

Spielregeln (Auszug aus den Wettkampfbestimmungen)

1. Beginn, Ende, Torgewinne und Spielergebnis

§ 101 Spielzeit

- (1) Die reguläre Spielzeit beträgt zwei (2) x zehn (10) Minuten, es sei denn, dass Verlängerungen zu spielen sind oder ein Penaltywerfen stattfinden muss. Sie kann aus wettkampforganisatorischen Gründen auf minimal sieben (7) Minuten pro Halbzeit reduziert werden.
- (2) Die Halbzeitpause beträgt drei Minuten. Sie kann aus wettkampforganisatorischen Gründen auf minimal eine (1) Minute reduziert werden.
- (3) In der Halbzeitpause wechseln die Mannschaften die Spielfeldseiten.
- (4) Der Schiedsrichter kann während des Spielverlaufs die Spielzeit anhalten. In diesem Fall stoppt der Zeitnehmer die Uhr und lässt diese nach dem Anpfiff des Schiedsrichters weiter laufen.

§ 102 Spielseitenwahl

Die auf dem Spielprotokoll zuerst genannte Mannschaft beginnt das Spiel von der links vom Protokolltisch gelegenen Torauslinie, es sei denn einer der Mannschaftskapitäne oder der Wettkampfleiter verlangen einen Münzwurf zur Seitenwahl.

§103 Spielbeginn

- (1) Zu Beginn einer jeden Spielzeit müssen jeweils fünf (5) Spieler jeder Mannschaft mit einem Teil ihrer Kajaks auf ihrer Torauslinie liegen, es sei denn, dass Spieler bis zum Ende des Spieles des Feldes verwiesen worden sind oder noch mit einer noch nicht vollständig abgelaufenen Zeitstrafe aus der vorhergehenden Spielzeit dieses Spieles belegt sind. Die betroffene Mannschaft muss sich entsprechend reduzieren.
- (2) Der Schiedsrichter pfeift das Spiel an und wirft den Ball dann in die Mitte des Spielfeldes. Anstelle des Einwerfens kann der Ball auch durch eine Ballvorrichtung in der Spielfeldmitte freigegeben werden.
- (3) Wenn der Ball in einer Art und Weise freigegeben oder geworfen wurde, die eine Mannschaft bevorteilt, soll der Schiedsrichter den Ball zurückrufen und das Spiel neu beginnen.
- (4) Eine physische Unterstützung des Spieler, der versucht in Ballbesitz zu kommen, durch andere Spieler ist nicht erlaubt. Der Verstoß hiergegen führt zu einem Freiwurf. (Handzeichen 1 und 14 sind zu zeigen)
- (5) Nur ein Spieler jeder Mannschaft darf den Versuch unternehmen in Ballbesitz zu kommen. Jeder andere Spieler der diesen Spieler begleitet darf sich nicht innerhalb eines Radiuses von 3 Metern zum Körper dieses Spielers befinden. Ein Verstoß hiergegen wird durch Freiwurf geahndet. (Handzeichen 1 und 14 sind zu zeigen)

§ 104 Torgewinn (Handzeichen 3 und Time-out)

- (1) Eine Mannschaft hat ein Tor erzielt, wenn der Ball mit ganzem Umfang die vordere Ebene des Torrahmens des gegnerischen Tores

durchschritten hat.

Der Schiedsrichter zeigt die Spielnummer des Spielers an, der das Tor geworfen hat.

- (2) Wehrt ein verteidigender Spieler einen auf das Tor geworfenen Ball von der Rückseite des Tores aus ab, so wird dieser Wurf als Tor gewertet.

§ 105 Wiederbeginn nach einem Tor

- (1) Nach einem Tor setzt die Mannschaft, gegen die das Tor erzielt wurde, das Spiel mit einem Mittelanwurf fort. Der ausführende Spieler muss mit seinem Kajak auf dem Spielfeldmittelpunkt liegen.
- (2) Der Schiedsrichter pfeift den Wiederbeginn des Spieles an. Es ist nicht erforderlich, den Ball über den Kopf hochzuhalten.
- (3) Beim Mittelanwurf müssen sich die Spieler der beiden Mannschaften mit ihren Körpern in ihren eigenen Spielfeldhälften aufhalten.

§ 106 Spielende (Handzeichen 2)

- (1) Der Zeitnehmer zeigt das Ende einer Spielzeit durch ein lautes akustisches Signal an. Der Ball ist aus, sobald das Signal ertönt.
- (2) Ist vor dem Signal zu Beendigung des Spiels ein Penalty gewährt worden, muss dieser ausgeführt werden, bevor das Spiel beendet werden kann. In dieser Situation soll der Ball, nachdem er geworfen wurde, sofort aus sein, wenn er das Wasser berührt oder den Torrahmen und zurück ins Spielfeld gelangt.
- (3) Die Schiedsrichter bestätigen das mit dem Zeitsignal angezeigte Ende der Spielzeit mit einem dreifachen Pfiff und dem Handzeichen 2 bzw. beenden das Spiel nach Ausführung des vorab gewährten Penalty.

