

Spielregeln Wasserball-Hobbyturnier 2011

1) Grundsätzliches

Die Schiedsrichter haben immer Recht! Widerstand ist zwecklos.

Da es sich um ein Spaß-Turnier handelt, wollen wir auch eben diesen in den Vordergrund stellen. Übertriebene Härte und Anfeindungen gleich welcher Art wollen wir nicht. Nichts ist für uns schlimmer als dass wir ins Wasser springen und irgendetwas schlichten müssen. Und glaubt uns, wenn wir schlichten, dann richtig! Und auf unsere Weise!!!

2) Spielfeld, Spielzubehör, etc.

Das Spielfeld (ca. 25 m x 20 m), die Tore, die Bälle, die Kappen sowie alles sonstige Zubehör, Kampfgericht, Schiedsrichter, etc. wird von uns gestellt.

Die Tore werden an den kurzen Seiten des Spielfeldes eingehängt, und das Spielfeld mit Markierungen an folgenden Stellen (auf beiden Längsseiten) versehen: Mittellinie, 2m - Linie (von der Torlinie aus 2m in Richtung Mitte) und die 5m - Linie (von der Torlinie aus 5m in Richtung Mitte).

3) Ziel des Spieles

Ziel einer jeden Mannschaft ist es, mehr Tore zu werfen, als der Gegner. Und dabei Spaß zu haben.

4) Mannschaften

Jede Mannschaft kann aus bis zu 13 Spielern, muss jedoch aus mindestens 7 Spielern bestehen. **Wir empfehlen jedoch, mindestens auf zwei Auswechselspieler zurückgreifen zu können.** Die eine Mannschaft bekommt blaue Badekappen und die andere weiße. Der Torwart jeder Mannschaft bekommt eine rote Mütze. Außer dem Torwart, dürfen zu Beginn des Spiels bei jeder Mannschaft nur noch 6 weitere Spieler (Feldspieler) eingesetzt werden. Es wird also im Regelfall mit jeweils 6 (Feldspieler) + 1 (Rotkäppchen) gespielt.

WICHTIG: Jeder Teilnehmer sollte des Schwimmens einigermaßen mächtig sein, sonst droht jämmerliches Ertrinken. Spieler die aktuell oder in den letzten 10 Jahren an Vereinsspielen im Wasserball teilgenommen haben sowie evtl. einen gültigen Wettkampfpass besessen haben, dürfen nicht mitspielen. Mogeln ist zwecklos. Seid Euch sicher, wir erkennen das!

5) Kappenfarben

Die auf dem Spielplan zuerst genannte Mannschaft spielt in weißen Mützen und beginnt das Spiel auf der Seite des Vereinsheimes (dies ist vom Protokollhaus aus gesehen rechts).

Die auf dem Spielplan zuletzt genannte Mannschaft spielt in blauen Mützen und beginnt das Spiel auf der gegenüberliegenden Seite des Vereinsheimes (dies ist vom Protokollhaus aus gesehen links).

ERGÄNZUNG: Einige Teams haben sich in professionellem Stil eigene Wasserball-Kappen anfertigen lassen. Hierbei achten wir darauf, dass sich die Kontraste der Kappenfarben der beiden gegenüberstehenden Teams gut unterscheiden. Das kann auch dazu führen, dass ein Team in weissen anstatt wie im Spielplan ausgewiesenen blauen Kappen spielen muss. Über unseren Turniersprecher werden wir Euch das aber ankündigen.

6) Auswechseln

Ein Spieler kann jederzeit und beliebig oft ausgewechselt werden. Der ausgewechselte Spieler kann das Spielfeld überall verlassen, natürlich ohne in das Spielgeschehen einzugreifen. Der eingewechselte Spieler betritt das Spielfeld auf Zeichen des Schiedsrichters **von der eigenen Torlinie** aus. Sollte sich eine Mannschaft durch gewiefte Wechseltaktik (vorne raus, hinten rein) einen erkennbaren Vorteil verschaffen, wird seine Mannschaft mit einem Freiwurf für den Gegner bestraft!

