

## **VOLUME 2 (VAN 2)**

# **INTERNATIONALE SPELREGELS VOOR ONDERWATERHOCKEY**

## **SPELREGELS**

**NEDERLANDSE VERTALING VAN DE CMAS “INTERNATIONAL RULES  
FOR UNDERWATER HOCKEY, VERSION 10.00, APRIL 2010”**

**DOOR WIM FIKKERT**

**VERSIE 10.05  
AUGUSTUS 2012**

**Volume 1:** Toernooireglementen en speelveld eisen

**Volume 2:** Spelregels

**REVISIE HISTORIE**

V2005	Oktober 2005
V2006	Oktober 2006
V10.0a	Juni 2010, conform internationale CMAS regelgeving (1 <sup>e</sup> opzet NL vertaling)
V10.0b	Augustus 2010, conform definitieve versie internationale CMAS regelgeving
V10.0	September 2010, conform definitieve versie internationale CMAS regelgeving
V10.05	Augustus 2012, conform draft versie internationale CMAS regelgeving

**WIJZIGINGEN HISTORIE (IN HET ENGELSTALIGE CMAS REGLEMENT)**

Sectie	Wijzigingen	Goedgekeurd
1.2.2.1 & 1.2.2.2	De leeftijdbeperking in deze secties is verwijderd.	Portugal 2010
1.2.2.5 & 1.2.2.6	Verscheidene: toevoeging aan U23 categorie zodat de leeftijdslicenties 19-23 jaar oud inclusief zijn.	Portugal 2010
1.2.2.7 & 1.2.2.8	Verscheidene: toevoeging aan U19 categorie zodat de leeftijdslicenties 14-18 jaar oud inclusief zijn.	Portugal 2010
1.2.2.9	Leeftijdscategorie voor cadetten is verwijderd.	Portugal 2010
1.2.5	Nieuwe regel voor verplichte data m.b.t. wereldkampioenschappen met een maximale lengte van 10 dagen.	Portugal 2010
1.4	Verscheidene: aanpassing voor het in aanmerkingen komen om een land te vertegenwoordigen.	Portugal 2010
1.4.2.3	Toevoeging van aanschaf van een vierjarig CMAS atleten licentie.	Portugal 2010
4.1	Maximale duur van een evenement toegevoegd.	Portugal 2010
4.2	Definitie van de lengte van een toernooiorientatie.	Portugal 2010
4.3	Remove graded inter-sectional play	Portugal 2010
5.2.6	De jury wordt voorgezeten door de toernooischeidsrechter.	Portugal 2010
Versch.	Verscheidene: toevoegingen aan secties m.b.t. tijdrekken en de hoekregel.	Portugal 2010
11.3.3.1	Wijziging m.b.t. handschoenkleuren.	Portugal 2010
11.3.7	Verscheidene: versoepeling reglement m.b.t. materialen waar een stick van gemaakt mag zijn.	Portugal 2010
14.1.1	Definitie van puckbezit aangescherpt.	Portugal 2010
14.2.1.1	Nieuwe regel voor bepalen wedstrijduitslag.	Portugal 2010
14.2.3.2	Opheldering regel waarbij de klok tijdens de laatste 2 minuten van de speeltijd wordt gestopt.	Portugal 2010
15.2	Nieuwe regel waarin vrijelijk wisselen na het toekennen van een doelpunt wordt geformaliseerd.	Portugal 2010
17.4.4	Nieuwe regel m.b.t. het rapporteren van spelers en coaches, aan wie een definitieve speluitsluiting wordt toegekend, aan de toernooi jury.	Portugal 2010

## Inhoudsopgave

11	Teamsamenstelling, spelersuitrusting, de stick en identificatie .....	5
11.1	Teamsamenstelling .....	5
11.2	Team identificatie .....	5
11.3	Spelersuitrusting en de stick .....	6
12	Officials en hun uitrusting .....	9
12.1	Aantal, titels en uitrusting .....	9
12.2	Hoofdscheidsrechter .....	9
12.3	Waterscheidsrechter .....	9
12.4	Tijdwaarnemer/secretaris .....	10
12.5	Officials' uitrusting en puck .....	10
13	Handsignalen .....	12
13.1	Klaar om te beginnen .....	12
13.2	Stop het spel .....	12
13.3	Tijd .....	12
13.4	Scheidsrechterspuck .....	12
13.5	Vrije puck .....	13
13.6	Tijdstraf / Tijdelijke uitsluiting .....	13
13.7	Definitieve uitsluiting .....	13
13.8	Doelpunt .....	14
13.9	Geen doelpunt .....	14
13.10	Strafpuck .....	14
13.11	Strafdoelpunt .....	14
13.12	Team time-out .....	15
13.13	Illegaal gebruik van de vrije arm .....	15
13.14	Obstructie, barging, afblokken en sherperding .....	15
13.15	Spelen van de puck met handschoen, vrije hand of lichaam .....	15
13.16	Illegaal stoppen van de puck .....	16
13.17	Onjuist spelen met de stick .....	16
13.18	Ontbieden van een speler .....	16
13.19	Scheidsrechterstme-out .....	16
13.20	Foutief wisselen .....	17
13.21	Onsportief gedrag .....	17
13.22	Te vroeg inzwemmen .....	17
13.23	Vasthouden of trekken aan scheidingswand of geul .....	17
13.24	Voordeelregel van toepassing (maar overtreding gezien) .....	18
13.25	Puck buiten speelveld .....	18
13.26	Tijdrekken .....	18

13.27	Officiële waarschuwing .....	19
14	De wedstrijd.....	20
14.1	Spelregels .....	20
14.2	Duur van het spel.....	20
15	Wedstrijddetails.....	23
15.1	Start van het spel .....	23
15.2	Wissel procedure .....	23
15.3	Het spel stoppen.....	31
15.4	Procedure bij scoren (zie Figuur 15-4 en Figuur 15-5) .....	31
16	Overtredingen .....	34
16.1	Voordeelregel.....	34
16.2	Tijdrekken.....	34
16.3	Overtredingen .....	35
17	Strafopleggingen.....	36
17.1	Handelingen door de officials.....	36
17.2	Waarschuwingen .....	36
17.3	Tijdstraffen .....	37
17.4	Definitieve uitsluiting .....	37
17.5	Scheidsrechterspuck (zie Figuur 17-1).....	38
17.6	Vrije puck (zie Figuur 17-2).....	40
17.7	Tijdstraffen en overtredingen tabel.....	42
17.8	Strafpuck (Zie Figuur 17-4).....	44
17.9	Strafdoelpunt.....	46
17.10	Puck buiten speelveld .....	46
17.11	Te vroeg inzwemmen.....	46
17.12	Obstructie .....	47
17.13	Gevaarlijk spel.....	47
18	Internationale spelregel commissie .....	48
19	(Gereserveerd) .....	49

## **11 TEAMSAMENSTELLING, SPELERSUITRUSTING, DE STICK EN IDENTIFICATIE**

### **11.1 TEAMSAMENSTELLING**

11.1.1 Voor een international toernooi mag elke Federatie een team van twaalf (12) spelers in elke divisie inschrijven. Deze teamsamenstelling wordt de dag voorafgaand aan de eerste wedstrijd van het toernooi ingediend. Uit deze spelers wordt een team tot tien (10) spelers aangemeld voor elke wedstrijd in het toernooi. Deze teamspelers zijn ingedeeld in maximaal zes (6) spelers en vier (4) wisselers die ten alle tijden gebruikt mogen worden. De overige twee (2) spelers zijn voor die wedstrijd “reserves”.

11.1.1.1 In het geval van een speler-coach mag het team spelen met minder dan tien (10) spelers indien de coach besluit niet de gehele wedstrijd te spelen. De hoofdscheidsrechter moet hierover worden geïnformeerd.

11.1.2 In het geval van een ongeluk of verwonding van een speler waarbij het spel wordt stilgelegd en hulp wordt geboden aan de speler aan de badrand zal de betreffende aanvoerder mondeling bij de hoofdscheidsrechter verzoeken om een vervanger te gebruiken.

11.1.2.1 Bij een verwonding mag een reserve speler niet gebruikt worden in die wedstrijd.

11.1.2.2 Een speler die het speelveld en/of wisselbank verlaat om een verwonding te (laten) verzorgen mag terugkeren in de wedstrijd na de goedkeuring van de hoofdscheidsrechter.

11.1.3 Bij een verwonding of ziekte die is bevestigd met een medisch certificaat mogen teamspelers worden vervangen voor de duur van het toernooi.

11.1.4 Gedurende het spel mag een team maximaal drie (3) mensen ter assistentie binnen het speelgebied hebben. Een (1) persoon mag in het water liggen langs de zijlijn, de twee (2) anderen mogen zich naast de wisselbank bevinden. Slechts een (1) van deze helpers mag zich op elk moment de wisselbank verlaten en zich langs de achterwand begeven. Wanneer het team besluit geen persoon in het water te willen mogen zij slechts twee (2) personen bij de wisselbank.

### **11.2 TEAM IDENTIFICATIE**

11.2.1 Alle spelers van een team moeten identieke kleding (vest of shirt) dragen waarmee hun team wordt aangeduid. Elk team dient twee sets identieke badkleding te bezitten, een in een lichte kleur (wanneer het team met wit speelt) en een in een donkere kleur (wanneer het team met zwart speelt) en beide sets dienen door de Tournament Director te worden goedgekeurd voor aanvang van de competitie.

11.2.2 Alle tien (10) spelers van elk team zullen ter identificatie caps dragen in ofwel zwart (of donkerblauw) of wit, passende bij de kleur sticks die het team gebruikt. De caps dienen unieke nummer(s) voor elke speler van het team te hebben.

11.2.3 Ter ondersteuning van de speleridentificatie worden spelers vereist hun capnummer te markeren op hun bovenarmen. De nummers dienen tenminste 75mm groot te zijn en in een contrasterende kleur met de huid te zijn.

11.2.4 De aanvoerder van het elk team dient de letter “C” op elke arm te dragen boven het capnummer. De grootte van deze letter dient identiek te zijn aan het capnummer. Hetzelfde geldt voor de viceaanvoerder met de letters “VC”.

### 11.3 SPELERSUITRUSTING EN DE STICK

11.3.1 Elke speler is uitgerust met een duikmasker voorzien van veiligheidsglas of ander veiligheidsmateriaal; een niet-metalen, buigbare snorkel; een paar conventionele onderwaterhockey vinnen (gemaakt van ongevaarlijk, buigbaar, synthetisch materiaal of welke is bedekt met een intacte beschermende folie die verwondingen voorkomt bij beschadiging van het onderliggende materiaal) welke is goedgekeurd door de CMAS; een door de CMAS goedgekeurde gebitsbescherming (intern en/of extern); bescherming van de speelhand; en een onderwaterhockey stick.

11.3.1.1 Het masker dient te bestaan uit twee glazen tenzij een enkel glas in het midden bij de neus wordt ondersteund door een brug dat onderdeel is van het frame van het masker.

11.3.2 Handbescherming (handschoenen) mag geen stug of scherp versterkend materiaal bevatten.

11.3.3 Handschoenen ter bescherming mogen geen vliezen tussen de vingers hebben of van enig ander ontwerp zijn waarbij voordeel wordt behaald bij het zwemmen.

11.3.3.1 Handbescherming welke door spelers gedragen wordt (handschoenen) moeten zodanig gekleurd zijn dat dit **sterk contrasteert** met de spelers stick en de kleur van de puck die tijdens de wedstrijd gebruikt wordt. Dit om verwarring te voorkomen in het geval de puck met de hand van de speler gespeeld wordt. Spelers mogen geen handschoenen dragen in de kleur die kan worden verward met die van de waterscheidsrechters. De waterscheidsrechters dragen handschoenen in felgeel, oranje of rood.

**Noot:** Tijdens de wereldkampioenschappen dient de puck oranje of roze te zijn (regel 12.5.6) zodat, ter bepaling door de hoofdscheidsrechter, roze eveneens niet gebruikt mag worden als kleur van de handbescherming.

11.3.4 Caps met sterke polyethyleen of rubber oorbeschermers zijn verplicht.

11.3.5 Knie- of elleboogbeschermers mogen indien nodig gedragen worden wanneer ze zijn gemaakt van zachte materialen.

11.3.6 Wetsuits en/of loodgordels mogen niet gedragen worden.

#### 11.3.7 De stick (zie Figuur 11-1)

11.3.7.1 **Materialen:** Een onderwaterhockey stick mag worden gemaakt van hout of plastic of enig ander goedgekeurd materiaal.

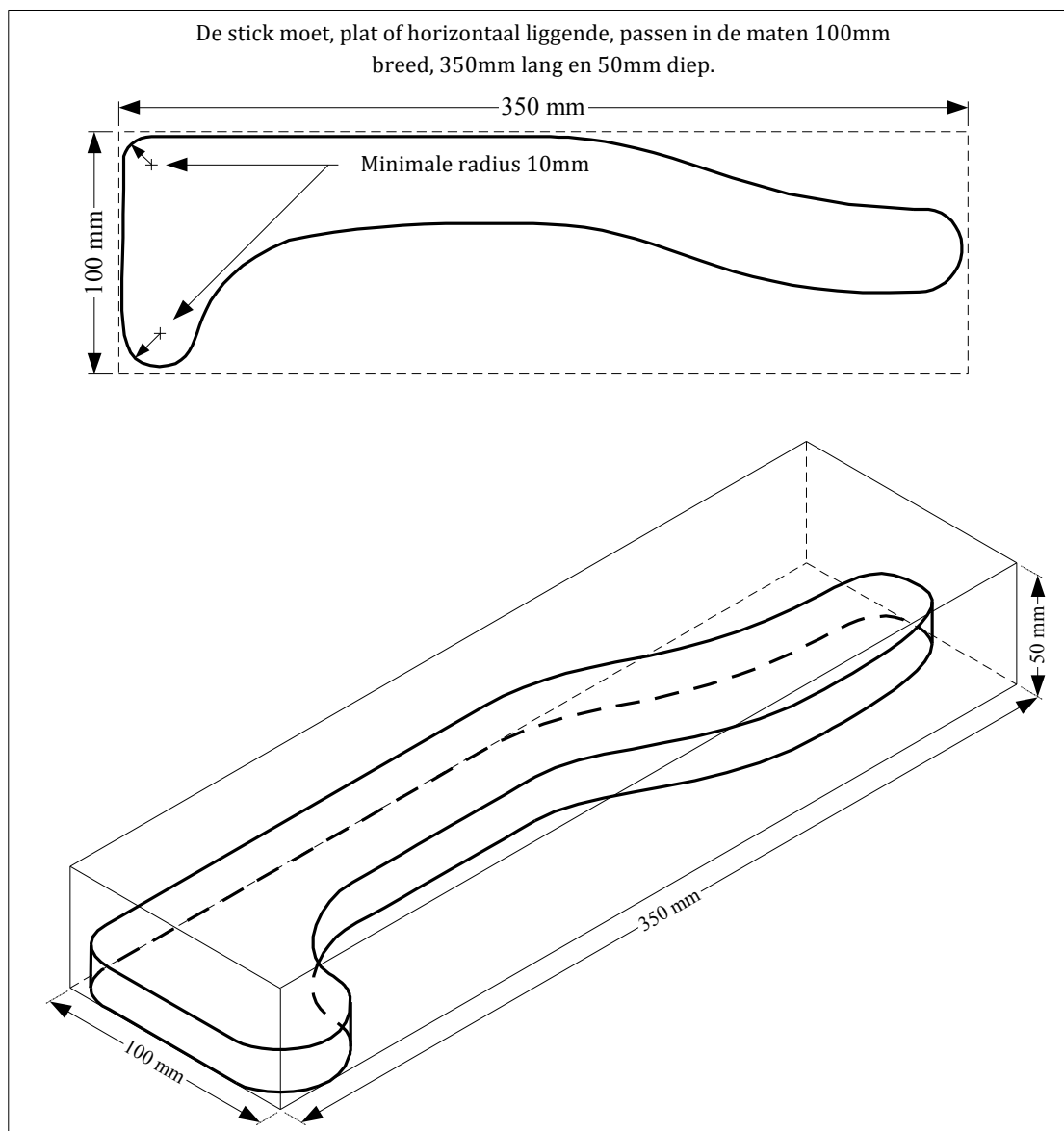
11.3.7.2 **Afmetingen:** De stick moet volledig in een doos met binnenmaten 100x350x50mm passen.

11.3.7.3 **Ontwerp:** De stick mag de puck niet de puck of de hand kunnen omsluiten. De stick mag de puck niet meer dan 50% omsluiten of kunnen vastklemmen. De stick mag niet meer dan 25mm aan de achterkant van de hand uitsteken. De minimale ronding langs de gehele stickrand is 10mm.