§ 107 Spielergebnis

Sieger des Spieles ist die Mannschaft, welche die meisten Tore erzielt hat.

§ 108 Spielzeitverlängerung (Golden Goal)

Muss für ein zum Ablauf der regulären Spielzeit unentschiedenes Spiel aufgrund des Spielsystems ein Gewinner ermittelt werden (Tie break), wird es wie folgt fortgesetzt:

- (1) In Spielen die keine Finalspiele sind, wird eine Verlängerung gespielt, bis das nächste Tor erzielt wird (Golden Goal). Die maximalen Spielzeit für die Verlängerung beträgt 2 x 3 Minuten mit einer Halbzeitpause von einer (1) Minute, in der die Spielfeldseiten zu wechseln sind. Die Verlängerung folgt im Anschluss an die reguläre Spielzeit nach einer (1) Minute Pause. Ist nach dieser Verlängerung immer noch keine Entscheidung gefallen, folgt ein Penaltywerfen entsprechend §109.
- (2) In Finalspielen wird bis zu zwei (2) Verlängerungen à zehn (10) Minuten mit einer Spielzeitpause von einer (1) Minute, in der die Spielfeldseiten zu wechseln sind, gespielt, bis das nächste Tor erzielt wird (Golden Goal). Die Verlängerung folgt im Anschluss an die reguläre Spielzeit nach einer (1) Minute Pause. Ist nach dieser Verlängerung immer noch keine Entscheidung gefallen, folgt ein Penaltywerfen entsprechend §109.

§ 109 Penaltywerfen

- (1) Das Penaltywerfen wird als Entscheidungswerfen entsprechend des §133 Absätze 1-4 auf das verteidigte Tor ausgeführt. Der Mannschaftskapitän wählt die fünf (5) Spieler seiner Mannschaft, die am Penaltywerfen teilnehmen und bestimmt deren Wurfreihenfolge. Der Protokollführer notiert die Spieler und die Wurfreihenfolge vor Beginn des Penaltywerfens.
- (2) Spieler, die aufgrund einer roten Karte des Spieles verwiesen worden sind, können nicht am Penaltywerfen teilnehmen. Die Mannschaft verliert diese Würfe.
Spieler, die auf Grund einer gelben Karte am Ende des Spieles noch des Feldes verwiesen sind, können nicht am Penaltywerfen teilnehmen. Die Mannschaft verliert diese Würfe aber nicht.
- (3) Die teilnehmenden Spieler jeder Mannschaft werfen abwechselnd nacheinander auf das Tor. Der Torwart der nicht das Tor verteidigt, hält sich zwischen den Würfeln neben der Seitenauslinie in der Nähe des zweiten Schiedsrichters auf, es sei denn er führt selbst einen Wurf aus.
- (4) Vor dem Penaltywerfen wird die beginnende Mannschaft durch einen Münzwurf des Schiedsrichters ermittelt. Das Wahlrecht darüber, welche Mannschaft mit dem Werfen beginnt, liegt beim Mannschaftsführer, dessen Mannschaft den Münzwurf gewonnen hat.
- (5) Der Schiedsrichter entscheidet auf welches Tor geworfen wird.
- (6) Nachdem jede Mannschaft ihre 5 Würfe absolviert hat, hat die Mannschaft gewonnen, welche die meisten Tore erzielt hat.
- (7) Besteht danach immer noch Gleichstand, wird das Penaltywerfen abwechselnd in der gleichen Reihenfolge wie im vorhergehenden Durchgang paarweise solange fortgesetzt, bis bei einer gleichen Anzahl von Würfeln eine Mannschaft mehr Tore erzielt hat.

2. Spieler und Ersatzspieler

§ 110 Gekenterte Spieler

- (1) Wenn ein Spieler kentert und sein Boot verlässt, kann dieser Spieler ab diesem Zeitpunkt nicht weiter am Spiel teilnehmen und muss das Spielfeld unverzüglich mit seiner gesamten Ausrüstung verlassen.
- (2) Ein Spieler der nach Kenterung das Spielfeld verlassen musste, kann am Spiel entsprechend der Wechselregeln wieder in das Spielfeld einfahren.
- (3) Keine Person darf - außer bei Notfällen - das Spielfeld betreten, um Spieler mit ihrer Ausrüstung zu unterstützen bzw. den Schiedsrichter während der Hilfestellung für Spieler behindern.
- (4) Eine Mannschaft kann während des Spiels für jegliche unerlaubte Hilfe von außen oder für jegliche Einmischung bzw. Widerstand im Zusammenhang mit Hilfestellung von Außen bestraft werden. Die Sanktion legt der Schiedsrichter fest.

