



CMAS INTERNASJONALE REGLER FOR UNDERVANNSRUGBY

OVERSATT AV KAI THRONDSSEN

Beskrivelse av sporten.

Undervannsrugby er en sport spilt under vann i svømmebasseng, mellom 2 lag med 6 spiller, på hvert lag, hver spiller bruker ABC utstyr, (Maske, snorkel og svømmeføtter.)

Hele meningen med spillet er å score på motstanderen mål, med en negativ oppdrift på ballen. Målet står på hver sin ende av bassenget og på bunnen.

Regler

1	Definisjon, Område og utstyr for spill	5
1.1	Definisjon	5
1.1.1	Kampen	5
1.1.2	Spillet	5
1.1.3	Spill	5
1.1.4	Normal spill	5
1.1.5	Straffe konkurranse	5
1.1.6	Landdommer	5
1.1.7	Vanndommer	5
1.1.8	Overdommer	5
1.1.9	Jury	7
1.1.10	Kampprotokoll bord	7
1.1.11	Lagleder	7
1.1.12	Lagkaptein	7
1.1.13	Innbytter	7
1.1.14	Reserve	7
1.2	Spilleområde(vedlegg 1)	8
1.2.1	Dimensjoner	8
1.2.2	Markering av spilleområde	8
1.2.3	Innbytte område	8
1.2.4	Bytte område	8
1.2.5	Innbytte benk	8
1.2.6	”Ut av vannet” byttelinje	8
1.2.7	Utvisningsbenk	8
1.2.8	Frikast, klareringssone	9
1.2.9	Midt i bassenget linje	9
1.2.10	Senterlinje	9
1.3	Mål (vedlegg 2)	9
1.3.1	Målets posisjon	9
1.3.2	Målets dimensjoner	9
1.3.3	Målets beskyttelse	9
1.4.1	Ballens egenskaper	9
1.4.2	Ballens størrelse	9



1.4.3	Ballens synlighet	10
1.4.4	Ball utvelgelse	10
1.5	Signal utstyr	10
1.5.1	Signal utstyr	10
1.5.2	Utstyrets sikkerhet	10
1.5.3	Nødvendighet av utstyr	10
2	Lagets oppgaver, Lagets formasjon og utstyr	10
2.1.	Lagets oppgaver, Lagets formasjon og utstyr	10
2.1.1.	Det er spillerne og lagleders ansvar	10
2.1.2	Det er Lagleders ansvar	11
2.1.3	Lagkapteins rettigheter	11
2.1.4	Protest	11
2.2	Lagets sammensetting	11
2.2.1	Antall spillere	11
2.2.2	Innbyttere	11
2.2.3	Reserver	11
2.2.4	Bytte område	12
2.3	Personlig utstyr	12
2.3.1	Utstyr som ikke er i orden	12
2.3.2	Personlig utstyr som skal brukes	12
2.3.3	Forebyggende mot skader	13
2.3.4	Kroppsfriksjon	13
2.3.5	Bruk av klister	13
2.3.6	Bruk av O2 (Oksygen)	14
2.3.7	Ødelagt utstyr	14
2.4	Lagets identifikasjon	14
2.4.1	Utstyr som ikke er i orden	14
2.4.2	Lagets farge	14
2.4.3	Badetøyets farger	14
2.4.4	Lagets kaptein	15
2.4.5	Armbånd	15
2.4.6	Ekstra personlig beskyttelse	15
3	Dommere og Jury	15
3.1	Antall Dommere	15
3.1.2	Landdommer	15
3.1.3	Vanndommer	16
3.1.4	Skadet spiller	17
3.1.5	Bevisstløs spiller	17
3.1.6	Utestengelse av spiller	17
3.1.7	Bytte av ball	19
3.1.8	Deling av lagene	19
3.1.9	Utvidelse av spilletid	20
3.1.10	Lyd og visuelle signaler	20
3.2	Dommere og Jurys bruk av utstyr	20
3.2.1	Dommerens utstyr	20



3.2.2	Landdommer	20
3.2.3	Vanndommer	20
3.2.4	Personlig beskyttelse	20
3.2.5	Video	21
3.2.6	Jury	21
4	Kampen	21
4.1	Start av spill	21
4.1.1	Start av periode	21
4.1.2	Start av spill etter at mål er scoret	21
4.1.3	Start av straffe	22
4.1.4	Lagball (Friball)	22
4.1.5	Dommerball	22
4.2	Innbyttere og reserver	23
4.2.1	Innbyttere under spillets gang	23
4.2.2	Bruk av reserver	23
4.3	Spilletid	24
4.3.1	Spilletid i kampen	24
4.3.2	Halvtid (Pause)	24
4.3.3	Avbrytelse av spill	24
4.3.4	Spill etter periode slutt	24
4.3.5	Kamper som skal avgjøres	24
4.3.6	Time Out	25
4.3.7	Forsinkelser av signaler	26
4.4	Scorings prosedyrer	26
4.4.1	Scoring	26
4.4.2	Resultat av kampen	27
4.4.3	Resultat av turnering	27
4.5	Stopp av spill	27
4.5.1	Stopp av spill	27
4.5.2	Kamp klokke	27
4.5.3	Lydsignal - visuelle signaler for stopp av spill	28
5	Brudd på regler	28
5.1	Brudd på regler	28
5.1.1	Usportslig og provoserende oppførsel	29
5.1.2	Unødvendig hard og voldsomt spill	29
5.1.3.	For mange spillere i vannet	30
5.1.4	Feil bytte	30
5.1.5	Ikke korrekt registret spiller	30
5.1.6	Fjerning av motstander på målet	31
5.1.7	Ikke returnert til start posisjon, etter mål er scoret	31
5.1.8	Ulovlig bruk av mål, (basseng kant)	31
5.1.9	Angripe motstanders utstyr	33
5.1.10	Kvelning	33
5.1.11	Ikke korrekt ball handling	34
5.1.12	Ikke korrekt generell oppførsel	34



