
DOMMERHÅNDBOK FOR UNDERVANNSRUGBY

VERSJON JULI 2017 *(VED LARS OLSSON)*

FORMÅL

Denne håndboken er ment som et supplement til de offisielle reglene for undervannsrugby. *Den siste utgaven av reglene ligger på hjemmesiden til NDF.* Håpet er at den kan bidra til å gi dommere en bedre forutsetning for å håndtere de mange forskjellige oppgavene de har i en undervannsrugbykamp

- før kampen
- under kampen
- etter kampen

Håndboken gir en oversikt over hvordan en undervannsrugbykamp forløper. Den tar utgangspunkt i et fulltallig lag, det vil si seks spillere i vannet og seks innbyttere samt tre reserver, og at det er tre dommere til stede.

Dommerhåndboken beskriver samspillet mellom

- spillere
- sekretariat
- innbyttedommere
- tidtakere
- de tre dommerne
- turneringsledelse
- juryen

Formålet med håndboken er også å tolke og diskutere gråsonene som reglene etterlater, beskrive linjen dommerne i Norge kan legge seg på, og redusere de mange tvilstilfellene og diskusjonene som kan oppstå i svømmehallene. Alt i alt skal håndboken bidra til å gjøre dommerne så gode som mulig.

HVA ER EN GOD DOMMER?

En god dommer er en helt upartisk «skjønnsperson» som varetar spillernes sikkerhet, administrerer kampen får spillet til å gli og har kontroll på sakene. I den forbindelse vektlegges følgende egenskaper:

A) KONSENTRASJON

Hold øynene på spillet og begrens kommunikasjonen med andre personer i hallen til et absolutt minimum. Det finnes ikke noe mer frustrerende enn en landdommer som ikke ser hva som skjer i spillet ved overflaten, fordi han/hun snakker med folk langs kanten.

B) KJENNSKAP TIL REGLENE

For å dømme en undervannsrugbykamp skal man være utdannet og godkjent dommer. Man skal ha inngående kjennskap til reglene, og erfaring som dommer med fadder. er at man har tatt et dommerkurs og har gjort seg kjent med reglene. I tillegg til at dommerkurset skal gi nye dommere forutsetninger for å dømme korrekt, skal det gjøre dem i stand til å håndtere forsøk på manipulasjon fra spillerne, diskusjoner og eventuelle protester.

Reglene må leses gjennom jevnlig, og man må holde seg oppdatert på endringer. Dommere skal oppsøke andre dommere og diskutere situasjoner og avgjørelser for å sikre at egen dømming er på nivå med andres.

C) GOD PLASSERINGSEVNE

I et spill som undervannsrugby med høyt tempo, nærkontakt, høy intensitet og tidvis dårlig sikt er det svært viktig at dommerne evner å plassere seg korrekt. Det vil si at de er tett på ballen og situasjonen uten å være i veien. Ofte skjer det regelbrudd der ballen *ikke* er. Derfor er det viktig at dommeren ikke bare følger med på ballen, men har oversikt over hele spillet, inkludert plasseringsspillet og kampen om målet.

D) GOD FYSISK FORM

Spillet foregår i høyt tempo, og det er avgjørende at dommeren kan følge med på motangrep osv. Videre er det en forutsetning at dommerne har en viss bunntid i de kampene hvor de ikke er utstyrt med pressluftutstyr. Det er ikke ok hvis en dommer i store deler av kampen ligger og trekker pusten i overflaten når spillet foregår på bunnen.

E) PSYKISK BALANSE

Det høye tempoet, nærkontakten og adrenalinet gir høy intensitet som ofte setter sinnene i kok. Vannet legger en demper på umiddelbare verbale konfrontasjoner, men forhindrer ikke munnhuggeri når spillerne kommer til overflaten. I slike tilfeller er det svært viktig at dommerne bevarer roen. Det må ikke ende med at dommerne selv er med på å piske opp stemningen.

Ofte ser man at nervøse og urutinerte dommere er tilbakeholdne med å dømme. Dette er sjelden en fordel, verken for dommerne selv, spillerne eller spillet.

Døm det du ser, så vet spillerne at det går en grense. Da tilpasser de spillet deretter, akkurat som de vil gjøre hvis dommerne *ikke* setter tydelige grenser.

F) KOMMUNIKASJONSEVNE

Spillet foregår vanligvis i en hall med dårlig akustikk og støy fra vannet. I tillegg har spillerne for det meste hodet under vann, og når de er over vannet, har de kanskje vann i ørene. Ha dette i bakhodet. Som landdommer kan du for eksempel passe på at alle spillerne har kommet til overflaten før du kommuniserer. Snakk høyt og tydelig og fatt deg i korthet. Er det vanskelig å trenge gjennom, kaller du kapteinene til deg og kommuniserer via dem. Det vil ofte legge en demper på gemyttene. Svar kortfattet, høyt og presist på spillernes spørsmål om for eksempel hvor lang tid det er igjen av kampen. Unngå å kommunisere unødig med andre folk i hallen. Videre må du være tydelig, presis og konsekvent når du viser de visuelle signalene, og signaliser heller for mye og for lenge enn for lite og for kort. Husk! Alle spillerne må rekke å oppfatte at spillet har stoppet, og få orientert seg, før dommeren avslutter signaliseringen. Ha også i mente at man kommer lengst med en diplomatisk holdning.

G) EVNE TIL Å FORUTSE SPILLET

Bruk erfaringen din som spiller til å følge med på spillet. Det er en stor fordel å ha evnen til å leve seg inn i spillet. Da er det enklere å forutse hvordan det vil utvikle seg.

FØR KAMPEN

Alle dommerne møter i rimelig tid før kampen, slik at de rekker å

- dusje
- kontrollere sitt eget utstyr
- kontrollere alle forholdene som beskrives nedenfor

LANDDOMMER

AVTALER, KONTROLL M.M.

Det er landdommeren som

- lager avtaler med de andre dommerne/sekretariatet
- lager avtaler med lagenes kapteiner/lagledere
- har ansvaret for å skrive spillerne inn i kampprotokollen og merker kapteinene med en K (utføres oftest av sekretariatet)
- har ansvaret for at spillernes utstyr og reserveutstyr er kontrollert (utføres ofte sammen med de andre dommerne)
- har ansvaret for å kontrollere spillerne (negler, innsmøring, smykker/klokker)
- har ansvaret for å kontrollere spillernes svømmeføtter for revner og skarpe kanter
- har ansvaret å kontrollere spillernes lyse og mørke armbånd.
- har ansvaret for å kontrollere at spillernes drakter er lyse eller mørke.
- har ansvaret for at lydanlegget fungerer (løses sammen med kamparrangør)

LANDDOMMERENS UTSTYR

Fløyte. En landdommer bør alltid ha med seg en god fløyte. Det gjelder også ved bruk av elektronisk signalutstyr ettersom teknologien kan svikte.

Stoppeklokke. Tiden er avgjørende i undervannsrugbykamper, så det er viktig at landdommeren har en god klokke, og at han/hun er fortrolig med den. Ta gjerne med din egen.

Lett gjenkjennelig tøy. Landdommeren skal ikke gå med badetøy, da det kan føre til at han/hun ligner alle andre i svømmehallen. Bruk T-skjorte og shorts, helst med rød farge.