§ 111 Verteidigung des Tores

- (1) Nur der Spieler, der direkt unter dem Tor liegt, um das Tor mit dem Paddel zu verteidigen, ist zu diesem Zeitpunkt Torwart. Der Torwart

muss mit seinem Boot (Bug) in Blickrichtung zum Spielfeld liegen und versuchen seine Position innerhalb eines Meters zur Mitte der Torauslinie zu halten. Befinden sich zwei Spieler unter dem Tor, gilt der als Torwart der näher zum Tor liegt.

- (2) Wird der Torwart von einem gegnerischen Spieler fort geschoben oder angestoßen, obwohl der Torwart nicht in Ballbesitz ist, so ist dies ein unerlaubter Angriff, der durch Freischuss geahndet wird. (Handzeichen 10 und 15 sind zu zeigen)
- (3) Wenn ein Angreifer den Torwart durch Kontakt zu einem Verteidiger fortschiebt und die verteidigende Mannschaft nicht im Ballbesitz ist, so ist Freischuss für die verteidigende Mannschaft zu geben und gegebenenfalls der Angreifer zu bestrafen. Hat der Verteidiger die Möglichkeit den Kontakt mit dem Torwart zu verhindern, nachdem er geschoben wurde, aber dieses nicht tut, so wird der Angreifer nicht bestraft.
- (4) Wenn ein Verteidiger einen Angreifer gegen den eigenen Torwart schiebt, wird der Angreifer nicht bestraft. Der Angreifer wird jedoch bestraft, wenn er die Möglichkeit hat, einen Kontakt mit dem Torwart zu vermeiden, nachdem er geschoben wurde, dies jedoch nicht tut.
- (5) Wenn ein Angreifer im Ballbesitz, dessen ursprüngliche Fahrtrichtung und Geschwindigkeit nicht zu einem Kontakt mit dem Torwart geführt hätte, durch einen Verteidiger auf den Torwart geschoben, wird der Angreifer nicht bestraft.
- (6) Ein Torwart der nicht in Ballbesitz ist, jedoch versucht in Besitz eines auf dem Wasser befindlichen Balles zu gelangen, kann wie jeder andere Spieler angegriffen werden. Wenn der Torwart den Ball nicht erkämpfen konnte, kann er nicht in den Torwartstatus zurückgehen bis dass der Angreifer den Ball gespielt oder geworfen hat. Nachdem der Angreifer den Ballbesitz verloren hat, darf er den Versuch des Torwarts nicht aktiv verhindern, seine Position zu halten oder in die Torwartposition zurückzugelangen.
- (7) Innerhalb der Sechsmeter (6 m)- Zone darf ein Angreifer nicht aktiv verhindern, dass ein Verteidiger die Position des Torwartes einnehmen kann. Einem Verteidiger ist es straflos gestattet, einen Angreifer mit dem Boot wegzuschieben, um die Position des Torwarts einnehmen zu können, es sei denn es ist gefährliches Spiel.
- (8) Sobald eine Mannschaft die Ballkontrolle hat, kann sie nicht länger die verteidigende Mannschaft sein und damit keinen Spieler als Torwart haben.

§ 112 Das Spiel, Einfahren ins Spielfeld, Wiedereinfahrt und Wechsel

- (1) Es dürfen sich nie mehr als die erlaubte Anzahl von Spielern einer Mannschaft auf dem Spielfeld befinden.
- (2) Die Auswechselspieler müssen sich in ihrer Auswechselzone aufhalten. Das Auswechseln durch die gesperrte Zone ist gestattet. Die Spieler müssen dabei diesen Bereich direkt, auf dem kürzesten Weg und ohne Verzögerung bzw. Unterbrechung durchqueren.
- (3) Das Auswechseln muss an der eigenen Torauslinie der jeweiligen Mannschaft erfolgen. Ein Auswechselspieler darf erst dann auf das

Spielfeld auffahren, wenn der ausfahrende Spieler die Torauslinie mit dem Boot vollständig in Richtung Auswechselzone überschritten hat. Das Auswechseln ist nicht erlaubt, wenn Ausrüstungsteile z.B. Helm oder Paddel im Spielfeld verblieben sind.