5.1.13	Holding	34
5.1.14	Frikast, forstyrrelser	35
5.1.15	Skjule ball ved start	35
5.1.16	Føre ballen utenfor spilleområde	35
5.1.17	Holde seg fast i bassengkant, trapp, osv.	36
5.1.18	Overdrevet forsinkelse av spill	36
5.1.19	Regelbrudd for hindring av mål	37
6	 Straffe utmåling	37
6.1.	 Advarsel	37
6.1.1	Årsak for advarsel	38
6.1.2	Tid for advarsel	38
6.1.3	Advarsel skal noteres	38
6.1.4	Spiller som gjentar sitt regelbrudd etter advarsel	38
6.1.5	Lag som gjentar samme regelbrudd	38
6.2	 Frikast	39
6.2.1	Årsak til frikast	39
6.2.2	Frikast skal noteres	39
6.2.3	Ballbehandling ved frikast	39
6.2.4	Posisjon ved frikast	39
6.2.5	Utførelse av frikast	39
6.2.6	Signal for start av frikast	40
6.2.7	Ikke riktig utført frikast	40
6.3	 Utvisning	40
6.3.1	Utvisning	40
6.3.2	Årsak til utvisning	41
6.3.3	Ikke korrekt ball handling	41
6.3.4	Spiller som forårsaker utvisningen	41
6.3.5	Signal for slutt på utvisningstid	41
6.3.6	Oppheving av utvisningstid	42
6.3.7	Utvisningstid ved straffekonkurranse	42
6.4	 Straffe	42
6.4.1	Årsak til straffe	42
6.4.2	Ball behandling ved straffe	42
6.4.3	Tid for straffe	42
6.4.4	Gjennomføring av straffe	43
6.4.5	Straffen er over når:	43
6.4.6	Usportslig oppførsel av forsvarer	44
6.4.7	Usportslig oppførsel av angriper	44
6.4.8	Straffe konkurranse	44
6.5	 Fordelsparagraf og avventende avblåsing	44
6.5.1	Fordelsparagraf	45
6.5.2	Avventende avblåsing	45
7	 Arrangør	45
7.1.1	Ansvarlig for spilleområde	45
7.1.2	Ansvarlig for endring av regel	45
7.1.3	Ansvarlig for personell	45



7.1.4	Ansvarlig for undervannsrugby ball	46
7.1.5	Ansvarlig for utstyr til dommere	46
7.1.6	Spillere spiller på eget ansvar	46



1 **Definisjon, Område og utstyr for spill**

1.1 Definisjon

1.1.1 Kampen

Tiden fra start av 1. omgang til slutt av kampen/straffekonkurranse. Inklusiv pause mellom omgangene, inklusiv time out, og straffe.

1.1.2 Spillet

Tiden fra start av 1. omgang til slutt av kampen/straffe konkurranse. Ikke medregnet pause og time out.

Spill

Tiden da match klokka går, inklusiv straffe.

1.1.4 Normal spill

Tiden da match klokka går, ikke medregnet straffe.

1.1.5 Straffekonkurranse

En serie med straffer, etter kampslutt, med minimum 3 straffetager fra hvert lag

1.1.6 Landdommer

Landdommer er hoveddommer for denne kampen. Han/hun står på langs med spilleområde.

1.1.7 Vanndommer

Der er to vanndommere i spilleområde i hver kamp. De er på hver sin side av spilleområde. På langs med spilleområde.

1.1.8 Overdommer

Overdommer for turneringen. Ved Verdensmesterskap og Sone mesterskap er Overdommer utpekt fra CMAS.

1.1.9 Jury

Juryen er valgt etter reglene til CMAS Regler og reglement på lagledermøte. Er den høyeste myndighet i turneringen.



1.1.10 Kampprotokoll bord

Et bord som står på siden av spilleområde, bak landdommer. Her føres kampprotokoll og kampklokken blir styrt herfra.

1.1.11 Lagleder

Lagleder er en person, normalt en ikke spiller, som representant for laget

1.1.12 Lagkaptein

Lagkaptein er en representant for spillere på laget.

1.1.13 Innbytter

En spiller blant maksimalt 12 aktive spillere, som ikke er i spilleområde, eller på utvisningsbenken.

1.1.14 Reserve

En spiller blant maksimalt 15 spiller som står på lagliste, på kampprotokollen, men som ikke er spiller eller innbytter, og skrevet som reserve.

1.2 Spilleområde (vedlegg 1)

1.2.1 Dimensjoner:

Lengde: Spilleområde skal være mellom 12 m -18 m lang

Bredde: Spilleområde skal være mellom 8 m -12 m bredt

Dybde: Dybde i vannet skal være mellom 3.5 m -5 m

Det er fortrukket at bassengveggen er vinkelrett på bunnen av bassenget.

Trapp, startblokk, overvannsrenner, trappeavsats, etc er ikke en del av spilleområde selv om det er i spilleområde.

1.2.2 Merking av spilleområde

Ett tau som ligger på vannoverflaten skal vise grensen av spilleområde.

Ett annet tau skal være synlig på bunnen av bassenget.

1.2.3 Innbytte område

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



1.2.4 Bytteområde

Bytteområde skal være på hver sin kortsida av spilleområdet. Det gjelder også innbytte området også. Bytteområdet skal være merket, på bassengkanten.

1.2.5 Innbyttebenk

Innbytterbenken/stoler skal på land ved bassengkanten og være plassert ved innbytte område. Benken/stolene skal være innenfor bytteområde.

1.2.6 ”Ut av vannet” byttelinje.

Kortsiden på hver side av spilleområde, er byttelinjen. Det er kun i spilleområde det er lov å bytte fra. Det er ikke lov å bytte fra vannet i innbytte område.

