



CMAS INTERNASJONALE REGLER FOR UNDERVANNSRUGBY

Kort beskrivelse av sporten

Undervannsrugby er en sport som spilles på og under vann i svømmebasseng, mellom 2 lag med 5-12 spillere. På hvert lag, hver spiller bruker ABC utstyr(maske, snorkel og svømmeføtter.)

Hele meningen med spillet er å score på motstanderens mål, med en negativ oppdrift på ballen.

Målet står på hver sin side av bassenget og på bunnen.

Regler

1	Definisjoner, Spilleområdet og utstyr for spill.	6
1.1	DEFINISJONER	6
1.1.1	Turnering.....	6
1.1.2	Kamp.....	6
1.1.3	Spill.....	6
1.1.4	Normal spilletid.....	6
1.1.5	Straffekonkurranse.....	6
1.1.6	Landdommer.....	6
1.1.7	Vanndommer.....	6
1.1.8	Overdommer.....	6
1.1.9	Jury.....	6
1.1.10	Kampprotokoll bord.....	6
1.1.11	Lagleder.....	6
1.1.12	Lagkapteinen.....	7
1.1.13	Innbytte-spiller.....	7
1.1.14	Reserve.....	7
1.2	Spilleområde (se vedlegg 1)	7
1.2.1	Dimensjoner.....	7
1.2.2	Merking av spilleområdet.....	7
1.2.3	Innbytte område.....	7
1.2.4	Utbytte-området.....	7
1.2.5	Bytte-benk.....	7
1.2.6	Skillelinje mellom spill og bytte.....	7
1.2.7	Utvisningsbenk.....	7
1.2.8	Frikast klarering sone.....	8
1.2.9	Senterlinje.....	8
1.2.10	Midtlinje.....	8
1.3	Mål (Se vedlegg 2)	8
1.3.1	Mål posisjoner.....	8



1.3.2	Dimensjoner av mål.....	8
1.3.3	Polstring av målene.....	8
1.4	Undervannsrugby ball (se vedlegg 3)	8
1.4.1	Ball nedstigningen hastighet.....	8
1.4.2	Ballens omkrets.....	8
1.4.3	Ballens synlighet.....	8
1.4.4	Ballutvelgelse.....	8
1.5	SIGNAL UTSTYR.....	9
1.5.1	Signal utstyr.....	9
1.5.2	Utstyrs sikkerhet.....	9
1.5.3	Antall signal utstyr.....	9
2	Lagets plikter, Lagets dannelse og utstyr	9
2.1	Spillere og lagleders oppgaver	9
2.1.1	Det er spillernes og lagets leder ansvar.	9
2.1.2	Det er lagleders ansvar	9
2.1.3	Lagkapteinen privilegier	10
2.1.4	Protest	10
2.2	Lagssammensetning	10
2.2.1	Antall spillere.....	10
2.2.2	Innbyttespillere.....	10
2.2.3	Reserver	10
2.2.4	Innbytteområde	10
2.3	Personlig utstyr	11
2.3.1	Utstyr som ikke i orden	11
2.3.2	Obligatorisk personlig utstyr	11
2.3.3	Forebygging av skader	12
2.3.4	Kroppsfriksjon	12
2.3.5	Greps forsterkende midler.....	12
2.3.6	Oksygen bruk	12
2.3.7	Defekt utstyr	12
2,4	Lag identifisering.....	13
2.4.1	Utstyr som ikke er i orden	13
2.4.2	Lagets farger	13
2.4.3	Badetøyets farger	13
2.4.4	Lagkapteinene	13
2.4.5	Armbånd	13
2.4.6	Ekstra personlig verneutstyr	13
3	Dommere og Jury	13
3.1.1	Antall av dommere	13
3.1.2	Landdommer	14
3.1.3	Vanndommer	15
3.1.4	Skadet spiller.....	15
3.1.5	Spiller med redusert nivå av bevissthet	15
3.1.6	Endring av ball.....	15
3.1.7	Atskillelse av lagene.....	15
3.1.8	Utvidelse av spilletid	16



3.1.9	Lyd og visuelle signaler (se vedlegg 4, Visuelle signaler).....	16
3.2	Dommeres utstyr	16
3.2.1	Dommeres utstyr	16
3.2.2	Landdommer.....	16
3.2.3	Vanndommer	16
3.2.4	Personlig beskyttelse.....	16
3.2.5	Video	17
3.2.6	Jury	17
4	Spillet.....	17
4.1	Start av spill	17
4.1.1	Start av en periode	17
4.1.2	Start av spill etter at et mål er scoret.....	17
4.1.3	Start av spill etter at en straffe er tatt	17
4.1.4	Lagball	18
4.1.5	Dommerball	18
4.2	Innbyttere og bruk av reserver	18
4.2.1	Innbyttere og bruk av reserve.....	18
4.2.2	Bruk av reserver	19
4.3	Varighet av spillet	19
4.3.1	Deler av kampen	19
4.3.2	Ved halv tid (Pause)	19
4.3.3	Stopp av spillet	19
4.3.4	Stopp av spillet ved slutt av en periode	20
4.3.5	Kamp som må avgjøres.....	20
4.3.6	Time-out	21
4.3.7	Avventende avblåsing	21
4.4	Scorings prosedyrer.....	22
4.4.1	Mål.....	22
4.4.2	Resultat i kamp.....	22
4.4.3	Resultat i turneringen	22
4.4.4	Lagene med samme antall poeng (se vedlegg).....	22
4.5	Stopp av spillet	23
4.5.1	Stopp av spill.....	23
4.5.2	Kamp tid	23
4.5.3	Lydsignaler for stopp av spill	23
5	Brudd på reglene.....	23
5.1	Brudd på reglene	24
5.1.1	Usportslig eller provoserende oppførsel.....	24
5.1.2	Unødvendig hard eller voldelig spill	25
5.1.3	For mange spillere i vannet	26
5.1.4	Feil inn og ut av vannet	26
5.1.5	Feil bruk av spillere	26
5.1.6	Flytting av en motspiller foran mål.....	26
5.1.7	Ikke tilbake til start posisjon etter et mål er scoret	27
5.1.8	Ulovlig bruk av mål (og bassenget)	27



5.1.9	For å angripe en motstander utstyr	28
5.1.10	Kvelning	29
5.1.11	Feil ball håndtering	29
5.1.12	Feil generell oppførsel	29
5.1.13	Holding	29
5.1.14	Friball forstyrrelser	30
5.1.15	Gjemme ballen ved start	30
5.1.16	Å føre ballen utenfor spilleområdet	30
5.1.17	Å holde på noen "faste punkter" i bassenget under spillets gang.....	30
5.1.18	Bevisst forsinke spillets gang	31
5.1.19	Regelbrudd for å hindre et må	31
6	Straff	32
6.1	Advarsel	32
6.1.1	Årsak til advarsel	32
6.1.2	Tid for advarsel	32
6.1.3	Å gi en advarsel.....	32
6.1.4	En spiller gjentar atferden	33
6.1.5	Laget gjentar oppførsel - Lagadvarsel	33
6.2	Frikast	33
6.2.1	Årsak til straffekast	33
6.2.2	Frikast	33
6.2.3	Feilende lag håndtering av ballen	33
6.2.4	Posisjon for frikast	33
6.2.5	Gjennomføring av frikast	34
6.2.6	Signal for start av frikast	34
6.2.7	Feil gjennomføring av frikast	34
6.3	Utvisning	35
6.3.1	Utvisning	35
6.3.2	Årsak til utvisning	35
6.3.3	Feilende lag håndtering av ballen	36
6.3.4	Spilleren som forårsaker utvisningen	36
6.3.5	Signaler på slutten av en utvisning.....	36
6.3.6	Utviste spiller kommer tilbake ved mål	36
6.3.7	Utviste spiller ved straffekonkurranse.....	36
6.4	Straffe	36
6.4.1	Begrunnelse for straffe.....	36
6.4.2	Feilende lag håndtering av ballen	37
6.4.3	Tid for gjennomføring av straffe	37
6.4.4	Gjennomføring av straffen	37
6.4.5	Straffekastet er ferdig	38
6.4.6	Regelbrudd av forsvarer under straffe	38
6.4.7	Regelbrudd av angriper under straffe	38
6.4.8	Straffekonkurranse	39
6.5	Fordelsparagraf og avventende avblåsing.....	39
6.5.1	Fordelsparagrafen	39
6.5.2	Avventende avblåsing	39



6.6	Bortvisning av spiller (se vedlegg 5, spille hendelsesrapport)	39
6.6.1	En dommer kan bortvise en spiller ved usportslig eller voldelig atferd	39
6.6.2	En dommer kan bortvise en spiller i tilfeller der spilleren gjentatte ganger bryter reglene.	40
6.6.3	En spiller kan bli utvist for hendelser som inntreffer når som helst under turneringen	40
6.6.4	Bortvist spiller	40
7	Organisering	40
7.1	Ansvar for å Spilleområdet.....	41
7.1.2	Ansvar for regelendringer i en gitt turnering	41
7.1.3	Ansvar for personell.....	41
7.1.4	Ansvar for ball.....	41
7.1.5	Ansvar for utstyr til dommere.....	41
7.1.6	Spillere spiller på egen risiko	41
	Vedlegg 1 – Spilleområdet.....	42
	Vedlegg 2 – Mål.....	43
	Vedlegg 3 - Fylling og håndtering av undervannsrugby baller.....	44
	Vedlegg 4 - Håndsignaler av dommerne.....	45
	Vedlegg 5 – Spiller rapport ved uhell i undervannsrugby.....	48
	Vedlegg 6 - 3 eller flere lag med samme antall poeng.....	49



1.1 Definisjoner, område og utstyr for spill

1.1.1 Turnering

En turnering er fra dagen av det første spill til den siste dagen av spill.

1.1.2 Kamp

Tiden fra starten av den første perioden fram til slutten av siste periode / straff kast, inkludert intervallene mellom periodene / straffe kast og time-outs.

1.1.3 Spill

Tidspunktet for når kamp klokke går, inkludert straffekast.

1.1.4 Normal spilletid

Tidspunktet for når kamp klokke går, unntatt straffe kast.

1.1.5 Straffekonkurranse

En rekke straff kast, på slutten av kampen, bestående av minst 3 Straffetagere på hvert lag.

1.1.6 Landdommer

Landdommeren er hoved dommer i kampen. Han / hun er plassert ved siden av bassenget, langs spillområdet.

1.1.7 Vanndommer

Det er to stk. vanndommer i en kamp, disse er plassert i vannet, en på hver side langs spillområde.

1.1.8 Overdommeren

Overdommer for turneringen. På World eller Zone Championships er Overdommer oppnevnt av CMAS.

1.1.9 Jury

Juryen er valgt i henhold til CMAS Lover og regler på lagleder møtet. Det er den høyeste myndighet i turneringen.

Juryen velges på lagledermøte før turnerings start og består av:

- Hoveddommer for turneringen med reserve
- 1 stk representant for herrelagene med reserve
- 1 stk representant for damelagene med reserve

1.1.10 Kampprotokoll bord

Ett bord som står på siden av spilleområdet, bak landdommeren. Her skrives kamp protokollen og kampen klokken styres, ol.

1.1.11 Lag leder

En person, normalt en ikke-spiller, som representerer laget.



1.1.12 Lagkapteinen

En representant blant spillerne for hvert lag. Kapteinen må velges fra en aktiv spiller, ikke en erstatning. I kamp protokollen merkes kapteinen med en "K".

1.1.13 Innbytte-spiller

En spiller blant maksimalt 12 aktive spillere, er for tiden ikke i Spillområdet eller i utvisningsbenken området.

1.1.14 Reserve

En spiller blant maksimalt 15 spillere på laget som er oppført i kampen protokollen, verken en spiller eller en innbyttespiller, og oppført som reserve.

1.2 Spille området (se vedlegg 1)

1.2.1 Dimensjoner

Lengde: spilleområdet skal være 12 m - 18 m lang.
Bredde: spilleområdet skal være 8 m - 12 m i bredden.
Dybde: Dybden i bassenget skal være mellom 3,5 m - 5 m.
Det foretrekkes at bassenget sidene er vinkelrett på bunnen.

1.2.2 Merking av spilleområdet

Et tau langs overflaten av vannet skal merke den åpne lengden på spilleområdet
En annen markør bør være synlig i bunnen av bassenget.

1.2.3 Innbytte område

En ekstra taulinje, parallelt med tau som viser grensen av spillområde med en avstand på 3 meter, skal vise innbytte felt.