Ved turneringer og cuper kan man benytte de T-skjortene arrangørene leverer ut.

Skriveredskap. Den beste skriveredskaperen er en blyant som ikke er for spiss. Ha alltid to klare, eller bruk en blyant som er spisset i begge ender. Det kan være lurt å ha en beskyttelses hette på, slik at spissen ikke knekker. Kulepenn kan naturligvis brukes hvis man har en et plastomslag rundt papiret, slik at det ikke blir vått.

Plastomslag. Det sprutes mye vann opp på kampprotokollbordet, så det er lurt å ha plastomslag til papirene.

Spilleplan. Sørg for å ha en spille-/kampplan hvis det er flere kamper, slik at dommertrioen kan planlegge dagen.

Kampprotokoll. Sørg for at kampprotokollen er på plass og utfylt.

VANNDOMMER

AVTALER OG KONTROLL

Det er vanndommeren som

- lager avtaler med den andre vanndommeren og landdommeren
- kontrollerer spillområdet
- kontrollerer ballen
- kontrollerer spillernes utstyr og reserveutstyr
- kontrollerer spillerne (negler, innsmøring, smykker/klokker)
- kontrollerer spillernes svømmeføtter for revner og skarpe kanter
- kontrollerer spillernes lyse og mørke armbånd

- kontrollerer at spillernes drakter er lyse eller mørke
-

UTSTYR

Vanndommernes utstyr:

- ABC-utstyr
- overdel i form av våtdrakt eller mørk T-skjorte, gjerne med lange ermer (Rød er en god farge siden den skiller seg ut.)
- bly ved bruk av våtdrakt
- elektronisk signalutstyr (Husk å sjekke hvordan det virker!)

Før kampen starter: Kontroller at det ikke er andre baller i spilleområdet enn den som ligger i startringen.

KAPTEIN OG LAGLEDER

Landdommeren bør notere seg de to lagenes kaptein, og eventuelt laglederne, slik at han/hun vet hvem han/hun skal snakke med under kampen. Påse at kapteinene har kapteinbåndet i lagets farge på øvre del av armen.

SPILLOMRÅDET

MÅL

Lengden og bredden på selve spilleområdet kan variere fra svømmehall til svømmehall, men målene må ligge innenfor de foreskrevne rammene: dybde 3,5–5 meter, lengde 12–22 meter og bredde 8–12 meter. Innbytterfeltet skal ha en bredde på 3 meter (regel 1.2.1).

INNBYTTERBENK (REGEL 1.2.5)

Innbytterbenken skal ha sitteplasser til seks.

UTVISNINGSBENK/-STOL (REGEL 1.2.7)

Det skal være en egen utvisningsbenk/-stol. Som oftest brukes startblokker eller en stol.

INNBYTTEOMRÅDE (REGEL 1.2.4)

Innbytteområdet skal være synlig avgrenset. Se i reglene hvor dette området er.

INNBYTTERFELT (REGEL 1.2.3)

Innbytterfeltet skal være synlig avgrenset fra spilleområdet. Se i reglene hvor dette området er.

MÅLENE (REGEL 1.3)

Kontroller at målene

- har en myk kant øverst, altså er polstret (regel 1.3.3)
- står midt i spilleområdet og helt inntil veggen (regel 1.3.1)
- er korrekte, det vil si har en høyde på 45 cm og en bredde på 39–40 cm i toppen (innvendige mål) (regel 1.3.2)
- står fast
- er intakte, og ikke for eksempel har skadede sveiseskjøter

KAMPSTART

Ballen legges i en gummiring ved kampstart og ved starten av andre omgang. Det gjør at ballen ikke ruller bort fra midten. Hvis det er en rist på midten, flytter man ballen til en av sidene.

ANNET

Stupebrett må ikke være i veien og vippes opp eller fjernes om mulig. Det bør være så fritt utsyn som mulig til hele området.

Stiger kan være farlige og skal om mulig fjernes. Hvis det ikke lar seg gjøre, bør spillerne informeres om dem.

I undervannsrugby velger man normalt ikke side etter loddtrekning. Hvis forholdene på de to banehalvdelene er svært forskjellige, og det er uenighet om hvem som skal starte hvor, er det landdommeren som avgjør saken.

BALLEN (REGEL 1.4)

Ballen er teoretisk sett godkjent hvis nedstigningshastigheten og omkretsen er som foreskrevet, men det er ikke ensbetydende med at ballen er god å spille med. Et lag kan godt velge å spille med en svampaktig eller glatt ball, så lenge denne overholder kravene i reglene. Er ballen fettete, kan den vaskes med såpe.

NEDSTIGNINGSHASTIGHETEN (REGEL 1.4.1)

Det kan være stor forskjell på nedstigningshastighet og hvordan ballen «går» gjennom vannet. Ifølge reglene skal ballen synke med en hastighet på 1–1,25 meter per sekund.

STØRRELSE (REGEL 1.4.2)

Skaff deg et målebånd i et materiale som ikke krymper, for eksempel en nylonsnor. Bind to knuter eller lag streker for å markere minimums- og maksimumsmålene.

Ballens omkrets:

Damer: 49–51 cm

Herrer: 52–54 cm

FARGE (REGEL 1.4.3)

Fargene på ballen skal stå i kontrast til hverandre. Gule og grønne neonfarger er godkjente og på vei frem i sporten. Ellers skal ballen være svart (eller en annen mørk farge) og hvit. Den kan også være helt rød. Ballen skal være lett å se i vannet. En helt hvit ball uten felt i andre farger er ikke lett å se i vannet og er derfor ikke godkjent.

INNBYTTEOMRÅDE

Det er ingen regler for hvor mange personer som kan befinne seg i innbytteområdet. Men for å gjøre det enklere for landdommeren å holde øye med spillerne i innbytteområdet, bør det maks være to personer der i tillegg til spillerne. Reservene kan oppholde seg i innbytteområdet hvis de ikke har på seg hette og er iført T-skjorte (se regel 2.2.4 a, b og c).

SPILLERDRAKT (REGEL 2.3)

Hjemmelaget spiller i mørk og gjestene i lys drakt. Det laget som står først i turneringsplanen, er hjemmelaget. Merk at enkelte menn har begynt å spille i «jersey»-overdel. Dette er greit, men den må være i samme farge som lagets farge.

Uregelmessigheter føres opp på baksiden av kampprotokollen. Laglederen/kapteinen skal godkjenne forholdene slik at kampen kan avvikles. Hvis de ikke godkjennes, skal dette meddeles **før** kampstart.

Vær oppmerksom på at en mørk farge under en lys kan være forstyrrende. I senior kamper stilles det krav til at spillerdrakten er helt i orden.

Støttebind m.m. skal være i spillerdraktens farge eller spillerens hudfarge (regel 2.4.6). Her kan en strømpe i den rette fargen trekkes utenpå støttebindet

KONTROLL AV SPILLERNES UTSTYR

Alle spillerne, også reservene, stiller opp på en rekke med ryggen mot vannet mens dommeren kontrollerer utstyret deres. Det er underordnet hvem av dommerne som utfører kontrollen.

