV schriftlich benennt:

- den Veranstaltungsmanager, der bei jedem Heimspiel des Vereins zur Verfügung stehen soll und für die ordnungsgemäße und sichere Durchführung des Spiels

verantwortlich ist

- den Verantwortlichen für die Medien
- den Verantwortlichen für den Marketingbereich

b) dem LA / DSV meldet:

- den Leiter des Kampfgerichts
- den Sprecher
- den Verantwortlichen für die medizinische Erstbetreuung

c) über eine Geschäftsstelle (zentrale Stelle) verfügt, die mit den erforderlichen Kommunikationseinrichtungen, insbesondere Telefon, Fax, E-Mail und Internet-Zugang ausgestattet ist.

d) versichert, dass seine Spieler ihm die Verwertung ihrer Bildrechte übertragen haben, um deren Nutzung zu ermöglichen. Dieses Recht wird dem LA und dem DSV zur Erfüllung ihrer Verpflichtungen eingeräumt, soweit dies rechtlich zulässig ist.

e) einen schriftlichen Nachweis über eine Event-Haftpflichtversicherung zur Deckung von Ansprüchen im Zusammenhang mit der Vorbereitung und der Durchführung des Spielbetriebs vorlegt.

§ 6 Spielorganisatorische, werbe- und medientechnische Kriterien

(1) Der LA erstellt im Einvernehmen mit der Fachsparte Wasserball und unter Beachtung der Beschlüsse der Versammlung der Bundesligavereine Werbe- und Medienrichtlinien sowie Richtlinien für die Organisation/Durchführung von Spielen, die verbindlich sind.

(2) Die Erfüllung der in den Richtlinien genannten infrastrukturellen Voraussetzungen, insbesondere der für die Medien in den Medienrichtlinien genannten Voraussetzungen ist bei der Beantragung der Lizenz durch den Antragsteller nachzuweisen.

(3) Die Vereine der DWL verpflichten sich alle DWL Spiele im Internet live zu übertragen. Der Nachweis der zu schaffenden Voraussetzungen für die Live Übertragung ist bei der Beantragung der Lizenz durch den Antragsteller nachzuweisen.

§ 7 Infrastrukturelle Kriterien

Die Erfüllung der infrastrukturellen Kriterien setzt Folgendes voraus:

a) Der Verein/ Startgemeinschaft kann seine/ihre Heimspiele nur in Bädern ausführen, die über die erforderlichen Einrichtungen verfügen, um ein Spiel ordnungsgemäß durchzuführen. Das Spielfeld muss dabei den Richtlinien des DSV und den Organisationsrichtlinien für den Spielbetrieb in der Bundesliga entsprechen.

b) Die Bäder müssen über eine ausreichende Anzahl von Sitzplätzen und über einen Bereich für Ehrengäste und Medienvertreter verfügen. Einzelheiten dazu regeln die Richtlinien zur Verbesserung der Außendarstellung (spielorganisatorische Kriterien).

c) Es darf nur in Bädern gespielt werden, die bei Beantragung der Lizenz angegeben und

ohne Beanstandung genehmigt bzw. nachträglich genehmigt worden sind. Mit der Genehmigung können Auflagen erteilt werden.

d) Die in Verbindung mit dem Spielplan in den genehmigten Bädern vorgenommenen Reservierungen sind für alle Vereine verbindlich.

e) Die Bäder müssen über einen ausreichend großen Medienraum verfügen, der mit den erforderlichen Kommunikationseinrichtungen ausgestattet ist.

f) Für Werbung gilt die jeweils gültige Landeswerbeordnung. Die Wiedereintrittsräume müssen frei von Werbebanden, das Kampfgericht und die Anzeige frei zugänglich sein.

§ 8 Finanzielle Kriterien

(1) Mit der Beantragung der Lizenz ist eine rechtsverbindliche schriftliche Erklärung vorzulegen, in der sich der Verein/Startgemeinschaft verpflichtet, sämtliche Verbindlichkeiten, Gebühren und Umlagen sowie fällige Transferverpflichtungen gegenüber anspruchsberechtigten Vereinen/Startgemeinschaften zu erfüllen.

(2) Die Lizenzgebühr entspricht dem Meldegeld gemäß § 14 WB-AT.

§ 9 Erlöschen, Verweigerung, Entziehung und Rückgabe einer Vereinslizenz

(1) Die Lizenz für einen Verein/Startgemeinschaft erlischt ohne vorherige Ankündigung:

a) mit Ablauf der Spielrunde, für die sie erteilt wurde

b) wenn sich der Verein oder die Startgemeinschaft auflöst oder die Rechtsfähigkeit verliert

c) wenn sich ein lizenzierter Verein einer Startgemeinschaft anschließt.

(2) Im Fall b) ist § 308a WB-WaBa entsprechend anzuwenden; im Fall c) geht das Antragsrecht für eine Vereinslizenz auf die Startgemeinschaft über.

(3) Die Lizenz für einen Verein/Startgemeinschaft kann entzogen oder verweigert werden, wenn:

a) eine Voraussetzung für die Erteilung entfallen ist;

b) der Verein/Startgemeinschaft seine/ihre mit der Lizenz verbundenen Pflichten verletzt hat;

c) der Verein/Startgemeinschaft seine/ihre im Lizenzierungsverfahren bestehenden oder eingegangenen wesentlichen Verpflichtungen nicht erfüllt;

d) der Verein/Startgemeinschaft durch Missbrauch der Gestaltungsmöglichkeiten den ordnungsgemäßen Ablauf des Spielbetriebes gefährdet und wesentliche, in den Richtlinien des LA bzw. der Fachsparte WaBa getroffene Regelungen umgeht.