1.2.4 Innbytte felt

Innbytteområdet er på hver sin kortsiden av spilleområdet. Dette gjelder også innbytte området. Bytte området skal være merket, på bassengkanten

1.2.5 Innbytte-benk

innbytterbenk / stoler skal være på siden av bassenget i begge ender av Innhoppfeltet, innenfor innbytte området.

1.2.6 Skillelinje mellom spill og bytte

Den korte endene på hver ende av spilleområdet, skille spiller området og bytteområdet.

1.2.7 Utvisningsbenk

Utvisningsbenk området skal være i nær tilknytning til innbytte området , men klart separert.



1.2.8 Frikast klarings sone

Det skal være minst 2 meter fra det stedet frikast blir tatt.

1.2.9 Midtlinjen

Senterlinjen er en tenkt linje i bassenget, på like lengder fra hver lagets bytteområde.

1.2.10 Senter linje

Midtlinjen er en tenkt linje i bassenget, som deler spillefeltet i to like halvdelar og går gjennom de to lagenes mål.

1.3 Mål (se vedlegg 2)

1.3.1 Mål posisjoner

Målene består av to stive kurver, hvorav de står på midten av hver ende av spilleområdet, på bunnen av svømmebassenget, mot vegg. Det skal ikke være mulig å spille ballen mellom mål og veggen. Målene bør ikke lett kunne flyttes i løpet av en kamp.

1.3.2 Mål dimensjoner

Målene skal være 445-455 mm høy og 390 - 400 mm topp innsiden diameter.

1.3.3 Mål beskyttende polstring

Kanten på målkurven skal være foret med et mykt stoff for å beskytte spilleren.

1.4 Undervannsrugbyball (se vedlegg 3)

1.4.1 Ballens nedstigningen hastighet

En ball er fylt med saltvann slik at den har negativt oppdrift. Den skal ha en nedstigning hastighet på 1000 - 1250 mm per sekund.

1.4.2 Ballens omkrets

Den skal ha en omkrets på 520-540 mm for menn og U21 kamper, og 490-510 mm for kvinner

1.4.3 Ballens visuelle utseende

Det skal være farget svart eller andre mørke farger og hvit, med god kontrast, eller det skal være ren rød. Ballen skal være lett synlig i vannet.

1.4.4 Ball utvelgelse

Alle lag har mulighet til å presentere en ball hver for betraktning. Dommerne vil sjekke omkrets, negativ oppdrift, hardhet, grep, farge, kontrast, retning stabilitet etc. Dette vil bli gjort på et tidspunkt og sted oppgis ved lagleder møtet. Om nødvendig kan dommerne redusere antall baller som skal testes.

Representant fra hvert lag kan gi sin stemme til hvilken ball som skal brukes



i turneringen. Tre baller hver for menns / U21 og kvinners kamper rangert. Ballene er merket tydelig, og holdes i umiddelbar nærhet av kampprotokollbordet. Ballene skal oppbevares hengende i separate garn eller fullstendig oppslukt i bøtter med vann.

1.5 Signal Utstyr

1.5.1 Signal utstyr må leveres og testes før turneringen. start / stopp-signaler bør være tydelig hørbar i alle deler av spilleområdet, i Innhoppfelte og på land.

1.5.2 Utstyr sikkerhet

Alt utstyr som brukes i bassengområdet skal oppfylle lokale og nasjonale krav for bruk. Alt utstyr skal være trygt.

1.5.3 Antall signal utstyr

Det skal være utstyr for alle tre dommere som gjør dem fritt å dekke det området de trenger, dvs. vann dommerne må minst nå til / utenfor mål, og landdommeren bør som et minimum være i stand til å gå langs hele lengden på spilleområdet.

2 Lagets plikter, lagets dannelse og Utstyr

2.1. Det er spillernes og lagets leder ansvar:

2.1.1.a å opptre på en måte som vil fremme idrett på alle tidspunkter i løpet av turnering

2.1.1.b å kjenne og handle i henhold til reglene

2.1.1.c For å sikre at deres utstyr er i samsvar med reglene til enhver tid under Kampen

2.1.1.d å følge instruksjonene fra dommerne til enhver tid under kampen

2.1.2 Det er lagleder ansvar:

2.1.2.a For å gi en liste, på et tidspunkt og sted angitt av arrangøren, som inneholder navn på lagleder, navn med tilsvarende hette nummer for alle spillere som brukes i kampen. Lagets kaptein skal være merket med "Kaptein" eller "K". Reserver skal være merket med "Reserve" eller "R". Navnet på lagleder skal oppgis.

2.1.2.b Oppførselen til alle ikke-spillere i innbytte området.

2.1.2.c å signere protest på vegne av laget



2.1.2.d Hvis det ikke er oppgitt noen lagleder i protokollen, er lagets kaptein å regnes som lagleder. Hvis ingen lagkapteinen er merket, er spilleren (ikke reserve) med lavest hette nummer å anses både som kaptein og lagleder.

2.1.3 Lagkapteinen privilegier

Når lagkapteinen er markert i protokollen og kan identifiseres i henhold å herske 2.4.4. (Lagkapteiner), har han / hun det privilegium å diskutere med landdommer eventuelle spørsmål knyttet til fortolkningen av reglene som kan oppstå i spillet.

Lagkapteiner kan også bli innkalt til landdommer for informasjon om advarsler, etc.

2.1.4 Protest

2.1.4.a Laget kan normalt bare legge inn en protest i kampen dersom kampprotokoll ikke har blitt undertegnet av noen medlemmer av laget.

2.1.4.b En protest må leveres skriftlig til arrangøren innen 30 minutter etter slutten av kampen. Sluttiden av kamptiden bør være skrevet i spillets protokoll. Det protestgebyr som er oppgitt for turneringen skal leveres på samme tid (3.1.2.m).

2.1.4.c Protesten kan bare underskrives av lagleder. (2.1.2.c og 2.1.2.d)

2.1.4.d Det er lagleders plikt til å sørge for at protesten blir levert til riktig mottaker, og at mottakeren noterer tidspunktet for levering og signere for protest gebyr i full navn på originale protesten.

2,2 Lagsammensetning

2.2.1 Antall spillere

Et lag består av maksimalt 15 spillere, seks i vannet, seks innbyttespillere og tre reserver.

Et lag kan bestå av mindre enn 15 spillere, men må ha et minimum av seks Spillere ved starten av kampen, (I Norge godtar vi 5 spillere)

2.2.2 Innbyttespillere

Alle spillere blant de 12 (eller minimum seks, 5 i Norge) i et lag som er i bytteområdet kalles innbyttere. Hvis et lag har mer enn seks spillere, må alle overflødig spillere være i innbytteområdet til enhver tid under spillet.

2.2.3 Reserver

Det er ingen krav til oppholdssted av reservene. Imidlertid hvis de er i innbytteområdet, må de overholde regelen 2.2.4.

Reservene har lov til å varme opp i bassenget utenfor innhopp feltet og spillefeltet-området hvis bassenget er egnet.

2.2.4 Innbytte-området



2.2.4.a Lagene kan ha personer som ikke spiller i innbytteområdet under spillet. Lagleder er ansvarlig atferd (2.1.2.b).

2.2.4.b Alle ikke-spillere i innbytteområdet må kunne lett skilles fra spillerne og må som et minimum ha overkropp og skuldre dekket og ikke ha på seg en hette, maske eller svømmeføtter. Det kan kreve at disse personer må forlate området dersom landdommer anser dem å hindre dommeren eller forstyrrer spillet.

2.2.4.c Alle personer i innbytteområdet plikter å følge reglene for dette spillet, og hvis en ikke-spiller begår et regelbrudd, kan laget bli straffet. Hvis en utvisning er tildelt, spør dommeren laget om å velge en spiller, landdommeren kan velge en spiller tilfeldig hvis laget ikke reagerer. Personen som forårsaker straffen må forlate spilleområdet og dets umiddelbare nærhet.

2.3 Personlig utstyr

2.3.1 Utstyr ikke i orden

En spiller, som når som helst under spillet ikke oppfyller reglene for personlige utstyr, kan tas ut av vannet og bli nektet adgang til vannet av dommere. Spilleren kan gis en tids-straff.

En spiller som tatt ut av en dommer har ikke tillatelse til å delta i spillet før dommeren har godkjent utstyret.

2.3.2 Obligatorisk personlig utstyr

Hver spiller skal være utstyrt med en hette, en badedrakt, maske, snorkel og håndleddet bånd. (Hvit eller svart.)

2.3.2.a Enhver potensielt skadelige utstikkende kant på alle deler av utstyret må være dekket/ beskyttet.

2.3.2.b Svømmeføttene kan være sikret med ankelstopperne

2.3.2.c Svømmeføttene kan være så lange som ønsket

2.3.2.d Mono svømmeføtter kan ikke benyttes

2.3.2.e Svømmeføttene må være store / stiv nok til å gripe vannmotstand, dette for å hindre / redusere skader fra spark

2.3.2.f Svømmeføttene må utformes slik at de ikke kan skade noen.

2.3.2.g Hvis et sprøtt materiale er brukt på noe av utstyret, må spilleren selv sørge for at utstyret ikke kan skade noen hvis det blir ødelagt.

2.3.2.h Hettene må ha ørebeskyttere, disse kan ikke fjernes, eller endret på noen måte. Dette for å hindre øre skader.



- 2.3.2.i En gummi svømmehette under nummererte hette må ikke dekke Ytre øregangen. Dette for å hindre øre skade. Gummihetten må følge lagets farge.
- 2.3.2.j Spillerens nummer skal være unik for hver spiller, og nummeret skal være mellom 1 - 99.
Spillernes nummer skal være godt synlig for alle tre dommere
Hvis hette nummeret er (helt eller delvis) dekket, må spilleren skrive nummer på skuldrene, med en vanntett markør og være synlig hele i kampen.

2.3.3 Forebygging av skader

- 2.3.3.a Spillere kan ikke bære noe som på noen måte kan skade en person.
- 2.3.3.b Neglene skal være korte og ikke skarpe
- 2.3.3.c Å binde fingrene sammen med glatt tape er tillat, forutsatt at fingrene fremdeles er fleksible.
- 2.3.3.d Alle utstikkende kanter, for eksempel på masker, spenner eller Svømmeføtter må glattes til eller dekkes, dette kan gjøres med tape eller lignende material.
- 2.3.3.e En spiller som forstår, eller burde ha innsett at hans / hennes utstyr er farlig må forlate vannet umiddelbart, og informere landdommeren om farlig utstyr som er igjen i området.

2.3.4 Kroppsfriksjon

Hvis en spillers kropp er glatt når det er vått, kan han / hun nektes deltakelse i spillet. Ingen del av kroppen må smøres med noen krem eller tilsvarende.

2.3.5 Greps forsterkende midler

Det er ikke tillatt å bruke noen greps forsterkende produkter på noen del av kroppen.

2.3.6 Oksygen forbedret luft

En spiller i kan ikke puste luft beriket med oksygen eller andre stoffer. En spiller som puster O2 eller O2-beriket luft vil automatisk anses å ha forlatt kampen og kan ikke returnere til spillområde. Når oksygen er gitt som førstehjelp, er ingen forhåndsvarsel til dommerne nødvendig, men informasjon bør gis så snart som mulig.

2.3.7 Defekt utstyr

Hvis deler av spillernes utstyr blir ødelagt under spill, kan spilleren reparere utstyret uten å forlate vannet hvis det kan gjøres uten å forstyrre spillet eller sikkerheten til utøverne.



Hvis en spiller forlater vannet for å reparere utstyret, skal dette gjøres ved et vanlig spillerbytte.

2.4 Lagets Identifikasjon

2.4.1 Utstyr som ikke i orden

En spiller som på et hvert tidspunkt i løpet av kampen ikke følger reglene om lagets identifisering kan bli tatt ut av vannet eller nektet adgang til vannet av dommeren. Spilleren kan få en tidsstraff. En spiller som tatt ut av en dommer har ikke tillatelse til å delta i spillet før landdommeren har godkjent utstyret.

2.4.2 Lagets farger

Alle spillere på laget skal bære like farger.

2.4.3 Draktfarger

Hvert lag må være i besittelse av en mørk blå eller sort sett og et hvitt sett Svømmedrakter/bukser og hetter i tilsvarende farger.

Draktene kan ha små områder forbeholdt flagg, lag / land navn, etc.,

Men draktens farge må være klart dominerende.