Det kan hende at et lag ønsker at kontrollen skal utføres på et bestemt tidspunkt med tanke på oppvarmingen. Ta hensyn til dette ønsket.

Husk! Hvis kontrollen utføres rett før kampstart, er det landdommeren som må utføre den, siden vanddommerne vanligvis ikke kan bevege seg rundt med alt utstyret på.

Følgende skal kontrolleres:

- svømmeføttenes ruhet (spesielt svømmeføtter i silikon kan ha skarpe kanter på undersiden)

- svømmeføtter av glassfiber undersøkes for revner og skarpe kanter (hvis svømmeføttene ikke kan tapes forsvarlig med en gang, kan de ikke brukes)
- om svømmeføttene er utformet slik at de ikke kan skade noen; det må for eksempel ikke være hull eller lignende hvor spillere kan få fingrene i klem
- maske (skarpe kanter)
- snorkel (hardhet og skarpe kanter)
- at armbåndene har riktig farge, og det ikke er mulig å få en finger inn under båndet
- at alle har badebukser og hetter i samme farge
- at ikke noe av utstyret er farlig
- at kapteinens bånd har riktig farge
- reserveutstyret

Nummeret til hver enkelt spiller skal være unikt og mellom 1 og 99. Nummeret skal være godt synlig for alle de tre dommerne. Hvis nummeret er helt eller delvis tildekket, må spilleren skrive nummeret sitt på yttersiden av skulderen/overarmen med en vannfast markør.

KONTROLL AV SPILLERE

I tillegg til utstyret skal følgende kontrolleres:

- At alle negler er kortklippte og filte. Nyklippte negler har skarpe kanter som kan gjøre like mye skade som lange negler. (Fugene mellom flisene er utmerkede sliperedskaper!)
- At ingen bærer klokker eller ringer.
- At ingen bærer synlige smykker.
- At ingen har smurt kroppen inn med olje eller krem – det er ikke tillatt.
- At ingen har smurt hendene inn med harpiks eller lignende – det er ikke tillatt.
- At ingen er iført noe som på noen som helst måte kan skade dem selv eller andre (regel 2.2.3 a). En spiller som oppdager eller burde ha oppdaget at utstyret hans/hennes kan være farlig, skal straks forlate vannet og informere landdommeren

om farlig utstyr som er igjen i området (regel 2.2.3 e). Hvis denne regelen ikke overholdes, utvises spilleren i 2 minutter (regel 2.4.1).

Hvis dommeren påpeker forhold ved en spiller eller spillerens utstyr som må rettes på, skal dette bringes i orden og kontrolleres før spilleren deltar i kampen (regel 2.4.1).

Hvis det ikke er tid til å vente på at en spiller får rettet opp slike forhold før kampstart, starter laget uten ham/henne. Det betyr at et lag blir nødt til å starte med seks mann i vannet og fem på innbytterbenken – eller med fem mann i vannet og seks på innbytterbenken.

Husk! Spilleren som må rette på forhold, kan ikke gå i vannet før han/hun er kontrollert. Kontrollen bør foregå når det er et avbrudd i spillet. Denne problematikken er ikke nevnt i reglene.

SIGNALUTSTYR (REGEL 1.5)

Følgende signalutstyr finnes:

- elektronisk utstyr (signalhorn)
- slagstenger
- fløyte

ELEKTRONISK SIGNALUTSTYR

Hvis det finnes et elektronisk signalanlegg, må du være helt sikker på at du vet hvordan det virker (test utstyret før start). Og hvis det er et sekretariat, er det viktig å klarlegge

- om sekretariatet skal gi signal om at kampen er over
- om dette skjer automatisk
- om landdommeren skal blåse av kampen

Hvis det brukes signalutstyr som automatisk indikerer pause/kampslutt, og det dømmes straffe rett før sluttsignalet, må dommerne være oppmerksom på tiden, slik at signalhornet ikke plutselig lyder idet straffen tas.

Signalutstyr eller deler av det kan gå i stykker, og da må man improvisere etter beste evne. Det er en stor hjelp hvis dommerne selv har med slagstenger, stoppeklokke og fløyte, men dette er naturligvis hjemmelagets/arrangørenes ansvar.

Husk! Ved feil på signalutstyret skal spillerne gjøres oppmerksomme på dette og eventuelle endringer.

AVTALER

DOMMERNE IMELLOM

- Husk at det alltid er landdommeren som setter spillet i gang etter spilleavbrudd og ved start.
- Hvem plasserer seg hvor i vannet?
- Hva er signalet som viser at ballen ligger i startringen?

LANDDOMMER OG SEKRETARIAT/KAMPPROTOKOLLBORD

- Hvem gir kampens sluttsignal, landdommeren, sekretariatet/kampprotokollbordet eller et elektronisk signalutstyr? (Husk problematikken rundt straffe hvis kampen stanses automatisk av signalutstyret eller av sekretariatet.)
- Hvem kontrollerer utvisningstiden?
- Hvem viser den utviste spilleren inn i kampen igjen?

LANDDOMMER

- Er det spesielle forhold som gjør seg gjeldende, for eksempel med hensyn til ballen, målene, spilleområdet og stiger?
- Hvordan går kommunikasjonen for seg?
- Hva er laglederens rolle?
- Hva er kapteinens rolle? *Ett eksempel er kommunikasjon med dommeren!*

- Hvor mange spillere er det i innbytteområdet? Hvordan er spillernes påkledning? Spillere utover de tolv, det vil si reserver og personer med tilknytning til laget, skal som minimum bruke T-skjorte og ikke ha på hette, maske eller svømmeføtter.
- Er det flere spillere med samme hettenummer?

KAMPPROTOKOLLER

I Norge

Protokollene fylles ut med sted, dato, lag, spillernes navn og hettenummer (1–99), landdommer og vanndommer.

Før opp en K ved siden av kapteinens navn.

Merk! Spillernes navn og hettenummer skal være lesbare.

UNDER KAMPEN

LANDDOMMER

Landdommeren annonserer tiden til kampstart og beordrer «seks spillere i vannet». Dette fører til at

- spillerne går i vannet
- overflødige spillere forlater vannet
- seks spillere gjør seg klar til å svømme ut
- hver spiller berører bassengkanten med minst én hånd, slik at det er synlig for landdommeren

Landdommeren får signal fra en vanddommer om at ballen er på plass i startringen midt i spilleområdet, spør om lagene er klare, og setter kampen i gang med et langt lydsignal (tone/tut/fløyt).

Under kampen kontrollerer landdommeren

- spillet ved overflaten (ball over vannet, tøft spill osv.)
- innbyttene

INNBYTTEFEIL

Det er to typer innbyttefeil:

1. For mange spillere i vannet

Det kan maks være seks spillere i vannet. Ved utvisninger er tallet naturligvis lavere. Landdommeren teller spillerne i innbytteområdet. Det skal være minst seks spillere i innbytteområdet hvis laget er fulltallig.

2. Feil innbytte

Det er feil hvis en spiller hopper i innbytterfeltet før spilleren han/hun erstatter, har kommet seg helt opp av vannet. Det er også feil hvis en spiller hopper rett inn i spilleområdet når han/hun skulle ha hoppet ned i innbytterfeltet utenfor eget innbytteområde.