11.3.7.4 **Veiligheid:** De stick moet veilig worden bevonden. Het moet structureel stevig zijn en de randen moeten worden afgerond zodat ze geen verwondingen kunnen veroorzaken. Wanneer de hoofd- of waterscheidsrechter bepaald dat de stick mogelijk gevaarlijk is dient de stick verwijderd te worden van de wedstrijd.

**NL:** De stick wordt op de wedstrijdtafel bewaard gedurende de wedstrijd.

- 11.3.7.5 Kleur: De stick moet uniform zwart of wit zijn. Echter mag het subtiele markeringen in een contrasterende kleur hebben ter identificatie. Wanneer de hoofd- of waterscheidsrechter bepaald dat deze markeringen verwarring kunnen veroorzaken met betrekking tot de kleur van de stick dient de stick verwijderd te worden van de wedstrijd. De stick wordt op de wedstrijdtafel bewaard gedurende de wedstrijd.
- 11.3.7.6 De stick mag aan de speelhand worden bevestigd op een manier die geen verwondingen veroorzaakt en niet het spelen van de puck hindert.
- 11.3.7.7 Het speeloppervlak van de stick is dat gebied die niet door de beschermde hand wordt afgedekt en uitsteekt van waar de duim en wijsvinger op de stick rusten. De puck mag niet gespeeld worden met het deel van de stick die aan de achterzijde van de hand uitsteekt.



(Tekening niet op schaal)

### **Figuur 11-1. De stick.**

Eisen aan elk stickontwerp:

- De stick moet in een doos van 100x350x50mm passen.
- De minimale radius van de hoeken rondom de volledige stick is 10mm;
- De randen waar oppervlakten elkaar snijden dienen te worden afgerond;
- De stick moet uniform wit of zwart van kleur zijn;
- De stick mag van elke vorm of ontwerp zijn binnen de minimale en maximale gegeven maten.

Deze illustratie is slechts een richtlijn. Bobbels op de stick zijn toegestaan. De stick mag de puck of de hand niet kunnen omsluiten. De stick mag de puck niet meer dan 50% omsluiten of kunnen vastklemmen.



## **12 OFFICIALS EN HUN UITRUSTING**

### **12.1 AANTAL, TITELS EN UITRUSTING**

12.1.1 De officials die een onderwaterhockey wedstrijd leiden zijn: een hoofdscheidsrechter, bij voorkeur drie (3) of tenminste twee (2) waterscheidsrechters, tijdwaarnemer(s) / secretaris(sen) en andere officials aangewezen door de hoofdscheidsrechter.

12.1.2 De hoofd- en waterscheidsrechters zijn gekwalificeerd, geregistreerd en aangesteld door de CMAS.

**NL:** Scheidsrechters in de landelijke NOB onderwaterhockey competitie zijn in het bezit van een NOB scheidsrechterscertificaat.

12.1.3 Tijdwaarnemers en secretarissen zijn gekwalificeerde Federatie scheidsrechters.

### **12.2 HOOFDSCHEIDSRECHTER**

12.2.1 De taken van de hoofdscheidsrechter worden uitgevoerd vanaf een positie langs de zwembadrand waar een ononderbroken overzicht van het speelveld is.

12.2.2 De hoofdscheidsrechter is verantwoordelijk voor:

12.2.2.1 Alle aspecten en gedragingen tijdens de wedstrijd.

12.2.2.2 Instrueren van deelnemende teams van enige speciale eisen aan de wedstrijd.

12.2.2.3 Signaleren van starten en stoppen van het spel volgens regels 15.1 en 15.3.

12.2.2.4 Observeren van overtredingen die alleen zichtbaar zijn boven water en het toekennen van bijbehorende straffen aan de overtreder(s).

12.2.2.5 Stoppen en herstarten van het spel als gevolg van tijdonderbrekingen en time-outs.

12.2.2.6 Bepalen of er overtredingen bij het wisselen worden gemaakt.

12.2.2.7 Toestemming verlenen aan spelers op de strafbank om opnieuw het water te betreden. De hoofdscheidsrechter mag ook een anderzijds geschikte official autoriseren.

12.2.2.7.1 Het toepassen van spelregel 17.3.1.2.3 als aanvulling op de getimedede straftijden wanneer het spel (tijdelijk) is gestaakt.

### **12.3 WATERSCHEIDSRECHTER**

12.3.1 Waterscheidsrechters voeren hun taken uit in het water.

12.3.2 Waterscheidsrechters zijn verantwoordelijk voor:

12.3.2.1 Inspecteren van de persoonlijke en teamuitrusting voorafgaand aan de wedstrijd.

12.3.2.2 Te allen tijde naleven van de spelregels.

12.3.2.3 Signaleren aan de hoofdscheidsrechter het spel te stoppen bij een doelpunt.

12.3.2.4 Signaleren aan de hoofdscheidsrechter het spel te stoppen bij overtredingen.

12.3.2.5 Het bij overtredingen toekennen van de bijbehorende straffen.

12.3.2.6 Het plaatsen van de puck op de juiste positie voor het herstarten van het spel en dat signaleren aan de hoofdscheidsrechter.

12.3.2.7 Zorgen dat de doelbakken te allen tijde op de juiste positie liggen.

12.3.2.8 Signaleren het spel te stoppen door het "stop" signaal te maken bij een ongeluk of verwonding van een speler en die speler direct naar de badrand helpen.

## **12.4 TIJDWAARNEMER/SECRETARIS**

12.4.1 De taken van de tijdwaarnemer/secretaris kunnen worden uitgevoerd door een of meer personen en zullen worden uitgevoerd op een plek nabij de hoofdscheidsrechter.

12.4.2 De tijdwaarnemer/secretaris is verantwoordelijk voor:

12.4.2.1 De speeltijd bijhouden en het einde van elke speelperiode aan de hoofdscheidsrechter doorgeven.

12.4.2.2 Straftijden van een (1), twee (2) of vijf (5) minuten bijhouden van spelers en aangeven aan de hoofdscheidsrechter (of de door hem aangewezen official) dat de speler het water weer mag betreden.

12.4.2.3 Het stoppen van de speeltijd op verzoek van de hoofdscheidsrechter in het geval van een serieuze verwonding, scheidsrechtersoverleg of andere speciale omstandigheden.

12.4.2.4 Het bijhouden van de score en het direct aangeven van een doelpunt.

12.4.2.5 Het medelen van de eindscore aan het einde van de wedstrijd na verificatie van de wedstrijd details door de scheidsrechters.

## **12.5 OFFICIALS' UITRUSTING EN PUCK**

12.5.1 De hoofdscheidsrechter zal een boven- en onderwater hoorbaar signaal tot zijn/haar beschikking hebben.

12.5.2 Elke waterscheidsrechter is uitgerust met een duikmasker voorzien van veiligheidsglas of ander veiligheidsmateriaal; een niet-metalen, buigbare snorkel; een paar conventionele onderwaterhockey vinnen (gemaakt van ongevaarlijk, buigbaar, synthetisch materiaal of welke is bedekt met een intacte beschermende folie die verwondingen voorkomt bij beschadiging van het onderliggende materiaal) welke is goedgekeurd door de CMAS; een door de CMAS goedgekeurde gebitsbescherming (intern en/of extern). Daarnaast zal elke waterscheidsrechter een duidelijk herkenbaar shirt, rode cap met oorbeschermers en een paar felgekleurde handschoenen, welke altijd fel oranje of geel dienen te zijn.

12.5.3 Het masker dient te bestaan uit twee glazen tenzij een enkel glas in het midden bij de neus wordt ondersteund door een brug dat onderdeel is van het frame van het masker.

12.5.4 Tijdwaarnemer(s) hebben afdoende faciliteiten om de tijd bij te houden van zowel de speeltijd als tijdstraffen van tenminste twee (2) spelers.

12.5.5 De secretaris heeft de faciliteiten om een geschreven rapport van de wedstrijd te maken. Tevens is een scorebord beschikbaar welke vanuit het hele speelveld zichtbaar is.

### **12.5.6 De puck (zie Figuur 12-1):**

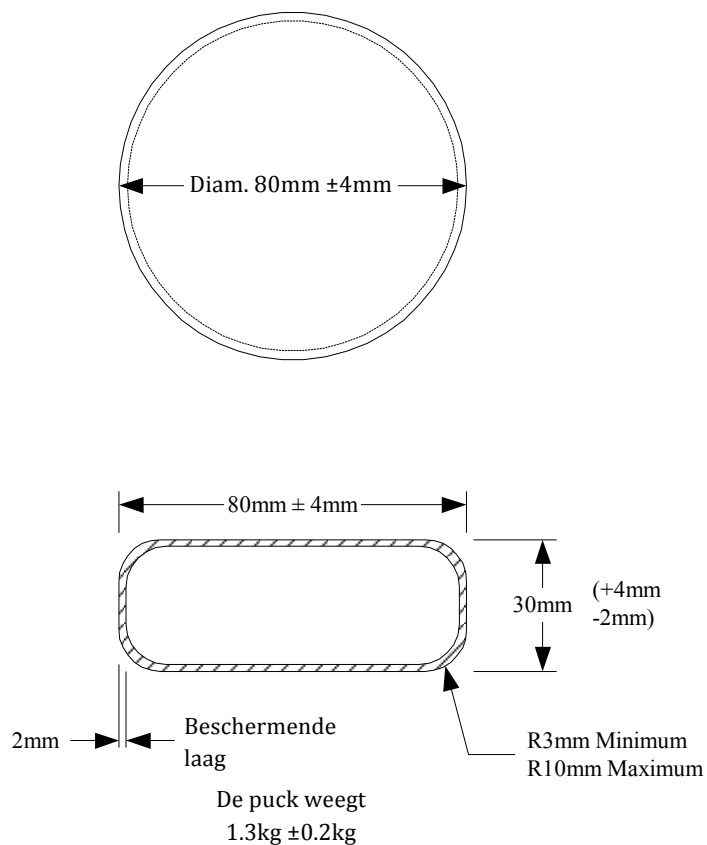
12.5.6.1 De puck zal een diameter van 80mm  $\pm$ 4mm hebben met een dikte van 30mm, +4mm, -2mm. Dit zijn buitenste dimensies die de gehele puck inclusief beschermlaag omvatten.

12.5.6.2 De radius langs de randen van de puck mag variëren tussen 3 en 10 mm.

12.5.6.3 De puck weegt 1.3kg,  $\pm$ 0.2kg.

12.5.6.4 De puck heeft een felle, opvallende kleur. De voorkeur is roze of oranje, op wereldkampioenschappen is de kleur roze of oranje **verplicht**.

12.5.6.5 Op wereld- of zonekampioenschappen dient de puck goedgekeurd te worden door de World Tournament Director.

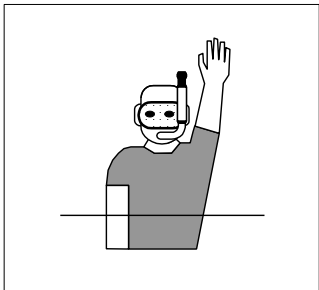


**Figuur 12-1. De puck.**

## 13 HANDSIGNALEN

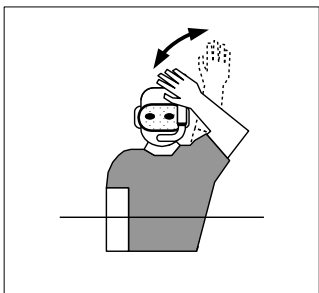
### 13.1 KLAAR OM TE BEGINNEN

De arm gestrekt met platte open hand in de omhoog.



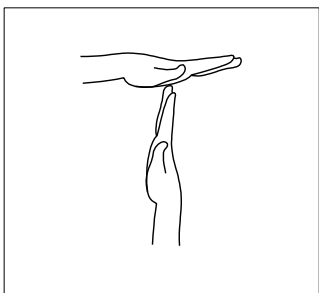
### 13.2 STOP HET SPEL

Met gestrekte arm met platte open hand snelle en grote zijwaartse zwaaibewegingen maken.



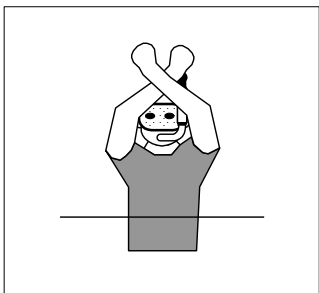
### 13.3 TIJD

Met twee open handen de letter "T" vormen bij het einde van een speelperiode.



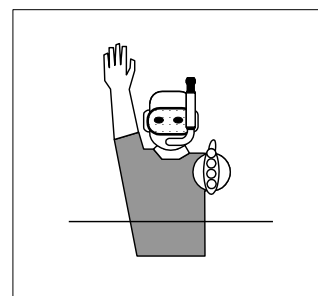
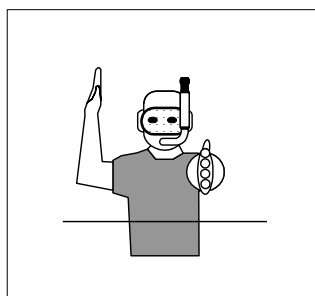
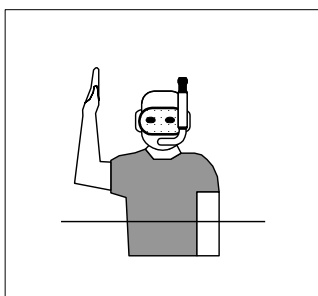
### 13.4 SCHEIDSRECHTERSPUCK

Gestreckte armen met gebalde vuisten kruisen boven het hoofd.



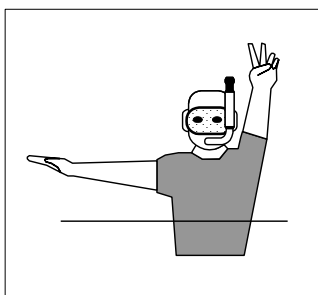
### 13.5 VRIJE PUCK

Achtereenvolgens de signalen voor “stop het spel” gevolgd door gestrekte arm en platte open hand richting het overtredende team. Geef daarbij met de andere arm de lijn aan waarbinnen het overtredende team niet mag komen waarna de arm met het stopteken omhoog wordt gebracht waarmee het “klaar om te beginnen” wordt aangeduid. Het spel wordt daarna door de hoofdscheidsrechter hervat.



### 13.6 TIJDSTRAF / TIJDELIJKE UITSLUITING

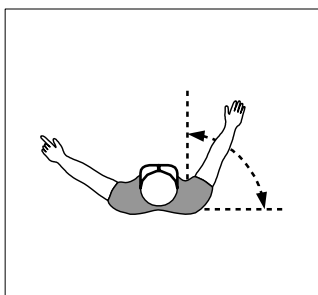
Bij een tijdstraf wijs je de overtredende speler aan, daarna wijs je de strafbank aan terwijl met de andere hand boven het hoofd het aantal minuten wordt aangeduid.



### 13.7 DEFINITIEVE UITSLUITING

Wanneer een speler de van de resterende speeltijd wordt uitgesloten wijs je de speler aan, daarna wijs je de strafbank aan waarbij met de andere arm horizontaal boven het water een zwaaiende beweging wordt gemaakt.

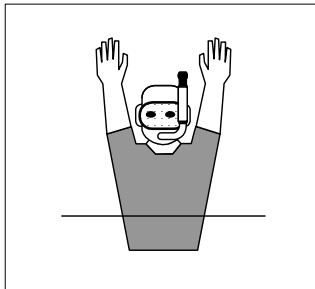
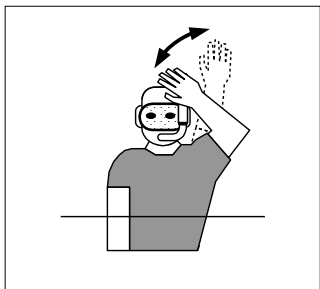
**Noot:** deel de reden van uitsluiting mee aan de hoofdscheidsrechter.



### 13.8 DOELPUNT

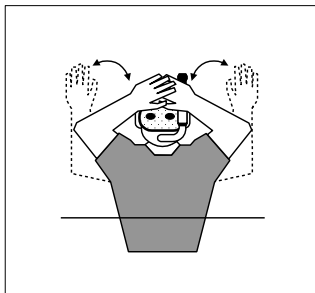
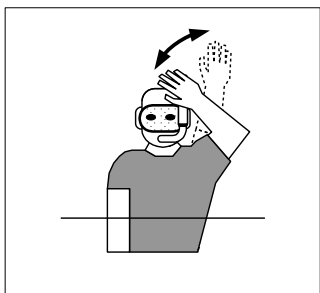
Achtereenvolgens het stopsignaal gevolgd door het strekken van beide armen met platte open hand boven het hoofd.

**Noot:** Zoek eerst oogcontact met alle waterscheidsrechters waarbij beide wijsvingers voor het gezicht worden gehouden: “is er reden waarom het geen doelpunt is?”.