- (4) Verlässt ein Spieler das Spielfeld nur im Rahmen einer Spielaktion, so sind die Wiedereintrittsregeln nicht anzuwenden.
- (5) Ein gekenteter Spieler, der das Spielfeld nicht an seiner Torauslinie verlassen hat, kann erst ab der nächsten Spielunterbrechung eingewechselt werden bzw. selbst wieder einwechseln. Alle Ausrüstungsgegenstände des gekenterten Spielers müssen vom Spielfeld entfernt sein, bevor die Auswechslung erfolgen kann.
- (6) Befinden sich zu irgendeinem Zeitpunkt mehr als die erlaubte Anzahl von Spielern auf dem Spielfeld, erhalten die Spieler, die regelwidrig auf das Spielfeld aufgefahren sind jeweils eine gelbe Karte. Deren Mannschaft muss dann über den Strafzeitraum mit der entsprechenden Anzahl Spieler weniger spielen, als zum Zeitpunkt vor dem Regelverstoß. (Handzeichen 7 und 17 sind zu zeigen)
- (7) Ist nicht klar, welcher Spieler den Verstoß begangen hat, muss der Mannschaftsführer einen Spieler bestimmen. (Handzeichen 7 und 17 sind zu zeigen)
- (8) Wenn ein Auswechslspieler sein Paddel in das Spielfeld hält, um ein zählbares Tor zu verhindern, ist ein Penalty zu geben. Der Spieler wird mit einer roten Karte bestraft. Das Team muss sich bis zum Spielende entsprechend reduzieren. (Handzeichen 7,17, 16)

3. Ball im Aus

§ 113 Ball außerhalb des Spielfeldes

- (1) Wenn ein Ball die Seitenauslinie, die senkrechte Ebene über ihr berührt, oder über dem Spielfeld befindliche Hindernisse berührt, so erhält die Mannschaft, die den Ball nicht zuletzt mit dem Paddel, dem Boot oder dem Körper berührt hat, einen Seiteneinwurf. (Handzeichen 5 und 14 sind zu zeigen)
- (2) Wenn sich die physische Spielfeldmarkierung infolge eines normalen Spielverlaufs von ihrer Position entfernt, bewegt sich die Spielfeldgrenze mit ihr.
- (3) Seiteneinwurf: Der Spieler, der den Einwurf ausführt, muss mit seinem Kajak an der Stelle liegen, an welcher der Ball ins Aus gegangen ist bzw. die der Stelle am nächsten liegt, an welcher der Ball das über dem Spielfeld befindliche Hindernis berührt hat.
- (4) Ein Torabwurf oder Eckball wird gegeben, wenn der Ball die senkrechte Ebene zwischen dem Torrahmen und den Eckmarkierungen berührt oder durchschreitet, ohne das ein Tor geworfen wurde. Springt der Ball vom Torrahmen, jedoch nicht von der Torbefestigung, zurück ins Feld, verbleibt der Ball im Spiel.
- (5) Torabwurf: Wenn der Ball bei der Torauslinie der verteidigenden Mannschaft ins Aus geht und der Ball zuletzt von der angreifenden Mannschaft berührt wurde, wird Torabwurf gegeben. Der Spieler, der den Torabwurf ausführt, muss mit seinem Kajak auf der Torauslinie liegen. (Handzeichen 6 und 14 sind zu zeigen)
- (6) Eckwurf: Ein Eckwurf erfolgt, wenn ein Abwehrspieler den Ball zuletzt

berührt hat, bevor dieser bei der Torauslinie der verteidigenden Mannschaft ins Aus geht. Der angreifende Spieler, der den Eckwurf ausführt, muss mit seinem Kajak in der Spielfeldecke liegen. (Handzeichen 5 und 14 sind zu zeigen)

§ 114 Schiedsrichterball (Handzeichen 8 und Time-out)