1.2.7 Utvisningsbenk

Utvisningsbenken skal være plassert nær bytteområde, men klart separert fra bytteområde.

1.2.8 Frikast, klareringssone

Det skal være min 2 meter avstand til motstander, fra der frikastet skal tas.

1.2.9 Midt i bassenget linje.

Midt i bassenget linje, er der, det er like langt fra begge lags bytteområde.

1.2.10 Senter linje

Senterlinje er der når vi deler spilleområde i to like deler med mål som senter.

1.3. Målet (se vedlegg 2)

1.3.1 Posisjoner

Målene er laget av to stive metallkurver, hvert av dem står på midten av hver ende av spilleområdet. Målene er plassert på bunnen og inn mot bassengveggen. Det skal ikke være mulig at ballen kommer i mellom målet og veggen. Målene må være stødige, slik at de ikke flytter seg under en kamp.



1.3.2 Dimensjoner

Målene skal være 450 mm høye og ha en indre diameter på 390 – 400 millimeter.

1.3.3 Foring

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

1.4 Ballen (se vedlegg 3)

1.4.1 Ballens oppførsel i vannet

Ballen skal være fylt med vann slik at den synker i vannet. Synkehastigheten skal være 1000 – 1250 millimeter per sekund.

1.4.2 Ballens størrelse

Ballen skal ha en omkrets på 520 – 540 mm for menn, og 490 – 510 mm for kvinner.

1.4.3 Ballens utseende

Ballen skal være svart eller i en annen mørk farge med en hvit kontrastfarge. Ballen kan også være rød. Ballen skal være lett synlig i vannet.

1.4.4 Ballutvelgelse

I verdens- eller sonemesterskap skal alle lagene gis muligheten til å presentere en ball som skal vurderes for bruk. Dommeren skal sjekke omkretsen, ballens bevegelse i vannet, hardheten, grep, farger, retningsnøyaktighet med mer. Tidspunktet for dette vil bli avgjort på lagledernes møte. Om nødvendig kan dommeren kutte ned på antallet testballer.

Hver lags representant kan stemme over hvilken ball som skal brukes i turneringen. Minimum tre baller i begge klasser (menn og kvinner) skal rangeres. Ballene skal merkes tydelig og oppbevares under sekretariatets oppsyn. Ballene skal henge i separate nett eller fullt nedsunket i bøtter med vann.



1.5 Signalanlegg

1.5.1 Signalanlegget skal være på plass og ferdig testet før turneringen starter. Start/stopp – signalene skal være klart hørbart over hele spilleområdet, i innbytteområde og på land.

1.5.2 Sikkerhet

Alt utstyr i bassenget skal være i henhold til lokale og nasjonale regler for slikt utstyr. Alt utstyr skal være sikkert.

1.5.3 Signalanlegg

Det skal være tilgjengelig signalutstyr for alle tre dommere gjør at disse fritt kan dekke sitt område, for eksempel må bunndommeren nå fram til/bak målene, og overflate må minimum være i stand til å bevege seg i spilleområdets fulle lengde.

2 Lagets plikter, formasjon og utstyr

2.1. Spillernes og laglederens plikter

2.1.1. Det er spillerens og laglederens ansvar å:

2.1.1a Oppføre seg på en måte som vil promotere sporten gjennom hele turneringen.

2.1.1b Å ha satt seg inn i og følge reglene

2.1.1.c Å forsikre seg om at utstyret som blir brukt er i henhold til reglene gjennom hele kampen (jf. Regel 1.1.1)

2.1.1.d Å følge instruksjonene fra dommerne gjennom hele kampen

2.1.2 Det er lagleders ansvar å:

2.1.2a På et tidspunkt gitt av arrangøren, skaffe til veie en liste over lagleder, navn og spillenummer (på hette) på alle spillerne som vil benyttes i kampen. Lagets kaptein skal merke dette med "Kaptein" eller "K". reserver skal merkes "Reserve" eller "R". Navnet på laglederen skal også oppgis.

2.1.2b Sørge for ro og orden i innbytter-området.

2.1.2c Skrive under på eventuelle protester på vegne av laget



- 2.1.2.d Hvis ikke det er oppgitt noe navn på laglederen i protokollen er lagkapteinen å anse som lagleder. Hvis ikke det er oppgitt noe lagkaptein, er spilleren (ikke reserve) med laveste hettenummeret å anse som både lagkaptein og lagleder.

2.1.3 Lagkapteinens rettigheter

Når lagkapteinen er notert i protokollen (jf. Regel 2.1.2.a) og kan bli identifisert gjennom regel 2.4.4, har han eller hun rett til å diskutere med landdommer et hvert spørsmål som gjelder tolkingen av reglene i situasjoner som måtte oppstå gjennom kampen.

2.1.4 Protester

- 2.1.4a Et lag kan normalt bare levere inn en søknad om en protest hvis kampprotokollen ikke er blitt signert av noen av medlemmene av laget
- 2.1.4b En protest må leveres skriftlig til arrangøren innen 30 minutter etter kampslutt. Protestavgiften må leveres på samme tidspunkt (jf regel 3.1.2m)
- 2.1.4c Protesten kan bare signeres av laglederen (jf regel 2.1.2c og 2.1.2d)
- 2.1.4d Det er laglederens oppgave å sikre at protesten er levert til korrekt mottager, og at mottager kvitterer for tidspunkt for leveringen og kvitterer for protestavgiften med fullt navn på den aktuelle protesten.

2.2 Lagets sammensetning

2.2.1 |Antall spillere

Et lag kan bestå av maksimalt 15 spillere, seks i vannet, seks innbyttere og tre reserver.