Skulderstropper og topp fremre del av den kvinnelige badedrakt må være av samme farge som resten av drakten. Badedrakt må være klart lys eller mørk i vannet. Drakter som er gjennomsiktige med annen farge under eller drakter som stikker på utsiden i annen farge er ikke tillatt.

2.4.4 Lagkapteinene

Lagkapteinens navn skal merkes som kaptein i kampen protokollen.

Kapteinene skal ha et band på den øvre delen av en arm. Bandet må følge lagets farge.

Hvis kapteinen ikke er en aktiv spiller, vil laget ha rimelig tid til å velge en ny kaptein. Hvis laget ikke kan bestemme hvem som er kaptein, vil aktiv spiller med laveste nummer vil bli valgt som kaptein. I dette og bare i dette tilfellet vil kapteinen ikke bære et armband.

2.4.5 Armbånd

Laget iført mørke hetter og bade-drakter må bære mørke armbånd. Laget iført hvit hetter og bade-drakter må ha hvite armbånd. Det må ikke være mulig å hekte fingrene inn i armbåndet.

2.4.6 Ekstra personlig verneutstyr

Det er tillatt å spille med albue og kne-beskyttere, etc., laget av mykt materiale, hvis det er av lagets farge eller hudfarge. Det skal ikke være mulig og skade noen personer.

3 Dommere og Jury

3.1.1 Antall dommere

Minst tre dommere skal være ansvarlig for hver kamp og deres beslutninger er



bindende.

3.1.2 Landdommer

Landdommeren observerer spillet fra bassengkanten og er ansvarlig for:

3.1.2.a Alle aspekter og den generelle gjennomføringen av kampen.

3.1.2.b spilleområdet, bytteområder, utvisningsbenken, målet og ballen. Eventuelle avvik fra reglene bør merkes i kampprotokollen.

3.1.2.c Kontroll av utstyret, våte kroppen friksjon, grepstyrke substans, mv
Utstyr sjekk av begge lagene før kampen

3.1.2.d Kontrollere at spillerens navn og numre er ført inn i kampprotokollen før start av kampen.

3.1.2.e Landdommeren starter alltid spillet etter et avbrudd inkludert:

- Start av hver periode
- Start av spill etter at et mål er scoret
- Start på straffekast
- Start av lagball
- Start av dommerball
- Start av Straffer
- Start av friball

3.1.2.f Spilletiden

3.1.2.g Innbyttene

3.1.2.h Utvisningstiden

3.1.2.i Eventuelle observerte regel brudd

3.1.2.j Kontinuerlig sjekk av spillernes utstyr.

3.1.2.k Føre kampprotokoll

3.1.2.l Følge med på at tiden for slutten av kampen er notert i kampprotokollen.

3.1.2.m For alle situasjoner som ikke dekkes i disse reglene, for å ta en beslutning basert på hans / hennes sunne dømmekraft. Landdommeren kan ha én eller flere assistenter til å foreta for eksempel følgende plikter på hans / hennes vegne:

- Holde tid
- Føre kampprotokoll
- Kontroll av personlig utstyr til spillerne før starten av spillet
- Kontroll av spillere i utvisningsbenken området



- Kontroll av bytter i innhopp og utbytte
- Kontroll av bortviste spillere
- Kontroll av spillere som forlater vannet for å reparere utstyret sitt

3.1.3 Vanndommere

To dommere er i vannet, en på hver side av spilleområdet, og de er kalt vanndommere. Vanndommere er ansvarlig for:

3.1.3.a Alle observerte regel brudd

3.1.3.b Signal når et mål er scoret med to lange sammenhengende lyder

3.1.3.c Kontinuerlig å sjekke spillernes personlige utstyr

3.1.3.d Sjekk kontinuerlig mål, markør og annet utstyr i overensstemmelse med reglene

3.1.3.e Gi ballen til angriperen når en straff-kast har blitt tildelt

3.1.3.f Plasserer ballen på midten av bassenget når et straffkaste ikke har resultert i en scoring

3.1.3.g Plasser ballen på midten av bassenget ved begynnelsen av hver periode

3.1.4 Skadet spiller

Dommerne skal avbryte spillet umiddelbart dersom, etter deres mening er en spiller med alvorlig skade.

Bistand skal gi til den skadde spilleren. En ny spiller fra innbyttebenken kan gå ut i vannet (4.2.1). En spiller som får oksygen / oksygen beriket luft anses å ha forlatt kampen.

Spillet startes med en dommerball eller lagball

3.1.5 Spiller med redusert bevissthet

Dommerne har myndighet til å hente en spiller ut av vannet når:

3.1.5.a Spilleren er opplagt overanstrengt og utmattet.

3.1.6 Endring av ball

Under kampen kan ballen bare byttes ut med godkjenning av land dommer.

Land dommeren skal sørge for at begge lagkapteinene blir informert om bytte av ballen. Bakgrunnen for utveksling skal oppføres i kampen protokoll.

3.1.7 Atskillelse av lagene

Dommerne kan, når som helst under kampen, be om at spillere går til sine respektive sider. Et visuelt signal, (3.1.9) er gitt av dommerne.

Dette er spesielt aktuelt i, men ikke begrenset til, følgende situasjoner.



- Når vanndommere ikke kan se spillerne eller Spilleområdet, for eksempel under en dommerkonferanse, hvis vanndommere må sjekke noe utstyr, etc.
- Når spillet er avbrutt for en ukjent eller lang tid, for eksempel på grunn av signalfeil, utstysrfeil, etc.
- Når dommerens handling vil hindre spillere å utføre sine oppgaver, for eksempel å gi en advarsel til en spiller som dekker målet også under stopp av spillet
- Når dommeren ønsker å gi informasjon til lagkapteinene, om advarsler etc., og enten blir hindret i å utføre sine oppgaver under stoppe av spillet

3.1.8 Utvidelse av spilletid

Dommeren kan forlenge spilletiden. (5.1.18)

3.1.9 Lyd og visuelle signaler

Dommerne skal gjøre seg tilgjengelig ved hørbare og visuelle signaler. Når det er mulig, skal dommerne oppfordres til å kunngjøre kort grunnene for stopp av spill. Dommerne skal gjenta hverandres signaler.

3.2 Dommernes utstyr

3.2.1.a Lydsignal utstyr: Alle tre dommere skal være utstyrt med utstyr for å lage lydsignaler for start og stopp av spillet.

3.2.1.b Pressluft: De to vann dommerne kan bruke pressluft utstyr hvis dette er vurdert som nødvendig. I verden og sonemesterskap, skal begge vanndommere bruke pressluft utstyr.

3.2.2 Landdommer

Landdommeren skal ha en hvit eller rød skjorte / t-skjorte og hvit eller rød bukser / shorts / skjørt

3.2.3 Vanndommere

Vanndommerne skal ha på seg en mørk T-skjorte eller en dykkerdrakt. Den mørke delen skal minst dekke overkroppen og skuldene, dette så landdommer kan se retningen på frikastet som blir signalisert
Vanndommere kan ha på seg en rød hette. Øre-beskyttere på hetten kan være av hvilken som helst farge.

3.2.4 Personlig beskyttelse

Vanndommere som ønsker å bruke noe personlig verneutstyr (albue eller kne-beskyttere, etc.) bør fortrinnsvis velge hans / hennes hudfarge, eller som andre alternativ, lyse rød.



3.2.5 Video

Video skal ikke bli brukt av dommerne eller juryen for i andre tilfeller enn utelukkelse av en spiller.

3.2.6 Jury

Juryen må velges i henhold til CMAS regler på CMAS mesterskap.(1.1.9)

4 Spill

4.1 Start spill

Laget som står først i spilleoppsettet skal ha på seg mørke svømmedrakter og hetter.

4.1.1 Start av en periode

I begynnelsen av hver periode, er ballen plasseres på bunnen av bassenget i et punkt hvor sentrum og en halv linje møtes.

4.1.1.a Alle spillere i vannet må være på sine respektive sider, og minst én hånd berøre veggen ved overflaten

4.1.1.b Innbytterne skal sitte på byttebenk / stoler

4.1.1.c Landdommeren starter spillet med en lang sammenhengende lyd.

4.1.1.d I tilfelle av en tyvstart på begynnelsen av en periode, skal spillet stoppes og startes på nytt etter at klokken er tilbakestillt til starttid.

4.1.2 Start av spill etter at et mål er scoret

Etter at et mål er scoret, svømmer lagene tilbake til sine sider. Så, etter dommerens signal, starter laget som fikk målet mot seg med ballen.

4.1.2.a Ballen skal holdes på overflaten, delvis over vann, synlig for landdommer. Lagene bør gis en rimelig tid til å forberede seg til start (5.1.18 bevisst forsinke spillet).

4.1.2.b Når spillet startet opp igjen etter et mål må alle spillerne i vannet på startsignalet ha en hånd på bassengkanten før de deltar i spillet. Hvis en ikke spiller er ved kanten ved start av spillet, skal spilleren svømme over og ta i kanten før deltagelse i spillet.

4.1.2.c Når du angriper umiddelbart etter et mål er scoret, skal ballen holdes synlig inntil 2 meters avstand fra enhver spiller på motstanderlaget. Ballen kan ikke holdes bak ryggen, mellom bena, etc. (5.1.15 gjemning av ballen ved start)

4.1.3 Start av spill etter en straffe

Etter gjennomføring av et straffekast starter kampen på følgende vis:



4.1.3.a Dersom et mål ble scoret, starter laget som forsvarte straffen med ballen og spillet er startet som per regel 4.1.2.

4.1.3.b Hvis et mål ikke ble scoret på full tid i en straffe, eller om straffen ble avbrutt av en straffbar handling begått av angripende spiller (6.4.7 Feil oppførsel av angriperen), skal spillet startes opp som det blir gjort i normal perioder, 4.1.1

En vanddommer plasserer ballen i midten av spilleområdet.

4.1.4 Lagball

Dommeren kan tildele et lagball da spillet ble stoppet og ingen mål, frikast eller straffe ble tildelt, og en dommerball anses åpenbart urettferdig.

Begge lagene må ha alle sine spillere på sine respektive halvdel. Ballen gis til laget som hadde besittelse før kampen ble stoppet.

Ballen plasseres på overflaten langs senterlinjen.

Ballen blir presentert på overflaten. Landdommeren starter spillet når ballen er løftet opp til overflaten, og **begge** lag er klare for start.

Dette er spesielt aktuelt i, men ikke begrenset til, følgende situasjoner;

- spillet ble stoppet på grunn av en skadet forsvareren, når det angripende laget klart var i besittelse av ballen
- Signal utstyrsfeil når ett lag klart var i besittelse av ballen
- Feil signal er gjort av en dommer når ett lag klart var i besittelse av ball

4.1.5 Dommer ball

Hvis spillet er stoppet og ingen mål, straffe, frikast eller lagballen er blitt tildelt, skal spillet startet med en dommerball.

En dommerball skal kastet av landdommeren i vannet ved midtlinjen.

Lagene har ikke lov til å ta ballen mens den er i «lufta», de må vente til ballen er under vann.

4.2 Innbyttere og bruk av reserver.

4.2.1 Innbyttere og bruk av reserver

Alle spillerne blant de 12(eller minimum 6, i Norge 5) i et lag som befinner seg i bytteområde, er spillere som kan byttes. Hvis et lag har mer en 6 spillere, skal alle tilleggsspillere befinne seg i bytteområdet under hele kampen, (jf regel 1.1.2).

4.2.1.a En innbyttespiller kan byttes med en hver spiller i vannet med løpende bytter.

4.2.1.b En spiller som skal byttes skal forlate spilleområdet ved å krysse sitt lags bytte linje. (jf. regel 1.2.6 og tillegg 1) Spilleren er ansett som å ha forlatt vannet når hele kroppen er ute av vannet, selv om deler av svømmefoten fremdeles er i vannet. Hvis vannet i bassenget er på nivå med bassengkanten er spilleren som er på vei ut av vannet å anse som å ha forlatt vannet når



spillerens knær er på bassengkanten, selv om deler av føttene fremdeles er i vannet

4.2.1.c En innbytter kan ikke gå i vannet før spilleren vedkommende skal erstatte helt har forlatt vannet og befinner seg i lagets bytteområde. Hvis vannet i bassenget er på nivå med bassengkanten skal spilleren som går i vannet plassere sålen på foten sin på bassengkanten med deler av føttene foran anklene i vannet, klar til å sparke fra, før spilleren på vei ut er ut av vannet.