- (1) Ein Schiedsrichterball ist zu geben,
 - a) wenn zwei oder mehr Spieler beider Teams den Ball mit einer oder mehreren Händen halten und sich dabei den Ballbesitz über mehr als 5 Sekunden teilen. Besitzt ein Spieler zuerst die Ballkontrolle, wird der Gegenspieler nur bestraft, wenn dieser sich beim anderen Spieler abstützt oder festhält.
 - b) wenn ein Schiedsrichter das Spiel unterbrechen muss, obgleich kein Regelverstoß vorlag (z.B. bei Schiedsrichterfehlern, Verletzungen oder ungültigen Toren) und der Schiedsrichter nicht feststellen kann, wer zuletzt im Ballbesitz war, beginnt er das Spiel mit einem Schiedsrichterball.
- (2) Der Schiedsrichterball ist an der dem Vorfall nächstgelegenen Stelle der Seitenauslinie auszuführen. Wenn sich der Vorfall zwischen der Sechsmeter (6 m)- Linie und der Torauslinie ereignet hat, ist der Schiedsrichterball an der nächstliegenden Sechsmeter (6 m)- Linie auszuführen.
- (3) Zwei gegnerische Spieler stellen sich im rechten Winkel mit dem Bug zur Seitenauslinie nahe der Stelle auf, an welcher der Vorfall geschehen ist. Sie befinden sich auf der zu ihrem Tor liegenden Spielfeldseite. Ihr Seitenabstand beträgt 1 Meter und ihre Paddel liegen auf der jeweiligen Außenseite ihres Bootes auf dem Wasser. Ihre Hände liegen auf dem Bootsdeck oder Paddel.
- (4) Die übrigen Spieler müssen sich mindestens 3 Meter von den ausführenden Spielern aufhalten.
- (5) Der Schiedsrichter pfeift das Spiel an und wirft den Ball zwischen die Spieler auf das Wasser. Die beiden Spieler müssen dann versuchen, den Ball mit den Händen zu erreichen, sobald er die Wasseroberfläche berührt hat. Die Spieler dürfen den Ball nicht spielen, bevor er das Wasser berührt hat. Ein Verstoß hiergegen wird bestraft. (Handzeichen 11 und 15 sind zu zeigen)

4. Unerlaubtes Spiel

§ 115 Ahndung von unerlaubtem Spiel

Unerlaubtes Spiel ist vom Auffahren der Mannschaften auf das Spielfeld, während des Spiels, in einer Spielunterbrechung und bis zum Verlassen des Spielfeldes nach dem Spiel durch eine Spielstrafe zu ahnden. Das entsprechende Handzeichen ist anzuzeigen.

§ 116 Unerlaubter Gebrauch des Paddels (Handzeichen 12 und 15)

Ein unerlaubter Paddelgebrauch liegt vor:

- (1) bei Berührung eines gegnerischen Spielers mit dem Paddel.
- (2) wenn der Ball mit dem Paddel gespielt wird, bzw. versucht wird den

Ball mit dem Paddel zu spielen, obwohl sich der Ball in Armreichweite eines gegnerischen Spielers befindet und dieser versucht, den Ball mit der Hand zu spielen.

- (3) wenn der Ball, innerhalb der Armreichweite des gegnerischen Spielers bei normaler Paddelposition, mit dem Paddel über den Bug des gegnerischen Kajaks gespielt wird bzw. versucht wird zu spielen.
- (4) wenn dem Gegner, welcher im Ballbesitz ist, das Paddel in dessen Armreichweite gehalten wird. Der Torwart ist von dieser Regelung ausgenommen und darf das Tor aktiv gegen Torwürfe verteidigen, soweit er das Paddel nicht dem Gegner entgegen bewegt wenn dieser wirft oder es nicht in einer gefährlichen Art und Weise verwendet.
- (5) soweit ein Spieler mit seinem Paddel versucht, einen Gegner bei der Benutzung seines Paddels zu behindern.
- (6) bei Paddelwerfen.
- (7) bei jeglichem Gebrauch des Paddels, der einen Spieler gefährdet.
- (8) wenn das gegnerische Paddel geschlagen, gedrückt oder eingeklemmt wird, anstatt den Ball zu spielen.

§ 117 Unerlaubter Angriff auf ein Kajak (Handzeichen 10 und 15)

- (1) Ein Kajakangriff liegt vor, wenn ein Spieler das Kajak des Gegners wegschiebt, um in den Ballbesitz zu gelangen.
- (2) Ein unerlaubter Kajakangriff ist:
 - a) Jeder Angriff mit dem Kajak, der zu einer Körperberührung mit dem gegnerischen Spieler führt und/oder den angegriffenen Spieler gefährdet. Dabei bleibt ein vom Körper weggestreckter Arm eines Spielers unberücksichtigt.
 - b) Jedes harte Anfahren auf eine Seite des Kajaks in einem Winkel von 90° mit nicht fortwährendem Bootskontakt. Winkel zwischen 80° und 100° sind einzubeziehen.
 - c) Jeder Angriff auf einen Gegner, welcher sich nicht im Umkreis von 3 Metern zum Ball befindet.
 - d) Jeder Angriff auf einen Gegner, obwohl der Angreifer nicht um den Ball kämpft.
 - e) Wenn ein Spieler, der im Ballbesitz ist die Berührung mit dem Körper eines Gegner nicht vermeidet.
- (3) Berührt das Kajak infolge eines erlaubten Kajakangriffs die Spritzdecke eines gegnerischen Spielers, ist dies nicht zu bestrafen, soweit der Angriff in die Spritzdecke nicht fortgesetzt wird.
- (4) Sobald sich der Ball nicht mehr unter Kontrolle der beiden Spieler befindet, können diese sie sich unter Verwendung ihrer Hände mit einer kontrollierten Aktion vom Kajak des jeweils anderem lösen.

