

aquaball.de

# REGELWERK

---

# AQUABALL



### **Fair Play**

Ist die wichtigste Regel beim Aquaball. Es muss stets auf ein faires Spiel geachtet werden. Unter das Fair Play fallen neben den Körper-Fouls auch taktische Fouls, die ausschließlich auf den eigenen Vorteil abzielen und eventuelle Torchancen sowie den Spielfluss zunichtemachen. Eine Nichtbeachtung des Fair-Plays wird von den Schiedsrichtern mit Strafen sanktioniert.

### **Ballbesitz**

Laut Definition darf sich ein Spieler im Ballbesitz nicht mehr von der Stelle bewegen, seine zum Ballbesitz führende Bewegung aber noch zu Ende führen. Dies bedeutet auch, dass ein Sprung zum Abspiel oder Wurf erlaubt ist, allerdings der Ball die Hand verlassen haben muss, bevor der Spieler wieder mit den Füßen den Boden oder sein Oberkörper die Wasseroberfläche berührt. Ein Eigenzuspiel ist nicht erlaubt.

### **Drei-Pass-Regel**

Der Ball muss mindestens drei Mal innerhalb der Mannschaft gepasst werden bevor mit ihm ein gültiger Torwurf erzielt werden kann. Nach Ballberührung durch einen Gegenspieler, Torerfolg, Seiten- oder Tor-Aus, Berührung des Torgebälks sowie einer Änderung des Ballbesitzes bei den Teams muss der Ball nach der Drei-Pass-Regel wieder neu aufgeladen werden. Der Torabwurf wie auch die Berührung beim Jump zählen als vollwertiger Pass.

### **Ball unter Wasser**

Der Ball darf zu keinem Zeitpunkt unter Wasser gedrückt werden. Laut Definition ist der Ball unter Wasser, wenn die Balloberfläche komplett mit Wasser benetzt und der höchste Punkt des Balles unter der Wasseroberfläche zu finden ist. Sollte dies während einem Spiel geschehen, so wird dieser Verstoß durch Pfiff angezeigt und der Schiedsrichter erklärt welcher Mannschaft der Ball zukommt.

### **Körperkontakt**

Körperkontakt ist generell verboten und zählt als Foul. Hierzu zählt ein Hineinspringen in Abwehrspieler beim Torwurf genauso wie ein Abdrängen der Angriffsspieler durch den Block. Es darf nicht über die Schultern bzw. den Kopf eines Spielers gegriffen werden.

### **Anschwimmen**

Jeder Spielabschnitt wird durch ein sogenanntes Anschwimmen eröffnet. Sobald sich die beiden Mannschaften in Anschwimm-Position (an der Torseite) befinden, eröffnet der Schiedsrichter das Spiel indem er mit Anpfiff den Ball in die Mitte des Spielfeldes wirft. Somit besitzt jede Mannschaft zu Beginn eines Spieles dieselben Chancen den Ball in Besitz zu bekommen. Mitspieler beim Anschwimmen anzuschieben oder sonst wie zu unterstützen ist untersagt.

### **Seitenaus**

Wird der Ball in das Seitenaus (über die Spielfeldbegrenzung) geworfen, so erhält die andere Mannschaft den Ball und muss ihn von der Stelle, an der ins Aus befördert wurde, wieder ins Spiel bringen. Zum abwerfenden Spieler ist ein Mindestabstand von einem halben Meter einzuhalten.

### **Toraus**

Wird der Ball von der angreifenden Mannschaft an der Breitseite ins Aus gespielt, so wird das Spiel mit einem Torabwurf vom Torwart fortgesetzt. Lenkt die abwehrende Mannschaft - dies gilt auch für den Torwart - den Ball ins Toraus, bekommt das angreifende Team eine Ecke zugesprochen. Es muss ebenfalls ein Mindestabstand von einem halben Meter eingehalten werden um dem Spieler die Chance zum Abwurf zu gewährleisten.

**Freiwurf** Die Mannschaft, die nach einem vorangegangenen Regelverstoß den Ballbesitz zugesprochen bekommt, darf den „Freiwurf“ von der dem Ort des Regelverstoßes nächstgelegenen Stelle am Beckenrand ausführen - die 3-Pass-Regel beginnt von neuem. Zum ausführenden Spieler muss ein Mindestabstand von 0,5 Metern eingehalten werden.