4.2.1.d En innbytter skal entre bassenget via innbytte område

4.2.1.e En spiller som er skadet, desorientert, bærer ødelagt utstyr, etc, kan forlate vannet hvor som helst, men må da gå forsiktig tilbake til hans / hennes lagets bytteområde før han / hun kan bli erstattet av en annen spiller, eller selv gå i vannet.

4.2.2 Bruk av reserver

4.2.2.a Hvert lag har rett til å bruke tre reserver under en kamp.

4.2.2.b Landdommeren må være informert om bytte og spillernes nummer må oppgis til sekretariatet før bytte gjøres.

4.2.2.c Et lag kan bare gjøre bytter når spillet allerede er stoppet.

4.2.2.d Et bytte må ikke forsinke spillet, for eksempel under et frikast til motstanderlaget. Et bytte som ikke er forberedt skikkelig med informasjon om hettenummer, uklare spillere og annet kan bli nektet gjennomført av dommeren. På samme måte kan et bytte på et unødvendig sent tidspunkt bli nektet gjennomført

4.2.2.e. En spiller som er har blitt byttet ut kan bli med i kampen igjen, men dette teller som det andre byttet.

4.3 Spillets varighet

4.3.1 Deler av kampen

En kamp består av den vanlige spilletid og om nødvendig, ekstra tid og en straffekonkurranse

Lengden av kampen skal være 2 x 15 minutter effektiv spilletid (4.3.1).

4.3.2 Ved halv tid/ Pause

- Pausen skal være fem minutter.
- Lagene skal bytte side.
- Vanndommere skal ikke bytte sider.

4.3.3 Spill avbrudd

Ved alle avbrudd i spillet skal kampklokken stoppes



4.3.4 Spill avbrudd ved slutten av perioden

4.3.4.a Et straffekast skal bestandig fullføres uavhengig om spilletiden er ute

4.3.4.b Hvis et mål, frikast, tidsstraff, lagball, eller dommerball er gitt mens tiden løper ut, skal landdommer starte spillet. Etter dette skal perioden stoppes med lyd- og synlige signaler.

4.3.5 Kamper som må avgjøres

Hvis det i en kamp skal foreligge en vinner, ender uavgjort, skal kampen forlenges etter et intervall(pause) på fem minutter, lagene skal ikke bytte side.

4.3.5.a Tilleggstid:

Tilleggstiden er en periode opp til femten minutter såkalt sudden death. Laget som lager det første målet er å anse som vinner av kampen. Kampen avsluttes umiddelbart etter scoringen.

4.3.5.b Straffekonkurranse

Hvis kampen ikke blir avgjort på sudden death skal lagene igjennom en straffekastkonkurranse, først med tre spillere fra hvert lag (tre runder):

- Det skal være fem minutters pause før starten på straffekonkurranse etter sudden death perioden
- Hvis det er spillere fra sudden death periode som er utvist, kan de ikke brukes i første runde hverken som angriper eller forsvarer.
- Vinner av loddtrekningen kan avgjøre om de vil være angriper eller forsvarer
Først
- Tre forskjellige spillere fra hvert lag skal gjennomføre de tre rundene.
- Spillerne må forlate spilleområdet før straffen-kast (6.4.4.c)
- Spillere kan brukes i hvilken som helst rekkefølge.
- Målvakt kan byttes ut.
- Lagene tar annenhver straffe.
- Vanddommeren gir ballen til angriperen (3.1.3.e)
- En runde omfatter ett riktig gjort straffekast fra begge lag. Dersom forsvarende lag bryter reglene, er et nytt straffekast inkluderes i samme runde. Hvis angriperen gjør en feil, vil straffekast forstås som reddet.
- En spiller som har blitt gitt tidsstraff i løpet av en straffekastkonkurranse kan ikke delta i den samme eller neste runde av straffekastkonkurransen, verken som angriper eller forsvarer (jf regel 6.4.6 og 6.4.7)

4.3.5.c Hvis kampen ikke blir avgjort i løpet av de tre første rundene, fortsetter straffekastkonkurransen med en spiller fra hvert lag til et lag vinner.

- Hvert lag gjennomfører et straffekast med forskjellige spillere.
- Ingen spillere, inkludert de tre spillerne som gjennomførte straffekastene fra 4.3.5.b, kan delta før alle spillerne på laget har hatt et straffekast hver.



- Målvakt kan byttes.
- Hvis et av lagene har færre spillere enn det andre, vil det bli ny start på listen over spillere som kan ta straffe, når det laget som har færrest spillere har brukt opp alle sine spillere.

4.3.6 Time-out

- 4.3.6.a Hvert lag har rett til å be om en time-out i hver periode av kampen. Sudden death perioden er også regnet som en periode.
- 4.3.6.b Enhver spiller i vannet eller i bytteområdet kan be om time-out for laget.
- 4.3.6.c Det kan bare bli bedt om time-out når det er stopp i spillet. Time-out kan ikke være årsaken til at spillet stoppes
- 4.3.6.d Varigheten av time-out er ett minutt.
- 4.3.6.e Den visuelle signal for en forespørsel om time-out er den samme som for dommerens signal for time-out.
- 4.3.6.f Landdommeren lager et lydsignal fulgt av et synlig time-signal.(jf regel 3.1.9)
- 4.3.6.g Under en time-out, skal begge lagene gå til sine respektive sider av bassenget
- 4.3.6.h Ett minutt time-out starter når lagene er på sine respektive sider. Minuttet med time-out starter når landdommer gir time-out-signalet. Når hele minuttet er over skal landdommer gi et nytt signal og posisjonere seg selv til å starte kampen. Lagene er gitt rimelig tid til å komme i posisjon og kampen settes i gang.

4.3.7 Avventende avblåsning

Hvis en dommer av noen som helst grunn blir forhindret fra å lage et umiddelbart signal, er hans eller hennes observasjoner og avgjørelser gjeldende selv om et annet signal blir gitt først. Dette er spesielt anvendelig, men ikke begrenset til, følgende situasjon:

- Hvis en vanddommer har observert et mål/ regelbrudd uten å være i stand til å gi et signal før signalet som avslutter perioden gis, skal han/hun informere landdommer om målet/regelbruddet, før godkjenning. Det anbefales at dommerne holder et kort møte for å forsikre seg om at ting har skjedd i riktig rekkefølge.

Blant årsakene til for å ikke gi et umiddelbart signal kan være:

- En dommer har bedt om avventende avblåsning (jf regel 6.5.2)
- En spiller har blitt viklet inn i ledningen til signalutstyret og må slippe utstyret.



- Dommeren trenger mer informasjon for å avgjøre hvorvidt ballen er inne eller bak målet.
- Dommeren trenger tid til å vurdere situasjonen
- Ødelagt signalutstyr

4.4 Scoringer

4.4.1 Mål

4.4.1.a Et mål er blitt scoret når hele ballen er under øvre kanten på målet. Det markeres av dommeren med to lange sammenhengende lyder.

4.4.1.b. Spilleren som scoret skal gi et signal til landdommer ved å heve en knyttet neve over vannflaten umiddelbart etter å ha brutt vannflata. Hvis ikke noe signal blir gitt, skal målet fremdeles godkjennes, men spillerens nummer skal ikke noteres i kampprotokollen

4.4.2 Resultat i kamp.

Laget som scorer flest mål i en kamp er vinneren av kampen. Hvis lagene har det samme antall scorede mål, ender kampen uavgjort.

4.4.3 Resultat i turneringen

I en turnering, skal det vinnende laget i hver kamp får tre (3) poeng, mens i en uavgjort kamp får hvert lag får ett (1) poeng. Hvis en kamp blir avgjort ved sudden death eller straffekonkurranse får vinnerlaget to (2) poeng og den tapende lag får ett (1) poeng.
Laget med flest poeng er vinneren av turneringen.

4.4.4 Lagene med samme antall poeng

Hvis det er lag med samme antall poeng, blir plasseringen utregnet som følger:

4.4.4.a To lag med samme antall poeng

1. Poeng av kampen som disse to lagene spilte mot hverandre
2. Målforskjell i kampen disse to lagene spilte mot hverandre
3. Fleste scoret mål i kampene disse to lagene spilte mot hverandre
4. Målforskjell av alle kamper som spilles i gruppen
5. Fleste scoret mål i alle kamper spilt i gruppen
6. Dersom det fortsatt er likt og det må være en avgjørelse: ny kamp (4.3.5)



- 4.4.4.b Tre eller flere lag med samme antall poeng (se vedlegg 6)
En spesiell ranking liste består bare fra resultatene av disse lagene mot hverandre (vedlegg 6).
1. Poeng av den spesielle ranking
 2. Målforskjell i spesielle ranking
 3. De fleste scorete mål i spesielle ranking
 4. Målforskjell av alle spill som spilles i gruppen
 5. De fleste scorete mål i alle kamper spilt i gruppen
 6. Hvis det er bare to lag igjen med lik scorete mål i alle spill av gruppen, rangeringen av disse to lagene er i henhold til 4.4.4.a.
 7. Hvis det er flere enn to lag med lik scorete mål i alle kamper i gruppespillet og en avgjørelse er nødvendig: nye kamper skal spilles (4.3.5)

4.5 Stopp av spillet

4.5.1 Stopp av spill

Spillet kan avbrytes av:

- Et mål
- En straffe, et frikast eller en advarsel
- Slutt på en periode eller en straffekast
- Enhver situasjon der en dommer anser det nødvendig å stoppe spillet

Spillet regnes som avbrutt ved første lyd.

4.5.2 Kampklokke

Kampen klokken stoppes ved spilleavbrudd.

4.5.3 Lyd signaler for stopp i spillet

En kamp stoppes av:

4.5.3.a To lange sammenhengende lyder når et mål er scoret.

4.5.3.b Repeterende korte signaler for alle andre grunner til stopp i spillet.

5 Regelbrudd

Dommerens viktigste oppgave er å sørge for sikkerheten til alle personer i og rundt bassenget. Det er derfor viktig at det i situasjoner hvor noen kan bli skadet, når det er tvil, at dommeren stopper spillet og gir straff. På samme tid



er det viktig for å unngå straff, at spillerne gjør klare handlinger slik at dommeren ikke misoppfatter situasjonen.

Vedrørende reglene 5.1.1-5.1.12 er det opp til dommeren å avgjøre alvorlighetsgraden av regelbruddet og dermed straffen, tidsstraff, advarsel eller bare frikast. Dommeren skal blant annet vurdere den potensielle eller faktiske faren, hvor overlagt regelbruddet var, repetisjoner og hvor mye forsvaren kan ha tjent på regelbruddet hvis det ikke hadde blitt oppdaget. Hvis en spiller kan tjene mye, for eksempel ved å lage eller hindre scoring, skal han eller hun også risikere mye, for eksempel tidsstraff.

Siden dommeren ikke har mulighet til å se alle regelbrudd, skal straffen være proporsjonalt strengere enn den potensielle ødeleggelse/gevinst.

Erfaringen viser at advarsler ikke nødvendigvis oppmuntrer til den nødvendige forandringen i oppførsel, mens tidsstraff gjør det.

Dommeren skal vurdere hvorvidt laget benytter seg av eller misbruker muligheten de har fått gjennom advarselen (jf 6.1.1). Hvis forandringen i oppførselen kommer for sent skal direkte straff gis. På samme måte, hvis et lag bryter mange forskjellige regler vil advarsler bare sinke spillet, og bruk av direkte tidsstraff anbefales, spesielt i kamper der det ikke benyttes effektiv spilletid.

Det er ikke mulig å beskrive alle mulige regelbrudd i disse reglene. Eksempler blir gitt for å sette en standard og for å sette i gang dommerens tankegang ved de gitte eksemplene må det forstås at reglene er spesielt hensiktsmessig, men ikke begrenset til de gitte situasjoner.

5.1 Regelbrudd

Følgende er å anse som regelbrudd:

5.1.1 Usportslig eller provoserende oppførsel;

Å oppføre seg usportslig eller provosere på noe vis.

Dommeren bør være oppmerksom på grensetilfeller som kan kvalifisere til bruk av utvisning. (jf regel 6.1.1.) Dette er spesielt passende i, men ikke begrenset til, følgende situasjoner:

- Å oppføre seg på en måte som viser forakt for reglene, funksjonærene, spillere eller andre.
- Feil språkbruk.
- Å ta ballen ut av målet før scoringssignalet er gitt.
- Slå ballen ut av hånden til en motspiller som er tildelt frikast.