§ 118 Unerlaubter Handangriff (Handzeichen 10 und 15)

- (1) Ein erlaubter Handangriff liegt vor, wenn ein Spieler mit der offenen Hand den Gegner, der im alleinigen Ballbesitz ist, an dessen Rücken, Seite oder Oberarm weg stößt.

- (2) Ein unerlaubter Handgriff ist:
 - a) Jeder Angriff, bei dem sich der angegriffene Spieler nicht im Ballbesitz befindet.
 - b) Jeder Angriff, der den angegriffenen Spieler gefährdet.
 - c) Jeglicher andere Körperkontakt als mit der offenen Hand am Rücken, Seite oder Oberarm.
- (3) Ein Spieler darf sich nicht mit der Hand oder dem Unterarm bzw. durch eine Bewegung des Ellenbogens in Richtung des angreifenden Spielers gegen den Handgriff verteidigen.

§ 119 Unerlaubtes Abdrängen /Drängeln (Handzeichen 10 und 15)

- (1) Abdrängen/Drängeln liegt vor, wenn in der Sechsmeter (6 m)- Zone ein Spieler mit seinem Kajak gegen das Boot eines Gegners schiebt, um an eine Position zu gelangen in der kein Spieler um den Ball kämpft.
- (2) Das Abdrängen/Drängeln ist regelwidrig wenn:
 - a) Ein Spieler, der seine Position eingenommen hat oder versucht seine Position zu halten, durch andauernden Bootskontakt eines gegnerischen Bootes mehr als einen halben Meter weggeschoben wird.
 - b) Die Berührung mit dem gegnerischen Boot ein Kajakangriff darstellt.
- (3) Ein Spieler der sich mit dem gesamten Boot hinter der Torauslinie befindet, kann nicht abgedrängelt werden, da er sich nicht in der Sechsmeter (6 m)- Zone befindet.

§ 120 Unerlaubte Behinderung (Handzeichen 9 und 15)

- (1) Eine Behinderung liegt vor, wenn das stillliegende Boot eines Spielers das Boot eines Gegners am Vorankommen hindert. Ein Boot liegt still, wenn es sich nicht bewegt und der Spieler keine aktiven Paddelschläge versucht.
- (2) Unerlaubte Behinderung ist:
 - a) Das aktive Verhindern des Fahrens des Gegners zum Ball, wenn sich der Gegner nicht innerhalb von drei (3) Metern zum Ball befindet.
 - b) Wenn außerhalb der Sechsmeter (6 m) -Zone ein Spieler den Gegner aktiv daran hindert zum Tor zu fahren, obwohl keiner der Spieler um den Ball kämpft.
 - c) Wenn ein Spieler aktiv behindert wird, der nicht in Ballbesitz ist, nicht um den Ball kämpft oder sich nicht innerhalb von drei (3) Metern zum Ball befindet und nicht der am nächsten zum Ball befindliche Spieler ist, wobei sich der Ball im Wasser aber nicht in der Luft befinden kann.

§ 121 Unerlaubtes Festhalten (Handzeichen 9 und 15)

Unerlaubtes Festhalten liegt vor:

- (1) Wenn ein Spieler durch seine Hand, seines Arms, Körpers oder Paddels auf dem gegnerischen Boot die Bewegungsfreiheit eines Gegners einschränkt, sich abstützt oder abstößt bzw. den Gegner oder seine Ausrüstung festhält.
- (2) Wenn ein Spieler zum Antrieb, zur Unterstützung oder zur Fortbewegung jegliche Spielfeldausrüstungen, wie z.B. Markierungen, Torausrüstung oder jegliche im Umfeld befindlichen Objekte benutzt.

§ 122 Unerlaubter Ballbesitz (Handzeichen 11 und 15)