Et lag kan bestå av mindre enn 15 spillere, men må ha minimum 6 spillere når kampen starter. (I Norge har vi godtatt 5 spillere)

2.2.2 Innbyttere

Alle spillere blant de 12 (eller minimum 6, i Norge 5) på et lag som er i innbytteområdet blir kalt innbyttere. Hvis et lag har mer enn 6 spillere, skal alle overskridende spillere befinne seg i innbytteområdet gjennom hele kampen. (jf. Regel 1.1.2)

2.2.3 Reserver

Det er ingen krav om plassering eller om hva reservene foretar seg. Befinner de seg i innbytteområdet må de forholde seg til regel 2.2.4



Reservene har lov til å varme opp i bassenget. Oppvarmingen skal skje utenfor innbytteområde og spilleområdet hvis bassenget passer for dette.

2.2.4 Bytteområde

2.2.4a Lagene kan ha personer som ikke spiller i bytteområdet under kampen. Laglederen er ansvarlig for oppførselen deres (jf. regel 2.1.2.b)

2.2.4b Alle som ikke er spillere, og som befinner seg i innbytteområdet, må være lett å skille fra spillerne. De skal som et minimum ha treningsoverdeler på, skuldrene skal være dekket, og de skal ikke ha på seg hette, maske eller svømmeføtter.

2.2.4c Alle som er i innbytteområdet må følge kampreglene. Hvis en som ikke er spiller begår et regelbrudd, kan laget straffes. Hvis en tidsstraff blir gitt, vil dommeren spørre laget om å velge en spiller som skal sone straffen. Hvis laget ikke gjør dette, kan dommeren plukke ut en spiller på tilfeldig grunnlag. Personen som var skyld i regelbruddet må forlate innbytteområdet og dets umiddelbare synlighet.

2.3 Personlig utstyr

2.3.1 Ødelagt utstyr

En spiller som ikke har korrekt utstyr gjennom kampen, kan bli tatt ut av vannet eller bli nektet adgang til vannet av dommeren.

En spiller som blir tatt ut av dommeren har ikke lov til å entre vannet igjen før landdommer har forsikret seg om at utstyret er i orden.

2.3.2 Påkrevd personlig utstyr

Hver spiller skal være utstyrt med en hette, svømmedrakt, maske, snorkel og svømmeføtter.

2.3.2a Enhver potensielt skadegjørende utstyr som stikker ut må tildekkes

2.3.2.b Svømmeføttene må dekkes til av gummi eller tape på en slik måte at de ikke kan skade andre.

2.3.2.c Svømmeføttene kan være så lange som ønskelig

2.3.2.d Monofinner er ikke tillatt

2.3.2.e Svømmeføttene må være store/stive nok til å få en viss motstand i vannet. Dette er for å begrense skader fra spark.



- 2.3.2.f Svømmeføttene må være laget på en slik måte at de ikke kan forårsake skade.
- 2.3.2.g Hvis et sprøtt materiale er brukt på noe av utstyret, må spilleren sørge for at utstyret ikke kan skade noen hvis det blir ødelagt
- 2.3.2.h Hettene må ha ørebeskyttere. Disse må ikke fjernes eller forandres på noe vis. Dette er for å forebygge øreskader
- 2.3.2.i En gummihette under den nummererte hetten må ikke dekke den ytre øregangen Dette for å forhindre øreskader. Gummihetten må følge lagfargen.
- 2.3.2.j Spillerens nummer må være unikt for hver spiller. Nummerne skal være mellom 1-99

2.3.3 Skadeforebygging

- 2.3.3.a Spillerne må på ingen måte ha på seg noe som på noen måte kan skade noen
- 2.3.3.b Neglene skal være korte og ikke være skarpe
- 2.3.3.c Å binde fingrene sammen med glatt tape er tillatt, forutsatt at fingrene fremdeles er fleksible
- 2.3.3.d Alle utstikkende kanter, for eksempel på maske, spenner eller svømmeføtter må gattes til eller dekkes. Dette kan gjøres med tape eller et lignende materiale
- 2.3.3.e En spiller som innser, eller burde innsett, at utstyret som vedkommende bruker er farlig, må forlate vannet umiddelbart og informere landdommer om farlig utstyr som er igjen i området.

2.3.4 Kroppsfriksjon

Hvis en spillers kropp er glatt når den er våt, kan han eller hun nektes å delta i kampen. Ingen del av kroppen må påføres krem eller lignende produkter.

2.3.5 Grepsforsterkende midler

Det er ikke tillatt å bruke noe grepsforsterkende produkter på noen del av kroppen (jf regel 3.1.2.c)



2.3.6 Oksygenberiket luft

En spiller som står oppført på listen over spillere før kampen kan ikke puste inn luft som er beriket med oksygen eller noen annen substans. En spiller som puster O₂ eller O₂-beriket luft er automatisk å anse som ferdig med kampen, og kan ikke returnere til spilleområde. Når O₂ blir gitt som førstehjelp, er det ikke nødvendig med noen videre beskjed til dommeren, men informasjon bør gis så fort som mulig.

2.3.7 Ødelagt utstyr

Hvis deler av en spillers utstyr blir ødelagt i løpet av kampen, kan spilleren reparere dette uten å forlate vannet hvis det ikke virker forstyrrende for spillet eller påvirker sikkerheten til utøverne.

Hvis en spiller forlater vannet for å reparere utstyret, skal dette gjøre ved et vanlig spillerbytte (jf. regel 4.2.1 og 2.2.2)

2.4 Lagidentifisering

2.4.1 Ødelagt utstyr

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 bli gitt en tidsstraff.

En spiller som er tatt ut av vannet av dommeren, har ikke lov til å entre vannet igjen før landdommeren er fornøyd med spillerens utstyr.

2.4.2 Lagets farger

Alle spillerne på laget skal bære like svømmedrakter og nummererte hetter av samme farge. Hettene trenger ikke å ha en kontrastfarge.