(4) Hinsichtlich der Zuständigkeit und des Verfahrens gelten bis zum Abschluss des Lizenzierungsverfahrens § 1 (2) und § 1(4) LZO.

(5) Ist einem Verein/Startgemeinschaft die Lizenz entzogen worden, so scheidet der Verein/Startgemeinschaft nach Ablauf der Spielrunde aus der Bundesliga aus.

§ 10 Ordnungsmaßnahmen

Gegen Vereine und Startgemeinschaften sind – ohne dass es des Nachweises eines Verschuldens bedarf – bei Nichterfüllung dieser Lizenzordnung folgende Ordnungsmaßnahmen zu verhängen:

a) bei Nichteinhaltung der sportlichen Kriterien je Einzelfall in der ersten Saison eine Ordnungsgebühr in Höhe von 1.000,-- Euro, im zweiten Jahr eine Ordnungsgebühr von 2.000,-- Euro. Im dritten Jahr erfolgt keine Lizenzvergabe.

b) bei Verletzung der in § 4 bis § 7 genannten Kriterien in der ersten Saison eine Ordnungsgebühr in Höhe von 1.000,-- Euro, im zweiten Jahr sowie jedem weiteren Jahr eine Ordnungsgebühr in Höhe von 3.000,-- Euro.

§ 11 Spielerlizenzen

(1) Als Spielerlizenz gilt der Nachweis der Zahlung der Lizenzgebühr, welche an den DSV jährlich zu entrichten ist.

(2) Teilnahmeberechtigt für Spiele der Bundesliga sind nur Spieler, die dem LA gemäß § 308a (6) WB-WaBa gemeldet worden sind.

(3) Der LA hat das Recht, weitere Einzelheiten und Ergänzungen zu (2) festzulegen. Er ist dabei an die Beschlüsse der Versammlung der Bundesligavereine gebunden.

§ 12 In-Kraft-Treten

Die Lizenzordnung der Deutschen Wasserball-Bundesliga tritt mit der Veröffentlichung auf der Homepage des DSV in Kraft.

Anlagen:

A) Spielorganisatorische, werbe- und medientechnische Kriterien
B) Infrastrukturelle Kriterien

Anlage A) Spielorganisatorische, werbe- und medientechnische Kriterien

In Ergänzung zu § 6 LZO werden folgende Regelungen festgelegt:

(1) Für die laufende Runde wird die Durchführung eines Rahmenprogramms (Musik, Gastronomie etc.) empfohlen.

(2) Mit Beginn der Play-Off-Spiele / Play-Down-Spiele ist die Durchführung eines Rahmenprogramms erwünscht; die Durchführung eines Play-Off- oder Play-Down-Spiels in Form eines Einzelevents wird dringend empfohlen.

(3) Die Werbung während eines Spiels durch einen Sprecher und/oder Bandenwerbung für einen Sponsor wird dringend empfohlen.

(4) Die Werbung für Heimspiele auf Transparenten und/oder Plakaten sowie die Auslage von Flyern wird empfohlen.

(5) Die Bandenwerbung für Bundesliga-Sponsoren ist Pflicht; Ausnahmen von dieser Regelung sind auf schriftlichen Antrag und bei Konflikten mit Vereinssponsoren möglich. Über den schriftlich zu stellenden Antrag entscheidet der LA

Anlage B) Infrastrukturelle Kriterien

In Ergänzung zu § 7 werden für die Durchführung von Spielen folgende Regeln festgelegt:

(1) Bei allen Spielen ist eine Spielfeldgröße von 30 m X 20 m vorgeschrieben; Ausnahmen von dieser Regelung sind nur für die Hallensaison auf Antrag möglich.

(2) Vor Beginn der Runde sind dem LA Personen zu melden, die im Besitz einer gültigen Kampfrichterlizenz sind. Das Protokoll bei Spielen der BL-Runde ist von diesen Personen zu führen.

(3) Bei allen Spielen der BL-Runde ist ein elektronisches Protokoll zu führen.

(4) Für alle Spiele der BL-Runde sind eine offene Zeitmessanlage und der Einsatz von vier 30-Sekunden-Uhren vorgeschrieben; auf schriftlichen Antrag, über den der LA entscheidet, kann die Anzahl der 30-Sekunden-Uhren auf zwei reduziert werden.

(5) Für alle Spiele der BL-Runde ist eine Anzeigetafel erwünscht, auf der die persönlichen Fehler und die Ausschlusszeiten angezeigt werden.

(6) Zusätzlich wird vorgeschrieben:

a) ein separater Platz und Tisch für den Beobachter

b) ein separater Platz und Tisch für die Medienvertreter

c) ein Sprecher und eine Beschallungsanlage

d) die kostenlose Gestellung von Getränken für Beobachter; Medienvertreter, Kampfgericht und Schiedsrichter

e) die Abgrenzung des Wettkampfbereichs vom Zuschauerbereich

f) die Einrichtung eines VIP-Bereichs

g) die Errichtung von Sitzplätzen und einer Tribüne, wo dies die Räumlichkeiten zulassen.

h) mindestens fünf Spielbälle einer vorgegebenen Marke

i) separate, geschlossene Umkleideräume für die Schiedsrichter, Beobachter und Mannschaften

(7) Der gastgebende Verein/Startgemeinschaft ist für die Betreuung und den kostenlosen Transport der Schiedsrichter und des Beobachters vor Ort verantwortlich.

(8) Auf schriftlichen Antrag, über den der LA entscheidet, kann von den in Abs. 1 bis 5 genannten Regeln abgewichen werden.