- (1) Ein Spieler ist im Ballbesitz, wenn er den Ball in der Hand hält, ihn mit dem Paddel spielt oder sich in einer Position befindet, in der er den Ball mit der Hand erreichen kann, sofern er auf dem Wasser liegt, nicht aber wenn der Ball in der Luft ist.
- (2) Der Spieler muss den Ball innerhalb von fünf (5) Sekunden, nachdem er in Ballbesitz gekommen ist, spielen. Der Ball muss dabei entweder an einen anderen Spieler der selben Mannschaft abgegeben oder mindestens einen (1) Meter, gemessen horizontal vom Punkt des Verlassens aus, fortbewegt werden.
- (3) Teilt sich ein Spieler den Ballbesitz mit einem anderen Spieler oder bewegt sich der Ball aus der Armreichweite heraus, während der Spieler angegriffen wird, beginnen die fünf (5) Sekunden erneut, sobald ein Spieler den Ballbesitz wiedererlangt.
- (4) Ein gekenteter Spieler verliert den Ballbesitz sobald er mit seinem Körper unter Wasser ist, es sei denn er behält den Ball in seinen Händen.
- (5) Ein Spieler darf sein Boot nicht mit seinen Händen oder seinem Paddel bewegen, während der Ball auf seiner Spritzdecke liegt.
- (6) Eine Mannschaft ist im Ballbesitz wenn:
 - a) Ein Spieler dieses Teams im Ballbesitz ist, oder
 - b) Der Ball zwischen zwei Spielern der selben Mannschaft gepasst wird.
- (7) Der Mannschaftsballbesitz bleibt bestehen bis:
 - a) Ein Gegenspieler im Ballbesitz ist, oder
 - b) Der Ball aus ist, oder
 - c) Der Ball bei einem Torwurf oder Freischuss nicht mehr berührt wird.

§ 123 Unsportliches Verhalten (Handzeichen 17)

Unsportliches Verhalten ist :

- (1) Jeglicher Regelverstoß eines Spielers während einer Spielunterbrechung.
- (2) Die Behinderung eines gekenterten Spielers, der versucht sich wieder aufzurichten. Ein gekenteter Spieler muss sich zumindest mit dem Kopf und beiden Schultern wieder oberhalb der Wasseroberfläche befinden, bevor er durch andere Spieler wieder angegriffen werden darf.
- (3) Eine Beeinträchtigung der Ausrüstung des Gegners, wie das Festhalten eines gegnerischen Paddels bzw. das Wegstoßen desselben aus der Reichweite des Gegners, sowie die Behinderung

- des gegnerischen Spielers, sein Paddel zu erreichen.
- (4) Absichtliche Verzögerungstaktiken, wie das Fortwerfen des Balles bzw. ein vorsätzliches Behindern des Gegners, um eine schnelle Spielfortsetzung nach einem Regelverstoß zu verhindern.
 - (5) Das Bekunden von Unzufriedenheit, Widersprechen und Protestieren.
 - (6) Vergeltung zu üben.
 - (7) Schimpfen oder Gebrauch von Schimpfworten.
 - (8) Anderes unsportliches Verhalten bzw. Verhalten das dem Spiel nach Ansicht des Schiedsrichters nicht entspricht.

§ 124 Vorteilsregelung (Handzeichen 13 und 14)

- (1) Der Schiedsrichter kann im Falle eines normalerweise zu sanktionierenden Regelverstoßes eines Gegners die Fortsetzung des Spieles erlauben, wenn die andere im Ballbesitz befindliche Mannschaft durch die Spielfortsetzung begünstigt, vorausgesetzt kein Schiedsrichter hat den Regelverstoß abgepfiffen. Der Schiedsrichter zeigt mit dem Handzeichen 13 an, dass er das Foul gesehen hat und fordert die Mannschaften zum weiter spielen auf.
- (2) Der Schiedsrichter kann den Spieler, der den Regelverstoß begangen hat, für den der Vorteil gewährt wurde, in der nächsten Spielunterbrechung mit einer Karte bestrafen.
- (3) Vorteil ist anzuzeigen, wenn sich kein Regelverstoß ereignet hat, aber die Spieler denken, dass ein Verstoß vorliegt und das Spiel unterbrochen haben (z.B. aufgrund eines Schiedsrichterpfiffs vom Nachbarfeld, Fans, etc.)

5. Spielstrafen

§ 125 Spielstrafen

Der Schiedsrichter kann entsprechend der Schwere und/oder der Häufigkeit von Regelverstößen jede der folgenden Strafen oder Kombinationen von Strafen für unerlaubtes Spiel verhängen.

§ 126 Penalty (Handzeichen 16 und Time-out)

- (1) Ein Penalty wird für absichtliches und / oder gefährliches Spiel im Sechsmeter (6 m)- Raum gegeben, bei dem der Spieler beim Werfen, Passen oder Positionieren, um ein sicheres Tor zu werfen, gefoult wird. Das Werfen beginnt in dem Moment, wenn der Spieler den Ball mit der Hand oder dem Paddel berührt und deutlich zu werfen versucht, oder sich darauf vorbereitet.
- (2) Ein Penalty kann gewährt werden, wenn ein Spieler außerhalb des Sechsmeter (6 m)- Raumes gefoult wird, der für ein sicheres Tor werfen, passen oder sich Positionieren will. Ist das Tor jedoch zusätzlich verteidigt soll kein Penalty gegeben werden.
- (3) Ein Penalty wird gegeben für ein absichtliches und/oder ein gefährliches Foul an einem Spieler innerhalb des Sechs (6)-Meter-Raumes, welcher dabei ist, einen Freischuss auszuführen.