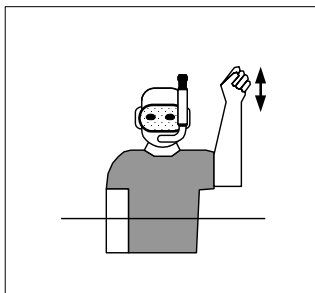
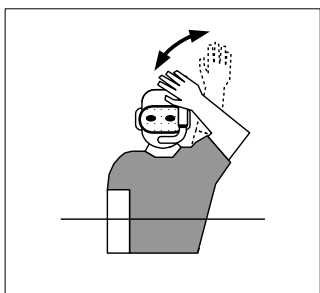
### 13.9 GEEN DOELPUNT

Het stopsignaal gevolgd door beide armen boven het hoofd kruislings te zwaaien.



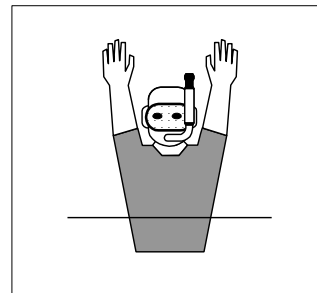
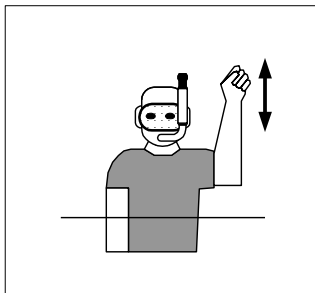
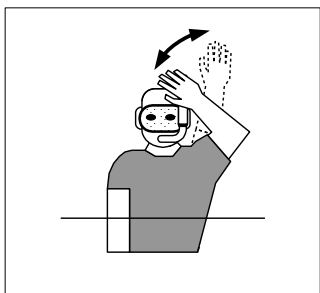
### 13.10 STRAFPUCK

Het stopsignaal gevolgd door een verticale pompende beweging met een gebalde vuist.



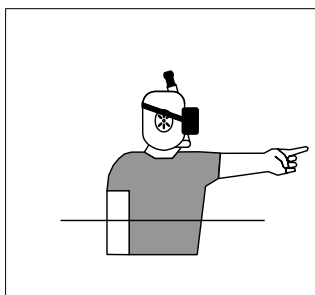
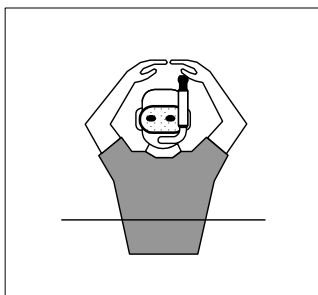
### 13.11 STRAFDOELPUNT

Achtereenvolgens de signalen “stop het spel”, “strafpuck” en “doelpunt”.



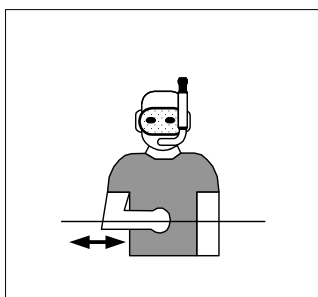
### 13.12 TEAM TIME-OUT

Beide armen vormen met gestrekte hand de letter "O" boven het hoofd. Daarna wijs je het team aan aan wie de time-out wordt toegekend.



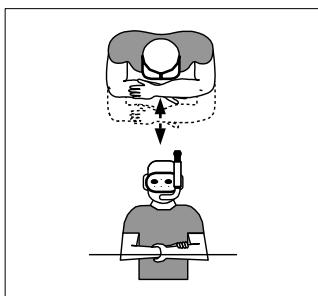
### 13.13 ILLEGAAL GEBRUIK VAN DE VRIJE ARM

Met gebalde vuist, onderarm haaks op de bovenarm een horizontale pompende beweging maken.



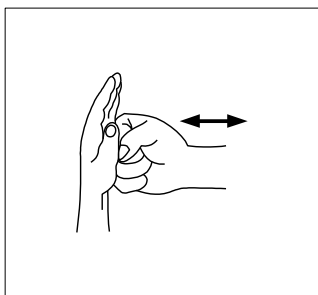
### 13.14 OBSTRUCTIE, BARGING, AFBLOKKEN EN SHERPERDING

Twee armen bij de pols vasthouden en horizontaal voor de borst heen en weer bewegen.



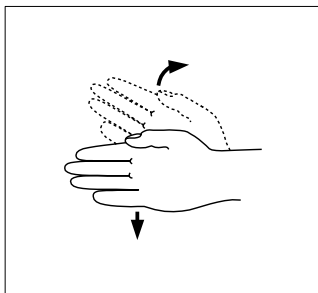
### 13.15 SPELEN VAN DE PUCK MET HANDSCHOEN, VRIJE HAND OF LICHAAM

Meermaals met de vuist op de andere platte open hand slaan. Wijs dan het lichaamsdeel in kwestie aan.



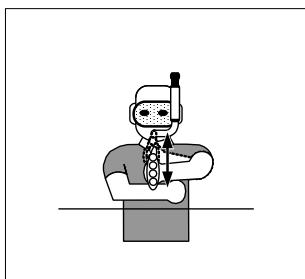
### 13.16 ILLEGAAL STOPPEN VAN DE PUCK

Open platte hand vertikaal in een hakkende beweging op en neer bewegen.



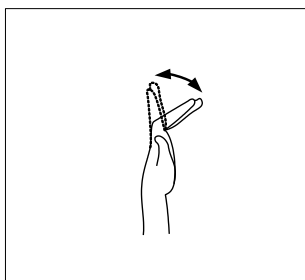
### 13.17 ONJUIST SPELEN MET DE STICK

Herhaalde, hakkende beweging met platte open hand tegen het midden van de andere onderarm. De onderarm wordt parallel aan de borst gehouden.



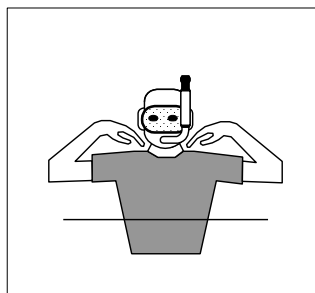
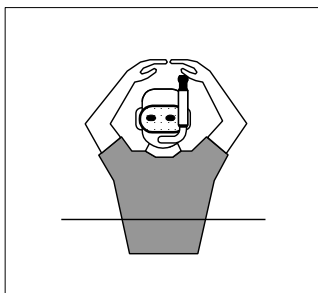
### 13.18 ONTBIEDEN VAN EEN SPELER

Elke scheidsrechter roept iemand bij zich door een wenkende beweging met de gehele hand te maken terwijl met de andere hand de speler in kwestie wordt aangewezen.



### 13.19 SCHEIDSRECHTERSTIME-OUT

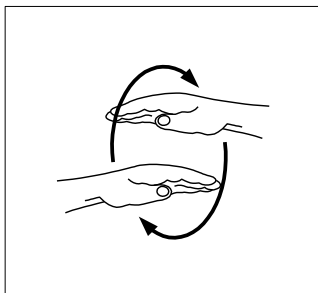
Een scheidsrechterstime-out ter beraad wordt aangeduid door met beide armen met gestrekte hand de letter "O" boven het hoofd te vormen. Daarna worden de handen herhaaldelijk naar de schouder gebracht.





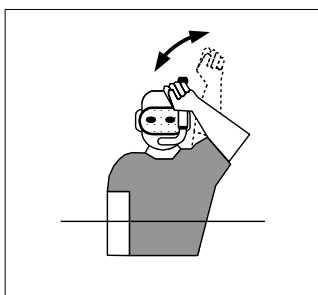
### 13.20 FOUTIEF WISSELEN

Met twee handen een draaiende beweging over elkaar maken.



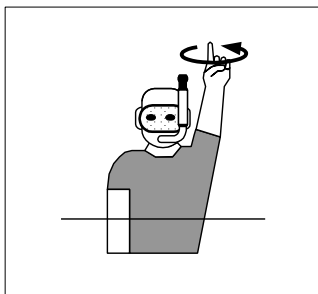
### 13.21 ONSPORTIEF GEDRAG

Met gebalde vuist herhaaldelijk het voorhoofd aanraken.



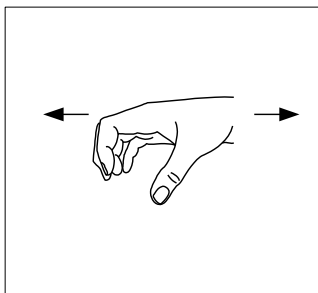
### 13.22 TE VROEG INZWEMMEN

Met gestrekte arm en slechts gestrekte wijsvinger boven het hoofd een cirkelbeweging maken.



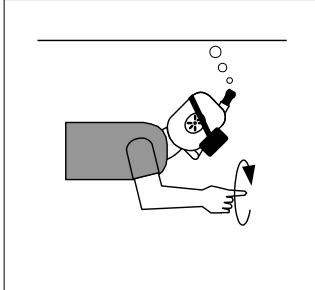
### 13.23 VASTHOUDEN OF TREKKEN AAN SCHEIDINGSWAND OF GEUL

Herhaaldelijk een vastpakkende beweging maken en de arm naar je toetrekken.



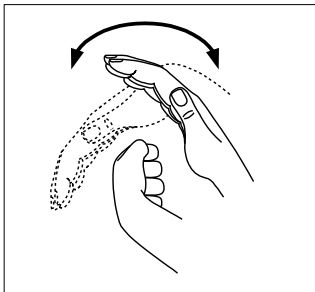
### 13.24 VOORDEELREGEL VAN TOEPASSING (MAAR OVERTREDING GEZIEN)

Onder water met de wijsvinger een cirkelbeweging maken. Zo wordt aangeduid dat de overtreding is gezien maar dat de voordeelregel van toepassing is. Hiermee worden frustratie en mogelijke wraakacties zo goed mogelijk ondervangen.



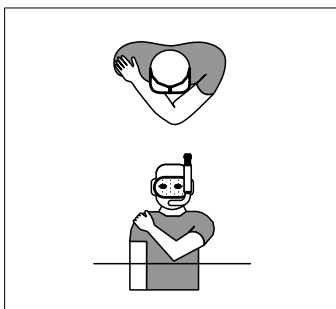
### 13.25 PUCK BUITEN SPEELVELD

Beweeg met de open hand over de andere onderarm.



### 13.26 TJDREKKEN

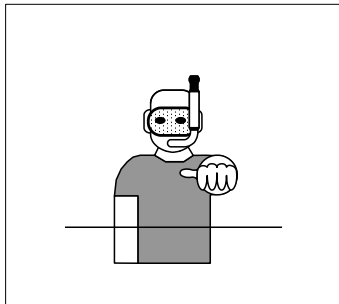
Tijdrekken en overtredingen van de hoekregel duid je aan met door de hand op de andere schouder te leggen waarbij de elleboog de overtredende speler aanwijst.



### 13.27 OFFICIËLE WAARSCHUWING

Met gestrekte arm met gebalde vuist en de duim opzij een speler aanwijzen. Wanneer het een teamwaarschuwing betreft maak je daarbij een horizontale zwaaiende beweging.

**Noot:** Licht duidelijk toe waarvoor je de waarschuwing geeft.



## **14 DE WEDSTRIJD**

### **14.1 SPELREGELS**

Een wedstrijd is “in play” gedurende de periode tussen het start- en eindsignaal zoals aangegeven door de hoofdscheidsrechter. Een spel is “out-of-play” tijdens een time-out van een team of de scheidsrechters, de pauzes tussen speelperioden tijdens de reguliere speeltijd en de verlenging en de pauze voor aanvang van de “sudden death” periode.

- 14.1.1 Alleen het “speeloppervlak” van de stick mag worden gebruikt om de puck voort te bewegen. Het “speeloppervlak” is het gedeelte van de stick dat niet is bedekt door de speelhand bij het op natuurlijke wijze vasthouden van de stick. Het deel van de stick die aan de achterzijde van de hand, voorbij de pink, uitsteekt behoort niet tot het “speeloppervlak” van een stick.
- 14.1.2 Een speler is alleen in puckbezit wanneer speler met het speeloppervlak van de stick in fysiek contact is met de puck en wanneer de stick met alleen de speelhand van de speler correct wordt vastgehouden (zie regel 11.3.7.3).
- 14.1.3 De puck mag in geen enkele richting gebalanceerd worden getild of gedragen op de stick. Wanneer de puck per ongeluk op een stick wordt getild moet de speler de puck direct van de stick laten vallen.
- 14.1.4 De stick mag in de linker of rechter hand worden vastgehouden; het wisselen van speelhand is toegestaan mits beide handen volgens regels 11.3.2 en 11.3.3 zijn beschermd.
- 14.1.5 Een speler mag de stick met twee handen vasthouden wanneer hij niet in puckbezit is. Bijvoorbeeld bij het opzwemmen om een meer gestroomlijnde zwemhouding te krijgen.
- 14.1.6 De vrije hand mag niet gebruikt worden om de stick, speelhand of arm te ondersteunen wanneer een speler in puckbezit is.
- 14.1.7 Wanneer een wedstrijd “in play” is mag de speler die in puckbezit is de puck in elke richting binnen het speelveld duwen, slaan, tikken, schieten en stoten. Regel 16.2 is hierop een uitzondering: tijdrekken.
- 14.1.8 Op geen moment mag een speler de puck spelen met de vrije hand of de speelhand. Wanneer de puck per ongeluk de achterkant (rugzijde) van de speelhand raakt zal dit niet als spelen met de hand worden aangeduid tenzij de puck opzettelijk wordt voortbewogen.
- 14.1.9 Wanneer de puck wordt voortbewogen door de stick mag de puck tegen de wijsvinger van de speelhand liggen mits de stick op natuurlijke wijze wordt vastgehouden.
- 14.1.10 Wanneer spelers aan de oppervlakte zwemmen zijn bovenhandse zwemslagen (bijv. crawl) toegestaan wanneer daarbij geen andere spelers gevaar lopen geraakt te worden.
- 14.1.11 De maximaal vier (4) wisselers blijven gedurende de wedstrijd op hun wisselbank.
- 14.1.12 De wisselprocedure is beschreven in sectie 15.2.

### **14.2 DUUR VAN HET SPEL**

- 14.2.1 Een internationale wedstrijd duurt tenminste drieëndertig (33) minuten. De wedstrijd is onderverdeeld in twee (2) perioden van vijftien (15) minuten met een pauze van drie (3) minuten daartussen.

- 14.2.1.1 Na de tweede periode van 15 minuten zal het team dat de meeste doelpunten heeft gescoord tijdens de twee speelperioden als winnaar van de wedstrijd worden uitgeroepen. Wanneer beide teams hetzelfde aantal doelpunten hebben behaald zal de wedstrijd in gelijkspel eindigen. Zie regel 14.2.4 voor verdere informatie rondom gelijkspel.
- 14.2.2 Tijdens de drie (3) minuten pauze tussen twee speelperioden zullen de teams van speelhelft wisselen.
- 14.2.3 Wanneer een wedstrijd eenmaal is gestart zal de tijd continu doorlopen met uitzondering van de laatste twee (2) minuten van de wedstrijd. De tijd mag alleen worden gestopt door de hoofdscheidsrechter in het geval van een verwonding van een speler, de noodzaak voor een scheidsrechtersberaad of bij bijzondere situaties.
- 14.2.3.1 Tijdens de laatste twee (2) minuten van de reguliere speeltijd of tijdens de laatste twee (2) minuten van een verlenging (regel 14.2.4) zal de tijd worden stilgezet tijdens alle spelonderbrekingen met uitzondering van een doelpunt.
- 14.2.3.2 Wanneer het spel wordt gestopt voordat de laatste twee (2) minuten van de speeltijd ingaan zal de klok doorlopen totdat er nog twee (2) minuten overblijven. Op dat moment zal de tijd worden gestopt. De tijd wordt weer gestart wanneer de hoofdscheidsrechter daartoe het signaal geeft.
- 14.2.4 Wanneer een wedstrijd niet in gelijkspel mag eindigen zal er bij gelijkspel na de reguliere speeltijd een extra elf (11) minuten verlenging worden gespeeld met een pauze van drie (3) minuten tussen het einde van de reguliere speeltijd en het begin van de verlenging.
- 14.2.4.1 Een periode in de verlenging beslaat twee (2) keer vijf (5) minuten. De teams beginnen de wedstrijd op dezelfde helft als waar zij de wedstrijd begonnen.
- 14.2.4.2 Wanneer de eerste vijf (5) minuten verlenging zijn gespeeld zullen de teams onmiddellijk van speelhelft wisselen. De pauze duurt een (1) minuut.
- 14.2.4.3 Een periode in de verlenging is onderdeel van dezelfde wedstrijd. Alleen spelers die voorafgaand aan de wedstrijd zijn opgegeven mogen in de verlenging spelen.
- 14.2.5 Na de tien (10) minuten extra speeltijd zal het team dat de meeste doelpunten gedurende de verlenging heeft gescoord (en daarmee de meeste doelpunten in de gehele wedstrijd heeft gescoord) als winnaar worden uitgeroepen. Wanneer ook de verlenging in een gelijkspel eindigt zal er een (1) minuut pauze zijn waarbij de teams op hun speelhelft blijven liggen. Hierna zal de wedstrijd zonder spelonderbreking worden hervat ("sudden death") totdat er een doelpunt wordt gescoord. Het eerste team dat een doelpunt weet te maken zal tot winnaar van de wedstrijd worden uitgeroepen.
- 14.2.6 Time-out periode:
- Bij elke wedstrijd mag een team een time-out per periode in de reguliere speeltijd aanvragen tijdens een natuurlijk voorkomende spelonderbreking. Zowel de aanvoerder als de coach mogen een time-out aanvragen.
- 14.2.6.1 Om een time-out aan te vragen zal de aanvoerder of coach verbaal de aandacht trekken van een waterscheidsrechter of de hoofdscheidsrechter waarna hij/zij de time-out visueel aanvraagt door met beide armen boven het hoofd de letter "O" te vormen. De aanvoerder of coach mag eveneens "time-out" roepen. De hoofdscheidsrechter zal dit verzoek erkennen door het gebaar na te doen en de tijd stop te zetten. De waterscheidsrechters volgen de het signaal van de hoofdscheidsrechter.