Ved innbyttefeil er straffen 2 minutters utvisning.

Hvis det angripende laget begår feilen, avbrytes spillet straks.

Hvis det forsvarende laget begår feilen, er det avventende utvisning. Det vil si at spillet først avbrytes når det forsvarende laget erobrer ballen, eller ved mål. Hvis det ikke er mål, vil det forsvarende laget få en spiller utvist i 2 minutter (fortrinnsvis «synderen»), mens det andre laget får frikast. Ved mål blir det ingen utvisning. Hvis det i løpet av den avventende tiden skåres mot det forsvarende laget, annulleres altså den avventende utvisningen.

LANDDOMMERENS OPPGAVER

Starter spillet ved

- avbrudd i spillet (alltid landdommeren som starter)

Avbryter spillet ved

- regelbrudd
- slutten av første omgang og kampslutt – ved bruk av elektronisk tidtakerutstyr avbrytes spillet automatisk
- avslutning av straffe hvis tiden er utløpt
- dommerball
- lagball

Lagball dømmes når dommerne avbryter spillet uten at det er mål, regelbrudd eller straffe, og det ikke er rimelig å starte med en dommerball. Spillet kan altså avbrytes for eksempel hvis en spiller er skadet og trenger hjelp til å komme seg ut av bassenget, eller hvis det er feil på det tekniske utstyret.

Er ansvarlig for følgende tidtaking:

- spilletid/kamptid
- utvisningstid
- tid ved straffe
- tid ved time-out

Merk! Det er bare én klokke som gjelder under kampen, det vil si at det bare er landdommeren som tar tiden på selve kampen, med mindre det brukes elektronisk tidtakerutstyr. Tidtaking ved time-out og utvisninger kan delegeres til sekretariatet/kampprotokollbordet.

KAMPPROTOKOLLEN

Det er landommers ansvar at det blir ført kampprotokoll, men denne oppgaven utføres tett på alltid av sekretariatet. Landdommeren skal kontrollere at kampprotokollen er ført riktig, og oppdatere sekretariatet med informasjon under kampen. Der føres informasjon om

- mål
- utvisninger
- innsetting av reserver
- time-out
- spesielle hendelser

Merk! Landdommeren er kampens overdommer.

VANNDOMMER

Vanndommeren gir OK-tegn til landdommeren når ballen er plassert i startringen og alt er klart til spillestart.

Han/hun plasserer seg så hensiktsmessig som mulig og kontrollerer spillet i vannet.

Vanndommeren avbryter spillet ved

- mål
- regelbrudd

- dommerball
- lagball

Det er alltid landdommeren som setter i gang spillet. Ved regelbrudd som medfører utvisning, går vanndommeren til overflaten og forteller landdommeren hvilken spiller som skal utvises, og årsaken til dette.

Vanndommeren kan ved stopp i spillet diskutere tvilstilfeller, nye avtaler osv. med dommerkollegene.

Ved bruk av slagstenger skal vanndommeren gjenta signalet over vannet.

ETTER KAMPEN

Kampen fortsetter i prinsippet etter sluttsignalet, noe som vil si at spillerne fortsatt skal utvise sportslig oppførsel både overfor motstandere og dommere. Overtredelse vil normalt føre til skriftlig rapportering til den ansvarlige turneringsledelsen.

LANDDOMMER

Etter kampen skal landdommeren påse at kamprotokollen slutføres med hensyn til

- oppsummering av mål
- poeng (0 poeng for tapt kamp, 1 poeng for uavgjort kamp, 2 (eller 3) poeng for vunnet kamp)
- underskrifter – innhentes fra kapteinen/laglederen for hvert lag
- egen underskrift
- tidspunkter (i forhold til eventuelle protester)

Ta en prat med kapteinene ved eventuelle muntlige protester.

Påse at sekretariatet sender kamprotokollen til turneringsledelsen. Sekretariatet og turneringsledelsen er ofte de samme personer.

VISUELLE DOMMERSIGNALER

Under kampen supplerer de visuelle dommersignalene nedenfor signalhorn eller slagstenger.

Husk! Hvis du er vanddommer, går du opp til overflaten, gjentar signalet og forteller landdommeren hva som er dømt, og eventuelt hvorfor.

BEGGE ARMER PEKER OPP/NED

Dette signalet viser hvilken dommer som har dømt. Hvis det er landdommeren som har dømt, strekker vanddommerne begge armene oppover. Er det derimot en vanddommer som har dømt, strekker landdommeren begge armene nedover, og den andre vanddommeren peker på den dømmende dommeren. Dette er viktig for at spillerne raskt skal kunne vende seg mot dommeren som dømmet.

UTSTRAKT HÅND

Dette signalet vises ved regelbrudd som medfører frikast. Slike regelbrudd indikeres av minst tre toner/tut/støt. Signalet skal i første omgang rette oppmerksomheten mot den dømmende dommeren.

UTSTRAKT ARM + VANNRETT ARM

Dette signalet viser hvilken retning spillet skal fortsette i, det vil si den veien den vannrette armen peker. Dommeren peker altså mot det laget som begikk regelbruddet.

Den utstrakte armen viser hvor i bassenget frikastet skal tas fra.

KNYTTET HÅND RAKT I VÆRET

Dette signalet vises ved mål og indikeres av to toner/tut/støt.

VINKENDE HÅND

Dette signalet vises når fordelsregelen er tatt i bruk ved regelbrudd.

STRAK ARM OVER HODET MED FLAT HÅND

Dette signalet viser avventende straffe.

HÅND SOM HOLDER OM HÅNDLEDD

Dette signalet vises når en spiller har holdt en ikke-ballførende motstander fast.

ÅPNE OG LUKKE HÅNDEN

Dette signalet vises når en spiller har holdt seg fast i målkurven.

HÅND PÅ MASKE

Dette signalet vises når en spiller har angrepet utstyret til en motstander. Det er et felles tegn for angrep på alt utstyr.

TO FINGRE

Dette signalet vises når en spiller får 2 minutters utvisning.

FEM FINGRE

Dette signalet vises når en spiller får 5 minutters utvisning. Spilleren er da ute resten av kampen (han/hun må også forlate hallen), og laget kan få en ny spiller i vannet etter fem minutter. Ved mål i mindretall annulleres denne utvisningen **ikke**. I slike tilfeller bør landdommeren sende lagene til sine egne banehalvdeler og kalle laglederne til seg, redegjøre for årsaken til at det ble dømt, og forklare klart og tydelig hvordan utvisningen vil bli utført.

T-TEGN

Dette signalet viser at det er time-out. Hvert lag har rett på én time-out med mindre noe annet er oppgitt.

ARMER KRYSSSET FORAN HODET

Dette signalet viser at det er straffe.

ARMER KRYSSSET NEDOVER FORAN KROPPEN

Dette signalet vises ved slutten av første omgang eller ved kampslutt.

DOMMERPLASSERING

Som beskrevet i avsnittet om avtaler er det viktig for både spillet og spillerne at vanndommerne før kampen avtaler hvordan de vil dekke spilleområdet.

Bli enige om hvem som skal holde øye med sene/ureglementerte taklinger, kampen om målet ved for eksempel frikast, og hvem som skal følge ballen!

