

UW-Rugby Regeln: Kurzfassung

1. Hupsignale

einmal lang:

Spielbeginn bei Anstoß

Spielbeginn bei Freiwurf

Spielbeginn nach Tor

zweimal lang

Tor ist gefallen und vom UW-Schiedsrichter gesehen worden.
Einmal Hupen ist keinmal Hupen → Weiterspielen anzeigen!

mehrmals kurz hintereinander:

Bei Foulspiel: Spieler sollen den Ball fallen lassen, und erstmal Lage klären. Es geht mit Freiwurf, Schiedsrichterball oder Strafwurf (s. u.) weiter. Die Schiedsrichter zeigen in die Richtung der Mannschaft, gegen die der Freiwurf ausgeführt wird.

mehrmals kurz (besser mittellang) hintereinander:

Halbzeit oder Spielende.

2. Spielbeginn

Zu Spielbeginn und nach Toren müssen die Spieler mit mindestens einer Hand am Beckenrand auf den Anpfiff warten. Erst danach geht die Post ab. (Wichtig beim Auswechseln nach Toren! Nach Toren können aber auch z.B. nur drei Spieler im Wasser bleiben; die drei restlichen springen unmittelbar nach dem Anhupen in der Wechselgasse ins Wasser.

3. Fliegender Wechsel

Es sind immer höchstens 6 Spieler im Wasser und 6 auf der Wechselbank. Ausgewechselt wird wie folgt: ein Spieler kann nur auf der Stirnseite des Spielfeldes auf der Seite der eigenen Mannschaft (so genannter Wechselbereich) auswechseln. Dazu muss er das Wasser vollständig verlassen (Beine im Becken baumeln lassen und locker den Fans zuwinken ist nicht!). Erst

dann kann sein Wechsepartner von der Wechselbank innerhalb der Wechselgasse ins Wasser springen. (→ Wechselfehler gibt Zeitstrafe!). Nach dem Auswechseln sofort zur Wechselbank und hinsetzen.

4. Fouls

jegliche Unsportlichkeit wie Kratzen, Beißen, Schlagen, Treten, Fingerverbiegen, Würgen etc.

Anfassen oder Abreißen von Ausrüstung: Maske, Brille, Flossen, Badehose, Kappe

Unbespielbarmachen des Balls

Festhalten am Korb bei Torangriff oder Torabwehr (Strafwurf)

Festhalten oder Angreifen von Gegnern, die nicht im Ballbesitz sind

aber **erlaubt**: Festhalten und Angreifen von Gegnern:

wenn der Gegner im Ballbesitz ist, z.B. einen Angreifer stoppen

wenn man selbst im Ballbesitz ist, z.B. beim Torangriff

5. Freiwurf

Nach Fouls geht es mit Freiwurf in der angezeigten Richtung (Handzeichen der Schieris) weiter.

Mindestabstand vom ausführenden Gegner 2m; Bei Vergehen, „auseinander treiben“, bei Nichtbefolgung → Verwarnung, bei weiterem Nichtbefolgen → Strafzeit.

Ausführung:

Der Schiedsrichter zeigt mit einem Arm den "Ort des Vergehens" an, mit dem anderen die Richtung, in der der Freiwurf ausgeführt wird. Der Ballführende hält den Ball kurz über die Wasseroberfläche und spielt nach dem Hupzeichen sofort ab. Der Ausführende darf mit dem Ball an der Oberfläche nicht schwimmen oder selber abtauchen: er muss innerhalb von drei

Sekunden nach dem Anhupen abspielen. Bei unkorrekter Ausführung darf die andere Mannschaft einen Freiwurf ausführen.

Wichtige Sonderregel: Wird der Freiwurf in der eigenen Hälfte angezeigt, kann er von der Mitte aus ausgeführt werden.

6. Schiedsrichterball

In unklaren Situationen können die Schiedsrichter abhupen, um z.B. ein undurchschaubares Riesengewurle aufzulösen, bevor das eine oder andere Ärmchen, Beinchen oder Näschen auf der Strecke bleibt, oder wenn der Ball nicht mehr spielbar ist. Der Überwasserschiedsrichter wirft den Ball in der Mitte ins Becken, hupt gleichzeitig an, und weiter geht's.