- 14.2.6.2 Elke time-out periode zal een (1) minuut duren. Na vijfenveertig (45) seconden zal de hoofdscheidsrechter een hoorbaar de laatste vijftien (15) seconden aankondigen.
- 14.2.6.3 Time-outs zijn slechts toegestaan in de twee perioden in de reguliere speeltijd van elk vijftien (15) minuten. Er zijn geen time-outs toegestaan in de vijf (5) minuten perioden van de verlening noch tijdens de “sudden death”.
- 14.2.6.4 Alle spelers op de strafbank (met uitzondering van spelers die voor de resterende speeltijd zijn uitgesloten van de wedstrijd) mogen de coach en hun teamgenoten in het speelveld vergezellen. Aan het einde van de time-out dienen deze spelers terug te zijn op de strafbank. De coaches dienen eveneens dan het speelveld te hebben verlaten. **Noot:** zie regels 16.1.1 en 16.3.4 betreffende meer dan zes (6) spelers in het water terwijl de wedstrijd “in play” is.

## **15 WEDSTRIJDDetails**

### **15.1 START VAN HET SPEL**

- 15.1.1 Aan het begin van de wedstrijd, na de eerste helft van de wedstrijd, nadat er een doelpunt is gescoord of nadat er een strafpuck is gespeeld zullen de spelers van beide teams zich langs de achterlijn van hun speelhelft begeven. Elke speler heeft tenminste een (1) hand in contact met de achterwand, deze hand moet zichtbaar zijn voor de officials.
- 15.1.2 Wisselplayers van elk team moeten op de aangeduide wisselbank plaatsnemen en spelers met een eventuele straftijd nemen plaats op de aangeduide strafbank.
- 15.1.3 Vanaf het moment dat de hoofdscheidsrechter het signaal geeft om het spel te starten totdat het moment dat een speler in puckbezit komt zullen alle spelers die het speelveld betreden, inclusief de wisselplayers, zich houden aan regel 15.1.1 voordat zij aan het spel deelnemen. Nadat een speler in puckbezit komt mogen spelers die het speelveld betreden vanaf de wisselbank direct aan het spel deelnemen zolang zij zich houden aan de tijdens de wedstrijd gehanteerde wisselprocedure: vanaf de zijkant, het water of de achterzijde van het speelveld.
- 15.1.4 Startposities van de officials zijn:
- 15.1.4.1 De hoofdscheidsrechter staat op de badrand, ongeveer in het midden van het speelveld.
- 15.1.4.2 Twee waterscheidsrechters zullen langs de zijlijnen in het midden van het speelveld plaatsnemen. Wanneer een drie scheidsrechtersysteem wordt gehanteerd zal een waterscheidsrechter in het midden van het speelveld langs een zijlijn liggen terwijl de overige twee waterscheidsrechters ongeveer vijf (5) meter van de achterzijde langs de andere zijlijn plaatsnemen. Deze twee waterscheidsrechters zullen aan de overzijde van de kant waar de hoofdscheidsrechter staat plaatsnemen.
- 15.1.5 De hoofdscheidsrechter zal hoorbaar de laatste dertig (30) seconden voor het begin van elke periode (eerste en tweede periode en elke verlenging) aankondigen. Na deze dertig (30) seconden zal het spel worden gestart.
- 15.1.6 Na een doelpunt zal de hoofdscheidsrechter het spel hervatten wanneer het scorende team klaar is of nadat dertig (30) seconden zijn verstreken na het scoren van het doelpunt. Deze dertig (30) seconden en de spelhervatting zullen niet aangekondigd worden.
- 15.1.6.1 Wanneer het spel om welke reden ook herstart moet worden voordat alle spelers de achterzijde van hun speelhelft hebben bereikt dienen ze dat alsnog te doen voordat zij deelnemen aan het spel. De hand moet zichtbaar voor de hoofdscheidsrechter de kant raken.
- 15.1.7 Bij een spelonderbreking naar aanleiding van een overtreding, ongeluk of verwonding van een speler zal het spel hervat worden door de hoofdscheidsrechter.

### **15.2 WISSEL PROCEDURE**

Een van drie (3) procedures van het wisselen van spelers mag worden gebruikt bij toernooien: vanaf de kant langs de zij- of achterkant of vanuit het water. Een (1) procedure dient het gehele toernooi gehanteerd te worden.

Een wisselplayer mag niet het speelveld betreden totdat een speler het speelveld volgens regels 15.2.1.7, 15.2.2.5 en 15.3.2.5 heeft verlaten.

De enige uitzondering hierop is nadat er een doelpunt is gescoord.

- In de tijdsperiode na een doel is het toegestaan vrij te wisselen waarbij alle spelers het speelveld mogen betreden en verlaten. Dit zonder rekening te houden met het aantal spelers in het speelveld.
- Wanneer het spel wordt hervat mogen niet meer dan zes (6) spelers van elk team in het speelveld aanwezig zijn.
- Zie ook regels 16.1.1 en 16.3.4.

#### 15.2.1 Wisselprocedure: Vanaf de kant (zie Figuur 15-1)

15.2.1.1 Bij wereldkampioenschappen is slechts deze wisselprocedure toegestaan.

15.2.1.2 Beide wisselbanken moeten zich langs dezelfde zijde van het speelveld bevinden. Ze moeten zichtbaar gemarkeerd zijn boven- en onderwater. De voorkeur gaat uit naar het plaatsen van de wisselbank aan de overzijde van het bad t.o.v. de hoofdscheidsrechter en wedstrijdtafel zodat de wissels goed geobserveerd kunnen worden.

15.2.1.3 De wisselbanken zichtbaar zijn vanuit het speelveld, zowel boven- als onderwater.

15.2.1.4 De zijlijn van het speelveld, ongeacht of dat een scheidingswand of bassinwand is, moet direct grenzen aan de wisselbanken. Er mag een neutraal gebied zijn tussen het speelveld en de wisselbanken. Hierbij is een (1) meter neutraal gebied optimaal.

15.2.1.5 Variaties in de zwembadconfiguratie vereisen flexibiliteit. Wijzigingen aan de wisselprocedure kunnen hierbij noodzakelijk zijn. Deze wijzigingen zijn ter oordeel van de Tournament Director.

15.2.1.6 Een wisselbank is vijf (5) meter breed en bevindt zich tussen vijf (5) en tien (10) meter van de achterzijde van het speelveld.

15.2.1.7 Een speler die het speelveld verlaat is volledig op de wisselbank wanneer hij/zij volledig het water uit is binnen de grenzen van de wisselbank.

15.2.1.8 Een wisselspeler mag het speelveld niet betreden totdat de wisselende speler het water volledig heeft verlaten. De wisselspeler heeft de wisselbank verlaten wanneer hij/zij contact maakt met het water in het speelveld.

15.2.1.9 Wisselers mogen niet met hun benen/vinnen in het water zitten.

15.2.1.10 Wisselers mogen het speelveld in springen of "head-first" duiken. Om veiligheidsredenen is springen of duiken *verboden* wanneer zich binnen drie (3) meter van de wisselbank andere spelers en/of scheidsrechters bevinden. Binnen drie (3) meter van de glijden de wissels het water in. Tijdsstraffen worden toegekend aan overtreders van deze regel. Er zullen geen waarschuwingen gegeven worden. Deze regel geldt te allen tijde tussen het begin en einde van een wedstrijd.

15.2.1.11 Wisselers die het speelveld betreden nadat een doelpunt is gescoord of na het spelen van een strafpuck moeten hun achterlijn zichtbaar aanraken voordat zij deelnemen aan het spel tenzij het spel al is herstart en er een speler in puckbezit is.

15.2.1.12 De vier (4) wisselers mogen te allen tijde gebruikt worden: tijdens het spel of tijdens een natuurlijke spelonderbreking zoals wanneer de puck buiten het speelveld is, strafpuck, doelpunt, half tijd of time-out periode.

15.2.1.13 Een (1), twee (2), drie (3) of vier (4) spelers mogen te allen tijde gewisseld worden.



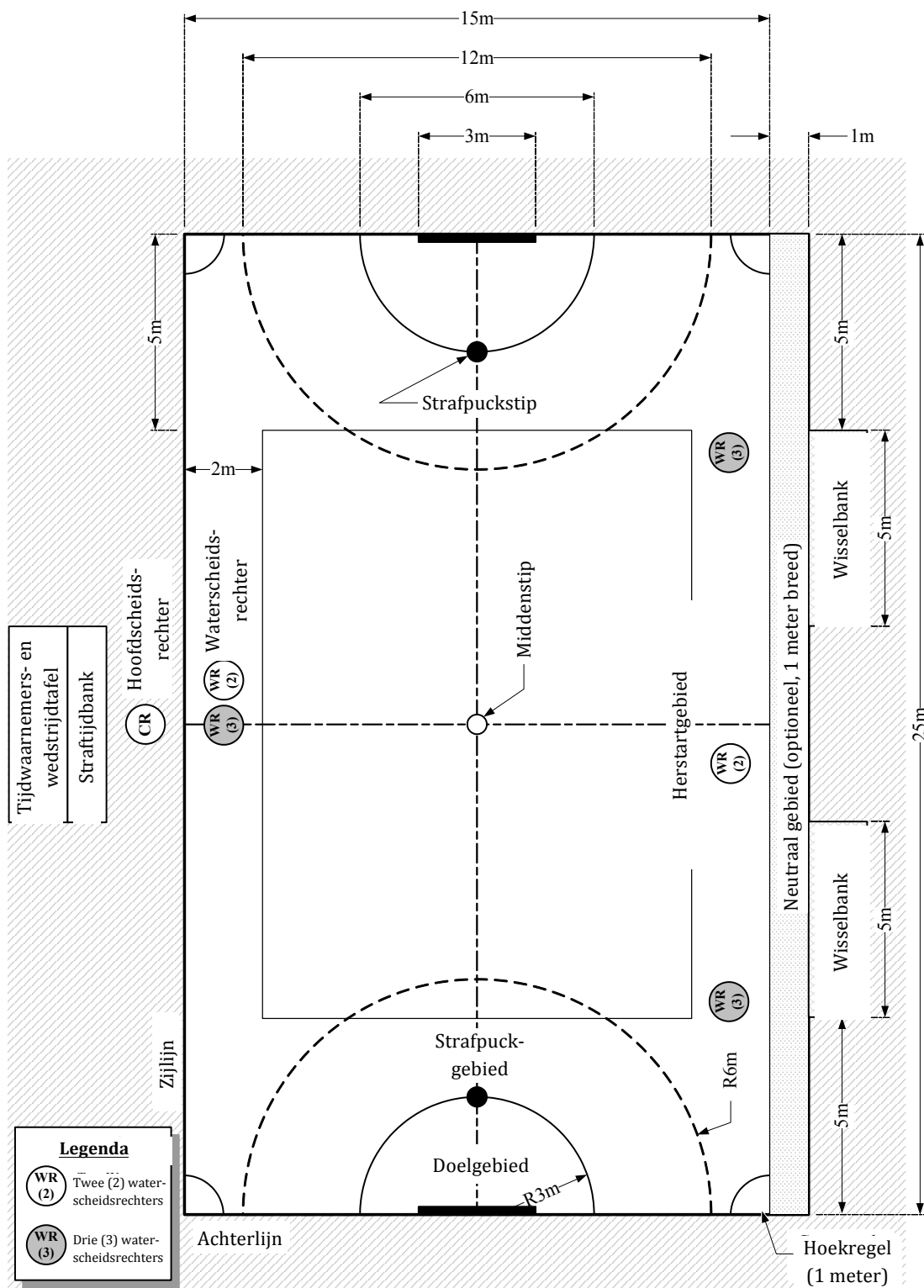
15.2.1.14 Foutieve wissels worden gestraft met een (1) of twee (2) minuten straf tijd, zie de tabel in sectie 17.7. Het team zal spelen verminderd met het aantal spelers als het aantal gestrafte foutieve wissels.

**Noot:** Elke wisselspeler die zo'n fout maakt krijgt deze straf tijd opgelegd.

15.2.1.15 Wanneer de hoofdscheidsrechter niet kan bepalen welke speler de wisselfout heeft begaan zal hij de aanvoerder van dat team inlichten. De aanvoerder of viceaanvoerder heeft dan vijf (5) seconden om een speler aan te wijzen. Wanneer hij/zij daar niet aan voldoet zal de aanvoerder naar de strafbank gestuurd worden om de straf tijd uit te zitten.

15.2.1.16 Scheidsrechters wachten niet op wissel spelers die hun spel positie nog moeten innemen, bijvoorbeeld bij een vrije puck.

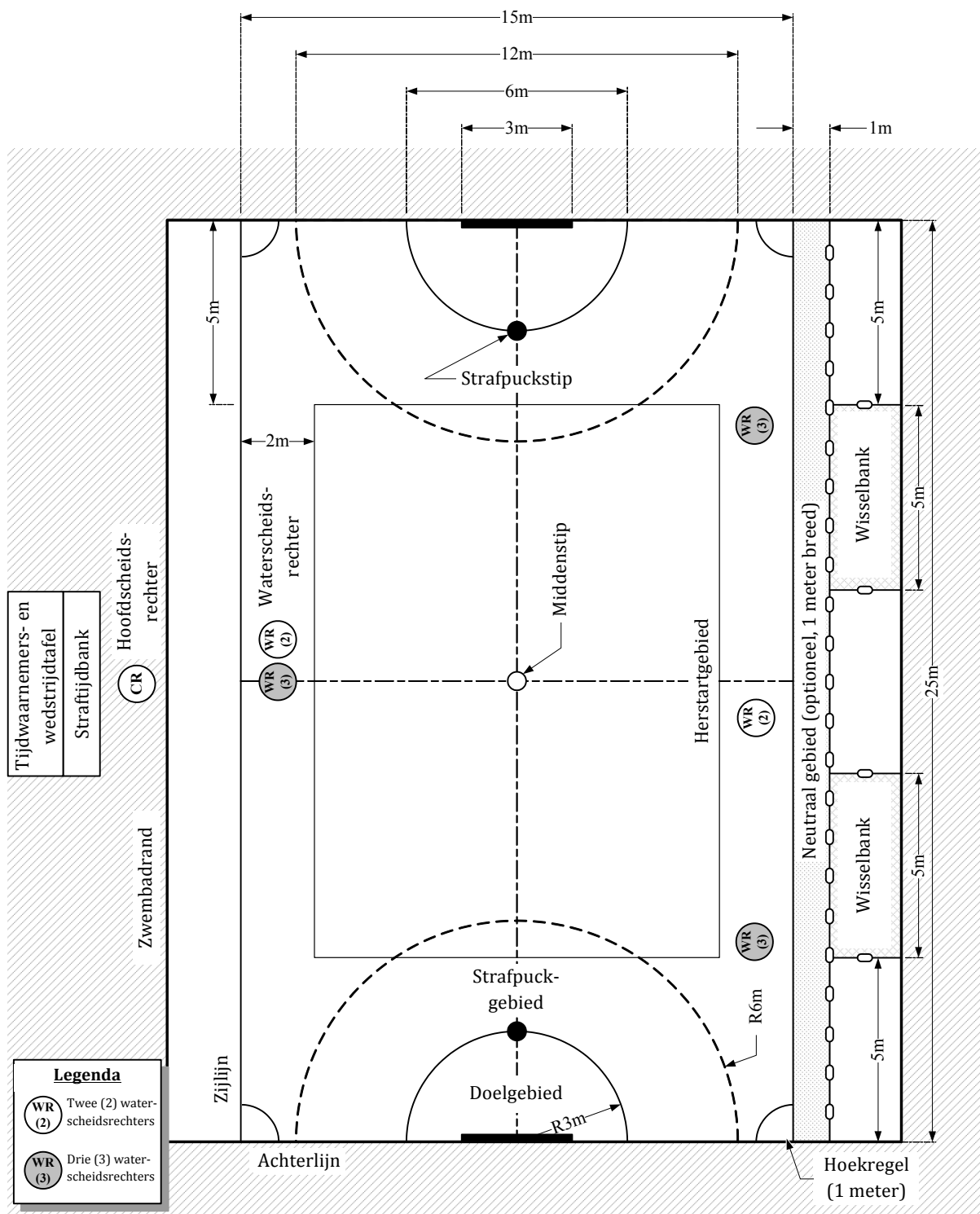
15.2.1.17 Spelers die het water hebben verlaten zodat een wisselspeler het water kan betreden worden op dat moment zelf wisselspeler en moeten op de wisselbank blijven.