Vanndommeren må plassere seg slik at det hun ser situasjonen, men ikke slik at hun er i veien for spillet. Merk at man ofte kan være tettere på spillet enn man tror.

MÅL

Det er mål når ballen har vært helt under målets øvre kant.

REGELBRUDDENES KARAKTER (REGEL 5–5.1.19)

SMÅ REGELBRUDD

Små regelbrudd gir frikast. Det kan for eksempel være

- å angripe ikke-ballførende spiller
- å holde fast i eller flytte målet
- å føre ballen utenfor spilleområdet
- å føre ballen over vannet

STØRRE REGELBRUDD

Større regelbrudd gir straffe eller frikast med 2 minutters utvisning. Det kan for eksempel være

- å holde fast i målkurven i forbindelse med en opplagt målsjanse
- å angripe utstyr
- å benytte halsgrep
- å begå innbyttefeil (sju spillere i vannet)

- å bruke stygt språk overfor en dommer
- å flytte en hvilken som helst spiller fra målet i forbindelse med en opplagt målsjanse
- å bruke ufine metoder (brekke ledd, angrep «under beltestedet»)
- å begå gjentatte mindre regelbrudd

ALVORLIGE REGELBRUDD (REGEL 3.1.6 A–3.1.6 F)

Alvorlige regelbrudd medfører utvisning resten av kampen og 5 minutters utvisning til laget (regel 5.1.1 og 5.1.2). Det kan for eksempel dreie seg om

- gjentatte større regelbrudd, 3.1.6 b, med utvisninger (regel 5.1.1–5.1.7)
- usportslig oppførsel (3.1.6 a)
- forsettlig slagsmål (3.1.6 a)

FRIKAST

Nedenfor beskrives regelbruddene som gir frikast. Husk at det også forekommer andre tilfeller hvor reglene ikke foreskriver noen form for straff, men hvor man typisk vil dømme frikast. Det kan altså godt dømmes for forhold som reglene ikke har tatt høyde for.

NÅR GIS DET FRIKAST?

Det dømmes frikast ved følgende forhold:

Angrep på motstanders utstyr (regel 5.1.9)

- Utstyr vil si maske, snorkel, svømmeføtter eller badetøy.
- Det står å *angripe* i reglene; utstyret må altså ikke nødvendigvis rives helt av!
- Mange prøver gjerne å få en maskeavrivning til å se tilfeldig ut.
- Angrep på snorkel foregår ved at spiller fører en hånd tvers over ansiktet og stikker en finger inn under snorkelen.
- En svømmefot kan holdes fast i armhulen, noe som er lett å skjule.
- Det er svært vanskelig å se at det ytterste leddet på en finger griper tak i en buksesnor.

Å hale i eller sparke fra på motstander for å komme opp

- Regelen gjelder bare for ikke-ballførende.

Spark, slag eller annet unødvendig tøft spill (regel 5.1.2)

Et eksempel kan være å presse/vri motstanderens hode i overflaten.

- I slike tilfeller vil det nesten alltid være snakk om utvisning, da det er vanskelig å forestille seg at et slag eller spark kan være utilsiktet.
- Vær spesielt oppmerksom på målvakten og forsvareren, som kan holde angriperen unna med spark som ofte vil være rettet mot angriperens hode.
- Legg også merke til at angrepsspillere kan sjikanere målvakten og forsvarsspillerne ved å bruke hodet deres til å sparke fra.

Kvelning / kvelertak rundt halsen (regel 5.1.10)

- Noen spillere filmer kvelertak ved å trekke motstanderens arm opp rundt sin egen hals.
- Spillere kan kvele med ballen.

Spill uten å berøre bassengkanten (regel 5.1.7)

- Spillerne skal berøre bassengkanten på egen banehalvdel med minst én hånd i overflaten etter straffe og mål.
- Spilleren som har ballen ved start/utsvømming, kan bare holde ballen i én hånd. (Hvordan skal han/hun ellers kunne berøre bassengkanten?)

Hindring av opplagt målsjansje (regel 5.1.6)

- En ikke-ballførende spiller skubber en motstander bort fra målet.

- Hvis regelbryteren er fra det forsvarende laget, skal det vurderes om
 - det virkelig «brant» og det var opplagt målsjanse. **Da skal det dømmes straffe.**
 - det først og fremst var en kamp om kurven. **I så fall skal det dømmes utvisning.**
- Hvis regelbryteren er fra det angripende laget, skal det vurderes om
 - det først og fremst var en kamp om kurven. **Dette gir utvisning.**
 - det var en ikke-ballførende som hjalp til med å flytte målvakten. **Dette gir utvisning.**

For mange spillere i vannet (regel 5.1.3)

- En spiller kan ikke forlate bassengkanten før spilleren han/hun skal erstatte, er helt ute av vannet. En spiller er ute av vannet når kroppen ikke lenger er i vannet og han/hun ikke fysisk deltar i spillet, for eksempel ved å være aktivt i berøring med en av motspillerne. En spiller er altså ute av vannet selv om spissene på svømmeføttene berører vannet, så lenge han/hun ikke bruker spissene mot en motspiller.

Holdning av ikke-ballførende spiller (regel 5.1.13)

- Dette kan omfatte både for tidlige og for sene taklinger.

Ball over vannet (regel 5.1.16)

- Den siste som har vært borti ballen, er «synderen».
- Ved dommerball kan ikke spillerne røre ballen før den har berørt vannet.

Ball utenfor spilleområdet (regel 5.1.16)

- Det kan være vanskelig å bedømme hvor spilleområdets grenser går.
- Det er opp til den enkelte dommer å vurdere om det dømmes frikast mot spilleren som berører ballen, eller om det konsekvent dømmes dommerball.

Å skubbe til eller holde i målet (regel 5.1.8)

- Hvis det forsvarende laget skubber til eller holder i målet og det er en opplagt målsjanse, dømmes det straffe.
- Hvis det er det angripende laget som gjør dette, dømmes det frikast.

Å skjule ballen (regel 5.1.16)

- Motstanderne skal kunne se ballen frem til det er kontakt. Ballen skal ikke gjemmes bak ryggen eller mellom beina.

Å holde i faste punkter i bassenget under kampen (regel 5.1.17)

- Under kampen og i nærkamp om ballen kan spillerne ikke benytte faste punkter i bassenget, for eksempel kanter, stiger, renner og startblokker (jf. regel 1.2.1). Disse er ikke en del av spilleområdet, selv om de skulle være plassert innenfor dette.
- Dette er imidlertid lovlig ved start, for å hvile eller for å gå ut av vannet.

Feil utført frikast (regel 6.2.7)

- Et frikast skal tas før det har gått 3 sekunder.
- Det er ikke lov til å bevege seg bort fra frikastposisjonen før ballen er sendt vekk.
- Ballen skal sendes til en annen spiller før man kan svømme med den.
- Det kan ikke skåres direkte på frikast. Det kan bare skåres når en annen spiller har vært i berøring med ballen.
- Hvis et frikast ikke utføres korrekt, får motstanderlaget et frikast fra midten.