### **Jump**

Sollte es während eines Spieles einmal zu einer Situation kommen, bei der sich die Spieler untereinander nicht einig werden und bei der auch der Schiedsrichter nicht genau feststellen kann, welche Partei nun den Ball zugesprochen bekommen soll, so entscheidet ein so genannter „Jump“. Der „Jump“ soll beiden Parteien dieselben Chancen bieten, wieder an den Ball zu gelangen. Hierzu unterbricht der Schiedsrichter das Spiel durch Pfiff und beordert die beiden beteiligten Spieler zu sich. Diese ordnen sich Schulter an Schulter so vor dem Schiedsrichter an, dass dieser den Ball über den beiden nach oben werfen kann. Die beiden Spieler versuchen durch einen Sprung nach oben den Ball der eigenen Mannschaft zuzuspielen.

### **Ballberührung**

Wenn der Ball während eines Spielzuges von der gegnerischen Mannschaft berührt wird, muss dieser für einen Torwurf erneut drei Mal aufgeladen werden. Solange ein Spieler den Ball in einer oder beiden Händen hält darf der Ball nicht von Gegenspielern berührt werden und gilt als „save“. Sollte ein Gegenspieler den Ball dennoch berühren, so muss dieser nicht erneut aufgeladen werden, da dieser Ballkontakt nicht als Ballberührung gezählt wird. Wenn sich der Ball im Flug befindet, dann spricht man erst von einer Berührung, wenn der Ball die Flugbahn durch die Fremdberührung sichtlich ändert. (Eine Berührung der Spielfeldbegrenzung ändert nichts am Spielfluss.)

### **Spiel des Balles**

Der Ball darf mit allen Körperteilen außer aktiv mit dem Fuß gespielt werden. Es sind alle Wurfarten erlaubt. Eine Über- bzw. Weitergabe des Balles von einem Spieler zum nächsten ist nicht erlaubt. Nur der Torwart darf den Ball mit dem Fuß blocken!

### **Eigenzuspiel**

Eigenzuspiel ist beim Aquaball verboten! Als Eigenzuspiel zählt bereits, wenn der sicher gefangen wurde und dann wieder verloren wird. In diesem Falle darf derselbe Spieler den Ball nicht mehr zu einem Wurf aufnehmen. Der Ball darf nur wieder aufgenommen werden, wenn der Ball vom Spieler nach einem missglückten Fangversuch wieder aufgenommen wird (zählt als passives Eigenzuspiel).

### **Verzögerung**

Die Regel der Zeitverzögerung wird nur bei Wettkampfveranstaltungen hinzugezogen, um gewährleisten zu können, dass beide Teams dieselben Möglichkeiten haben in Ballbesitz zu kommen. Ansonsten könnte ein Spieler der führenden Mannschaft nur statisch mit dem Ball im Spielfeld verweilen und das andere Team dürfte diesem den Ball - wegen der Vermeidung von Körperkontakt nicht einmal abnehmen. Die Zeitbeschränkung liegt bei 5 Sekunden.

### **Zeitspiel**

Zeitspiel wird beim Aquaball indirekt sanktioniert, indem zwischen zwei Spielern nur maximal fünf aufeinanderfolgende Pässe gespielt werden dürfen

### **Gültiger Torwurf**

Ein Tor wird anerkannt wenn sich der Ball komplett im Innenbereich des Tores befindet. Als Innenbereich wird der komplette Innenraum ab der imaginären Grenze des äußeren Torrahmens gewertet. Bälle die diese Grenze nicht überschreiten werden nicht in die Torwertung aufgenommen. Ein Überschreiten des Balles wird gezählt wenn der Ball in den Torinnenraum geworfen oder hineingetrieben wird sowie durch sonstige Körperberührungen in den inneren Bereich gelangt. Dies gilt auch für aufgeladene Bälle, die in Richtung Tor fliegen und unter Berührung von Mitspielern, Torwart, Gegner oder Pfosten bzw. Latte ins Torinnere gelangen. Die Gültigkeit eines Torwurfes wird einzig und allein durch den Schiedsrichter festgestellt. In das Tor gelegte Bälle werden nicht als Torerfolg gewertet.

### **Torwart**

Im Aquaball ist kein fester Torwart definiert. Dies bedeutet, dass sich während eines Spieles jeder Spieler der Mannschaft als Keeper versuchen darf. Hierbei sei zu beachten, dass sich der Torwart auch ins normale Spielgeschehen mischen darf, aber hierdurch keinen Sonderstatus bekommt. Zudem darf nur maximal eine Person im Tor stehen. Als Tor zählt der Bereich vom Torinnenraum bis 1 Meter vor dem Tor.