**Figuur 15-1. Speelveld met wisselen vanaf de zijkant (deck-side substitution).**  
 Het scheidsrechtersysteem met twee (2) en het systeem met drie (3) waterscheidsrechters is afgebeeld.

### 15.2.2 Wisselprocedure: in het water (zie Figuur 15-2)

- 15.2.2.1 Beide wisselbanken moeten gemarkeerd zijn aan dezelfde kant van het speelveld. De voorkeur gaat uit naar het plaatsen van de wisselbank aan de overzijde van het bad t.o.v. de hoofdscheidsrechter en wedstrijdtafel zodat de wissels goed geobserveerd kunnen worden.
- 15.2.2.2 Het geniet de voorkeur dat de zijlijn niet direct grenst aan de wisselbank. Een (1) meter brede neutrale zone is optimaal tussen de wisselbank en het speelveld.
- 15.2.2.3 Een wisselbank is vijf (5) meter breed en bevindt zich tussen vijf (5) en tien (10) meter van de achterzijde van het speelveld.
- 15.2.2.3.1 Een strak, drijvend touw markeert de rand van de wisselbank. Er is geen drijvende lijn waarmee de zijlijn wordt aangemerkt.
- 15.2.2.3.2 Spelers mogen niet op de drijvende lijnen hangen die de wisselbank markeren.
- 15.2.2.3.3 Het is verboden voor spelers om de lijnen van de wisselbank te verplaatsen met het oogmerk daar voordeel uit te behalen. Overtredingen worden bestraft met een tijdsstraf van twee (2) minuten voor onsportief gedrag. Er wordt geen waarschuwing gegeven.
- 15.2.2.4 Nadat een speler het speelveld heeft verlaten is hij volledig in de wisselbank wanneer zijn/haar snorkel het wateroppervlak binnen de wisselbank doorbreekt.
- 15.2.2.5 De wisselspeler mag het speelveld niet betreden totdat de snorkel van de wisselende speler het wateroppervlak in de wisselbank doorbreekt. De wisselende speler heeft de wisselbank verlaten wanneer zijn/haar snorkel onderwater gaat in de wisselbank.
- 15.2.2.6 Wisselers die het speelveld betreden nadat een doelpunt is gescoord of nadat er een strafpuck is gespeeld moeten de achterlijn van hun speelveld zichtbaar aanraken tenzij het spel is hervat en een speler in puckbezit is.
- 15.2.2.7 De vier wisselers mogen te allen tijde gebruikt worden: tijdens het spel of tijdens een natuurlijke spelonderbreking zoals wanneer de puck buiten het speelveld is, strafpuck, doelpunt, half tijd of time-out periode.
- 15.2.2.8 Een (1), twee (2), drie (3) of vier (4) spelers mogen te allen tijde gewisseld worden.
- 15.2.2.9 Foutieve wissels worden gestraft met een (1) of twee (2) minuten straf tijd, zie de tabel in sectie 17.7.
- Noot:** Elke wisselspeler die zo'n fout maakt krijgt deze straf tijd opgelegd.
- 15.2.2.10 Wanneer de hoofdscheidsrechter niet kan bepalen welke speler de wisselfout heeft begaan zal hij de aanvoerder van dat team inlichten. De aanvoerder of viceaanvoerder heeft dan vijf (5) seconden om een speler aan te wijzen. Wanneer hij/zij daar niet aan voldoet zal de aanvoerder naar de strafbank gestuurd worden om de straf tijd uit te zitten.
- 15.2.2.11 Scheidsrechters wachten niet op wisselers die hun spelpositie nog moeten innemen, bijvoorbeeld bij een vrije puck.
- 15.2.2.12 Spelers die het water hebben verlaten zodat een wisselspeler het water kan betreden worden op dat moment zelf wisselspeler en moeten op de wisselbank blijven.



**Figuur 15-2. Speelveld met wisselen in het water (in-water side substitution).**

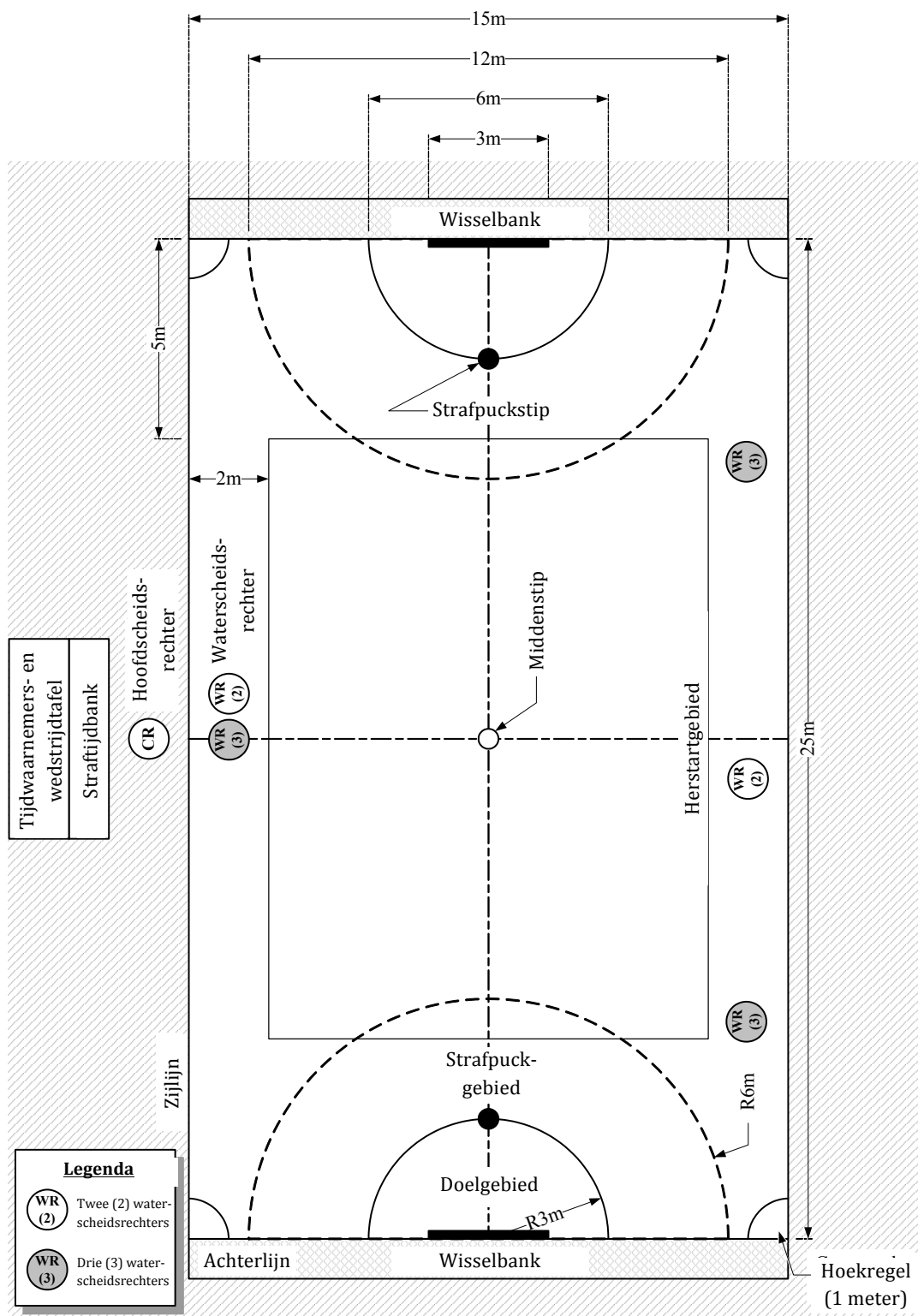
Het scheidsrechtersysteem met twee (2) en het systeem met drie (3) waterscheidsrechters is afgebeeld.

### 15.2.3 Wisselprocedure: vanaf de kant, langs de achterzijde (zie Figuur 15-3)

- 15.2.3.1 Deze wisselprocedure geniet de minste voorkeur voor een toernooi en zal alleen gebruikt worden wanneer wisselen vanaf de zijkant niet kan worden gebruikt. Deze vorm mag NOOIT op een wereldkampioenschap worden gebruikt.
- 15.2.3.2 De achterlijn grenst direct aan de wisselbank. Er mag geen neutrale zone tussen het speelveld en de wisselbank zijn.
- 15.2.3.3 De wisselbank bevindt zich achter de achterlijn met de doelbak die het team verdedigt.
- 15.2.3.4 Een speler die het speelveld verlaat is volledig op de wisselbank wanneer hij/zij volledig het water uit is binnen de grenzen van de wisselbank.
- 15.2.3.5 Een wisselspeler mag het speelveld niet betreden totdat de wisselende speler het water volledig heeft verlaten. De wisselspeler heeft de wisselbank verlaten wanneer hij/zij contact maakt met het water in het speelveld.
- 15.2.3.6 Wisselspelers mogen niet met hun benen/vinnen in het water zitten.
- 15.2.3.7 De vier wisselspelers mogen te allen tijde gebruikt worden: tijdens het spel of tijdens een natuurlijke spelonderbreking zoals wanneer de puck buiten het speelveld is, strafpuck, doelpunt, half tijd of time-out periode.
- 15.2.3.8 Een (1), twee (2), drie (3) of vier (4) spelers mogen te allen tijde gewisseld worden.
- 15.2.3.9 Foutieve wissels worden gestraft met een (1) of twee (2) minuten straftijd, zie de tabel in sectie 17.7.

Noot: Elke wisselspeler die zo'n fout maakt krijgt deze straftijd opgelegd.

- 15.2.3.10 Wanneer de hoofdscheidsrechter niet kan bepalen welke speler de wisselfout heeft begaan zal hij de aanvoerder van dat team inlichten. De aanvoerder of viceaanvoerder heeft dan vijf (5) seconden om een speler aan te wijzen. Wanneer hij/zij daar niet aan voldoet zal de aanvoerder naar de strafbank gestuurd worden om de straftijd uit te zitten.
- 15.2.3.11 Scheidsrechters wachten niet op wisselspelers die hun spelpositie nog moeten innemen, bijvoorbeeld bij een vrije puck.
- 15.2.3.12 Spelers die het water hebben verlaten zodat een wisselspeler het water kan betreden worden op dat moment zelf wisselspeler en moeten op de wisselbank blijven.



**Figuur 15-3. Speelveld met wisselen vanaf de achterlijn (end-line substitution).** Het scheidsrechtersysteem met twee (2) en het systeem met drie (3) waterscheidsrechters is afgebeeld.

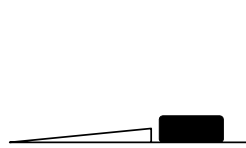
### **15.3 HET SPEL STOPPEN**

- 15.3.1 Het signaal om het spel te stoppen wordt gegeven door de hoofdscheidsrechter na indicatie van de tijdwaarnemer dat de tijd voor een periode is verstreken.
- 15.3.2 Het spel wordt eveneens gestopt:
- 15.3.2.1 Wanneer er een doelpunt is gescoord.
- 15.3.2.2 Wanneer er een overtreding van de regels wordt geconstateerd.
- 15.3.2.3 Wanneer er een ongeluk of verwonding van een speler optreedt.
- 15.3.2.4 Wanneer een scheidsrechtersberaad noodzakelijk is.
- 15.3.2.5 Wanneer er speciale situaties zich voordoen waarvan de hoofdscheidsrechter oordeelt dat het stoppen van de speeltijd gepast is.
- 15.3.2.6 Wanneer een strafpuck wordt toegekend.
- 15.3.3 De klok wordt niet gestopt tenzij aangegeven door de hoofdscheidsrechter.

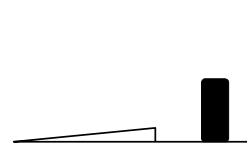
### **15.4 PROCEDURE BIJ SCOREN (ZIE FIGUUR 15-4 EN FIGUUR 15-5)**

- 15.4.1 Een doelpunt is alleen gescoord na het correct spelen van de puck zodat de puck zich volledig in de doelkolom bevindt en daarbij contact maakt met de achterzijde of onderkant van de doelbak. Wanneer de puck op enige andere manier in de doelbak gespeeld wordt zal het doelpunt worden afgekeurd waarbij de bijbehorende reactie naar gelang de regels wordt toegepast.
- 15.4.2 De doelkolom is het volume dat zich bevindt: 120mm vanaf de achterlijn van het speelveld tot de voorkant van de doelbak, 180mm hoog bij 3 meter lang, langs de lengte van de doelbak.
- 15.4.3 Illustraties van situaties waarin de puck gescoord is zijn weergegeven in Figuur 15-4 (A t/m H). Illustraties van situaties waarin NIET gescoord is zijn te vinden in Figuur 15-5. In situaties I t/m L is de puck niet volledig in de doelkolom geweest en in situaties M en N heeft de puck de achterzijde of onderkant van de doelbak niet aangeraakt.

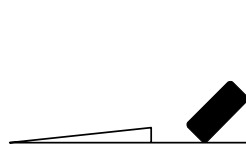
### Geldig doelpunt



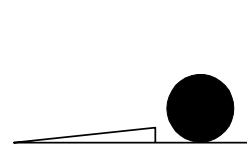
(A)



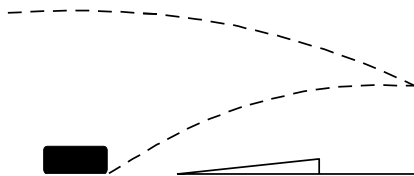
(B)



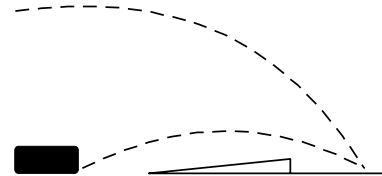
(C)



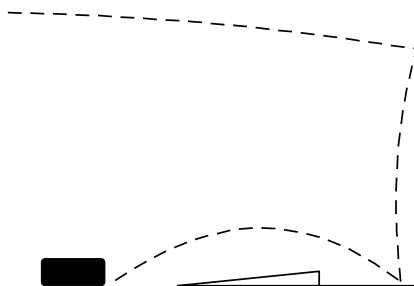
(D)



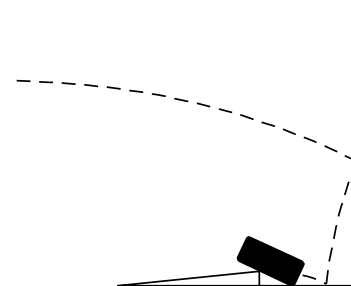
(E)



(F)



(G)

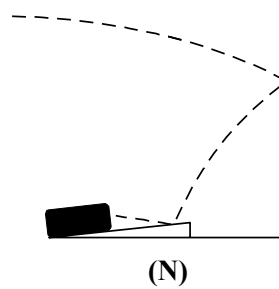
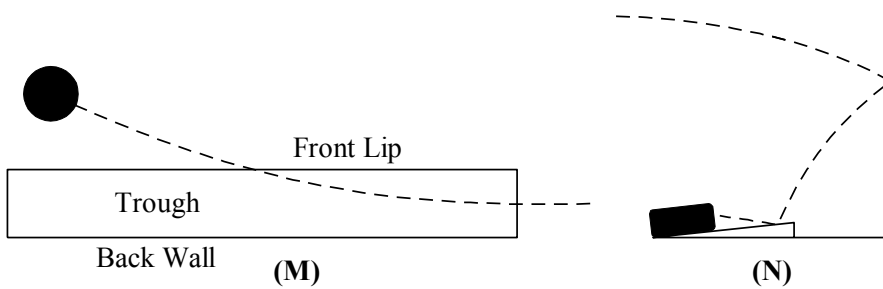
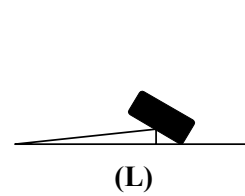
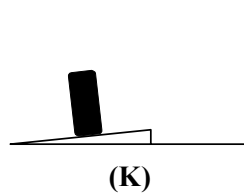
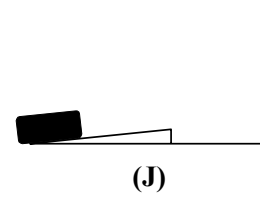
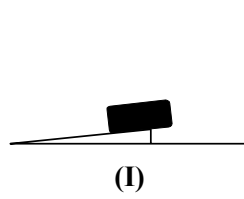


(H)

**Figuur 15-4. Geldig doelpunt**



### GEEN doelpunt



**Figuur 15-5. GEEN Geldig doelpunt**

## **16 OVERTREDINGEN**

### **16.1 VOORDEELREGEL**

- 16.1.1 Te allen tijde geldt dat wanneer een scheidsrechter een overtreding ziet tegen het team dat in puckbezit is, maar waarbij hij besluit dat de overtreding het voordeel van dat team niet beïnvloed, zal het spel worden voortgezet alsof de overtreding niet heeft plaatsgevonden.
- 16.1.2 Wanneer een overtreding is gezien en de voordeelregel wordt toegepast mag de scheidsrechter alsnog een straf opleggen nadat het voordeel is verloren of bij het optreden van de volgende natuurlijke spelonderbreking.