Regelbruddene ovenfor deles generelt inn i to grupper:

- brudd som gir frikast, med mindre de er **tilsiktede** (i så fall er det snakk om utvisning)

- brudd som gir frikast, med mindre det er snakk om **gjentatte regelbrudd** (som kan gi utvisning)

HVORDAN UTFØRES FRIKAST?

- Hvis et lag får frikast på egen banehalvdel, utføres dette fra midten av spilleområdet.
- Hvis et lag får frikast på motstanderens banehalvdel, utføres det etter dommerens anvisning.
- Hvis frikastet er nærmere enn 3 meter fra motstandernes bakvegg, tas det 3 meter fra bakveggen (frikast tas altså ikke over målet, da det medfører for mye uro og ikke gir noen fordeler, jf. regel 6.2.4 b).

BALLEN

Frikastet utføres ved at en spiller har ballen i vannoverflaten. Ballen skal ikke løftes over vannet – fordi det ikke er tillatt, og fordi de to vanddommerne skal kunne se ballen.

2-METERSSONEN

Motspillerne skal ikke komme innenfor en radius på 2 meter fra ballen før ballen er spilt. Det vil si 2 meter både foran, bak, til sidene for og under ballen.

- Hvis dommeren ser at et lag har fordel av et raskt frikast, kan frikastet utføres selv om en motstander er innenfor 2-metersgrensen, så lenge han/hun forholder seg passiv.
- Motstanderne vil ofte overfalle spilleren med ballen straks frikastet blåses i gang. Dette er ikke tillatt. Den ballførende har 3 sekunder på seg til å spille ballen fra signalet har lydt.
- 2-metersreglen gjelder bare til ballen er spilt.
- En motstander som ikke overholder 2-metersgrensen, og som deltar i spillet, eller som ikke flytter seg på dommerens oppfordring, skal først få en advarsel og deretter utvises hver gang denne regelen brytes. Når et lag får en slik advarsel for andre gang i en kamp, er det snakk om en lagadvarsel, og den neste spilleren fra dette laget som overtrer 2-metersgrensen ved et frikast, vil bli utvist i 2 minutter.

- Den ballførende spilleren kan ikke bevege seg bort fra frikastposisjonen før ballen er sendt vekk.
- Ballen kan ikke sendes rett i mål, men må først berøres av en annen spiller (motstander eller medspiller).
- Hvis ballen går i mål uten å ha vært borti en annen spiller, får laget som har målet, et frikast som tas fra midten av bassenget.

FEIL UTFØRT FRIKAST

- Hvis frikastet blir utført feil, får motstanderne frikast. I slike tilfeller skal ballen opp til midten av bassenget.

UTVISNING

NÅR UTVISES EN SPILLER?

En spiller utvises ved (se oversikten i avsnittet om frikast, regel 5–5.1.19)

- brudd på regel 5.1.1-5.1.6
- tilsiktet brudd på regel 5.1.1-5.1.19
- mindre, men gjentatte regelbrudd
- innbyttefeil, som er en personlig straff (Dette forutsetter imidlertid at dommerne så hvem som begikk feilen. Hvis ikke det er tilfellet, velger laget hvem som skal ut.)

HVORDAN UTVISES EN SPILLER? (REGEL 6.3–6.3.7)

LANDDOMMER

Hvis landdommeren ser forseelsen, avbryter han/hun kampen og peker ut den som skal utvises. Spillerens hettenummer og tidspunktet noteres i kampprotokollen.

Kampen settes i gang når den utviste spilleren sitter på utvisningsbenken, og starter da med et frikast.

VANNDOMMER

Hvis vanndommeren ser forseelsen, avbryter han/hun kampen og svømmer bort til spilleren som skal utvises. I overflaten viser han/hun med to fingre at spilleren utvises i 2 minutter. Han/hun kan også si det og eventuelt forklare årsaken til utvisningen. Før vanndommeren dykker, skal han/hun forsikre seg om at landdommeren er klar over hva som har skjedd. Den andre dommeren skal følge med på det som skjer under vannet. Ofte vil det være kamp om å erobre målet.

Merk! Kampen startes alltid av landdommeren.

INNSETTING AV SPILLER IGJEN

En utvist spiller kan settes inn i spillet igjen

- hvis det skåres mot den dømtes lag og dette er i **mindretall** (Hvis det andre laget også har en utvisning, gjelder dette altså **ikke**.)
- når utvisningstiden er utløpt

Når det er 10 sekunder igjen av utvisningstiden, markerer landdommeren, eller landdommers assistent, med en løftet arm at den utviste spilleren kan gå bort til innbytteområdet. Når utvisningstiden er over, senker landdommeren, eller landdommers assistent, armen, og den utviste spilleren (eller en annen i hans/hennes sted) går i vannet som ved et innbytte.

UTVISNING RESTEN AV KAMPEN

Hvis spilleren er utvist resten av kampen, spiller laget med en spiller mindre i 5 hele minutter. Den utviste spilleren forlater spilleområdet, fortrinnsvis også svømmehallen.

FØRSTE SITUASJON – USPORTSLIG OPPFØRSEL

En spiller kan utvises resten av kampen som følge av usportslig oppførsel. Usportslig oppførsel defineres her som

- forsettlig slag, spark og grep mot motstander
- grov språkbruk mot dommeren

- ødeleggelse av spillet, for eksempel ved å kaste ballen bort

ANDRE SITUASJON – GJENTATTE REGELBRUDD (REGEL 3.1.6 B)

En spiller kan utvises resten av kampen som følge av gjentatte regelbrudd etter forutgående advarsel.

Ved disse formene for utvisning kan spilleren erstattes etter 5 hele minutter av en spiller fra innbytterbenken.

Ved 5 hele minutter forstås at regel 6.3.6 ikke gjelder (*innsetting av spiller hvis det skåres mot et lag som er i mindretall på grunn av utvisning*).

Spilleren som settes inn, skal komme fra innbytterbenken, slik at laget er fulltallig (med mindre det er flere pågående utvisninger) i vannet, men mangler en spiller på benken. Det vil si at det resten av kampen skal være fem spillere på benken og seks i vannet.

STRAFFE

NÅR ER DET STRAFFE?

Det dømmes straffe hvis (regel 5.1.19)

- det forsvarende laget flytter eller holder fast i målet og dermed hindrer en opplagt målsjanse
- målvakten klemmer seg fast til målkurven eller holder seg på kurven, for eksempel ved hjelp av veggen eller bunnen, og dermed hindrer en opplagt målsjanse
- det begås ulovlig spill som hindrer en opplagt målsjanse. Dommeren bør være oppmerksom på at det normalt bare gis straffe eller utvisning. I tilfelle usportslig eller voldelig oppførsel (jf. regel 5.1.1 og 5.1.2) anbefales det å gi både straffe og utvisning.

Merk! En straffe skal gjennomføres selv om omgangen er over tidsmessig.

FØR STRAFFEN

- Kampen avbrytes av vanndommeren. Denne går til overflaten og viser at det er dømt straffe, med to kryssede armer over hodet.
- Vanndommeren redegjør for hvorfor det er dømt straffe, og dykker til bunnen igjen.
- Alle spillerne forlater spilleområdet ved å gå på land eller svømme ut i innbytterfeltet.
- Det kan bare være én spiller fra hvert lag i spilleområdet.
- Angriperen får ballen overrakt av vanndommeren på midten av spilleområdet, hvor gjennomføringen av straffen starter.