### **Torbereich**

Im direkten Torbereich (Tor plus 1 m um das Tor herum) darf sich nur der Torwart aufhalten (siehe Torwart). Auch Angriffsspieler dürfen sich in diesem Bereich nicht statisch aufhalten, ihn aber im Zuge einer Bewegung passieren.

### **Torabwurf**

Nach einem erfolgreichen Torwurf wird das Spiel sofort durch Abspiel vom aktuellen Torwart weitergeführt. Um diesem ein vernünftiges Abspiel zu ermöglichen, muss ein Mindestabstand (der gegnerischen Spieler) von 0,5 Metern eingehalten werden.

### **Eigentor**

Bei Wettkämpfen werden Eigentore gezählt falls ein Team den aufgeladenen Ball ins eigene Tor spielen sollte. Wenn ein nicht aufgeladener Ball in das eigene Tor gelangt wird wie bei einem Toraus verfahren. Die andere Mannschaft erhält den Ball und darf einen neuen Spielzug aus der Ecke beginnen.

### **Taktische Fouls**

Sollte es - vor allem gegen Ende des Spiels - zu taktischen Fouls kommen, mit denen eine Verlangsamung des gegnerischen Spiels verursacht werden soll, oder die darauf abzielen, dass die gegnerischen Torchancen zunichte gemacht werden, so kann der Unparteiische diese Vergehen härter ahnden als „normale“ Regelverstöße. Hierzu zählen beispielsweise Körperkontakte und Zeitspiel.

### **Auswechseln**

Eine Aquaball-Mannschaft besteht aus maximal sechs Spielern, wobei sich allerdings nur jeweils vier davon aktiv im Wasser befinden dürfen. Die beiden „Reserve-Spieler“ können zu jeder Zeit mit den aktiven Spielern wechseln. Um einen Spielerwechsel durchführen zu können muss lediglich der sich im Wasser befindliche Spieler an der entsprechenden Stirnseite des Beckens mit dem Reservespieler tauschen. Der Auswechselspieler darf einen Fußsprung mit der Hand am Rand bzw. der Spielfeldbegrenzung durchführen um ins Becken zu gelangen. Zum Zeitpunkt des Wechsels müssen beide am Wechsel beteiligte Spieler den Beckenrand bzw. die Spielfeldbegrenzung der toreigenen Stirnseite berühren. Der Schiedsrichter muss über einen Spieleraustausch nicht informiert werden, wobei er allerdings beobachten sollte, dass sich nie mehr als vier Spieler pro Mannschaft aktiv im Spielfeld aufhalten.

### **Mannschaft nicht anwesend**

Wenn eine komplette Mannschaft zum Anpfiff der planmäßigen Partie nicht anwesend ist, kann der Schiedsrichter das Spiel entfallen lassen. Wenn das zweite Team komplett im Spielfeld anwesend ist, wird mit langem Pfiff der Spielbeginn angekündigt und (ohne kurzen Pfiff) lässt man die Uhr 3 Min. herunterlaufen. Sollte nach diesen drei Minuten das Team immer noch nicht anwesend sein, so wird das Spiel beendet. Die anwesende Mannschaft gewinnt das Spiel dann mit 1:0 Toren.

Verschiebungen im Spielplan sind nur zulässig, wenn es besondere Gründe bzw. Notfälle hierfür gibt.

### **Beide Mannschaften nicht anwesend**

Sollten beide Mannschaften zum Anpfiff der planmäßigen Partie nicht anwesend sein, kann der Schiedsrichter das Spiel entfallen lassen, wenn innerhalb von 3 Minuten die Teams nicht im Spielfeld sind. Hierbei wird auch mit langem Pfiff der Spielbeginn angekündigt und man lässt die Uhr 3 Min. herunterlaufen. Sollten nach diesen drei Minuten beide Teams immer noch nicht vollständig anwesend sein, so wird das Spiel beendet. Beide Mannschaften bekommen 0 Tore und 0 Punkte.

Wenn innerhalb der 3 Minuten eine der Mannschaften vollständig im Becken anwesend ist, wird die Zeit dennoch weiterlaufen gelassen. Sind die 3 Minuten um und das zweite Team ist nicht erschienen, wird wie bei „Mannschaft nicht anwesend“ verfahren und das fehlende Team verliert die Partie 0:1.

Verschiebungen im Spielplan sind nur zulässig, wenn es besondere Gründe bzw. Notfälle hierfür gibt.