### **16.2 TIJDREKKEN**

- 16.2.1 Spelhandelingen die als doel hebben om het spel te vertragen of om tijd te rekken mogen worden aangemerkt als overtreding.
- 16.2.1.1 De gemarkeerde cirkels in de hoeken behoren tot de hoeken. Wanneer de puck contact maakt met zo'n cirkellijn treedt de hoekregel in werking.
- 16.2.2 De "hoeken" van speelveld zijn gedefinieerd als deel van het speelveld afgebakend door de zij- en achterlijnen en een cirkelvormige boog met een radius van 1 meter met het midden op het snijpunt van de zij- en achterlijnen. Er zijn vier (4) zulke hoeken in een speelveld en de tijdstraf voor tijdrekken (zie 16.2.2.1) mag op elk team in elk van de hoeken worden opgelegd.
- 16.2.2.1 Wanneer twee spelers van hetzelfde team na elkaar de puck in de hoek houden waarbij beide spelers GEEN duidelijke poging wagen om de puck uit de hoek te spelen OF wanneer een speler van de tegenpartij GEEN puckbezit krijgt zal de scheidsrechter het spel stoppen en een vrije puck toekennen aan het niet-overtredende team. Het overtredende team zal een waarschuwing krijgen bij de eerste (1<sup>e</sup>) keer en voor alle volgende overtredingen zal de tweede (2<sup>e</sup>) speler die de puck in de hoek houdt een tijdstraf van een (1) minuut krijgen opgelegd.
- 16.2.3 Wanneer een speler de puck buiten de lijnen schiet zal de scheidsrechter het spel stoppen en een vrije puck toekennen aan het niet-overtredende team. Het overtredende team zal een waarschuwing krijgen bij de eerste (1<sup>e</sup>) keer en voor alle volgende overtredingen zal de tweede (2<sup>e</sup>) en opvolgende speler die de puck uit speelt een tijdstraf van een (1) minuut krijgen opgelegd.

Wanneer de stick of het lichaam van een tegenstander de puck afketst nadat het geschoten is en de puck daarna buiten de lijnen komt zal dit niet als overtreding worden aangemerkt.

Wanneer de stick of het lichaam van een teamgenoot de puck afketst nadat het geschoten is en de puck daarna buiten de lijnen komt zal dit niet als overtreding worden aangemerkt tenzij, in de interpretatie van de scheidsrechter, deze handeling een opzettelijke poging tot tijdrekken is.

In het geval dat de puck zo opzettelijk wordt afgeketst zal de speler van het overtredende team die de puck schoot, wanneer dat team reeds een waarschuwing heeft gekregen voor deze overtreding, een tijdstraf van een (1) minuut krijgen opgelegd.

Wanneer een of meer spelers van het overtredende team een tijdstraf uitzitten en de puck wordt opzettelijk buiten het speelveld gespeeld of geketst mag de scheidsrechter aannemen dat deze handeling een opzettelijke vorm van tijdrekken was.

### 16.3 OVERTREDINGEN

Spelers mogen worden gestraft voor de volgende overtredingen:

- 16.3.1 Het foutief starten van het spel volgens deze regels.
- 16.3.2 Het staan of afzetten van de bodem en wanden op zo'n manier dat het het spel hindert.
- 16.3.3 Tijdrekken.
- 16.3.4 Meer dan zes (6) spelers tegelijk in het water terwijl het spel bezig is OF een wisselspeler het water in laten gaan ter vervanging van een speler die het water moet verlaten voor een tijdstraf OF een wisselspeler het water in laten gaan ter vervanging van een speler die de wedstrijd moet verlaten. **Uitzondering** is een doelpunt waarna het vrijelijk wisselen van spelers is toegestaan zoals beschreven in regel 15.2.
- 16.3.5 Het voortbewegen van de puck of het proberen te spelen van de puck met iets anders dan het speelgedeelte van de stick.
- 16.3.6 Meevoeren van de puck met de vrije of speelhand, inclusief het geleiden van de puck met een uitgestrekte vinger.
  - 16.3.6.1 Wanneer de puck per ongeluk de achterkant van de speelhand raakt zal dit niet als meevoeren van de puck worden gezien tenzij opzettelijk de puck wordt voortbewogen.
- 16.3.7 Gebalanceerd tillen of dragen van de puck op een stick.
- 16.3.8 Het op enige manier belemmeren van een tegenstander wanneer de speler niet in puckbezit is (obstructie).
- 16.3.9 Onsportief gedrag in de ogen van de officials.
- 16.3.10 Het stoppen of proberen te stoppen van een doelpunt met iets anders dan het speelgedeelte van de stick.
- 16.3.11 Het bedekken of belemmeren van de puck met een enig lichaamsdeel of deel van de uitrusting wanneer niet in puckbezit met als doel andere spelers het spelen van de puck te verhinderen.
- 16.3.12 Puckbezit trachten te verkrijgen middels obstructie.
  - 16.3.12.1 Enige vorm van "actieve" obstructie om een tegenstander het spelen van de puck te verhinderen, ook wanneer de overtredende speler in puckbezit is. Bijvoorbeeld een vrije arm gebruiken om de tegenstander weg te duwen of af te houden OF door de puck achter het lichaam te bewegen terwijl de voorwaartse beweging wordt voortgezet en daarbij het lichaam te gebruiken om de andere speler aan de kant te duwen terwijl die de puck probeert te spelen.

**Noot:** Er is geen sprake van obstructie wanneer een speler met puckbezit zich stationair plaatst met de puck aan zijn/haar stick.
- 16.3.13 Het gebruiken van handen, armen of lichaam in een tegenstander of zijn/haar stick vast te pakken, eraan te trekken of duwen.
- 16.3.14 Het verwijderen van (delen van) de uitrusting van een tegenstander of pogingen daartoe.
- 16.3.15 Beledigen in woord of gebaar van spelers of officials.

- 16.3.16 Besluiten van de officials weigeren te accepteren.
- 16.3.17 Fysiek aanvallen of opzettelijk verwonden van een tegenstander of raken of pogen te raken van een tegenstander met enig lichaamsdeel of deel van de uitrusting. Dit omvat elke vorm van wraakactie.
- 16.3.18 Pakken of vasthouden van de scheidingswand met doel daar voordeel uit te behalen.
- 16.3.19 Overtredingen met de vrije arm.
- 16.3.20 Verwijderen van de puck uit het doel.
- 16.3.21 Gevaarlijk spel.
- 16.3.22 Het incorrect verlaten van de strafbank volgens regels 17.3.1.2.2 (in het water glijden vanaf de strafbank).
- 16.3.23 De stick gebruiken voor iets anders dan het legaal spelen van de puck.

## **17 STRAFOPLEGGINGEN**

### **17.1 HANDELINGEN DOOR DE OFFICIALS**

- 17.1.1 Wanneer een overtreding wordt geconstateerd zal de hoofdscheidsrechter het spel stoppen. Het spel is gestopt wanneer de hoofdscheidsrechter het stopsignaal van de waterscheidsrechter ziet of wanneer de hoofdscheidsrechter van zijn/haar positie een overtreding constateert.
  - 17.1.1.1 Afhankelijk van de zwaarte van de overtreding hebben de scheidsrechters de volgende strafopleggingen voor de overtreder(s) tot hun beschikking:
    - 17.1.1.1.1 Waarschuwing (zie regel 17.2).
    - 17.1.1.1.2 Tijdelijk uitsluiten van speler(s) voor een tijdstraf van een (1), twee (2) of vijf (5) minuten (zie regel 17.3).
    - 17.1.1.1.3 Definitief uitsluiten van speler(s) voor de rest van de wedstrijd (zie regel 17.4).
  - 17.1.1.2 Als extra straf of als alternatief mag een scheidsrechter de volgende handeling nemen om het overtredende team te straffen:
    - 17.1.1.2.1 Een scheidsrechterspuck toekennen waarbij geen van beide teams voordeel heeft (zie regel 17.5).
    - 17.1.1.2.2 Een vrije puck toekennen tegen het overtredende team (zie regel 17.5.1.2.4).
    - 17.1.1.2.3 Een strafpuck toekennen wanneer de overtreding plaatsvond binnen het doelgebied (drie meter van het midden van de doelbak – zie regel 17.8).
    - 17.1.1.2.4 Een strafdoelpunt toekennen tegen het overtredende team (zie regel 17.9).
  - 17.1.1.3 Wanneer regels worden overtreden door wisselers of coaches worden bijbehorende tijdstraffen toegekend aan die personen door de scheidsrechters. Een wisselerspeler wordt op dezelfde manier bestraft als elke speler. Wanneer een tijdstraf aan een wisselerspeler wordt toegekend dient hij/zij die uit te zitten op de strafbank. Daarbij dient het team ook een speler uit het water te halen gedurende die tijdstraf.

### **17.2 WAARSCHUWINGEN**

- 17.2.1 Kleine overtredingen of het per ongeluk overtreden van regels, of voor een andere door de scheidsrechter te bepalen redenen, zullen de scheidsrechters de overtredende speler(s) of team(s) daar verbaal over waarschuwen.
- 17.2.2 Wanneer overtredende speler(s) of team(s) gewaarschuwd zijn zullen de scheidsrechters bepalen of het spel hervat wordt met een scheidsrechterspuck of een vrije puck.
- 17.2.3 Wanneer een speler of team wordt gewaarschuwd voor te vroeg inzwemmen bij een startpuck zal de puck in het midden blijven liggen waarna het spel volgens regel 17.5.1.2.4 wordt hervat.

### **17.3 TIJDSTRAFFEN**

- 17.3.1 Voor herhaaldelijke kleine overtredingen of grotere overtredingen wordt, nadat het spel is gestopt, de overtreder naar de strafbank gestuurd voor een tijdstraf van een (1), twee (2) of vijf (5) minuten.
- 17.3.1.1 Een tijdstraf wordt aangeduid door de scheidsrechter die het spel stillegt waarbij hij/zij achtereenvolgens de overtreder(s) en de strafbank aanwijst en met de andere hand een (1), twee (2) of vijf (5) vingers opsteekt om de lengte van de tijdstraf mee aan te geven.
- 17.3.1.1.1 De tijdstraf wordt pas gestart wanneer de speler(s) op de strafbank plaats hebben genomen. De strafbank bevindt zich naast de wedstrijdtafel.
- 17.3.1.1.2 Spelers die een tijdstraf uitzitten mogen niet vervangen worden door wisselerspelers.
- 17.3.1.1.3 Tijdens een time-out of tijdens de pauze tussen spelperioden (half-tijd en intervallen tijdens een verlening) mogen spelers van de strafbank (met uitzondering van de spelers die voor de rest van de wedstrijd zijn uitgesloten van deelname) zich bij hun team in het water voegen.
- 17.3.1.2 De tijdwaarnemer is verantwoordelijk voor het bijhouden van de tijd van tijdstraffen.
- 17.3.1.2.1 Voordat het water betreden mag worden moeten spelers met een tijdstraf het signaal dat het einde van hun tijdstraf aangeeft afwachten. De hoofdscheidsrechter geeft dit signaal aan de betreffende speler.
- 17.3.1.2.2 Een speler betreedt het water na zijn/haar tijdstraf door zich voorzichtig met de voeten eerst het water in te laten glijden vanuit een zittende houding langs de middenlijn. Foutief het water betreden resulteert in een tijdstraf van een (1) minuut.
- 17.3.1.2.3 Wanneer de tijdstraf is uitgezeten terwijl het spel is gestopt mag de speler het water pas betreden nadat een andere speler in puckbezit komt.
- 17.3.1.3 Nadat het een overtredende speler wordt aangegeven het water te verlaten zal de scheidsrechter die het spel heeft gestopt aangeven of het spel wordt hervat met een scheidsrechterspuck, een vrije puck of een strafpuck.

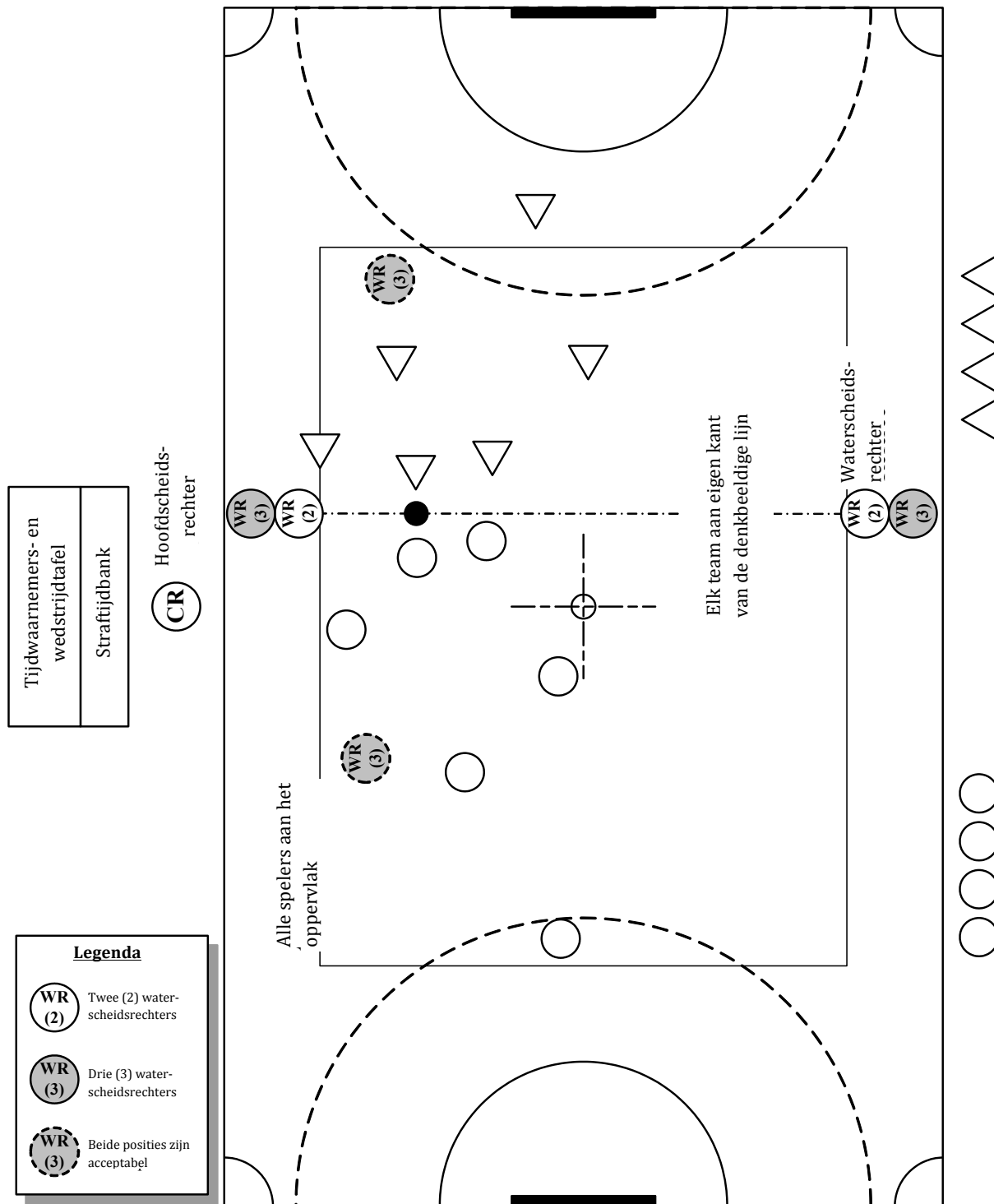
### **17.4 DEFINITIEVE UITSLUITING**

- 17.4.1 Wanneer het spel wordt gestopt voor opzettelijk grove overtredingen of herhaaldelijk onsportief gedrag zal de scheidsrechter de overtreder(s) voor de resterende speeltijd van de wedstrijd, inclusief verleningen, uitsluiten.
- 17.4.1.1 Een definitieve uitsluiting wordt aangeduid door de scheidsrechter die het spel stillegt waarbij hij/zij achtereenvolgens de overtreder(s) en de strafbank aanwijst en met de andere hand een horizontaal boven het water een zwaaiende beweging wordt gemaakt.