- Å ta med seg en motstanders utstyr tilbake til eget bytteområde eller å "gjemme" den på steder i bassenget. Motstanderens utstyr skal bli der er, bli levert direkte til motstanderens bytteområde eller til dommeren hvis det er ansett som farefullt.
- Å skvette vann i motstanderens ansikt. (under diskusjoner eller lignende)
- Kaste ballen over vann uansett tid i løpet av kampen
- Gjemme ballen ved start eller stopp i spill. (4.1.2.c.og.5.1.11.a)

5.1.2 Unødvendig hardt eller voldelig spill:

Å sparke eller slå en annen spiller, eller å spille unødvendig voldelig. Å presse ned eller vri motstanderens hode. Videre er det forbudt å bruke for mye kraft mot eller ta tak i hodet. Det er forbudt å berøre en motstanders hode over vannet. Dette er spesielt passende i, men ikke begrenset til, følgende situasjoner:

- Motstanderne, og da typisk backer, prøver å stoppe en angriper ved å sparke han eller henne med hælen på svømmefoten eller finnen. Spilleren skal gis tidsstraff selv om han eller hun bommer med sparket. Forsvareren kan plassere foten forsiktig på brystet til motstanderen for å holde han eller henne på avstand. Hvis det er tvil om det er en myk berøring eller slag, skal dommeren blåse for straffe.
- Når ballen er blokkert i en gruppe kan en spiller prøve å frigjøre seg selv ved å vrikke seg fri. Ved å gjøre dette med albuer eller hender ut fra kroppen, eller å bevege knær eller føtter fort risikerer man å skade andre. Dette bør straffes med tidsstraff, fortrinnsvis før noen er blitt skadet. Å vrikke med albue langs siden av kroppen med bevegelser som bare påfører motstanderen myke støt, bør godkjennes.
- Når spilleren som holder ballen har blitt holdt rundt leggene av en motspiller, har denne spilleren ikke lov til ukritisk å sparke for å komme seg fri. Dommeren skal stoppe farlig oppførsel før noen blir skadet.
- Når hodet til en spiller som er over vannet berøres av motstanderen. Dette er mest vanlig ved blokkeringer i overflata eller under "diskusjoner".
- Når en angriper med ballen gir et kjapt støt mot hodet til keeperen.
- Når en spiller presser mot ansiktet/kinnet til en motspiller, og hodet blir presset bakover eller oppover.



En spiller bør være oppmerksom på at grensetilfeller kan føre til utvisning. (Jf regel 6.6.1)

5.1.3 For mange spillere i vannet

Et lag kan ikke ha mer enn seks spillere samtidig i vannet i kampen, utvisningsbenken inkludert. Landdommer eller hans eller hennes assistent sjekker at korrekt antall innbyttere er i bytteområdet hele tida under kampen. Hvis en eller flere spillere er fraværende fra dette området, og ikke har gitt formell beskjed om dette til landdommer, indikerer dette at det er for mange spillere i vannet og skal straffes etter regel 6.3

Regel 6.5.2 bør vurderes anvendes her(Fordelsparagrafen)

5.1.4 Feil ved inn- og utgang av bassenget.

5.1.4.a Man skal ikke entre vannet noe annet sted enn via innbyttefeltet under kampen (jf. 1.1.2), eller gå ned i vannet på en potensielt farlig måte (jf. 4.2.1.d)

5.1.4.b Man skal ikke forlate spilleområdet noe annet sted enn å krysse innbytteområde. (jf. regel 4.2.1.e og 1.2.6)

5.1.5 Feil bruk av spillere

Hvis et lag bruker en ulovlig spiller, for eksempel hvilken som helst annen spiller enn de 12 med samsvarende hetter oppført i protokollen. Den ulovlig brukte spilleren må forlate spilleområdet, og laget blir gitt tidsstraff. Laget kan under denne tiden korrigere listen, personen, hetten etc. Hvis ett lag scorer og spilleren ikke er riktig registret i kampprotokollen vil målet bli annullert.

5.1.6 Flytting av en motspiller foran mål:

Når ingen av spillerne er i nærheten av ballen, fjerner, dytter en motspiller vekk fra målet, uansett om det er i spill eller opphold i spillet. Dommeren skal være oppmerksom på at brudd på denne regelen ofte skjer når ballen er på et annet sted, og før spillet har startet ved friball. Ettersom et lag kan tjene veldig mye på å bryte denne regelen,(et mål scoret eller forhindret) bør spilleren normalt gis direkte tidsstraff. Dette er spesielt passende, men ikke begrenset til, følgende situasjoner:

- Alle åpne kamper på målet når ingen av de involverte har ballen. Spilleren som startet å røre den andre spilleren er regelbryteren.
- Når en angriper har skaffet seg en god posisjon på målet og venter på å motta ballen. En forsvarer svømmer i mellom angriperen og målet og sprenger med å dytte angriperen bort fra målet.



- En angriper som ikke har ballen har okkupert motstanderens mål kan ikke flytte en motstander som ligger direkte oppå han eller henne. Hvis ingen mottar ballen må angriperen ikke bevege motstanderen i noen retning når han eller hun beveger seg bort.
- En spiller som ikke har ballen og som posisjonerer seg under en motspiller, kan ikke, bevisst eller ubevisst, forårsake at motspilleren flytter på seg når han eller hun skifter posisjon. Dette skjer typisk når en angriper svømmer oppover og hekter en skulder, hofte, hand eller lignende under en målforsvarer, og drar denne kortere eller lengre bort fra målet. Målforsvareren skal ikke bli flyttet på av angripernes bevegelser.

5.1.7 Ingen retur til startposisjonen etter en scoring:

Å fortsette å spille etter et mål eller straffekast uten og først å ha returnert til startposisjonen som beskrevet i regel 4.1.2.

5.1.8 Ulovlig bruk av målet (og bassengsiden):

Det er ulovlig for en spiller å ta tak i, dra eller sprengte på målet. Det er ikke lov å sprengte seg inn mellom målet og bassengveggen for å tjene på dette på noen som helst måte. Den geografiske posisjonen til ballen, eller hvilket lag som har kontroll på denne, er irrelevant i denne sammenhengen. En spiller kan ikke presse på innsiden av målet. For eksempel, han eller hun kan ikke bruke målet som et fast punkt og en arm eller legg som vektstang for ta en ball som er delvis inne i målet, utenfor målet. Han eller hun kan heller ikke dekke målet med engang delvis bøyde albuer som er inne i målet. Det er lov (uten å bruke bassengveggen) å svømme en medspiller på målet. Det er også tillatt, uten å bruke bassengveggen, å svømme en motspiller på målet hvis denne spilleren holder ballen. Ingen deler av kroppen må være på innsiden av målet på grunn av dette. Det er ikke brudd på reglene hvis en spiller ufrivillig får deler av kroppen presset ned i målet av en motspiller, for eksempel skulder, albue, kne eller lignende. Ettersom et lag kan tjene veldig mye på å bryte denne regelen, (man kan hindre eller score et mål) skal spilleren normalt gis direkte tidsstraff. Dette er spesielt anvendelig, men ikke begrenset til, følgende situasjoner:

- En angriper som ikke har ballen drar seg selv til en posisjon ved målet som han eller hun ellers ikke ville vært i stand til å nå eller som det ville tatt lenger tid å svømme til.
- En angriper som ikke har ballen drar seg selv til en posisjon ved målet før forsvareren.



- En forsvarer som drar seg selv til i posisjon som han eller hun ellers ikke vill nådd før en angriper kommer.
- En målvakt presser seg selv mellom bassengveggen og innsiden eller toppen av målet. Dette kan ofte bli sett som en hvit stripe på huden, der kanten av målet presser på for eksempel utsiden/baksiden av skuldra og presser blodet bort.
- En målvakt tar tak i kanten eller andre deler av målet for å unngå å bli presset bort eller for å hvile.
- En spiller som venter på "hans eller hennes tur" holder seg fast til målet for ikke å bli presset vekk i klyngen.
- En forsvarer bruker kanten eller andre deler av målet som et fast punkt for å holde en angriper på avstand.
- En spiller hekter armen eller leggen mellom bassengveggen og målet under kanten av målet.
- En spiller hekter en overarm, hoften eller leggen under kanten av målet for å ikke flyte opp eller bli presset bort av en angriper med ballen.
- En angriper hekter seg til målet ved for eksempel å bruke hoften og bruke dette som et fast punkt for å dra seg tilbake og score.

5.1.9 Å angripe en motstanders utstyr:

Å angripe en motstanders utstyr, for eksempel maske, snorkel, finner svømmedrakt eller hette.

Så snart en spiller tar tak i eller dekker masken til en motspiller, kan et frikast bli gitt, uansett om dette er med vilje eller ikke. Hvis dommeren tolker det dit hen at spilleren prøvde å bringe motstanderens maske i uorden, skal en tidsstraff bli gitt. Å ta tak rundt hodet på en motspiller, eller når det svømmes over en motspiller, må ikke bringe motspillerens utstyr i uorden.

Det er også forbudt å presse eller kaste en ball mot masken til en motstander med vilje.

Det er forbudt å ta tak i eller holde svømmeføttene til en motstander. Det er lov å skyve på finnene med for eksempel siden av armen hvis den ene av spillerne har ballen. Det er forbudt å dra eller holde motstanderens svømmedrakt eller hette. Det er heller ikke lov å holde en motstander med et grep bare i utstyret, eller å ta tak i hettestrikken eller badedrakten med fingrene. Det er tillatt å røre utstyret (svømmedrakten, hetten) med et grep som ville vært tillatt hvis hetten eller drakten ikke hadde vært der.



5.1.10 Kvelning, kvelningstak rundt halsen

Det er ikke viktig hvilken del av kroppen som brukes til kvelning, eller om det er en tredjepersons lemmer som er årsaken til kvelning. Ettersom dette kan føre til en alvorlig skade, skal dommeren blåse når det er tvil

5.1.11 Ukorrekt ballbehandling

5.1.11.a En spiller har ikke lov til, under stopp i spillet, å holde, ta i besittelse av eller gjemme ballen når det er motstanderlaget som skulle ha hatt ballen (frikast, lagball, straffekast, etter en scoring). Ballen skal droppes på bunnen av bassenget.

5.1.11.b Det er ikke tillatt å være i besittelse av ballen etter at en dommerball er blitt gitt. Ballen skal enten droppes på bunnen av bassenget eller gis til landdommer.

5.1.12 Ukorrekt generell oppførsel

Det er ukorrekt oppførsel for enhver spiller som er i vannet eller i bytteområdet, å bryte noen av reglene i denne regelboken. Lagene kan straffes med en tidsstraff også når ikke-spillende i deres bytteområde begår et regelbrudd. (jf. regel 2.2.4.c) Ettersom disse kapitlene dekker deskriptive regler og ikke angir noen straff, må dommeren vurdere situasjonen med tanke på grad av alvor, gjentagelser, mulig gevinst, forakt/aggressivitet, språklig forstyrrelse med mer. En passende straff skal gis etter regel 6.1, 6.2 eller 6.3. Hvis et lag fortsetter å bryte reglene er det anbefalt at dommeren gir en tidsstraff hver gang, da det er bevist at dette er den mest effektive måten å få lagene til å forandre oppførsel på.

5.1.13 Holding

Dette er å holde, dra dytte etc. en motstander når verken spilleren eller motstanderen er i besittelse av ballen. Å holde, dra, dytte, etc. er ulovlig uavhengig hvilken del av kroppen som blir benyttet. Dette forbudet er viktig for å opprettholde en glidende og kvalitetsmessig høy kamp. Dommeren skal derfor gi en advarsel og deretter tidsstraffer hvis denne oppførselen opprettholdes. Dette er spesielt passende, men ikke begrenset til, følgende situasjoner:

- En spiller som har sentret ballen, men som fremdeles blir holdt.
- En spiller i overflaten som blir holdt når han eller hun ønsker å posisjonere seg i forhold til lagets spill.
- En spiller som ønsker å posisjonere seg rundt målet blir holdt og hindret i å gjøre dette.



- To spillere konkurrerer om å nå ballen først og den ene spilleren drar eller dytter den andre før noen av dem har fått tak i ballen.
- En spiller holder en konkurrent for å hjelpe en medspiller til å rekke en friball.
- En spiller aktivt "svømmer bort" en motspiller

Dommeren kan gi advarsler i henhold til regel 6.1 og deretter tidsstraffer

5.1.14 Forstyrrelser ved frikast

5.1.14.a Konkurrentene må være utenfor frikast klareringssone (jf. regel 1.2.8) (avstanden skal være minst 2 meter fra frikasttageren for å delta aktivt i spillet) (jf. regel 6.2.5)

5.1.14.b Hvis en spiller er i frikast klareringssone før frikastet er gjennomført, skal spilleren ikke forstyrre frikastet eller delta i spillet før han eller hun er utenfor frikast klareringssone. Spilleren må være utenfor denne sonen for å kunne delta, også etter at spillet har startet og frikastet har blitt gjennomført. Ved brudd på denne regelen skal det ved første gang forseelse gis en advarsel. Deretter skal det gis tidsstraffer ved hver gjentakelse.