7) Spielzeit

Das Spiel ist in 2 Halbzeiten unterteilt, wobei jede Halbzeit 5 Minuten durchgehende Spielzeit dauert. Durchgehende Spielzeit bedeutet, dass die Uhr im Regelfall nicht angehalten wird! Der Schiedsrichter kann jedoch nach eigenem Ermessen nach jeder Spielunterbrechung per Handzeichen die Uhr solange anhalten lassen, bis er das Spiel wieder freigibt.

Die Halbzeitpause dauert ca. 2 Minuten, wobei in dieser Zeit auch die Seiten gewechselt werden. Bei Spielen, die einen Sieger erfordern, also Spiele in der sogenannten „K.O.-Runde“, gibt es bei Gleichstand nach der regulären Spielzeit eine Pause von 1 Minute und dann eine Verlängerung von drei Minuten.

Sollte es nach der Verlängerung noch immer Unentschieden stehen, wird das Spiel durch 5m-Werfen von jeweils 5 unterschiedlichen Spielern entschieden. Sollte auch dies zu keinem Ergebnis führen, wird analog zum Fussball abwechselnd solange weiter geschossen, bis es einen Sieger gibt.

Sollte die Turnierleitung feststellen, dass Mannschaften die Entscheidung absichtlich hinauszögern, so entscheidet das Los (Münzwurf durch Schiedsrichter).

8) Ballführung

Der Ball darf von den Spielern zu jeder Zeit, außer jedoch beim Versuch ein Tor zu erzielen, mit zwei Händen berührt werden. Alle anderen Körperteile dürfen bei Belieben von allen Spielern in beliebiger Anzahl und Reihenfolge an den Ball gebracht werden.

Der Ball darf von den Feldspielern zu keiner Zeit mit einer oder zwei geschlossenen Händen (Fäusten) berührt werden. Der Torwart hat jedoch die Erlaubnis, den Ball zu fausten. Den Ball wohlgerne, nicht den Kopf des Gegners!

9) Angriffszeit

So lange wie Ihr wollt und könnt. Bei offensichtlicher Spielverzögerung kann der Schiedsrichter jedoch nach eigenem Ermessen und nach vorheriger Aufforderung, das Spiel nicht zu verzögern, jederzeit wegen Unsportlichkeit Freiwurf für die gegnerische Mannschaft pfeifen.

10) Tor

Tor ist, wenn der Schiedsrichter es pfeift. Der Ball muss über, nicht unter Wasser die Torlinie passieren. Sonst wie beim Fußball!

11) Aus

Seitenaus ist, wenn der Ball das Spielfeld an der Längsseite verlässt, Toraus, wenn er das Spielfeld an den Kopfseiten verlässt. Regelung des Einwurfes (hier Freiwurf), der Ecke oder des Torabwurfes analog zum Fußball.

Sollte der „ausgegangen“ Ball nicht in angemessener Zeit zurück ins Spielfeld gelangen, kann der Schiedsrichter solange die Spielzeit unterbrechen und / oder einen Ersatzball anfordern.

12) Fouls bzw. Fehler

Hier gilt: Foul ist, wenn einer der Schiedsrichter pfeift. Diese haben jedoch normalerweise einige Regeln zu beachten: Es gibt leichte und schwere Fouls. Bei leichten Vergehen wird dem gefoulten Spieler ein sogenannter Freiwurf zugesprochen. Dieser muss auf Höhe der (gedachten Quer-) Linie ausgeführt werden, auf der das Foul passiert ist. Ein Freiwurf ist so etwas wie ein indirekter Freistoß, d.h. ein Mitspieler muss den Ball vor einem Torwurf berühren. Fälschlicherweise direkt ausgeführte Freiwürfe werden einmalig wiederholt, beim zweitenmal ein Freiwurf für die gegnerische Mannschaft gepfiffen.

Bei schweren Fouls muss der Schiedsrichter dem foulenden Spieler eine Zeitstrafe geben. Diese Zeitstrafe beträgt 60 Sekunden reine Spielzeit, während der sich der Spieler im Auswechselraum hinter der eigenen Torauslinie (im Wasser) aufzuhalten hat (ähnlich wie beim Eishockey oder Handball)

Wird ein schweres Foul zwischen der 5m-Linie und dem Tor begangen, so kann der Unparteiische auch auf Strafwurf entscheiden. In diesem Fall wird von der 5m-Linie aus das Duell Torwart gegen Feldspieler gestartet (analog dem Elfmeter beim Fußball).