- NL:** In het geval van een definitieve uitsluiting volgt direct een scheidsrechters time-out. Tijdens deze time-out deelt de constaterende scheidsrechter zijn reden(en) voor de definitieve uitsluiting met de overige scheidsrechters.
- 17.4.1.1.1 Overtredende speler(s) die voor de rest van de wedstrijd van deelname worden uitgesloten begeven zich naar de strafbank en blijven daar voor de rest van de gehele wedstrijd.
- 17.4.1.1.2 Een speler die definitief is uitgesloten van de wedstrijd mag niet worden vervangen door een wisselspeler.
- 17.4.2 Wanneer een overtreder is aangegeven het water te verlaten zal de scheidsrechter die het spel heeft gestopt aangeven of het spel wordt hervat met een scheidsrechterspuck, een vrije puck of een strafpuck.
- 17.4.3 Wanneer opzettelijk grove overtredingen of herhaaldelijk onsportief gedrag wordt geconstateerd bij een teamofficial (manager, assistent manager, coach, trainer, onderwater coach, medische official, etc.) zal het spel worden gestopt. De scheidsrechters zullen de overtredende teamofficial van de badrand verwijderen voor de resterende speeltijd van de wedstrijd. Dit omvat tevens alle verleningen van de wedstrijd zodat de teamofficial niet langer de wedstrijd kan verstoren noch het team kan managen, aansturen of invloed over het team kan uitoefenen.
- 17.4.4 In het geval van een definitieve uitsluiting zullen de scheidsrechters zo snel mogelijk na de wedstrijd een verslag indienen bij de toernooi jury waarna de toernooi jury zal bepalen of er verdere straffen noodzakelijk zijn voor het betreffende individu voor de rest van het toernooi.

## **17.5 SCHEIDSRECHTERSPUCK (ZIE FIGUUR 17-1)**

- 17.5.1 Bij kleine overtredingen of het per ongeluk overtreden van regels, of voor een andere door de scheidsrechter te bepalen reden, mogen de scheidsrechters, nadat het spel is gestopt, een scheidsrechterspuck toekennen zodat geen van beide teams in het voordeel is, volgende regels 17.2, 17.3 en 17.4.
- 17.5.1.1 De scheidsrechter geeft de scheidsrechterspuck aan door beide gestrekt armen met gebalde vuist boven het hoofd te kruisen.
- 17.5.1.2 Bij een scheidsrechterspuck wordt het spel als volgt hervat:
- 17.5.1.2.1 De puck wordt op de plek van overtreding geplaatst waarbij de puck tenminste twee (2) meter van de achterlijn en vijf (5) meter van de zijlijn is.
- 17.5.1.2.2 Twee waterscheidsrechters vormen een denkbeeldige lijn over de breedte van het speelveld boven de puck. Beide teams dienen met al hun spelers aan hun zijde van die lijn boven water te zijn: met de punt van de snorkel boven water. De spelers mogen zich achter de denkbeeldige lijn overal in het speelveld positioneren.
- 17.5.1.2.3 Wanneer de denkbeeldige lijn is aangegeven zal de waterscheidsrechter aan de hoofdscheidsrechter duidelijk maken dat het spel klaar is om hervat te worden door een arm met open hand rechtop boven water te steken.
- 17.5.1.2.4 Wanneer het signaal voor spelhervatting wordt gegeven door de hoofdscheidsrechter mogen een of alle spelers onder water gaan om te trachten puckbezit te krijgen.



**Figuur 17-1. Scheidsrechterspuck.**

## 17.6 VRIJE PUCK (ZIE FIGUUR 17-2)

17.6.1 Voor alle overtredingen waarvoor het spel gestopt wordt en afhankelijk van de zwaarte van die overtreding mogen de scheidsrechters de overtredende speler(s) of team(s) waarschuwen en een vrije puck en/of tijdstraf of definitieve uitsluiting toekennen aan het overtredende team en speler(s).

17.6.2 Bij een vrije puck wordt het spel als volgt hervat:

17.6.2.1 De puck wordt op de plek van overtreding geplaatst waarbij de puck tenminste twee (2) meter van de achterlijn en vijf (5) meter van de zijlijn is. Wanneer de overtreding wordt begaan op een andere plek als waar de puck was zal de puck worden geplaatst op de plek waar deze was op het moment van overtreding.

17.6.2.2 Twee (2) waterscheidsrechters vormen een denkbeeldige lijn boven de puck, maken een stopteken tegen het overtredende team en zwemmen drie (3) meter weg van de puck in de richting van het overtredende team. Het overtredende team dient achter de denkbeeldige lijn plaats te nemen.

17.6.2.2.1 Wanneer het overtredende team niet achter de denkbeeldige drie (3) meter lijn plaatsneemt of daar blijft totdat de puck weer in het spel is zal dit als nieuwe overtreding worden gezien. De puck wordt daarbij drie (3) meter richting de doelbak van het overtredende team verplaatst.

**Noot:** de puck wordt dus op de plek van de nieuwe overtreding geplaatst.

17.6.2.3 De spelers van het team dat de vrije puck mee krijgt mogen zich overal in het speelveld positioneren.

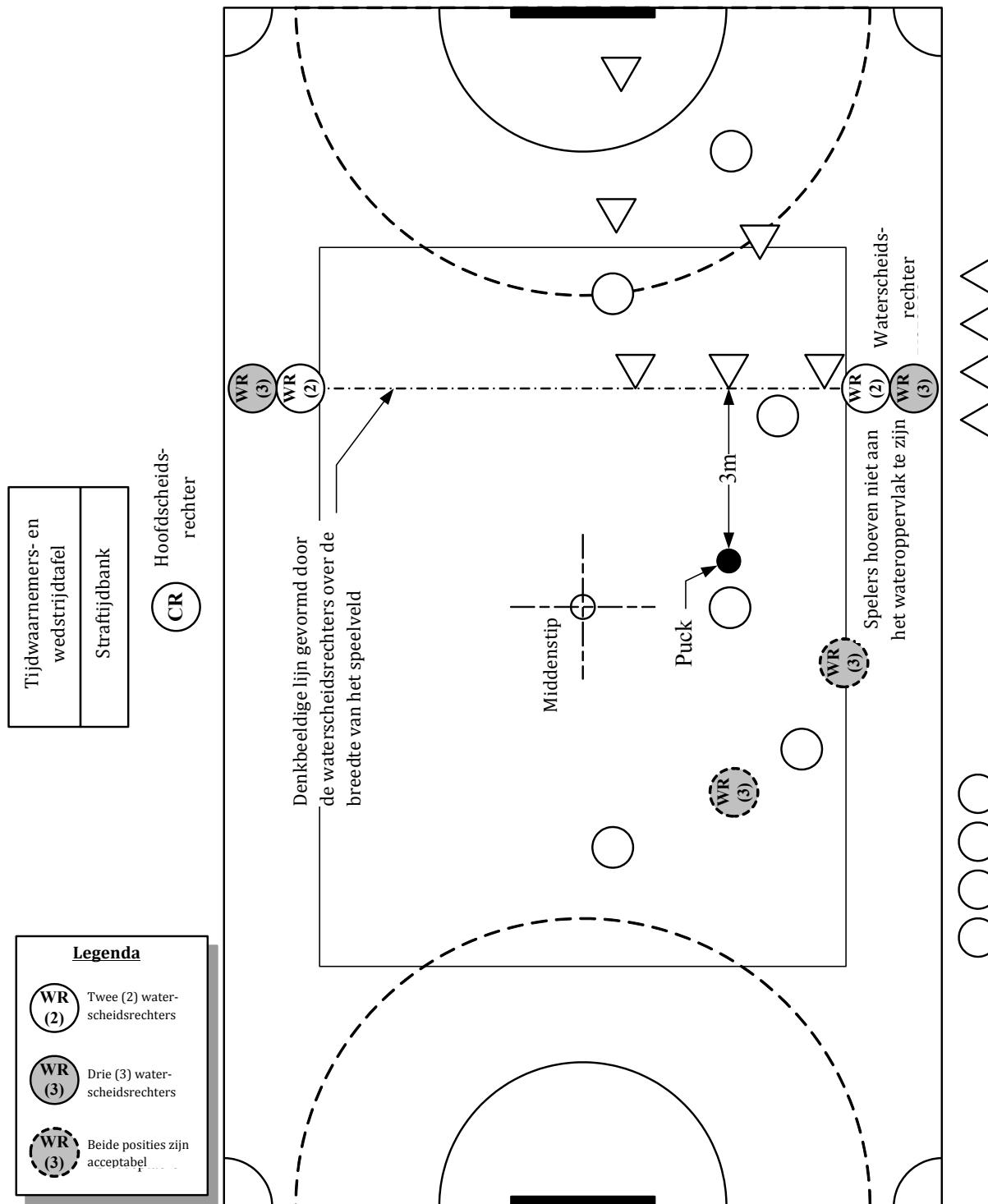
17.6.2.4 Wanneer beide teams klaarliggen zullen de waterscheidsrechters aan de hoofdscheidsrechter aangeven dat het spel klaar is om hervat te worden door een arm met open hand rechtop boven water te steken. Met de andere arm duiden zij de denkbeeldige drie (3) meter lijn aan.

17.6.3 Wanneer het signaal voor spelhervatting wordt gegeven door de hoofdscheidsrechter moet het team dat de vrije puck mee heeft gekregen binnen vijf (5) seconden na het signaal puckbezit nemen.

17.6.3.1 Wanneer het team dat de vrije puck meekreeg niet binnen vijf (5) seconden na het signaal puckbezit neemt zal de vrije puck worden afgelast. Het spel wordt hierop hervat met een scheidsrechterspuck.

17.6.3.2 De spelers van het overtredende team mogen zich onderwater bevinden maar mogen niet de denkbeeldige lijn oversteken voordat het andere team puckbezit heeft genomen.





**Figuur 17-2. Vrije puck.**

## 17.7 TIJDSTRAFFEN EN OVERTREDINGEN TABEL

17.7.1 Deze tabel is bedoeld als RICHTLIJN voor het bestraffen van overtredingen.

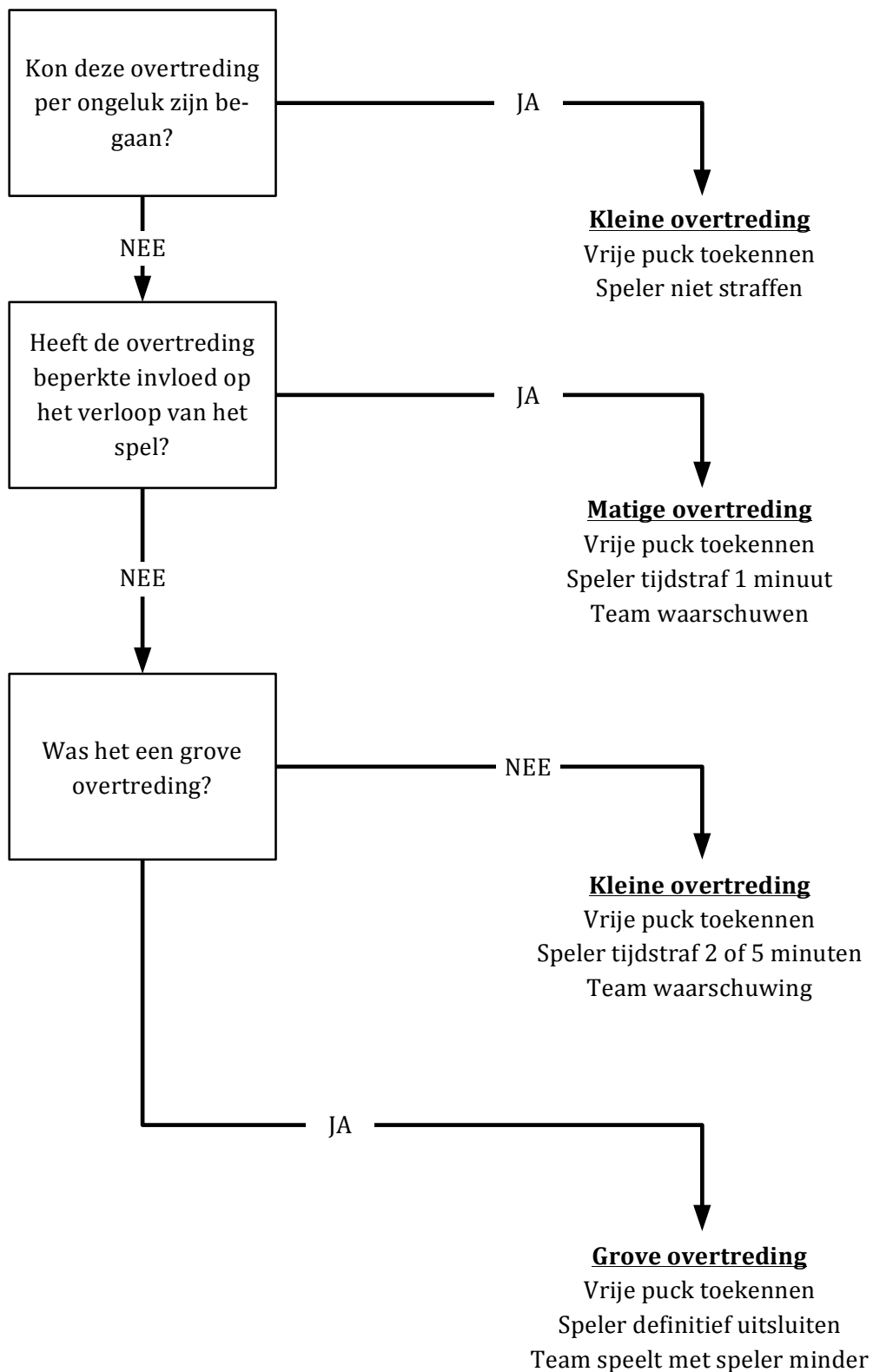
	Overtreding	Eerste overtreding		Tweede overtreding		Verdere overtredingen	Handsignaal
		Per ongeluk	Opzettelijk	Per ongeluk	Opzettelijk	Per ongeluk OF opzettelijk	
16.3.1	Te vroeg inzwemmen	team waarschuwing	1 minuut	1 minuut	2 minuten	2 minuten	Te vroeg inzwemmen
16.3.2	Staan op speelveld	persoonlijke waarschuwing	1 minuut	persoonlijke waarschuwing	2 minuten	2 minuten	Obstructie
16.3.3	Tijdrekken		1 minuut, team waarschuwing		1 minuut	1 minuut	Tijdrekken / onsportief gedrag
16.3.4	Meer dan zes (6) spelers in het speelveld	1 minuut	2 of 5 minuten (5 minuten bij doelpunt)*	1 minuut	2 of 5 minuten (5 minuten bij stoppen doelpunt)*	2 of 5 minuten (5 minuten bij stoppen doelpunt)*	Foutief wisselen
16.3.5	Illegaal voortbewegen van de puck	persoonlijke waarschuwing	persoonlijke waarschuwing	team waarschuwing	1 minuut	2 minuut	Spelen met handschoen, vrije hand of lichaam
16.3.6	Met de hand aanraken van de puck (handling)	persoonlijke waarschuwing	2 of 5 minuten*	persoonlijke waarschuwing	2 of 5 minuten*	2 of 5 minuten*	Spelen met handschoen, vrije hand of lichaam
16.3.7	Tillen/dragen van de puck	persoonlijke waarschuwing	2 minuten	persoonlijke waarschuwing	2 minuten	2 minuten	Spelen met handschoen, vrije hand of lichaam
16.3.8	Obstructie bij aanval (barging)	persoonlijke waarschuwing	1 minuut	waarschuwing of 2 minuten*	2 minuten	2 minuten	Obstructie
16.3.8	Obstructie bij aanval (shepherding)	persoonlijke waarschuwing	1 minuut	waarschuwing of 2 minuten*	2 minuten	2 minuten	Obstructie
16.3.8	Obstructie bij verdedigen	persoonlijke waarschuwing	1 minuut	waarschuwing of 2 minuten*	2 minuten	2 minuten	Obstructie
16.3.9	Onsportief gedrag		2 min of 5 min of dismissal*		2 min of 5 min of dismissal*	2 minuten of 5 minuten of dismissal*	Onsportief gedrag
16.3.10	Illegaal stoppen van doelpunt	persoonlijke waarschuwing plus strafpuck of strafdoelpunt	2 minuten plus strafpuck of strafdoelpunt	persoonlijke waarschuwing plus strafpuck of strafdoelpunt	2 minuten of 5 minuten* plus strafpuck of strafdoelpunt	2 minuten of 5 minuten* plus strafpuck of strafdoelpunt	Illegaal stoppen van de puck
16.3.11	Bedekken of belemmeren van de puck	persoonlijke waarschuwing	waarschuwing of 1 minuut*	waarschuwing of 1 minuut*	2 minuten	2 minuten	Obstructie
16.3.12	Puckbezit krijgen door obstructie	persoonlijke waarschuwing	waarschuwing of 1 minuut*	waarschuwing of 1 minuut*	2 minuten	2 minuten	Obstructie
16.3.13	Tegenstander aanraken, duwen	persoonlijke waarschuwing	2 minuten	waarschuwing of 2 minuten*	2 of 5 minuten*	2 of 5 minuten*	Onsportief gedrag
16.3.14	Uitrusting verwijderen	persoonlijke waarschuwing	5 minuten	waarschuwing of 1 minuut*	5 minuten	definitieve uitsluiting	Onsportief gedrag
16.3.15	Beledigen		2 of 5 minuten*		2 of 5 minuten*	5 minuten of definitieve uitsluiting*	Onsportief gedrag
16.3.16	Weigeren een scheidsrechtersbesluit te accepteren		2 of 5 minuten*		5 minuten	5 minuten of definitieve uitsluiting of afgelasten van de wedstrijd (wanneer speler blijft weigeren)*	Onsportief gedrag
16.3.17	Aanvallen/verwonden		definitieve uitsluiting		definitieve uitsluiting	definitieve uitsluiting	Onsportief gedrag
16.3.18	Buiten de lijnen schieten	team waarschuwing	2 minuten	team waarschuwing	2 minuten	2 minuten	Puck buiten speelveld
16.3.19	Vastpakken scheidingswand of doelen	persoonlijke waarschuwing	1 minuut	persoonlijke waarschuwing of 1 minuut*	2 minuten	2 minuten	Vasthouden of trekken aan scheidingswand
16.3.20	Illegaal gebruik vrije arm	persoonlijke waarschuwing	1 minuut	persoonlijke waarschuwing of 1 minuut*	2 minuten	2 of 5 minuten*	Illegaal gebruik van de vrije arm
16.3.21	Opzettelijk verwijderen van puck uit doel		5 minuten		5 minuten	definitieve uitsluiting	Onsportief gedrag
16.3.22	Gevaarlijk spel (schoten op hoofd etc)**	team waarschuwing en 2 minuten	team waarschuwing en 5 minuten	2 minuten of 5 minuten*	definitieve uitsluiting	definitieve uitsluiting	Onsportief gedrag
16.3.23	Incorrect verlaten van de strafbank		1 minuut		1 minuut	1 minuut	Te vroeg inzwemmen / onsportief gedrag
16.3.24	Illegaal gebruik stick	persoonlijke waarschuwing	1 minuut	waarschuwing of 1 minuut*	2 minuten	2 of 5 minuten*	Onjuist spelen met de stick