5.1.15 Å gjemme ballen ved start.

Dette innebærer å ikke holde ballen synlig på 2 meters distanse av en motspiller etter starten på spillet når spillet startes i henhold til regel 4.1.2.c.

5.1.16 Å føre ballen utenfor spilleområdet

Ballen er utenfor spilleområdet når hele ballen er over overflaten eller utenfor spilleområdets sidelinjer. En spiller som holder ballen når den er blitt tatt med ut av spilleområdet er å anse som regelbryteren. Det er ikke viktig om ballen rører overkroppen, hodet, etc. til en annen spiller hvis denne spilleren ikke kan vurderes som å holde ballen.

Hvis en motspiller løfter/presser armen/handa som holder ballen eller presser spilleren, er personen som holder ballen fremdeles å anse som regelbryteren. Hvis ingen spillere holder ballen går frikastet mot spilleren som sist hadde ballen.

Hvis spillere fra begge lag holder ballen ved å bruke armer/hender/føtter eller lignende, skal det dømmes dommerball.

5.1.17 Å holde fast i "faste punkt" i bassenget under spill

Under spill, og når det er konkurranse om ballen, skal spillerne ikke ta i bruk noen faste punkter i bassenget, for eksempel stiger, renner, startblokker eller lignende. Dette er spesielt passende i, men ikke begrenset til, følgende situasjoner:



- Under blokkering i overflate, kan spillere holde seg oppe ved å holde i trappetrinn, rekkverk, ståkanter i bassenget
- Når en spiller når som helst under spillet bruker ståkanter og for eksempel en startblokk for å dykke inn i en situasjon i eller like under overflata

På den andre siden er det lov å bruke disse faste punktene når:

- Ved starten på perioder, å holde fast i renna eller bassengkanten for å få en god startposisjon ved startsignalet
- For målvakt å sparke fra ståkanter for raskere å komme seg ned til målet
- Når man hviler
- Når man forlater vannet

5.1.18 Å med vilje forsinke spillet;

Hvis et lag med vilje forsinke spillet kan dommeren gi en advarsel og deretter tidsstraffer. (Spillere som forårsaker den siste forsinkelsen skal gis straff).

Hvis det er nødvendig skal spilletiden forlenges. (Jf. regel 3.1.8)

Dommerne skal gi lagene rimelig tid til å svømme til sine posisjoner, å rette på utstyret når dette har blitt bringet i uorden av konkurrentene, etc. Dommerne anbefales å være fleksible med tanke på bytter når et lag har en skadet spiller, eller når situasjonen krever det. Denne regelen er spesielt passende, men ikke begrenset til, følgende situasjoner:

- Et lag som leder prøver ikke å spille i henhold til sportens intensjon, når for eksempel en spiller blokkerer ballen i fosterstilling når motspillerne kommer.
- Når et lag bruker unødvendig lang tid i en hver gitt situasjon, slik at det i praksis ligner en time-out
- At et lag i kamper der det ikke benyttes effektiv spilletid bruker uforholdsmessig lang tid på frikast og lignende

5.1.19 Regelbrudd for å forhindre et mål

Med dette menes et hvert regelbrudd foran eller på vei til målet som forhindrer en rimelig opplagt målsjanse. I grensetilfeller, når dommeren ikke er sikker på om det er "en rimelig opplagt målsjanse", kan dommeren gi en utvisning.

Denne regelen er spesielt passende, men ikke begrenset til, følgende situasjoner:



- En forsvarer presser seg selv mellom bassengveggen og innsiden av målet når angriperen prøver å flytte målvakten
- En målvakt bruker kanten eller en annen del av målet når angriperen prøver å flytte han eller henne
- En forsvarer bruker kanten eller en del av målet som et fast punkt for å holde bort en angriper i god scoringsposisjon
- Når en eller flere av spillerne på et lag holder en motstander som ønsker å kontre inn en scoring direkte etter å ha vunnet ballen, og med dette hindrer angriperne å være i flertall.
- Når en forsvarer flytter vekk en angriper som ikke har ballen og ligger i god posisjon når laget er i angrep. Dommeren bør være oppmerksom på at det normalt bare gis straffekast eller tidsstraff. I tilfeller med usportslig eller aggressiv oppførsel (Jf regel 5.1.1 og 5.1.2), er det anbefalt å gi både straffekast og tidsstraff.

6. Straff

6.1 Advarsler

6.1.1 Grunner til advarsler;

En advarsel blir gitt til en spiller eller et lag for å forandre uønsket oppførsel, når andre straffetiltak er å vurdere som for sterke.

6.1.1.a Å forandre uønsket oppførsel

6.1.1.b Å advare spilleren om at hvis han/hun fortsetter å bryte reglene, vil han eller hun bli utvist etter regel 6.3.4 Når advarsler ikke har den ønskede effekten på oppførselen, anbefales det at direkte straffer benyttes i stedet.

6.1.2 Tid for advarsel

6.1.2.a Dommeren kan stoppe spillet for å gi advarselen. Spillet vil startes med et frikast mot laget som har brutt regelverket.

6.1.2.b Dommeren kan gi advarselen ved en annen stopp i spillet. Spillet starter da opp på samme måte som det ville ha blitt gjort uten at noen advarsler har blitt gitt.

6.1.3 Å gi en advarsel



Advarselen blir gitt spilleren/laget verbalt og visuelt. Advarselen skal skrives ned i kampprotokollen. Helst bør begge lag informeres om grunnen til advarselen.

Lagledere/kapteiner må være oppmerksomme på oppfordringer fra dommeren.

6.1.4 Repetisjoner av oppførselen

6.1.4.a Hvis en spiller gjentar oppførselen som førte til at en advarsel ble gitt, kan dommeren gi en utvisning for hver gang det samme regelbruddet gjentas i resten av kampen.

6.1.4.b Hvis en spiller gjentatte ganger blir gitt advarsler eller er skyld i spilleavbrudd for diverse regelbrudd, bør dommerne evaluere om spilleren viser forakt for reglene, motstanderne, dommerne etc, og vurdere bruk av tidsstraff (Jf. regel 5.1.1) eller bortvise en spiller ved bruk av regel 6.6.1.

6.1.5 Laget gjentar oppførselen – advarsel til laget

6.1.5.a Hvis to spillere på samme lag får advarsler for samme type regelbrudd, er den andre advarselen å betraktes som en advarsel til laget. For resten av kampen, uansett spiller fra samme lag som har fått advarsel for samme type regelbrudd skal det gis utvisning

6.1.5.b Hvis et lag ved gjentatte ganger er advart mot eller er skyld i spilleavbrudd for diverse regelbrudd, skal dommerne vurdere om laget viser forakt for reglene, dommerne etc, og vurdere bruk av utvisning. (Jf. regel 5.1.1).

6.2 Frikast

6.2.1 Årsaker til frikast

Et frikast kan bli gitt av en dommer for brudd på regler (5.1.7 – 5.1.19).

6.2.2 Dømming av frikast

Dommeren gir signalet for frikast mot laget som er skyld i regelbruddet. Frikastet blir notert i kampprotokollen.

6.2.3 Regelbrudd og behandling av ballen.

Laget som begår feilen skal droppe ballen til bunnen av bassenget. Hvis ikke dette blir gjort kan det bli sett på som et forsøk på å sinke motstanderlagets spill. Dette kvalifiserer til direkte tidsstraff eller som et minimum en advarsel. (Jf. regel 5.1.11)

6.2.4 Posisjon for frikastet.



Frikastet skal alltid tas av en spiller som er i overflaten.

6.2.4.a Et frikast som blir gitt på lagets egen banehalvdel skal tas fra midten av Spilleområdet

6.2.4.b Et frikast som blir gitt på en motstanderens banehalvdel skal tas på den plassen hvor episoden skjedde eller på senter linjen, men ikke nærmere enn 3 meter fra motstanderens innbytteområde. (Kanten)

6.2.5 Utførelsen av frikast

6.2.5.a En spiller som ligger i overflata, på riktig sted, holder ballen. Denne spilleren er frikasttageren. Hvis frikasttageren holder ballen i overflaten skal dommeren tolke dette slik at spilleren ønsker å starte, å ta frikastet. Dommeren skal starte spillet så snart han eller hun finner dette forsvarlig tatt i betraktning dommerens andre plikter. Hvis frikasttageren holder ballen under overflata skal dommeren tolke det slik at utføreren av frikastet trenger mer tid før frikastet tas. Dommeren skal gi rimelig med tid før spillet startes.

6.2.5.b Alle spillerne på motstanderlaget må befinne seg utenfor frikastsonen (Jf. regel 1.2.8) inntil frikastet er blitt utført. En hver konkurrent som befinner seg inne i frikastsonen er i en feilaktig posisjon, og har diskvalifisert seg selv fra å delta i spillet inntil han eller hun er utenfor sonen. Det er ikke av betydning om signalet for frikast har blitt gjort og pasningen er gitt. Spilleren skal fremdeles bevege seg ut av frikastsonen før han eller hun kan delta i spillet igjen.

6.2.5.c Frikasttageren må sende ballen inne 3 sekunder etter at signal for start av spillet er gitt, det er ikke lov til å bevege seg bort fra frikast posisjonen før ballen er sendt vekk. En annen spiller må ta på ballen før frikasttager kan ta ballen igjen

6.2.5.d Motstander som ikke er utenfor 2 m avstand fra frikasttager og som deltar i spillet skal gis advarsel og der etter gis utvisning utover kampen vis dette gjentar seg.

6.2.6 Signal ved start av frikast

Signal for start av frikastet blir gitt landdommer. Start av spillet er med 1 langt signal.

6.2.7 Feil utførelse av frikast.

Hvis frikasttager bruker mer enn 3 sekunder eller gjør feil under frikastet får det andre laget frikast.



6.3 Utvisning

6.3.1 Utvisning

- 6.3.1.a En utvisning krever at spilleren som blir tildelt straffen må gå direkte til utvisningsbenken, og bli der til 2 minutters effektiv spilletid har gått. Ingen andre personer kan være i utvisningsbenkområdet. Spilleren kan slutte seg han eller hennes lag i bytteområdet under time-out, mellom perioder, og også mellom sudden death-perioden og straffekastkonkurransen.
- 6.3.1.b Klokken for utvisning blir stoppet og startet når kampklokka blir stoppet og startet.
- 6.3.1.c Laget må spille varigheten av utvisning med en person mindre i vannet.
- 6.3.1.d Hvis spilleren som er blitt gitt utvisning forårsaket et straffekast (Jf. regel 5.1.19/5.1.1.) eller hvis utvisning var tildelt etter (eller samtidig) med straffekastet, starter ikke tiden for utvisning før normalt spill er i gang igjen etter utføringen av straffekastet.
- 6.3.1.e Motstanderlaget blir gitt et frikast.
- 6.3.1.f Hvis dommeren ikke vet hvilken spiller som brøt reglene, eller hvis utvisningen var forårsaket av en ikke-spiller i bytteområdet, skal dommeren be laget om å velge en spiller. Dommeren kan velge en tilfeldig spiller hvis laget ikke reagerer.
- 6.3.1.g Hvis en spiller som blir gitt utvisning ikke umiddelbart går til utvisningsbenkområdet, eller på noe annet vis viser forakt for avgjørelsen eller en annen person, kan han eller hun gis tilleggs straff. Straffen blir da 2+2 minutter. De doble utvisning skal behandles som enkle straffer, for eksempel med tanke på regel 6.3.6. En spiller som fortsetter med denne oppførselen kan bli utvist i henhold til regel 6.6.1.
- 6.3.1.h Hvis en tidsstraff blir gitt for et brudd på regel 5.1.3 (for mange spillere i vannet), skal dommeren sikre seg at laget har det korrekte antallet spillere i vannet før kampen starter igjen.
- 6.3.1.i Straff kan bli gitt for regelbrudd på reglene 5.1.1 og 5.1.2 (usportslig eller voldelig oppførsel) også rett etter at kampen er slutt, hvis oppførselen er relatert til kampen. Straffen skal noteres som normalt i kampprotokollen.