7. Strafwurf

Ein Angreifer gegen einen Torwart, der Rest beider Mannschaften verlässt das Spielfeld. Zeit maximal 45 sec oder bis ein Tor fällt, oder bis der Ball vom Torwart über die Oberfläche gehalten wird. Der Torwart muss in reichweite des Korbes bleiben, solange er nicht in Ballbesitz ist.

Bei einem Foul durch den Torverteidiger bekommt dieser eine 2-Minuten-Strafe, ein neuer Torverteidiger muss rein, der Strafstoß wird wiederholt.

Nach einem Tor oder einem Stürmerfoul (Angreiferfoul) geht es mit Anschwimmen weiter, Ball hat die Mannschaft die das Tor bekommen.

Wird der **Strafstoß abgewehrt**, geht es weiter mit Anschwimmen, **Ball liegt** in der **Mitte!**

8. Schiedsrichter

Anzahl: drei

zwei Unterwasserschiedsrichter, ein Überwasserschiedsrichter (Spielleiter)

Faustregel: cool bleiben.

Die Schiris sollen unparteiisch agieren!!! Sie leiten das Spiel, aber entscheiden es nicht!!!

Auf keine Diskussionen mit Spielern einlassen, geredet wird **nur** mit **beiden Mannschaftsführern gleichzeitig**. Sollten trotzdem Spieler immer wieder diskutieren wollen, → Verwarnung.

Sollte was unklar sein, Unterwassereschiris rauf, erst mit denen die Situation besprechen, dann entscheiden.

Entscheidungen für alle Spieler hör.- und sichtbar (Handzeichen) bekannt geben.

9. Strafen

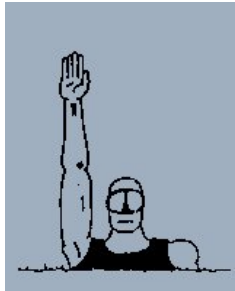
- **Freiwurf** gegen foulende Mannschaft (s. o.) bei allgemeinem Regelverstoß
- **Strafwurf** gegen foulende Mannschaft (s. o.) bei Regelverstoß in torgefährlicher Situation
- **Zeitstrafe** (in Ligaspielen 2 min) bei schweren persönlichen Fouls (tätlicher Angriff, Raufhandel, Maske abreißen etc.) und nach Wechselfehlern aller Art sowie bei schweren Revanchefouls gegen den Foulenden. Wenn der Torwart während eines Strafstoßes einen Regelverstoß begeht, bekommt er die Zeitstrafe und der Strafstoß wird mit einem neuen Torwart wiederholt.
- **Spielausschluss** bei mehr als zwei Zeitstrafen oder unsportlichem Verhalten (z.B. auftauchen, "Arschloch" brüllen und zuschlagen).

10. Unterwasser RUGBY Signale und Zeichen

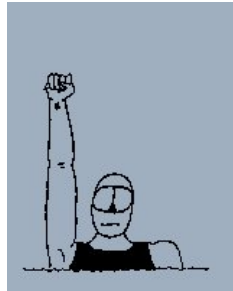
SITUATION	HÖRBAR			SICHTBAR
	langer ununterbrochener Ton	kurze unterbrochene Töne	2 lange ununterbrochene Töne	
Spielbeginn	X			
Spielunterbrechung		X		
Tor			X	Eine Faust wird erhoben
Freiwurf		X		Die flache Hand wird erhoben und der Schiedsrichter zeigt in die Richtung der Mannschaft, die die Regel übertreten hat.
Zeitstrafe		X		Der Schiedsrichter zeigt auf den Spieler und dann zur Strafbank.
Strafwurf		X		Der Schiedsrichter zeigt auf das Ende des Spielfeldes, wo der Strafwurf ausgeführt werden soll.
Freigabe von Freiwurf, Strafwurf und Schiedsrichterball	X			
Vorteilsregel: "Spiel läuft weiter"				Der Schiedsrichter zeigt wiederholt in die Richtung, in der das Spiel weiterlaufen soll.
Ende der Strafzeit	10 s 0 s			Ein Arm wird gehoben. Der Arm wird gesenkt.
Falsches Auswechseln				Eine blaue oder weiße Fahne wird erhoben.