2.4.3 Draktfarger

Hvert lag må ha et mørkeblå eller svart sett med drakter og matchende hetter.

Draktene kan ha små områder forbeholdt flagg, lagnavn eller lignende, men draktens farge må være klart dominerende. Skulderstropper og topp fronten på kvinnenens drakter må være av samme farge som resten av drakten.

Svømmedrakten må være klart lys eller mørk i vannet. Gjennomsiktige drakter med mørkere drakter under, eller drakter under med kontrastfarge som er synlig gjennom eller på utsiden av overdelen er betraktet som upassende.



2.4.3 Lagkapteiner

Navnet på lagkapteinene skal markeres som kapteiner i kampprotokollen. Kapteinene skal ha et band på den øvre delen av den ene armen. Bandet må være i samme farge som lagets farger.

2.4.4 Armbånd

Laget som bærer mørke hetter og drakter må ha mørke armbånd. Laget som har hvite hetter og drakter må bære hvite armbånd. Det skal ikke være mulig å få fingre under armbåndene.

2.4.6 Ekstra personlig beskyttelse

Det er tillatt å spille med albue- og knebeskyttere i et mykt stoff. Beskytterne skal være i lagets farger, eventuelt i hudfarge. Det skal ikke være mulig å skade noen personer, gjennom for eksempel kutting eller lignende (jf. regel 2.3.3.a)

3 Dommere og jury

3.1.1 Antall dommere

Det skal være minst tre dommere ansvarlig for hver kamp. Deres avgjørelser er bindende. (jf. 3.2.5)

3.1.2 Landommer

Landdommeren observerer kampen fra bassengkanten og er ansvarlig for:

- 3.1.2.a Alle aspekter og den overordnede protokollen av kampen
- 3.1.2.b Spilleområdet, innbytterområdet, utvisningsområdet, målene og ballen. Alle avvik fra reglene skal skrives ned i kampprotokollen.
- 3.1.2.c Å sjekke spillernes utstyr, kroppsfrisksjonen, om det er benyttet midler for å forsterke grep med mer.
- 3.1.2.d Å sjekke at spillernes navn og spillenummer er skrevet ned i kampprotokollen før kampen starter.
- 3.1.2.e Starten på hver periode
 - Starten på spillet etter scoring
 - Starte frikast gitt av landdommer
 - Start av lagball
 - Start av dommerball



- Start av straffekast
- Start av spillet når en advarsel er blitt gitt
- Start av spillet når en tidsstraff er blitt gitt

- 3.1.2.f Spilletiden
- 3.1.2.g Innbytterne
- 3.1.2.h Tidsstraff
- 3.1.2.i Et hvert observert regelbrudd
- 3.1.2.j Å kontinuerlig sjekke spillernes utstyr og hente inn spillere fra vannet eller nekte adgang for spillere til vannet for de som har ureglementert utstyr.
- 3.1.2.k Innbyttene
- 3.1.2.l Å føre kampprotokoll
- 3.1.2.m Å skrive ned tidspunktet for kampen i protokollen.(Både start og slutt)
- 3.1.2.n Situasjoner som ikke dekkes av disse reglene skal avgjøres på eget skjønn.

Landdommer kan ha en eller flere assistenter som kan ta på seg oppgaver ved for eksempel:

- Holde tiden
- Føre kampprotokoll
- Sjekke det personlige utstyret på spillerne før kampstart
- Sjekke spillerne i utvisningsområdet
- Sjekke bytter
- Sjekke utviste spillere
- Sjekke spillere som forlater vannet for å reparere utstyret

3.1.3 Vanndommere

To dommere er i vannet, en på hver side av spilleområdet. Dette er vanndommere. Vanndommerne er ansvarlige for:

- 3.1.3.a Et hvert observert regelbrudd
- 3.1.3.b Å starte kampen etter å ha gitt et frikast (når det verken er blitt gitt tidsstraff eller advarsel)



- 3.1.3.c Å gi signal når det er blitt scoret. Signalet er to lange lyder.
- 3.1.3.d Hele tiden å sjekke spillernes personlige utstyr og kalle opp av vannet spillere som ikke følger disse reglene.
- 3.1.3.e Hele tiden sjekke at målene, merking, og annet utstyr er i henhold til reglene.
- 3.1.3.f Å gi ballen til angriperen når det er blitt gitt straffekast.
- 3.1.3.g Å plassere ballen ved midten av bassenget når et straffekast har gått tiden ut uten scoring.
- 3.1.3.h Å plassere ballen ved midten av bassenget ved begynnelsen av hver periode.

3.1.4 Skadet spiller

Dommerne skal stoppe kampen umiddelbart hvis det foreligger mistanke om en alvorlig skade.

Hjelp gis til den skadede spilleren. En ny spiller fra innbytterbenken kan gå i vannet (jf regel 4.2.1.) En spiller som har fått O2/oksygenberiket luft er å anse som å ha avsluttet kampen.

Spillet blir startet opp igjen med en dommerball eller en lagball. (jf. 4.1.4 og 4.1.5).

3.1.5 Spiller med begrenset bevissthet

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

- 3.1.5.a Spilleren opplagt er overanstrengt eller utslitt.

3.1.6 Bortvisning av en spiller

Dommerne har muligheten til å bortvise en spiller fra videre spill i en kamp

- 3.1.6.a En dommer kan utvise en spiller på grunn av usportslig eller voldelig oppførsel.

En innbytter kan erstatte en bortvist spiller etter at laget har sonet en fem minutters straff. Etter dette kan de fortsette med 6 spillere i vannet og maksimum 5 innbytere.



Denne regelen skal bare brukes i sjeldne tilfeller, hvis dommeren er usikker på om han skal bortvise spilleren eller gi en tidsstraff. (jf. regel 5.1.1 eller 5.1.2)

En spiller kan bli bortvise på grunnlag av usportslig eller voldelig oppførsel når som helst gjennom turneringen, ikke bare under kamper.