6.3.2 Årsaker til utvisning

En utvisning kan bli gitt av dommeren for brudd på reglene 5.1.1 – 5.1.12, eller etter gjentatte brudd på hvilken som helst regel. Det bør legges vekt på at regelbrudd på regel 5.1.7 – 5.1.12 i stedet kan bli straffet med bare et frikast.



Dommeren skal avgjøre om det skal gis en utvisning eller bare et frikast. Dette baseres på blant annet potensiell eller reell påført skade, hensikt, gjentakelser, mulig gevinst og den generelle tenningen i spillet.

6.3.3 Det regelbrytende lagets behandling av ballen.

Laget som begår feilen må droppe ballen til bunnen av bassenget. Hvis dette ikke gjøres kan dette tolkes som provokativ oppførsel eller som et forsøk på å sinke motstanderens spill. Dette kan kvalifisere for en direkte utvisning eller minimum en advarsel. (Jf. reglene 5.1.1 og 5.1.11)

6.3.4 Spilleren som er skyld i utvisning.

Når regelbruddet skjer, skal spilleren som er skyld i feilen gå direkte til innbytterbenken for to minutter på dommerens oppfordring. Spilleren som får utvisning skal være i utvisningsbenkområdet før dommeren starter kampen igjen.

6.3.5 Signaler på slutten av en utvisning.

Utvisningsbenkområdet skal være i det umiddelbare synsfeltet til, men klart avskilt fra bytteområdet. Når det gjenstår 10 sekunder av utvisningen skal landdommer eller en assistent heve en arm. Når tidsstraffen utgår, senkes hånden. I løpet av de 10 siste sekundene av tidsstraffen har spilleren som er tillagt tidsstraff lov til å gå inn i bytteområdet, men han eller hun eller en spiller som skal erstatte spilleren med tidsstraff, kan ikke gå i vannet før hele tidsstraffen er sonet. (Jf. regel 6.6.1).

6.3.6 Tidsstraff sonet ferdig før tiden.

Hvis et lag er i mindretall på grunn av utvisninger, og motstanderen scorer, er den eldste utvisningen å anse som sonet ferdig. Hvis lagene har like mange spillere på utvisningsbenken, er ingen av dem å anse som i mindretall. Hvis et lag har en utvist spiller (Jf 6.6.1) og begge lag har en spiller som soner en tidsstraff, er ingen av lagene å anse som i mindretall selv om et lag har flere spillere i vannet. Legg merke til at en spiller som er utvist regel 6.6.1 ikke er å anse som å ha fått en tidsstraff og soner ikke utvisningen i utvisningsbenkområdet.

Denne regelen må også observeres under straffekast.

6.3.7 Tidsstraff under straffekastkonkurranser

Spesielle regler med tanke på straffekastkonkurranser er gitt i regel 4.3.5.b og 4.3.5.c.

6.4 Straffekast

6.4.1 Grunner til straffekast.



Et straffekast kan bli gitt for brudd på regel 5.1.19.

6.4.2 Det regelbrytende lagets behandling av ballen.

Laget som begår en feil må droppe ballen til bunnen av bassenget. Å unnlate å gjøre dette kan tolkes som en provokativ oppførsel eller et forsøk på å sinke motstanderens spill. Dette kvalifiserer for direkte tidsstraff eller som et minimum, en advarsel.

6.4.3 Tid for straffekast

Et straffekast skal gjennomføres i effektiv spilletid, og hvis nødvendig må spilletiden forlenges for å få gjennomført straffekastet. En straffe varer i 45 sekunder

6.4.4 Utføringen av straffekast

6.4.4.a Straffekastet skal gjennomføres av en spiller fra et lag foran regelbryterens mål.

6.4.4.b Ingen av spillerne som soner en utvisning, kan ikke ta en straffe, det kan heller ikke være en bortvist spiller.

6.4.4.c Lagene velger sine egne spillere til å utføre straffekastet. Andre spillere skal være på utsiden av spilleområdet under straffekastet. De kan ligge i innbyttefeltet.

6.4.4.d Angriperen skal starte fra senter/midtlinjen av spillområdet.

6.4.4.e En vanndommer skal gi ballen til angriperen.

6.4.4.f En målforsvarer skal være over hans eller hennes eget mål og kan ikke være mer enn 2 meter bort fra bassengkanten på kick-off fra overflaten.

6.4.4.g Startsignalet gis av landdommer. Signalet for å starte spillet er en lang sammenhengende lyd.

6.4.4.h Målforsvarer kan ikke angripe angriperen før begge har dykket.

6.4.4.i Straffetager har 45 sekunder på å forsøke å gjøre mål

6.4.4.j Når målforsvarer har dykket, må han eller hun være innen rekkevidde av målet hele tida. Dette betyr at målforsvareren kan velge hvilken som helst posisjon (sittende, liggende eller lignende) men må hele tiden være i stand til å røre målet hvis vedkommende strekker ut en arm, legg uten å skifte posisjon med kroppen. Målforsvarer kan ikke bevege seg bort fra målet frivillig. Hvis han



eller hun blir dradd bort fra målet må han/hun svømme tilbake så fort holdningen er over.

6.4.4.k Målforsvarer har ikke lov til å ta angriperen til overflaten. Det må legges vekt på at det er ballen som skal tas med til overflaten, etter at målforsvarer har kontroll over ballen.

6.4.4.l Både angriperen og forsvareren kan vekselvis gå opp og ned i løpet av straffekastet.

6.4.4.m Dommerne skal ikke informere lagene om den resterende tiden av de 45 sekundene. Lagene kan informere spillerne fra deres egen halvdel av spilleområdet.

6.4.5 Straffekastet avsluttes

6.4.5.a Når angriperen lykkes med å score mål.

6.4.5.b Når målforsvareren greier å sikre seg ballen og kontrollerer denne over overflaten. Uansett hvor i spilleområdet.

6.4.5.c Når spillet er stoppet på grunn av et regelbrudd fra en spiller. (Jf. regel 6.4.6 og 6.4.7)

6.4.5.d Når 45 sekunder har gått uten et mål.

Når regel 6.4.5.b eller 6.4.5.d er brukt under straffekast skal ballen legges på midten av bassenget, og spillet starter som ved start av en periode. (jf 4.1.3.b)

6.4.6 Ukorrekt oppførsel av forsvareren

Hvis straffekastet blir avbrutt av ukorrekt oppførsel av det forsvarende laget skal et nytt straffekast gis. Spilleren som forårsaker dette må forlate vannet umiddelbart og gjennomføre en tominutters tidsstraff etter fullførelsen av straffekastet. Tidspunktet for tidsstraffen starter når normalt spill starter, etter at straffekastet er gjennomført. Dog skal dommerne vurdere om angriper har fordel selv om det er regelbrudd av forsvarer, til å score. Hvis det blir mål så er fordelsparafen brukt, dog hvis forsvarer oppnår fordel og mål hindres skal ny straffe gis. (Jf 6.5.1 og 6.5.2)

6.4.7 Ukorrekt oppførsel av angriperen

Hvis straffekastet er avbrutt av ukorrekt oppførsel av det angripende laget, skal ballen gis til det forsvarende laget og spillet starter som etter å ha scoret et mål. (Jf 4.4.1)



6.4.8 Straffekastkonkurransen

Spesielle regler med tanke på straffekastkonkurransen er gitt i regler 4.3.5.b og 4.3.5.c.

6.5 Fordelsregel og forsinket dømming

Bruk av både regel 6.5.1 og 6.5.2 vil gjøre spillet mer flytende. På den andre siden kan det også frustrere et lag som følger reglene, og samtidig oppmuntre et lag som bryter reglene da de ofte tror at dommeren ikke ser regelbruddene. Dommerne bør derfor legge merke til den generelle stemningen i kampene, og vurdere bruk av advarsler og frikast i stedet for å bruke fordelsregelen og forsinket dømming. Verken fordelsregelen eller forsinket dømming skal brukes hvis regelbruddet tilsier at en spiller burde bli utvist (Jf. reglene 6.6.1)

6.5.1 Fordelsregel

Hvis dommeren på noe tidspunkt under kampen bestemmer at regelbruddet ikke påvirker fordelingen laget med ballen har, kan spillet fortsette som om feilen aldri hadde skjedd.

Hvis regelbruddet er av gjentatt karakter, er anbefalt at fordelsregelen ikke tas i bruk.

Hvis regelbruddet er av voldelig karakter skal fordelsregelen ikke brukes.

6.5.2 Forsinket dømming

Når en dommer vurderer at regelbruddet ikke påvirker fordelingen det forulempede laget har, kan dommeren la spillet fortsette for en kort stund for å se an utviklingen i situasjonen. Hvis det forulempede laget ikke har noe å tjene på situasjonen, skal dommeren blåse, og en advarsel/frikast/utvisning eller straffekast skal gis. Dette er spesielt passende, men ikke begrenset til, følgende situasjoner: Det forsvarende lag bruker ufine triks for å forsvare målet, og dommeren venter med å sjekke om målet allikevel er blitt scoret.

6.6 Bortvisning av spillere

Dommere har myndighet til å bortvise spiller fra resten av kampen.

6.6.1 Bortvisning av spiller

(se vedlegg 5 spilleskade rapport)

En dommer kan bortvise en spiller ved usportslig eller voldelig oppførsel.

En innbytter kan erstatte spilleren som er bortvist etter at laget har sonet en 5 minutter straff. Laget kan deretter forsette med seks spillere i vannet og maksimalt fem spillere på benken. Den bortviste spilleren er automatisk utestengt fra neste kamp.



Denne regelen bør bare brukes i alvorlige tilfeller, hvis dommeren ikke er sikker på å bortvise spiller skal det alltid tildeles en 2 minutters utvisning.

En spiller kan bortvises på grunn av usportslig eller voldelig oppførsel når som helst eller hvor som helst, i løpet av en turnering, ikke bare under kampene. Den bortviste spilleren skal og må umiddelbart forlate nærheten av spilleområdet I tillegg kan spilleren ikke delta i neste kamp. En reserve kan delta i neste kamp. En spiller som er bortvist på grunn av regel 6.6.1 skal rapporteres til NDF ved bruk av skjema i vedlegg 5.

6.6.2 En dommer kan bortvise en spiller som gjentatte ganger bryter reglene

En dommer skal gi klar advarsel til en spiller at spilleren vil bli bortvist hvis spilleren forsette å begå lovbrudd. En spiller som får 2 + 2 minutter utvisning i henhold til regel 6.3.1.g er automatisk ansett som advart. Hvis en spiller blir bortvist, gjelder regel 6.6.1

6.6.3 En spiller kan bli bortvist for hendelser som inntreffer når som helst under turnering

Enhver alvorlig usportslig oppførsel, når som helst under en turnering, kan føre til at spilleren kan bli bortvist fra deltagelse i videre spill/turnering.

En spiller som er bortvist etter regel 6.6.1 er automatisk utestengt fra neste kamp. Usportslig oppførsel skal rapporteres til jury, og det kan føre til at juryen blir innkalt, for å høre saken, og muligens for å bortvise spilleren for mer enn en kamp, eller for hele turneringen. Hvis en spiller blir bortvist kan en reserve gå inn i spillet i neste kamp.

6.6.4 Bortvist spiller

6.6.4.a En bortvist spiller kan ikke være i umiddelbar nærhet av spilleområdet, og spilleren kan ikke kommunisere med sitt laget, verken under kampen den er bortvist fra eller i de kampene spilleren er bortvist fra. Dommeren kan, hvis nødvendig, kreve at spilleren forlater bassengområdet.

6.6.4.b En spiller som er bortvist etter regel 6.6 anses ikke som spiller som sitter utvist og teller ikke i regel 6.3.6

6.6.4.c Når adferden som forårsaket en spiller å bli utvist på grunn av overtredelse av regel 6.6.1 anses usedvanlig grov, kan dommeren eller Overdommer kreve at juryen skal vurdere om saken er alvorlig nok til å bortvise spilleren for mer en kamp, eller fra hele turneringen

Hvis spilleren er bortvist for mer en kamp, eller for hele turneringen, kan en reserve gå inn i spillet i neste kamp.

7 Organisasjon



7.1 Ansvarlige for spilleområdet

Klubben eller forbundet som står som arrangør, er ansvarlig for å sikre spilleområdet, målene og ballen er i samsvar med reglene.