12-a) Leichte Fouls

Als leichte Fehler werden unter anderem folgende Vergehen geahndet: Sich am Beckenrand festhalten; mit der Faust nach dem Ball schlagen (außer bei dem roten Torwart); vom Boden abspringen (auch dies darf Rotkäppchen); einen Gegner behindern, der den Ball nicht in der Hand hält; den Ball unter die Wasseroberfläche drücken; Zeitspiel... und noch einige mehr oder weniger wichtige Fälle, die der Schiedsrichter zu erkennen hat (s.o: Foul ist, wenn der Schiedsrichter pfeift und der Schiedsrichter hat immer Recht).

12-b) Schwere Fouls

Wenn die Spieler es etwas übertreiben, kann der Mann mit der Pfeife auf ein schweres Foul entscheiden und den Spieler für 60 Sekunden (falls mittlerweile nicht ein Tor egal auf welcher Seite gefallen ist) hinausstellen. Ein solcher Übertreibungsfall - auch Ausschlussfehler genannt - liegt zum Beispiel in folgenden Fällen vor: Ein Spieler begeht während der sogenannten "toten Zeit" (dies ist die Zeit nach einem Pfiff des Schiedsrichters, und in der das Spiel noch nicht wieder fortgesetzt wurde) ein leichtes Foul; einen Gegner, der nicht in Ballbesitz ist, zurückziehen, untertauchen, schlagen oder eine Bewegung auszuführen, die diese Absicht erkennen läßt; einen Gegenspieler treten, schlagen, kratzen, beißen; dem Gegner Wasser ins Gesicht spritzen und ihm so die Sicht nehmen; nach einer Hinausstellung falsch ins Spiel zurückkehren (z.B. dadurch, die Leine hochzuheben, sich, wenn möglich, von der Wand oder vom Boden abstoßen; siehe "Hinausstellung").

Sonstige schwere Fehler: eine brutale Handlung gegen einen anderen Spieler oder Kampfrichter zu begehen, Wegziehen des Torpfostens zur Torvereitelung, dem Schiedsrichter den Gehorsam zu verweigern, Fehler in einer Spielunterbrechung zu begehen oder einen Strafwurf zu verursachen. Schwere Fouls werden vom Stadionsprecher besonders erwähnt.

12-c) Schwerere Fouls

Ist ein Schiedsrichter der Meinung, dass ein noch schwereres Foul vorliegt, so kann er den betroffenen Spieler für das gesamte Spiel hinausstellen. Diese Hinausstellung kann "mit Ersatz" oder "ohne Ersatz" ausgesprochen werden. Im Falle eines brutalen Fouls wird der Spieler des Wassers verwiesen und die Mannschaft muss für den Rest des Spieles mit einem Spieler weniger auskommen. Der so hinausgestellte Spieler darf nicht mehr am Turnier teilnehmen.

Wurde die Hinausstellung "mit Ersatz" ausgesprochen, was i. A. im Falle der Schiedsrichterbeleidigung vorliegt, (Vorsicht: Dies kann bei sensiblen Schiedsrichtern sehr früh eintreten und sogar schon ein ungläubiger Blick kann reichen) so kann nach der üblichen Zeit von 60 Sekunden reiner Spielzeit ein anderer Spieler an Stelle des Täters eingesetzt werden. Der hinausgestellte Spieler darf allerdings nicht mehr am aktuellen Spiel teilnehmen.

Auch schwerere Fouls, also Match- und Turniersperren, werden vom Stadionsprecher besonders erwähnt.