Overtreding kan NIET per ongeluk zijn begaan

\* Zorgvuldig kiezen tussen aangegeven overtredingen

\*\* Een afgeketst schot op het hoofd is GEEN gevaarlijk spel



**Figuur 17-3. Besluiten diagram bestraffen overtredingen.**

## 17.8 STRAFPUCK (ZIE FIGUUR 17-4)

17.8.1 Wanneer een overtreding wordt geconstateerd binnen drie (3) meter van het doel, in het zgn. doelgebied, zal de waterscheidsrechter de hoofdscheidsrechter signaleren het spel te stoppen. Daarna zal hij/zij in een pompende beweging met zijn vuist verticaal op en neer bewegen om aan te geven dat er een strafpuck wordt toegekend tegen het overtredende team. De speeltijd wordt gestopt. De scheidsrechter mag eveneens de overtreder(s) een waarschuwing, tijdstraf of definitieve uitsluiting opleggen.

17.8.2 Voorbereidingen voor het spelen van een strafpuck zijn als volgt:

17.8.2.1 De puck wordt op de strafpuckstip, direct voor de doelbak van het overtredende team, geplaatst. Deze stip bevindt zich op het midden van de achterlijn en exact drie (3) meter daar vandaan.

17.8.2.1.1 De aanvoerder van het team die de strafpuck mee krijgt kiest twee (2) aanvallers van de spelers en wisselers. Deze spelers nemen plaats aan het oppervlakte en achter de puck.

17.8.2.2 De aanvoerder van het overtredende team kiest een (1) verdediger van de spelers en wisselers. Deze speler neemt boven de doelbak langs de achterlijn plaats en heeft tenminste met een (1) hand contact met de achterwand.

17.8.2.3 Spelers op de strafbank (inclusief de speler(s) die zojuist daar naartoe zijn gestuurd) of spelers die voor de rest van de wedstrijd van deelname zijn uitgesloten mogen niet deelnemen aan een strafpuck.

17.8.2.4 Alle overige spelers van beide teams dienen naar hun wisselbank te gaan.

17.8.2.5 Twee waterscheidsrechters nemen aan het oppervlakte langs de achterlijn plaats, aan de rand van het strafpuckgebied. Wanneer een derde (3<sup>e</sup>) waterscheidsrechter aanwezig is zal hij/zij plaatsnemen achter de twee aanvallende spelers.

17.8.3 De hoofdscheidsrechter zal het signaal geven voor het spelen van de strafpuck nadat hij/zij ziet dat alle spelers op de bestemde plaats zijn aangekomen en wanneer de waterscheidsrechters met een open hand boven hun hoofd aangeven dat de strafpuck klaar is om gespeeld te worden.

17.8.4 Een strafpuck wordt als volgt gespeeld:

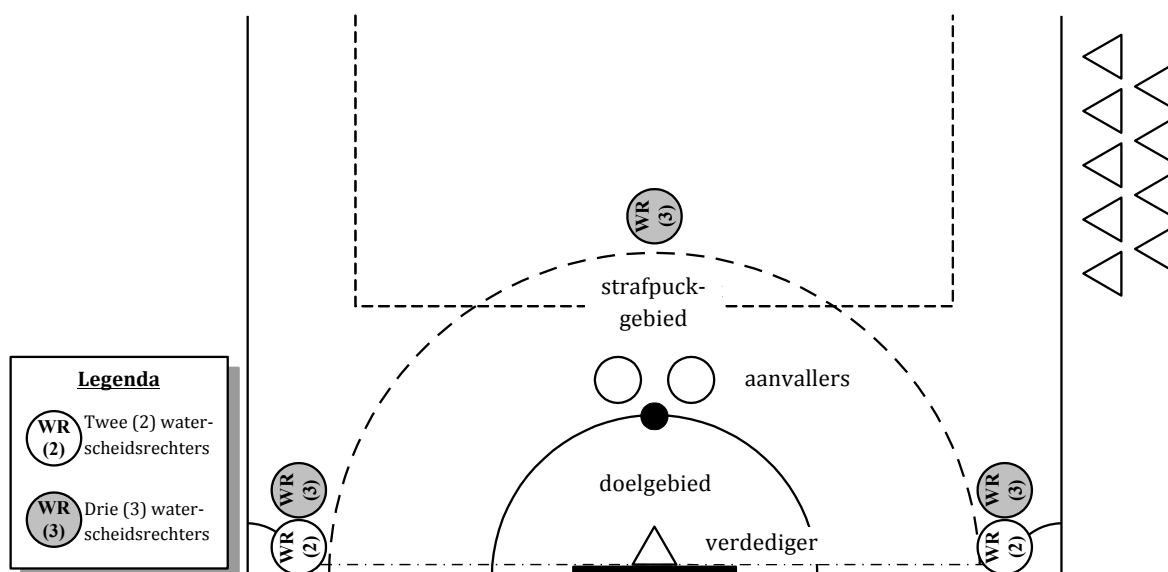
17.8.4.1 De aanvallende spelers mogen direct onder water gaan en mogen elke legale positie aannemen: zij mogen dus niet de verdediger belemmeren. Een aanvaller moet binnen vijf (5) seconden puckbezit nemen. Wanneer de aanvallende speler niet binnen vijf seconden puckbezit neemt is de strafpuck succesvol verdedigd.

17.8.4.2 Wanneer een aanvallende speler puckbezit neemt is het spel ononderbroken totdat de strafpuck volledig is gespeeld.

17.8.4.3 De andere aanvallende speler mag onder water gaan en beide spelers mogen puckbezit trachten te behouden of een doelpunt te scoren door de puck overal binnen het strafpuckgebied te manoeuvreren. De verdedigende speler mag trachten puckbezit te krijgen en de puck buiten het strafpuckgebied te spelen.

17.8.4.3.1 Wanneer de puck volledig uit het strafpuckgebied is gespeeld door verdediger of aanvaller is de strafpuck succesvol verdedigd. De waterscheidsrechters geven dit aan door de handsignalen voor “geen doelpunt” te hanteren.

- 17.8.4.4 Wanneer een aanvaller een overtreding maakt tijdens een strafpuck zal de waterscheidsrechter direct de strafpuck beëindigen middels de handsignalen voor “geen doelpunt”. De overtreder zal worden ingelicht over de aard van de overtreding. De strafpuck is hiermee succesvol verdedigd: er wordt geen doelpunt toegekend, zelfs als deze gescoord wordt voordat de scheidsrechter het spel kon stilleggen.
- 17.8.4.5 Wanneer de verdedigde speler een overtreding begaat tijdens een strafpuck zal de waterscheidsrechter direct de strafpuck beëindigen middels de handsignalen voor “doelpunt”. De overtreder zal worden ingelicht over de aard van de overtreding. Hierop wordt een doelpunt toegekend.
- 17.8.4.6 Een verdedigende speler dient met een hand in contact te blijven met de achterwand totdat een van de aanvallers puckbezit heeft genomen. De verdedigende speler mag hierop het contact met de achterwand verbreken. De verdedigende speler zal proberen niet alleen het doelpunt te voorkomen maar ook om puckbezit te krijgen en de puck in zijn geheel buiten het zes (6) meter gebied, het strafpuckgebied, te spelen.
- 17.8.4.7 De waterscheidsrechters zullen onderwater plaatsnemen en zij zullen de hoofdscheidsrechter signaleren wanneer de strafpuck is beslist middels een doelpunt of succesvol verdedigen. Zij controleren ook of de aanvallers binnen vijf (5) seconden puckbezit nemen. De waterscheidsrechters geven aan of er een doelpunt is gescoord of niet via de bijbehorende serie handsignalen.
- 17.8.5 Wanneer een strafpuck is gespeeld, ongeacht of er een doelpunt is gescoord, zal de wedstrijd worden hervat zoals is beschreven in regel 15.1.
- 17.8.6 Nadat een strafpuck is toegekend moet deze worden gespeeld, ook al is de wedstrijdklok op dat moment verstreken.
- 17.8.7 Tijdens een strafpuck zullen de wedstrijdklok en straftijden worden gestopt. Nadat er een doelpunt is gescoord of nadat de strafpuck succesvol is verdedigd zullen de wedstrijdklok en straftijden weer herstart worden door de hoofdscheidsrechter.



**Figuur 17-4. Strafpuck.**

Alle spelers die niet deelnemen aan de strafpuck dienen naar hun wisselbank te gaan.

## **17.9 STRAFDOELPUNT**

17.9.1 Bij grove overtredingen overal in het speelgebied (met name in het doelgebied) en waar het naar mening van de scheidsrechter vrijwel zeker een doelpunt zou zijn geweest zal, wanneer het spel is gestopt, een strafdoelpunt worden toegekend aan het team waartegen de overtreding werd begaan. Hierbij wordt het spelen van een strafpuck overgeslagen. Voorbeelden van zulke overtredingen zijn:

17.9.1.1 Overtredingen die voorkomen dat de puck het doelvolumen kan ingaan of overtredingen die een vrijwel zeker doelpunt voorkomen.

17.9.1.2 Overtredingen van een verdediger tijdens een strafpuck.

17.9.1.3 Foutief wisselen om een doorgebroken speler te voorkomen om te scoren.

17.9.1.4 Grove overtredingen tegen een speler in puckbezit die een vrije baan naar de doelbak heeft, bijvoorbeeld, het vastpakken van een speler in puckbezit.

17.9.1.5 De puck uit de doelbak verwijderen.

17.9.2 Een strafdoelpunt wordt aangegeven door de waterscheidsrechter door met een gebalde vuist een verticale pompende beweging boven water te maken gevolgd door beide open handen boven het hoofd te verheffen.

17.9.3 Wanneer een strafdoelpunt is toegekend zal het spel hervat worden met de puck op de middenstip, zoals is beschreven in regel 15.1. Er wordt geen dertig (30) seconden waarschuwing gegeven.

## **17.10 PUCK BUITEN SPEELVELD**

17.10.1 Wanneer de puck buiten het speelveld komt zal de scheidsrechter het spel stoppen en hervatten met een vrije puck of een scheidsrechterspuck. Herstarten met een scheidsrechterspuck zal worden gedaan wanneer, naar mening van de scheidsrechter, beide teams hebben bijgedragen om de puck buiten het speelveld te spelen. In alle andere gevallen zal de speler die als laatste met de stick de puck heeft aangeraakt als overtreder worden aangemerkt waarbij het andere team een vrije puck mee krijgt. Een bestraffing voor tijdrekken kan hierop worden toegekend, zie regel 16.2.3.

17.10.2 De puck wordt twee (2) meter uit de zijlijn geplaatst op de plek waar deze het speelveld verliet. Wanneer dit binnen de vijf (5) meter van de achterlijn is zal de puck op vijf (5) meter van de achterlijn worden geplaatst.

## **17.11 TE VROEG INZWEMMEN**

17.11.1 Het spel wordt te vroeg begonnen, ook wel bekend als “breaking”. Zie ook regel 16.1.1.

- Bij een startpuck: vrije puck voor het andere team op de middenstip.
- Scheidsrechterspuck: vrije puck voor het andere team.
- Vrije puck: vrije puck drie (3) meter in de richting van de doelbak van het overtreedende team. Wanneer dit gebeurt binnen vijf (5) meter van de achterlijn zal de puck zijwaarts naar het midden van het speelveld worden verplaatst.

### **17.12 OBSTRUCTIE**

17.12.1 Een speler pleegt obstructie wanneer hij/zij een andere speler de directe lijn naar de puck ontnemt.

17.12.2 Kan ook optreden wanneer de puck voorwaarts wordt geschoten en de tegenspeler draait maar niet direct voor de puck gaat.

### **17.13 GEVAARLIJK SPEL**

17.13.1 Wanneer de waterscheidrechter meent dat de puck opzettelijk op een gevaarlijke manier is gespeeld zal hij/zij twee (2) of vijf (5) minuten straf tijd toekennen aan de overtreder OF deze speler voor de resterende speeltijd uitsluiten van de wedstrijd, zie de tabel in sectie 17.7.

## **18 INTERNATIONALE SPELREGEL COMMISSIE**

Hier eindigt de tekst van de spelregels. Deze versie vervangt alle voorgaande versies.

Wanneer iemand de plaatjes in dit document nodig heeft dient hij/zij contact op te nemen met de Technische Editor (Jamie Phillips) per E-mail ([jamie@petrellyn.com](mailto:jamie@petrellyn.com)) of door zijn website te bezoeken ([www.petrellyn.com](http://www.petrellyn.com)).

**Simon Talbot**  
225 Nelson Road  
Mount Nelson.  
Tasmania 7007  
Australia

World Rules Director

**Gilles Renaison**  
Saint Phy  
97120 Saint-Claude  
Guadeloupe  
France

Assistant World Rules Director,  
French Version

**Woody Lee**  
Smithsonian Marine Station  
701 Seaway Dr.  
Fort Pierce, FL 34949  
USA

Assistant World Rules Director,  
English Version

**Maria Callado Egea**  
Orchideeveld 11  
2914 PM Nieuwerkerk aan den IJssel  
The Netherlands

Assistant World Rules Director,  
Spanish Version

**Jamie Phillips**  
Passeig Valldaura 178  
Casa 1, 3<sup>a</sup> 3<sup>a</sup>  
08042 Barcelona  
Spain

Assistant World Rules Director,  
Technical Editor



## 19 (GERESERVEERD)