7.1.2 Ansvarlige for regelendringer i et mesterskap

Klubben eller forbundet som står som arrangør er ansvarlig for å bekjentgjøre en hver regelendring som blir anvendt i mesterskapet. I verdens- eller sonemesterskap må forandringene være godkjente av CMAS på forhånd.

7.1.3 Ansvarlige for personell

Klubben eller forbundet som står som arrangør er ansvarlig for å stille med personell for sekretariatet, og alt som trengs i forbindelse med dette.

7.1.4 Ansvarlige for baller.

Klubben eller forbundet som står som arrangør er ansvarlig for å stille med minst en ball for både mennenes og kvinnenenes kamper. Ballen må oppfylle kriteriene. Arrangøren er også ansvarlig for å stille med nett eller bøtter til alle matchballene

7.1.5 Ansvarlig for dommerutstyr til dommerne.

Klubben eller forbundet som står som arrangør er ansvarlig for å stille med all pressluftsenheter for undervannsdommerne. Pressluftsenheterne bør være passende for brå bevegelser for å følge med i spillet. Vester som fanger mye vann med lommer eller lignende bør unngås. Regulatorene bør være passende for å fungere i alle posisjoner, da dommerne ofte vil befinne seg på ryggen, siden eller lignende. Klubben eller forbundet som står som arrangør er ansvarlig for å stille med vektbelter med muligheter for å bestå av mange forskjellige vekter.

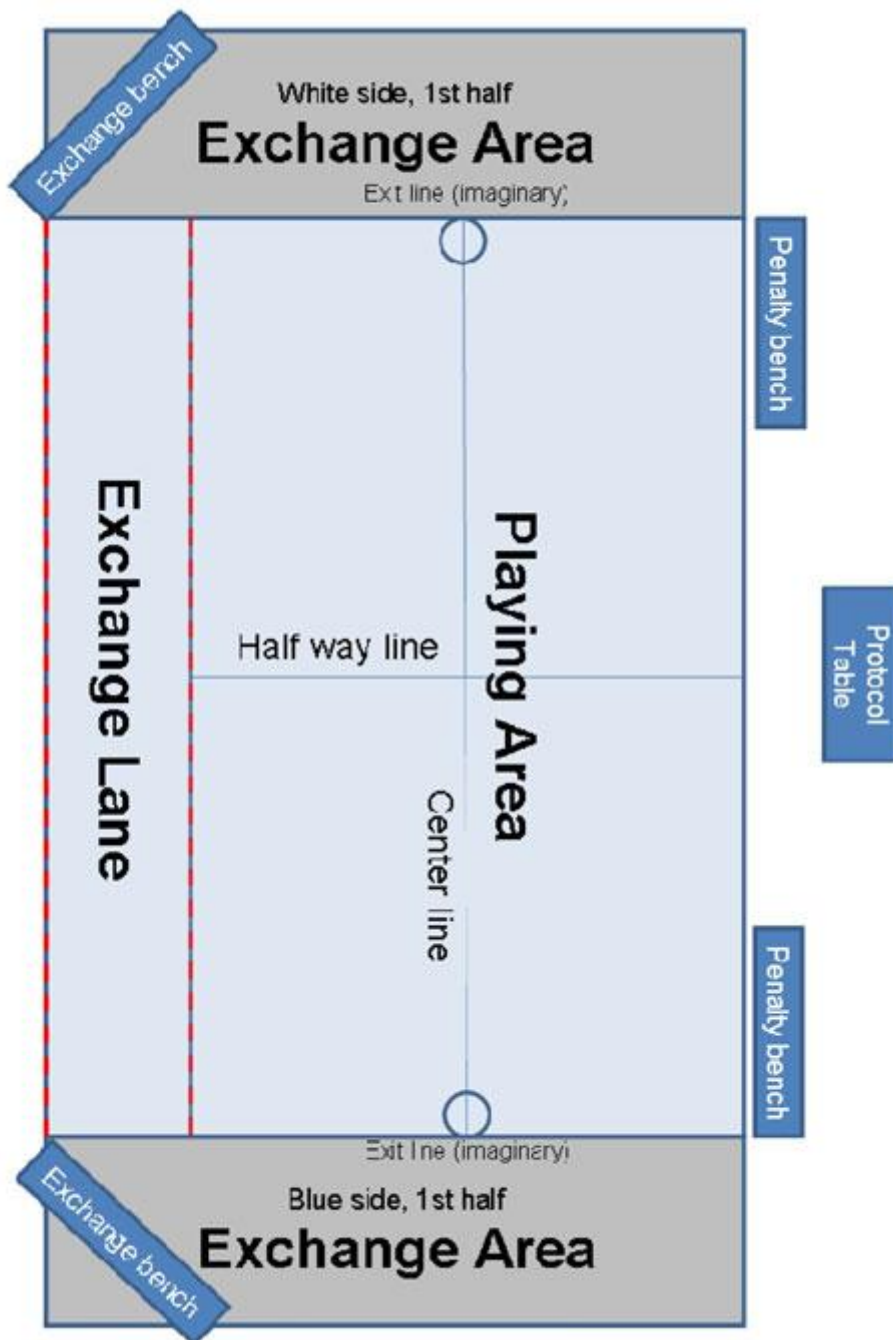
7.1.6 Spillerne spiller på eget ansvar

Vedlegg 6 stykker

Den gjeldende teksten til disse reglene er den engelske versjon, August 2012



Vedlegg 1 Spilleområdet

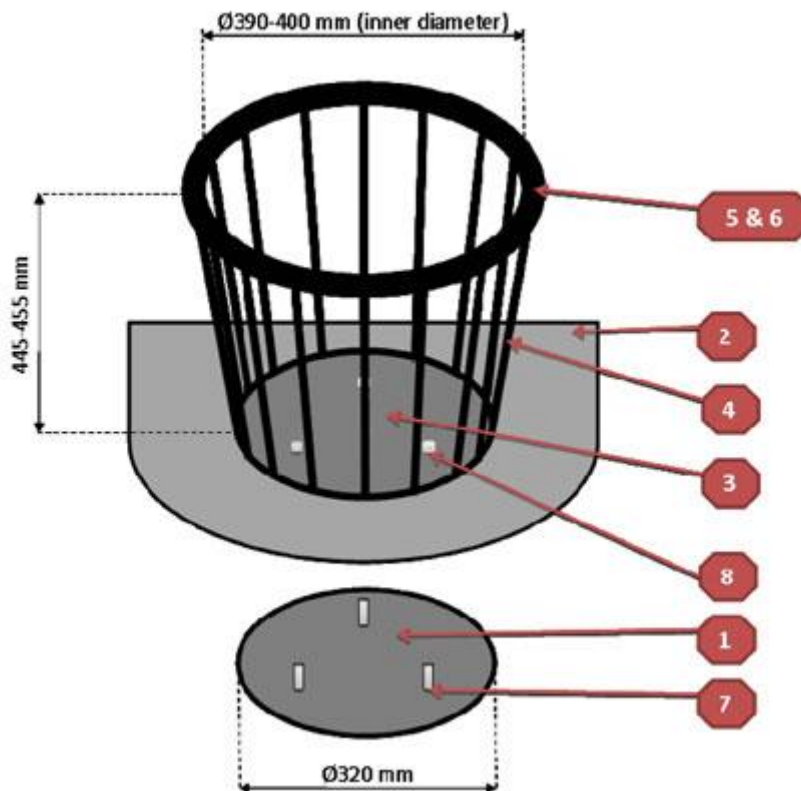




Vedlegg 2

Mål

Punkt.	antall	Beskrivelse	Materiale
1	1	Plate 320 Ø	Rustfritt
2	1	R =700 Tykkelse 5	Gummi
3	1	Bunnplate	Rustfritt
4	16	Stenger som er 430 X 10Ø	Rustfritt
5	1	Toppring 1350 X 10 Ø	Rustfritt
6	1	neoprene ring	Neoprene
7	3	Festebolter M 10 X 25	Rustfritt
8	3	Festemutter M 10	Rustfritt





Vedlegg 3 Fylling og handlings instruksjer for Undervannsrugby baller

En dame ball skal være på størrelse	490-510 mm
En herreball skal være på størrelse	520-540 mm
Negativ oppdrift	1000-1250 mm/s

Utstyr som trengs for fylling av ball.

- 1 plastikk ball
- 1 fotballpumpe
- 1 basketball fyller nål, 2 mm Ø og 30 mm lang
- 1 målebånd
- 1800 gram salt
- 1 bøtte med vann som holder 50C

Fylle prosess

Løs opp alt saltet i vannet, fyll opp pumpa, såp inn nålen og stikk den forsiktig inn i ballen, fyll ballen opp til den når størrelse av 570 mm, viktig å slippe ut all luft som er inne i ballen. Etter 24 timer slippes all luft som er igjen i ballen og slipp ut vann til ønsket størrelse på ballen. Det skal ikke høres noe gurgling i ballen. Når ballen er fylt vil den veie 3000g+/- 20 g

Overflate behandling

Ballen skal pusses når den er tørr.
Ballen skal behandles med 600 papir til alt det glatte er borte på ballen, viktig at ballen pusses over alt.

Etter at ballen er pusset ned skal den tegnes opp igjen med en vannfast sprittusj.

Beste måten å behandle ballen på er å oppbevare den i nett. Vaske den av og til, og tegne den opp igjen etter en stund.






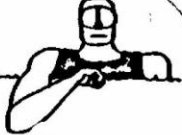





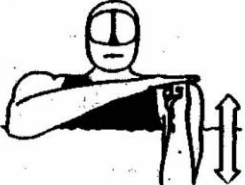


Vedlegg 4

Håndsignaler til Dommere



<p>OK</p>	<p>GAME STOP</p>	<p>BASKET SCORED</p>
<p>REFEREE BALL</p>	<p>PLAYER NUMBER DISPLAYED</p>	
<p>ADVANTAGE RULE</p>	<p>5</p>	<p>10</p>
<p>TIME OUT</p>	<p>PERIOD OR GAME OVER</p>	<p>BALL OUT OF PLAYING AREA</p>



 <p>SURFACE REFEREE STOPPED GAME</p>	 <p>WATER REFEREE STOPPED GAME</p>		
<p>FREE THROW</p> 	 <p>PLAYER GRABBING BASKET</p>	 <p>TWO MINUTE PENALTY</p>	
<p>STRANGLING HOLD</p> 	<p>PENALTY THROW</p> 	<p>GRABBING PLAYERS EQUIPMENT</p> 	<p>BASKET NOT ACCEPTED</p> 
<p>PUSHING OR PULLING PLAYER</p> 	<p>VIOLENT PLAYING</p> 	<p>HOLDING PLAYER WITHOUT BALL</p> 	



To the _____ Federation for UW-Rugby team

In the tournament _____ Date:

the player _____ was expelled during a match between

_____ and _____

The player was expelled by rule 6.6.1., "Unsporting or violent behaviour";

- Violent behavior
- Other (provocative, threatening, etc.)

Further information (if required)

The player was/was not further expelled for more than one match / from the tournament.

- The penalty awarded is considered proportionate, and no further action is asked for this incident.
- The chief referee of the tournament asks the national federation of the player to take appropriate action to prevent future repetition.

Landdommer

Vanndommer

Vanndommer

Overdommer

Denne er skrevet på engelsk, slik at den også kan brukes på internasjonale cuper.



Eksempel 1

Resultat:

	Ranking liste (alle lag)	poeng	mål
Team A - Team B 0 : 0	1. Team B	5	9 : 0
Team C - Team A 0 : 0	2. Team C	5	6 : 0
Team B - Team C 0 : 0	3. Team A	5	3 : 0
Team A - Team D 3 : 0	4. Team D	0	0 : 18
Team B - Team D 9 : 0			
Team C - Team D 6 : 0			

Eksempel 2

Resultat:

	Ranking liste (alle lag)	poeng	mål
Team A - Team B 3 : 0	1. Team A	6	6 : 2
Team C - Team A 2 : 0	2. Team C	6	8 : 1
Team B - Team C 1 : 0	3. Team B	6	10 : 3
Team A - Team D 3 : 0	4. Team D	0	0 : 18
Team B - Team D 9 : 0			
Team C - Team D 6 : 0			

Eksempel 3

Resultat

	Ranking liste	Poeng	Mål
Team A - Team B 3 : 0	1. Team C	6	9 : 2
Team C - Team A 2 : 0	2. Team A	6	6 : 2
Team B - Team C 2 : 1	3. Team B	6	11 : 4
Team A - Team D 3 : 0	4. Team D	0	0 : 18
Team B - Team D 9 : 0			
Team C - Team D 6 : 0			