



Wasserball-Spielregeln

Regelschnellkurs



Spielfeld

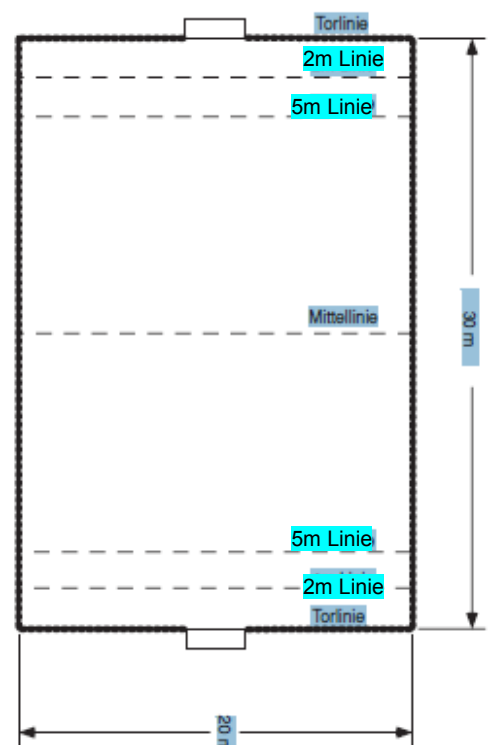
Max.Grösse des Spielfelds:

Herren 30 m x 20 m

Damen/Nachwuchs 25 m x 17 m

Torabmessung

Breite 3 m, Höhe 90 cm





Spielgedanke

Zwei Mannschaften versuchen den Ball in das Tor der Gegenmannschaft zu spielen. Ihr eigenes Tor verteidigen sie gegen Angriffe des Gegners.

Spielmannschaft

Eine Mannschaft besteht aus sechs Feldspielern und einem Torwart plus sechs Auswechselspieler.

Der Torwart trägt immer die Kappe mit der Nummer 1 und zwar in rot. Die anderen Feldspieler tragen weiße oder blaue Kappen mit den Nummern 2 – 13 (Heimmannschaft weiße und Gastmannschaft blaue Kappen).

Die Spieler dürfen fliegend (Wechselzone hinter Grundlinie) ausgewechselt werden.

Spieldauer

Die effektive Spielzeit beträgt 4 x 8 Minuten. (Das heisst, ein Spiel dauert +/- eine Stunde). Die Pausenzeiten zwischen dem 1. und 3. Viertel dauern je zwei Minuten, nach dem zweiten Viertel dann 5 Minuten (um einen Seitenwechsel durchzuführen).

Spielregeln

1. Der Ball darf nur mit einer Hand gespielt werden. Erlaubt ist das Spielen des Balls auch mit irgendeinem Körperteil, ausgenommen der Faust.



2. Der Torhüter darf den Ball mit beiden Händen spielen und zur Abwehr des Balls die Faust gebrauchen.

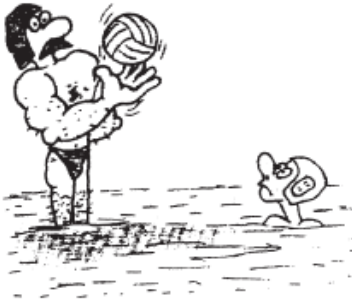


3. Die Ballführende Mannschaft muss innerhalb von 30 Sekunden einen Torschuss ausführen, andernfalls erhält die gegnerische Mannschaft einen Freiwurf.



4. Normale Fehler

Diese Regelverstösse bestraft der Schiedsrichter mit einem Freistoss, der so schnell wie möglich ausgeführt werden muss. Ausserhalb der 5m-Markierung darf er direkt geschossen werden, sonst nur indirekt.



Ein Spieler darf nicht abstehen.



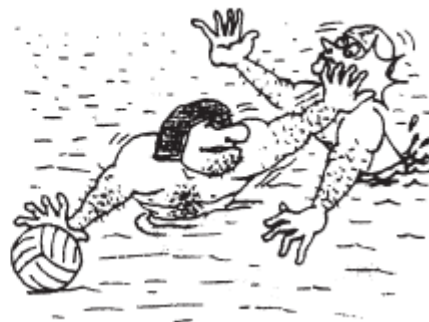
Ball darf nicht mit beiden Händen gleichzeitig berührt werden. Man darf sich auch nicht auf dem Ball ausruhen, sich am Spielrand oder am Tor festhalten, es sei denn, das Spiel ist unterbrochen.



Der Ball darf nicht unter Wasser getaucht werden.



Der Ball darf nicht mit der Faust gespielt werden.



Der Gegner darf nicht weggestossen werden

5. Schwere Fehler

Schlimme und gemeine Fouls werden mit dem Ausschluss des schuldigen Spielers für eine Periode von 20 Sekunden effektiver Spielzeit bestraft. Falls die Angreifer ein Tor schiessen oder die Verteidiger den Ball zurückerobern, darf der Spieler vor Ablauf der 20 Sekunden ins Spielfeld zurückkehren. Der ausgeschlossene Spieler darf erst eintreten, wenn er vom Schiedsrichter oder vom Kampfrichter dazu aufgefordert wird und er sich in der Wiedereintrittszone befindet. Ein schwerer Fehler, der innerhalb des 5 m - Raumes begangen wird und eine klare Torchance verhindert, wird mit einem Penalty (5 m-Wurf) bestraft.



Diese Regelverstösse bestraft der Schiedsrichter mit einem Ausschluss oder einem Penalty:



Ein Gegner, der nicht im Ballbesitz ist, darf nicht festgehalten oder weggestossen werden.



Es ist verboten, einen Gegner ohne Ball unter Wasser zu tauchen.



Es ist nicht erlaubt, den Gegner mit dem Fuss zu treten.



Man darf dem Gegner keine Zähne ausschlagen.



Man darf dem Gegner nicht absichtlich ins Gesicht spritzen.



Brutale Akte gegen einen Spieler sind strengstens untersagt.

6. Lautstarkes reklamieren gegen den Schiedsrichter wird mit dem sofortigen Ausschluss für den Rest des Spiels bestraft. Ein Austauschspieler darf ihn nach 20 Sekunden ersetzen.

7. Jeder persönliche Fehler wird im Protokoll beim jeweiligen Spieler gekennzeichnet. Drei persönliche Fehler führen zum Ausschluss des Spielers für den Rest des Spieles.

8. Ein Freiwurf wird mit Pfiff und Handzeichen in Angriffsrichtung angezeigt. Der Freiwurf muss von irgendeinem Spieler an der Stelle ausgeführt werden, wo der Fehler begangen wurde. Der Ball darf nicht direkt ins Tor gespielt werden, ausser der Freiwurf wird ausserhalb der 5 m Zone gespielt.

9. Für das Anspiel zu Beginn jedes Spielabschnittes stellen sich die Mannschaften auf den Torlinien auf. Mit dem Anpfiff des Schiedsrichters wird der Ball in die Spielfeldmitte geworfen. Die Mannschaften versuchen anschliessend den Ball in ihren Besitz zu bringen (Anschwimmen)