11. Unterwasserrugby-Zeichen

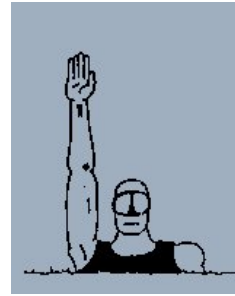
Unterwasserrugby-Zeichen



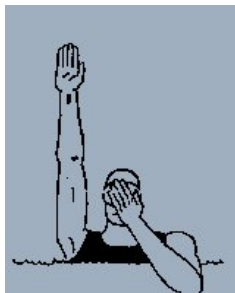
OK



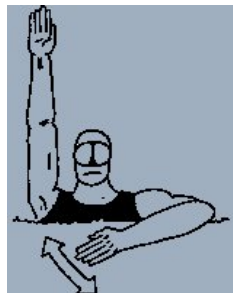
TOR



Unterbrechung



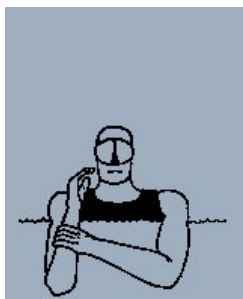
Ziehen der Ausrüstungsgegenstände



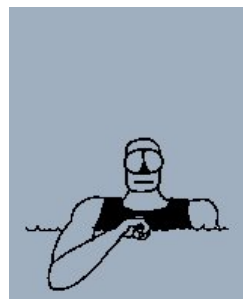
Spielen ausserhalb des Spielfeldes



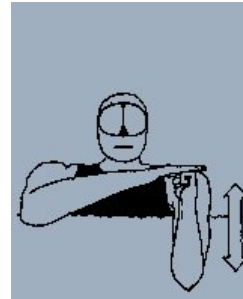
Halswürgegriff



Festhalten des Spielers ohne Ballbesitz



Halten oder schieben des Tores



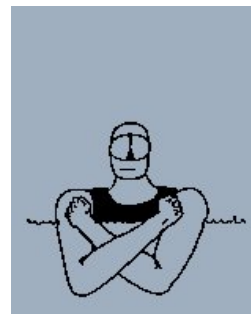
Unerlaubtes herunterdrücken eines Spielers



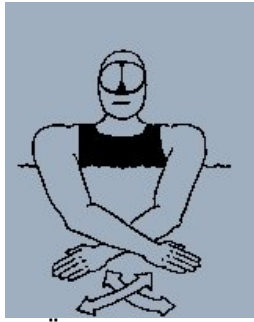
überhartes Spiel



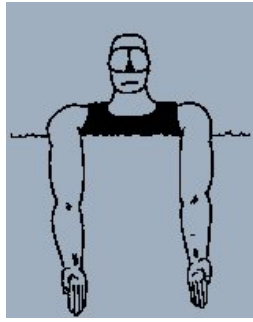
Auszeit – Time-Out



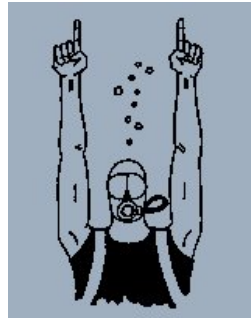
Halbzeit oder Spielende



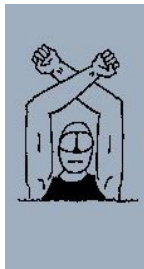
**Änderung der
Letzten Entscheidung**



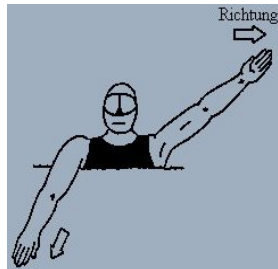
**Die Unterbrechung kommt vom
Unterwasser-Schiri**



**Die Unterbrechung kommt vom
Spielleiter**



Strafstoß



Freistoß



Zeitstrafe