Merk! Ved bruk av signalanlegg med automatisk signal ved slutten på en omgang/kamp, må dommeren huske å slå av anlegget, slik at det ikke plutselig gir lyd fra seg mens straffen tas. Hvis kampprotokollbordet passer signalanlegget, må dommeren forsikre seg om at de er klar over problematikken.

HVORDAN UTFØRES STRAFFE?

- Målvakten kan ikke være mer enn 2 meter fra bassengkanten når han/hun dykker.
- Målvakten kan ikke angripe angriperen før denne har dykket.
- Målvakten kan ikke angripe angriperen med mindre han/hun (målvakten) er innenfor rekkevidde av målet. *Merk! Begrepet «rekkevidde» er ikke nærmere beskrevet. Det er en gråsoner i reglene, og dermed er det opp til dommerne å vurdere dette.*
- Fra signalet lyder, har angriperen 45 sekunder på seg til å skåre.
- Målvakten skal, når han/hun har dykket ned, ha målet innenfor rekkevidde (med hendene). Hvis målvakten blir trukket bort av angriperen, skal vedkommende straks svømme tilbake når/hvis angriperen slipper ham/henne.
- Begge spillerne kan dykke gjentatte ganger.
- Målvakten kan bare trekke angriperen med til overflaten hvis han/hun (målvakten) selv holder fast på ballen.
- Målvaktens lag «vinner» straffen hvis målvakten får ballen over overflaten og har den under kontroll før de 45 sekundene har gått, eller hvis motstanderen ikke skårer innen de 45 sekundene har gått.

Merk! Dommerne skal ikke opplyse spillerne om hvor lang tid det har gått.

IGANGSETTING AV SPILLET IGJEN

– VED MÅL

Spillet startes som etter mål. Hvis laget er i mindretall som følge av en utvisning, er spilleren med den eldste utvisningen fri. Dette gjelder bare hvis utvisningen inntraff **før** det ble dømt straffe.

– VED ANGREPSFEIL

Spillet startes som etter mål, det vil si det forsvarende laget får ballen.

– VED MÅLVAKTSFEIL

Ved målvaktsfeil blir det ny straffe. Målvakten utvises, men utvisningstiden starter ikke før straffen er tatt, det vil si at spilleren **ikke** er fri hvis det blir mål.

En ny målvakt skal i vannet. Det angripende laget bestemmer selv om angriperen skal være den samme spilleren eller en ny spiller.

– NÅR MÅLVAKTEN FÅR BALLEN TIL OVERFLATEN

Spillet startes som ved kampstart, det vil si med ballen på midten.

– NÅR TIDEN LØPER UT

Hvis de 45 sekundene ikke fører til skåring, starter spillet som ved kampstart, det vil si med ballen på midten.

DOMMERBALL OG LAGBALL

Det dømmes dommerball eller lagball hvis kampen stanses og det ikke kan gis en eller annen form for straff (regel 4.1.5 og 4.1.4).

NÅR DØMMES DET DOMMERBALL?

Det dømmes dommerball for eksempel når

- ballen er utenfor spilleområdet og dommeren ikke med sikkerhet kan si hvem som var borti ballen sist
- spillet stanses fordi et eller annet forhold skal påtales eller ordnes

HVORDAN UTFØRES DOMMERBALL?

- Merk! En dommerball kan bare tas ett sted i spilleområdet, nemlig fra midten. Dommerballen utføres ved at ballen kastes i vannet fra midten av spilleområdet.
- Ballen kastes slik at ingen får noen åpenbar fordel.
- Spillerne kan ikke røre ballen før den treffer vannet.
- Spillet (og klokken) startes rett før ballen treffer vannet. Hvis en spiller rører ballen før den treffer vannet, dømmes det frikast til det andre laget.

NÅR DØMMES DET LAGBALL?

Dommeren kan dømme lagball når spillet har vært stoppet uten mål, det er dømt frikast eller straffe og en dommerball helt klart vil være urettferdig. Dette kan for eksempel skje hvis

- en dommer blir nødt til å stoppe spillet på grunn av en skadet spiller og et lag er i klar ballbesittelse
- en dommer blir nødt til å avbryte spillet på grunn av feil i signalutstyret, samtidig som det ene laget er i klar ballbesittelse

HVORDAN UTFØRES EN LAGBALL?

- Begge lagene skal være på sin egen banehalvdel, og spillet settes i gang som ved et frikast hvor som helst på egen banehalvdel.
-

FORDELSREGEL

Hvis dommeren har observert en forseelse og skjønner at det er en fordel for laget at spillet ikke stanses, trer fordelsregelen i kraft (regel 6,5).

Dette viser dommeren ved å peke med flat hånd i den retningen spillet skjer.

Det kan for eksempel være en fordel for et lag å få fullføre et angrep selv om en forsvarende spiller har taklet en angriper uten at noen av dem har ballen. Om forsvarende lag raskt erobrer ballen dømmes det frikast der feilen skjedde. Dommeren må vurdere når situasjonen er overstått, typisk 1-3 sekunder. Etter denne perioden er det ikke hensiktsmessig å dømme på forseelsen.

Merk! Det er ikke mulig å omgjøre dømmingen hvis det etterpå skulle vise seg at situasjonen ikke utvikler seg til en fordel.

TIME-OUT

- Hvert lag har rett til 1 minutt time-out i hver omgang (regel 4.3.6). *Merk at kampforlengelse med sudden death også regnes som en omgang.*
- Alle spillere og lagleder kan anmode landdommeren om time-out ved spillestopp.

Landdommeren sørger for

- at time-outen markeres tydelig og lenge nok med det visuelle signalet
- at lagene er ved hver sin bassengkant
- at tidspunktet noteres i kampprotokollen
- at lagene får tillatelse til å forlate sin egen bassengkant

PROTEST

Det er bare lagets kaptein og lagleder som har rett til å henvende seg til dommeren.

De kan for eksempel gjøre dommeren oppmerksom på

- feil begått av det andre laget
- endring av numre på spillerne
- at de ønsker å protestere

Ved en protest kalles alle de tre dommerne og begge lagenes kapteiner sammen, og de forsøker å løse problemet på stedet.

Landdommeren skal i slike tilfeller be begge lag om å trekke tilbake til hver sin bassengkant. Dette er viktig ettersom det lett kan oppstå tumulter mellom spillerne.

Er det ikke mulig å løse problemet på stedet, fortsetter spillet etter landdommerens avgjørelse (han/hun er kampens overdommer), og en skriftlig protest kan leveres inn etter kampen.

Hendelsen føres opp i kampprotokollen.