§ 127 Freischuss (Handzeichen 15)

- (1) Ein Freischuss kann ein direkter Wurf auf das Tor sein.
- (2) Ein Freischuss wird für jedes unerlaubte Spiel gewährt, für das kein Penalty gegeben werden muss.

§ 128 Freiwurf (Handzeichen 14)

- (1) Ein Freiwurf darf nicht direkt auf das Tor geworfen werden.
- (2) Ein Freiwurf wird gewährt, wenn kein Penalty oder Freischuss gegeben werden muss.

§ 129a Verwarnung / grüne Karte (Handzeichen 17)

Eine grüne Karte soll für unnötige Kommunikation mit den Schiedsrichtern, für gefährliches Spiel und / oder unsportliches Verhalten gegeben werden.

§ 129b Mannschaftsverwarnung / grüne Karte (Handzeichen 17)

Mannschaftsverwarnung: Handzeichen 17 mit einer grünen Karte wird gezeigt.

Eine Mannschaftsverwarnung kommt vor, wenn der Schiedsrichter allen Spielern einer Mannschaft die grüne Karte gibt.

- (1) Eine Mannschaftsverwarnung wird gegeben für wiederholte Verstöße gleicher Art durch mehr als einen Spieler der gleichen Mannschaft.
- (2) Nachdem eine Mannschaftsverwarnung gegeben wurde, wird jedem Spieler dieser Mannschaft, welcher erneut einen Verstoß dieser Art begeht, eine gelbe Karte gegeben.

§ 130 Platzverweis (Handzeichen 17 und Timeout)

- (1) Der Schiedsrichter kann einen Spieler, abhängig von der Schwere und/oder Häufigkeit des zu bestrafenden Regelverstößes, für unterschiedliche Zeiträume des Spielfeldes verweisen. Die Strafzeiten werden während Spielzeitunterbrechungen oder Halbzeitpausen ebenfalls unterbrochen.
- (2) Es sind folgende Platzverweise möglich:
 - a) 2 Minuten Platzverweis - gelbe Karte
 - aa) Eine gelbe Karte muss gegeben werden, wenn ein Spieler, egal aus welche Gründen, die dritte grüne Karte erhält.
 - bb) Eine gelbe Karte soll für jedes vorsätzliche und /oder gefährliche unerlaubte Spiel gegeben werden, welches eine sichere Torchance verhindert und ein Freischuss alleine nicht die gewünschte Wirkung erzielt.

- cc) Eine gelbe Karte soll für jedes vorsätzliche, wiederholte oder vermeidbare gefährliche Spiel verhängt werden.
- dd) Eine gelbe Karte soll für wiederholtes oder andauerndes Anzweifeln von Schiedsrichterentscheidungen gegeben werden
- ee) Eine gelbe Karte soll für Schimpfen oder das Gebrauchen von Schimpfworten gegeben werden.
- b) Platzverweis bis zum Spielende - rote Karte
 - aa) Eine rote Karte muss für jede zweite gelbe Karte gegen werden.
 - bb) Eine rote Karte soll gegeben werden, wenn der Spieler die gelbe Karte anzweifelt, oder sie nicht die gewünschte Wirkung auf das Verhalten des Spielers hat.
 - cc) Eine rote Karte soll für persönliche Attacken, besonders schwere Fouls oder Tätigkeiten gegeben werden.
 - dd) Eine rote Karte soll für wiederholtes oder andauerndes Schimpfen oder das gebrauchten von Schimpfworten verhängt werden.
- (3) Werden Spieler während des Spiels vom Platz verwiesen, dürfen Sie nicht ersetzt werden und dessen Mannschaft muss für den Zeitraum des Platzverweises entsprechend reduziert weiterspielen. Spieler, die mit einer gelben Karte des Spielfeldes verwiesen wurden, oder deren Ersatzspieler, müssen nach Ablauf der Strafzeit die Regeln für das Wiedereinfahren in das Spielfeld beachten.
- (4) Spielstrafen können durch die Schiedsrichter über den gesamten Zeitraum vom Betreten bis zum Verlassen der Wettkampfzone ausgesprochen werden. Gegen Spieler, die sich in der Auswechselzone aufhalten, können bei Regelverstößen ebenfalls Spielstrafen verhängt werden. Die Mannschaft muss entsprechend reduzieren.
- (5) Der Schiedsrichter kann bei der Jury weitere Disziplinarmaßnahmen beantragen, soweit er dies für erforderlich hält.