13) Hinausstellung (Zeitstrafe)

Wurde ein Spieler hinausgestellt, so muss er sich direkt zur eigenen Torauslinie auf der Seite des Kampfgerichtes begeben. Das heißt: Der Spieler hat vom Ort des Fouls umgehend zum Platz neben dem Tor (außerhalb der Spielfeldumrandung) zu schwimmen und darf dabei nicht mehr ins Spiel eingreifen oder einen Gegner irgendwie behindern. Auch wenn es vielleicht schneller wäre, das Wasser darf hierzu nicht verlassen werden. Ist der Spieler am Ort der Strafabsitzung angekommen, so hat er zu warten. Es gibt 3 Möglichkeiten, wann er wieder ins Spiel zurückkehren darf, je nachdem, was eher eintrifft. Dies sind: Es wird ein Tor erzielt, die 60 Sekunden Zeitstrafe sind abgelaufen (das Kampfgericht zeigt dies durch Schwenken einer Fahne an, welche die gleiche Farbe hat wie das Käppchen des Spielers) oder der Angriff des Gegner wurde gestoppt und der Schiedsrichter gibt dem Spieler ein Handzeichen, das Spiel wieder aufzunehmen.

Beim Wiedereintritt ins Spiel, darf sich der eintretende Spieler (während der Wartezeit kann der Hinausgestellte durch einen Auswechselspieler ersetzt werden) nicht am Beckenrand oder am Boden abstoßen und darf sich auch nicht an der Spielfeldumrandung festhalten. Wurde ein und derselbe Spieler zum dritten Mal während einer Partie des Feldes verwiesen (auch die Verursachung eines 5m-Strafwurfes wird wie ein Feldverweis im Protokoll vermerkt), so darf er in diesem Spiel nicht mehr eingesetzt werden (das Kampfgericht schwenkt eine rote Fahne, was aber nichts mit den Torleuten zu tun hat). Dann allerdings darf, wie bei der "Hinausstellung mit Ersatz", ein Auswechselspieler an seinen Platz treten.

14) Abseits ("2-Meter")

Das gibt es zwar im wirklichen Wasserballerleben, wird beim Hobbyturnier allerdings nicht gepfiffen.

15) Timeout

Auch das gibt es bei diesem Hobbyturnier nicht!

16) Trainer, Coaches, Mannschaftsbetreuer, Auswechselspieler

Trainer, Coaches, Mannschaftsbetreuer und Auswechselspieler dürfen ihre Mannschaft von der eigenen 2-Line aus coachen und anfeuern. Obwohl sie gerade nicht aktiv mitspielen dürfen, gelten auch für diese Bevölkerungsgruppe die gleichen Regeln wie für die Spieler (besonders im Hinblick auf den Umgang mit dem gegnerischen Team, Schiedsrichtern, Kampfgericht, etc.). Beim Coachen und Anfeuern darf das Kampfgericht sowie die Schiedsrichter nicht behindert werden.

17) Schiedsrichter

Alle Spiele werden grundsätzlich von mindestens einem, ab der K.O.- Runde auf jeden Fall von zwei Schiedsrichtern geleitet. Wir behalten uns aber ausdrücklich vor, auch weitere Spiele mit zwei Schiedsrichtern zu leiten.

Der Schiedsrichter zeigt alle Ereignisse sowohl akustisch (mit einem Pfiff) als auch optisch (mit einer zweifarbigen Fahne) an. Die durch das Ereignis jeweils begünstigte Mannschaft wird durch Hochhalten der Fahne mit der jeweiligen Kapfenfarbe angezeigt!

18) Turnierdurchführung

Siehe hierzu auch den Spielplan. In Gruppenspielen gibt es für jeden Sieg drei, für ein Unentschieden einen Punkt. Bei Punktgleichheit entscheidet die Tordifferenz, ist auch diese gleich, die Anzahl der

mehr geschossenen Tore, ist auch diese gleich, der direkte Vergleich, war auch hier Gleichstand, das Los (Münzwurf).

Ohne Anspruch auf Vollständigkeit! Macht im Zweifel einfach das, was das Kampfgericht Euch sagt!

ERGÄNZUNG: Der Turnierleiter entscheidet über alle Regeln und hat das Sagen! Er hat ebenso das Recht in die Spielplan-Erstellung während des Turniers einzugreifen und kurzfristig z.B. Schiedsrichteransetzungen zu ändern – alles um einen optimalen und reibungslosen Turnierablauf zu gewährleisten.

Eure HSV-Wasserballer/ -innen