Den bortviste spilleren må forlate det umiddelbare synsområdet til spille- eller bytteområdet. I tillegg til dette kan spilleren ikke delta i neste kamp. En reserve kan delta i neste kamp.

- 3.1.6.b En dommer kan bortvise en spiller hvis denne gjentatte ganger bryter reglene.

En dommer må gi klar advarsel til en spiller om at spilleren vil bli bortvist hvis han eller hun fortsetter å bryte reglene, jf. 6.1.1.b. En spiller som blir gitt 2 + 2 minutter tidsstraff, i henhold til regel 6.3.1.g er automatisk sett på som advart.

En innbytter kan erstatte den bortviste spilleren etter at laget har sonet en fem-minutters straff, og kan deretter fortsette med 6 spillere i vannet og maksimum 5 innbyttene.

Den bortviste spilleren må forlate det umiddelbare synsområdet til spille- eller bytteområdet. I tillegg til dette kan spilleren ikke delta i neste kamp. En reserve kan delta i neste kamp.

- 3.1.6.c En spiller kan bli bortvist for hendelser som skjer på et hvert tidspunkt i løpet av turneringen.

Hvilken som helst alvorlig usportslighet utført når som helst i løpet av turneringen kan føre til at spilleren blir bortvist fra en kamp eller fra turneringen. Usportslig oppførsel som blir rapportert til juryen kan føre til at juryen samles for å høre om tilfellet, og muligens bortvise spilleren for en eller flere kamper eller for resten av turneringen.

Hvis spilleren er bortvist fra en eller flere kamper, eller fra hele turneringen, kan en reservespiller bli med i neste kamp.

- 3.1.6.d En bortvist spiller kan ikke befinne seg i det umiddelbare synlige området til spille- eller bytteområdet. Spilleren kan ikke kommunisere med sitt lag gjennom kampen vedkommende er bortvist fra, eller fra kampen vedkommende er nektet deltagelse i. Dommeren kan, om nødvendig, forlange at spilleren forlater området.

- 3.1.6.e En spiller som er bortvist på bakgrunn av regel 3.1.6.a eller 3.1.6.b er ikke å anse som en spiller som soner tidsstraff, og gjelder ikke i regel 6.3.6.



Hvis spilleren er bortvist fra en eller flere kamper, eller fra hele turneringen, kan en reservespiller bli med i den neste kampen.

- 3.1.6.d En bortvist spiller kan ikke være i den umiddelbare synligheten til spille- eller bytteområdet. Spilleren kan ikke kommunisere med sitt lag under kampen han eller hun er nektet deltagelse i. Dommeren kan, om nødvendig, forlange at spilleren forlater området.
- 3.1.6.e En spiller som er bortvist på bakgrunn av 3.1.6.a eller 3.1.6.b er skal ikke anses som en spiller som soner tidsstraff, og gjelder ikke under regel 6.3.6.
- 3.1.6.f Når oppførselen som er bakgrunnen for at en spiller er blitt bortvist er brudd på 3.1.6.a er spesielt alvorlig, kan en dommer eller sjefsdommeren forlange at juryen skal vurdere om saken er alvorlig nok til at spilleren bortvise fra mer enn kamp, alternativt fra turneringen.

Hvis spilleren er bortvist fra mer enn en kamp, eller fra hele turneringen, kan en reserve bli med i den neste kampen.

3.1.7 Bytte av ball

Under kampen kan bytte av ball bare gjøre med tillatelse fra Landdommer.

Landdommer skal forsikre seg om at begge lags kapteiner er informert om ballbytte. Grunnen til bytte av ball skal skrives ned i kampprotokollen.

3.1.8 Å skille lagene

Dommeren kan på et hvert tidspunkt av kampen forlange at spillerne går til sine respektive sider. Et visuelt signal, (jf regel 3.1.10) skal gis av dommerne.

Dette er anvendelig, men ikke begrenset til, følgende situasjoner:

- Når vanddommeren ikke kan se spillerne eller spilleområdet, for eksempel under en dommerkonsultasjon, hvis vanddommere trenger å sjekke utstyr eller lignende.
- Når kampen er forstyrret for en ukjent eller lang tid, for eksempel ved feil på signalanlegget eller lignende
- Når en dommers handling hindrer spillerne fra å utføre sine oppgaver, for eksempel ved å gi en advarsel til en spiller som dekker målet også under stopp i spillet.



- Når dommeren vil gi informasjon til kapteinen vedrørende advarsler etc, og eller er hindret fra å utføre sine oppgaver under stopp i spillet.

3.1.9 Utvidelse av spilletid

Dommere har lov til å utvide spilletiden. (jf regel 5.1.18 og regel 6.4.3)

3.1.10 Lyd og visuelle signaler

Dommere skal gir klare og tydelige signaler, både visuelle og lyd signal.

Hvis mulig gi beskjed om grunn til avblåsing.

Det anbefales at dommere repeterer hverandres signaler.

3.2 Dommerens utstyr

3.2.1 Dommerens utstyr

3.2.1.a Signalutstyr: Alle tre dommere skal være utstyrt med lydutstyr for å lage signaler for ”stopp” og ”spill”. (jf regel 1.5)

3.2.1.b Pressluft: De to vanddommerne kan bruke pressluft hvis dette er vurdert som nødvendig.

I verdens- eller sonemesterskap skal begge vanddommerne bruke pressluftutstyr.

3.2.3 Landdommer

Landdommer skal ha på seg hvit t-shirt og hvite shorts/bukser.

3.2.3 Vanddommerne:

Vanddommerne skal bruke en mørk t-skjorte eller en dykkerdrakt. Den mørke delen skal minst dekke overkroppen og skuldrene, dette så landdommer kan se retningen på frikastet som er blitt signalisert.