GRÅSONER

STRAFFE

Forhold rundt målvaktens plassering og bevegelsesfrihet avgjøres av dommeren ved skjønn. *Merk at målvakten nå kan gå opp over hele spilleområdet hvis han/hun har ballen.*

KLYNGESPILL

Klyngespill i overflaten forekommer ofte i undervannsrugbykamper. Årsakene kan for eksempel være

- at et lag er fornøyd med resultatet av kampen og derfor ønsker å holde på ballen til sluttsignalet lyder
- at stemningen er hektisk og det er i ferd med å bli kaotisk

Under klyngespill skal dommeren se etter et regelbrudd, slik at man kan dømme frikast. Hvis for eksempel en ikke-ballførende presser en annen ikke-ballførende ned i vannet, eller en spiller utnytter faste punkter (regel 5.1.17), er det dommerens ansvar å ivareta spillernes sikkerhet. Da kan det være nødvendig å dømme dommerball hvis klyngespillet blir for voldsomt. I noen svømmehaller er det ikke mulig å flytte trapper. Klyngespill rundt slike trapper kan utgjøre en fare for spillerne, og da må spillet avbrytes med for eksempel en dommerball.

DOMMERSTANDEN

I Norge kan dommerstanden i dag deles inn i tre grupper:

- internasjonale dommere
- NDF-dommere
- kretsdommere

INTERNASJONALE DOMMERE (I NORGE)

Internasjonale dommere blir innstilt av NDFs dommeransvarlige for å

- dømme internasjonale kamper
- undervise på dommerkurs

For å bli innstilt må man ha vært medlem i landets forbund i minst to år og kunne kommunisere med spillere fra andre nasjoner. Det vil si at man som minimum må beherske engelsk.

I Norge ønsker vi at internasjonale dommerne skal stille arbeidskraften sin til rådighet som lærere ved dommerkurs.

Målet er å ha tre–fire internasjonale dommere.

KRETSDOMMERE (I NORGE)

Kretsdommere er dommere som utdannes ved de vanlige dommerkursene i Norge.

Kretsdommernes dommerbevis gir dem rett til å dømme i alle divisjoner.

INTERNASJONALE MESTERSKAP

Følgende mesterskap i undervannsrugby arrangeres i CMAS-regi:

- Verdensmesterskap (hvert fjerde år) 2003, 2007, 2011 og 2015
- Europamesterskap (hvert fjerde år) 2005, 2009, 2013 og 2017
- Champions Cup (hvert år)

LANDDOMMERE

Ved offisielle internasjonale kamper skal landdommeren bære rødt tøy.

VANNDOMMERE

Vanndommerne skal være så nøytrale som mulig. De er vanligvis kledd i våtdrakt og fortrinnsvis i flere farger, gjerne rødt og gjerne med lange ermer. Vanndommerne må aldri gå med bar overkropp.

INNBYTTEDOMMERE

Innbyttedommere brukes som regel bare ved internasjonale kamper / landskamper / mesterskap.

UTSTYR

- rødt tøy
- skriveredskap
- skriveblokk
- stoppeklokke

OPPGAVE

En innbyttedommer kontrollerer at innbyttene utføres korrekt, og at antall spillere i vannet hele tiden stemmer. Ved innbytte er det også innbyttedommeren som tar tiden i samarbeid med den som har kontroll på spille-/kampklokken. Innbyttedommeren gir også tegn når utvisningstiden er over.

Videre er det innbyttedommeren eller kampprotokollbordet som kontrollerer innsettingen av reserver.

En innbyttedommer signaliserer en innbyttefeil ved å gi tegn til landdommeren med et løftet flagg eller med verbal kontakt.

ORDFORKLARING

KAPTEIN

Det skal utpekes en kaptein for begge lagene *før* kampen settes i gang. Kapteinen er talsmann for laget og den som kommuniserer med dommeren. Kapteinen skal bære et bånd på den øvre delen av armen. Merk! Det er forskjell på en kaptein og en lagleder.

LAGLEDER

Laglederen er en person, som oftest ikke en av spillerne, som representerer laget. Laglederen er, som ordet røper, lagets leder. Han/hun tar seg for eksempel av ledelsen av laget, taktikken, innbytterne, kommunikasjonen, tidtaking osv. Laglederen skal oppføre seg ansvarlig for å fremme sporten, blant annet ved å opptre i henhold til reglene og følge dommernes henstillinger under kampen. Laglederen har ansvar for alle ikke-spillere i innbytteområdet.

BALLFØRENDE

Man er ballførende spiller hvis man har kontakt med ballen. Merk! *Den ballførende trenger ikke nødvendigvis å være den som kontrollerer ballen. Man er for eksempel ballførende hvis en motstander holder ballen fast på en.*

HALSGREP

Dette begrepet brukes ofte feilaktig for kvelning/kvelertak. Halsgrep dekker grep på halsen og er tillatt hvis det ikke er snakk om kvelertak/kvelning. Spillerne bør generelt være forsiktige med å røre hals og nakke, spesielt bakfra, da det lett kan bli oppfattet som kvelning/kvelertak. Det kan også være halsgrep når ballen presser mot halsen.

KAMPPROTOKOLLBORD

Kampprotokollbordet er betegnelsen på bordet som står bak landdommeren, hvor kampprotokoll, kampplan, ekstra klokke osv. ligger, men det brukes også ofte om sekretariatet som sitter ved bordet og hjelper landdommeren.

NÆRKAMP

Tett kamp/spill om ballen.

RESERVEPILLER

Et lag kan bestå av tolv spillere samt tre reserver. Et bytte kan bare skje når spillet er stoppet. Reservene skal stå oppført i kampprotokollen, og landdommeren skal informeres ved innbytte av én eller flere reserver. *Merk at en spiller som er byttet ut, godt kan komme inn igjen, men at hvert bytte teller som ett bytte.*

En reserve kan forveksles med en innbytter, men med innbytter forstås en av de seks aktive spillerne som sitter på innbytterbenken.

RESERVEUTSTYR

Reserveutstyr er ekstrautstyr som laget kan bruke hvis spillernes utstyr skulle gå i stykker i løpet av kampen. Husk! Dette skal kontrolleres før bruk – helst før kampen settes i gang.

SEKRETARIAT

Sekretariatet utgjøres av personen(e) som sitter ved dommerbordet. Han/hun ajourfører kampprotokollen m.m.

STARTRING

Startringen er en gummiring som ballen legges i ved kampstart, starten av andre omgang og eventuelt etter straffe (se avsnittet om straffe). Ringen hindrer ballen i å rulle bort fra midten.

INNBYTTEOMRÅDE

Dette er det området på land hvor spillerne skal oppholde seg når de er byttet ut under spillet. Merk! Der er forskjell på innbytteområde og innbytterfelt.

INNBYTTERFELT

Innbytterfeltet er det området i vannet hvor spillere fra innbytterbenken hopper uti ved innbytte. Innbytterfeltet skal ha en bredde på 3 meter. Merk! Det er forskjell på innbytterfelt og innbytteområde.

INNBYTTERBENKER/-STOLER

Dette er stoler/benker som innbytterne kan sitte på.

INNBYTTEDOMMER

Innbyttedommere brukes bare ved internasjonale kamper. De kontrollerer at innbytter utføres korrekt, og at antall spillere i innbytteområdet hele tiden stemmer.

INNBYTTER

En innbytter er én av de seks spillerne i innbytteområdet.

UTVISNINGSBENK/-STOL

Dette er benken, stolen eller startblokken som utviste spillere sitter på. Utvisningsbenken er plassert foran innbytteområdet i den enden som er nærmest landdommeren.