### **Spielzeit**

Ein Aquaball-Spiel dauert üblicherweise 2 x 7 Min. Beim Wettkampf kann die Spieldauer aus organisatorischen Gründen dem Zeitplan angepasst werden und zwischen 5 und 8 Minuten variieren. Es ist bei Turnieren nicht primär die Aufgabe des Schiedsrichters sich um die verbleibende Zeit zu kümmern, da dies in den Aufgabenbereich des Protokolltisches fällt. Der Schiedsrichter bekommt lediglich jeweils 1 Min., 30 Sekunden und die letzten 15 Sekunden vor Ende eines Spieles vom Zeitverantwortlichen vorgesagt, damit er das Spiel pünktlich beenden kann. Die Zeit wird normalerweise während des ganzen Spieles nur in Ausnahmefällen – z.B. bei Verletzungen, Hinausstellungen und dergleichen angehalten.

### **Verlängerung der Spielzeit**

Wenn gegen Ende der regulären Spielzeit taktische Fouls so eingesetzt werden, dass sie der gegnerischen Mannschaft die Möglichkeit auf einen Ausgleich oder Sieg nehmen würden, ist der Schiedsrichter befugt, die reguläre Spielzeit um 15 Sekunden zu verlängern.

### **Änderung des Spielergebnisses nach Spielzeitende**

Es kann während eines Wettkampftages durchaus einmal vorkommen, dass die Wertung eines Tores zwar vom Schiedsrichter angezeigt wurde, allerdings versäumt wurde, dieses auf das Spielanzeigergerät zu übertragen und ins Protokoll einzutragen. Deswegen sollte jedes Tor, das in der Begegnung fällt auch auf korrekte Übertragung ins Spielanzeigesystem überprüft werden. Auch ist es hilfreich, dass sich der Schiedsrichter die Anzahl der Tore merkt, um am Ende des Matches das Endergebnis kontrollieren zu können. Falls es am Ende des Matches zu Unstimmigkeiten kommen sollte, so hat der Schiedsrichter das Recht das Endergebnis auch nachträglich zu ändern. Falls sich hieraus eine Änderung in der Wettkampfreihenfolge ergeben sollte, so kann er auch in Abstimmung mit dem Schiedsgericht einzelne betroffene Begegnungen nachspielen lassen.

### **Verletzungen**

Bei Verletzungen wird das Spiel grundsätzlich unterbrochen und sich nach dem Wohlbefinden des Spielers erkundigt. Signalisiert dieser, dass er weiterspielen will und kann, wird das Spiel weitergeführt. Die Dauer des Time-outs sollte von den Schiedsrichtern auf die Situation angepasst gegeben werden.

### **Schmuck**

Aufgrund der Verletzungsgefahr ist jeglicher Schmuck beim Aquaball verboten solange er nicht abgetaped ist oder sich unter der dem Trikot bzw. der Schwimmbekleidung befindet.

Spieler mit Schmuck müssen das Becken ersatzlos verlassen und er bzw. ein Ersatzspieler darf erst nachdem der Schmuck abgelegt ist bzw. abgetaped ist, frühestens aber mit dem ersten gefallenen Tor wieder am Spielgeschehen teilnehmen.

### **Coaching-Bereich**

Die Trainer der einzelnen Teams dürfen ihre Mannschaften nur von dem Bereich hinter dem eigenen Tor aus coachen. Sollten sie von einer anderen Stelle (verbal) in das Spiel eingreifen, so können sie auf eine passive Position verwiesen werden. Außerdem kann das Team hierfür eine Strafe bekommen.

### **Hilfsmittel**

Beim Aquaball sind generell keinerlei Hilfsmittel erlaubt. Hierzu zählen beispielsweise Materialien, die es erlauben den Ball besser zu greifen, Auftriebshilfen, Schuhe, Neoprenanzüge oder Ähnliches.

### **Kontrolle des Spiels**

Die Schiedsrichter besitzen die vollkommene Kontrolle über das Spiel. Sie haben auf die Einhaltung des Regelwerks zu achten und dieses durchzusetzen. Alle Tatsachenentscheidungen der Schiedsrichter sind endgültig und die 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 können.

Wenn Spieler die Anweisungen oder Handlungen des Schiedsrichters während der Partie verbal oder durch Gesten infrage stellen, können sie mit einer Zeitstrafe belegt werden. Hierbei ist aber unbedingt auf Verhältnismäßigkeit und Professionalität zu achten.