Vanddommerne kan ha på seg en rød hette. Ørebeskytterne kan være i hvilken som helst farge.

3.2.4 Personlig beskyttelse.

Vanddommere som bruker personlig beskyttelse (albue- eller knebeskyttere, etc) skal helst ha disse i hudfarge. Som et alternativ kan de være lyserøde.



3.2.5 Video

Video skal ikke brukes av dommere eller jury for i andre tilfeller enn de som kan brukes til utelukkelse.

3.2.6 Jury

Juryen skal velges i henhold til CMAS sine regler.

4. Spillet

4.1 Start av spillet

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

4.1.1 Start av en periode

Ved starten av hver periode skal ballen plasseres på bunnen av bassenget, i midten av spilleområdet.

4.1.1.a Alle spillerne i vannet skal være ved sine respektive bassengkanten. Minst en hand skal hvile på bassengkanten.

4.1.1.b Innbytterne skal sitte på innbytterbenken/stolene.

4.1.1.c Landommer starter kampen med en lang lyd.

4.1.1.d Ved tyvstart i begynnelsen av en periode skal spillet stoppes og starte opp igjen etter at klokka igjen er innstilt på starttid.

4.1.2 Start av spillet etter scoring

Etter en scoring skal laget returnere til sine sider. Etter dommerens signal begynner laget det ble scoret imot med ballen.

4.1.2.a Ballen skal være i overflaten, delvis over vannet, synlig for landdommer Lagene skal gis en rimelig tid til å forberede seg på starten. (jf regel 5.1.18)

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

4.1.2.c Når det angripes rett etter at et mål er blitt scoret, skal ballen være holdt synlig innen to meters avstand fra en hver spiller på motstanderlaget.



Ballen skal ikke være bak backen, mellom bena eller lignende. (jf regel 5.1.15)

4.1.3 Start av spillet etter en straffe

Etter gjennomføringen av et straffekast starter kampen på følgende vis:

- 4.1.3.a Hvis et mål er blitt scoret skal laget som forsvarte seg mot straffekastet starte opp med ballen som under regel 4.1.2.
- 4.1.3.b Hvis straffekastet var forstyrret av en feil begått av forsvareren skal straffekastet stoppes og en ny straffe blir gitt. (jf regel 6.4.6) Hvis regelbruddet i vanlig spill ville gi en tidsstraff, kan dette også gis nå.
- 4.1.3.c Hvis det ikke blir laget mål i løpet av straffekasttiden, eller det blir begått et regelbrudd av den angripende spilleren jf (regel 6.4.7) skal spillet startes opp som det blir gjort i normale perioder, jf regel 4.1.1.

En vanddommer skal plassere ballen på midten av spilleområdet.

4.1.4 Lagball

Dommeren kan gi en lagball når spillet har blitt stoppet og ingen mål, frikast eller straffekast har blitt gitt, og en dommerball opplagt er urettferdig.

Et lag får ballen. Begge lag må ha alle sine spillere på sine respektive halvdel av spilleområdet. Ballen plasseres på overflaten langs senterlinjen (jf. tillegg 1) og spillet starter med et normalt startsignal.

Dette er spesielt passende, men ikke begrenset til, følgende situasjoner:

- Spillet ble stoppet på grunn av en skadet forsvarer når det angripende laget klart hadde kontrollen på ballen.
- Signalutstyret går i stykker mens det ene laget klart har kontroll på ballen.
- Et feilaktig signal blir gitt av dommeren når det ene laget klart hadde kontroll på ballen.

4.1.5 Dommerball

Hvis spillet er blitt stoppet og ingen mål, straffekast, frikast eller lagball er blitt gitt, skal spillet startes med en dommerball.

En dommerball skal kastes av landdommer ned i vannet ved midtlinjen.



4.2 Bytter og erstatning av spillere.

4.2.1 Bytte av spillerne under kampen

Alle spillerne blant de 12 (eller minimum seks, i Norge 5) i et lag som befinner seg i bytteområdet, er spillere som kan byttes. Hvis et lag har mer enn seks 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 ankene 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, spiller med farlig utstyr eller lignende, kan forlate spilleområdet over alt, men må da gå forsiktig tilbake til hans eller hennes lags bytteområde før vedkommende kan erstattes av en annen spiller eller gå i vannet igjen.

4.2.2 Bruk av reserver

4.2.2.a Hvert lag har rett til å gjøre tre bytter i løpet av en kamp.

4.2.2.b Landdommer må informeres om byttene og spillernes numre må oppgis til kampprotokollbordet (sekretariat)før byttet blir gjort.

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 Spilleets varighet

4.3.1 Kampens deler:

En kamp består av ordinær spilletid, og om nødvendig, tilleggstid og straffekastkonkurranse.

Lengden på kampen skal være 2 x 15 minutter effektiv tid. (jf. regel 4.3.3)

4.3.2 Ved halvtid

- Pausen skal være på fem minutter
- Lagene skal bytte side
- Vanndommerne skal ikke bytte side

4.3.3 Avbrytelse av spillet:

Ved alle avbrudd i spillet skal kampklokken stoppes.

4.3.4 Spilleavbrudd på slutten av en periode

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



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 Straffekastkonkurranse:

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

- Tre forskjellige spillere fra hvert lag skal gjennomføre tre straffekast.
- Målvakt kan byttes ut.
- Lagene tar annenhver straffe.
- Man trekker lodd om hvilket lag som skal ta den første straffen
- 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 spillet ikke blir avgjort i løpet av de tre første spillerne fra hvert lag, fortsetter straffekastkonkurransen med en spiller fra hvert lag til et lag leder.

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

4.3.6 time-out

4.3.6.a Hvert lag har rett til å be om en time-out i hver kamp.

4.3.6.b En hver spiller i vannet eller i bytteområdet kan forlange en 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 en time-out er et minutt



- 4.3.6.e Det visuelle signalet for en forespørsel om time-out er det samme som dommerens signal for time-out (jf regel 3.1.10)
- 4.3.6.f Landdommer lager et lydsignal fulgt av et synlig time-out-signal (jf regel 3.1.10)
- 4.3.6.g Under en time-out skal begge lag returnere til sine respektive sider av bassenget
- 4.3.6.h 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 (jf regel 5.1.18)

4.3.7 Forsinkelse på signalene

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, skal han/hun informere landdommer og scoringen, straffen eller lignende godkjennes. 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 avblåsing (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 Scoring

- 4.4.1.a Et mål er blitt scoret når hele ballen er under kanten på målet. Det markeres av dommeren med to lange sammenhengende lyder.
- 4.4.1.b Et mål kan bli godkjent uten at ballen har vært i målet, i følge regel 6.4.6. Dette markeres av landdommer med lyder og visuelle signaler for scoring (jf regel 3.1.10)



- 4.4.1.c Spilleren som scoret skal gi et signal til landdommer ved å reise 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 Kampresultatet

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 Resultater i en turnering

I en turnering skal vinnerlaget av i hver kamp få tre poeng. I en kamp som ender uavgjort får hver kamp ett poeng.

Laget med flest poeng er vinneren av turneringen.

Hvis det er lag som ender på samme poengsum, er rangeringen som følger.

- 4.4.3.a Kampene disse lagene har spilt mot hverandre skal være bestemmende. Rangeringsrekkefølge: Poeng, målforskjell og flest scorede mål)
- 4.4.3.b Hvis det ikke foreligger noen avgjørelse er den totale målforskjellen i alle kampene avgjørende.
- 4.4.3.c Hvis den totale målforskjellen i alle kampene er den samme, er laget med flest scorede mål vinneren.
- 4.4.3.d Hvis antallet scorede mål også er det samme, skal en ny kamp spilles. Regel 4.3.5 brukes hvis dette er nødvendig.

4.5 Stopp av spillet

4.5.1 Stopp av spillet

Spillet kan avbrytes av:

- Et mål
- En straffe, frikast eller advarsel
- Slutten av en periode eller straffekast
- Enhver situasjon en dommer finner det nødvendig

Spillet er å anse som avbrutt ved den første lyden.



4.5.2 Kampklokka:

Kampklokka stoppes ved spilleavbrudd.

4.5.3 Lydsignaler for stopp i spillet

En kamp stoppes av:

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

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

5.1 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 dommerne ikke misoppfatter situasjonen.

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

Siden dommeren ikke har muligheten til å se alle regelbrudd, skal straffen være proporsjonalt strengere enn den potensielle ødeleggelsen/gevinsten.

Erfaringen viser at advarsler ikke nødvendigvis oppmuntrer til den nødvendige forandringen i oppførsel, mens tidsstraff gjør dette. 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 fantasi. Ved de gitte eksemplene må det forstås at reglene er spesielt hensiktsmessig, men ikke begrenset til de gitte situasjonene.



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 3.1.6.a)

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
- I løpet av en "svømme forbi" slå ballen ut av hånden til en motspiller som er blitt gitt 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)

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 å ukritisk 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 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 3.16.1)

5.1.3 For mange spillere i vannet

Et lag kan ikke ha mer enn seks spillere samtidig i vannet i løpet av 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 5.1.3.

Regel 6.5.2 bør vurderes anvendes her

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 og (1.1.1))
- 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.

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 altså 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 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, hofta, 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 å først å ha returnert til startposisjonen som beskrevet i regel 4.1.2.

5.1.8 Ulovlig bruk av målet (og bassensiden):



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 vekststang 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 tykkleggen 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, gjentakelser, 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 lignede. (Jf. regel 1.2.1)

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. (Spilleren som forårsaket den siste forsinkelsen skal gis straff). Hvis det er nødvendig skal spilletiden forlenges. (Jf. regel 3.1.10)

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.
- 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.

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 3.1.6.b

Når advarsler ikke har den ønskede effekten på oppførselen, anbefales det at direkte straffer benyttes i stedet. (Jf. 5.1)

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 3.1.6.b.

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 (Jf regel 3.1.10).
- 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 – 5.1.18.

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, 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.

6.2.6 Signal ved start av frikast

Signal for start av frikastet blir gitt av den dommer som stoppet spillet.

Dette er ikke mulig hvis det er advarsel eller utvisning, da må landdommer starte spillet. Det er på grunn av rett spiller skal gis advarsel, rett spiller blir utvist, dette skal noteres i protokollen, og vi får riktig tid på utvisningen.

Start av spillet er med 1 langt signal.

6.2.7 Feil utførelse av frikast.

Hvis frikasttaker 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 tilleggsstraff. Straffen bli 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 3.1.6.b.
- 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 feilen skjer, skal spillerne 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 3.1.10).

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 (fra 3.1.6.a eller 3.1.6.b) 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 etter regel 3.16.a eller 3.1.6.b ikke er å anse som å ha fått en tidsstraff og soner ikke utvisningen i utvisningsbenk-området.

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 av spilleområdet.
- 6.4.4.e En vanddommer 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.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 holdingen 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.
- 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.

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.c

6.4.6 Ukorrekt oppførsel av forsvaren

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.

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.

6.4.8 Straffekastkonkurranse

Spesielle regler med tanke på straffekastkonkurranse 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 3.1.6.a eller 3.1.6.b).



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 i 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.

7 Organisering

7.1.1 Ansvarlige for spilleområdet

Klubben eller forbundet som står som arrangør er ansvarlig for å sikre at spilleområdet, målet og ballen samsvarer 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 kvinnenes 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 egen risiko