

Regelwerk zum Raufballspielen (RzR)

1. Grundregeln

- 1.1 Die DLRG - Mitgliedschaft ist aus versicherungstechnischen Gründen bindend !
- 1.2 Kameradschaftliche Fairness ist Voraussetzung für dieses Trainingsspiel.
- 1.3 Uhren und Schmuck sind abzulegen, Finger- und Fußnägel kurz zu halten.
Dies kann ggf. durch den Schiedsrichter kontrolliert werden.
- 1.4 Die Haus- und Bäderordnung ist bindend.

2. Rahmenregeln

- 2.1 *Spielfläche* ist ein rechteckiges Wasserbecken mit einer Kantenlänge von 8 m x 12 m und einer Mindestdiefe von 2,8 m. (siehe Anmerkung)
- 2.2 An den *Stirnseiten* der Spielfläche steht mittig jeweils ein *Korb*. Dieser hat 0,6 m vom Beckenrand, sowie 0,9 m über der Wasseroberfläche befestigt zu sein.
Der Durchmesser der Korböffnung beträgt 0,45 m. (siehe Anmerkung)
- 2.3 Gespielt wird mit einem *offiziellen Herrenwasserball*.
- 2.4 Die *absolute Spielzeit* beträgt höchstens 2 x 20 min., jedoch nicht unter 2 x 10 min. In der max. 5 min. lang andauernden Pause wechseln die Mannschaften die Spielfeldseiten.
- 2.5 Ziel des Spieles ist es, den Ball aus der Schwimmlage so oft wie möglich in den gegnerischen Korb zu werfen.
- 2.6 Eine Mannschaft besteht aus 6 Feldspielern und drei Ersatzspielern, die namentlich benannt sein müssen !
- 2.7 Gewechselt wird per Handschlag an der zu verteidigenden Stirnseite, jedoch nur bei Spielunterbrechung mit eigenem Ballbesitz, vor einem Anwurf und in den Pausen. Jede Mannschaft darf unbegrenzt oft auswechseln.

Anmerkung: Können diese Maße aus bautechnischen Gründen nicht voll eingehalten werden, so ist auf die erhöhte Unfallgefahr hinzuweisen und es muss sichergestellt sein, dass während des ganzen Turniers die gleichen Maße auf beiden Seiten eingehalten werden.

3. Das Spiel

- 3.1 Vor dem *Anwurf* müssen alle Feldspieler im Wasser sichtbar den Beckenrand ihrer Stirnseite berühren.
- 3.2 Der Anwurf erfolgt vom Schiedsrichter mit einem *kurzen Pfiff* (< 1 sec.) entlang der Mittellinie.
- 3.3 Spielunterbrechungen werden durch einen kurzen Pfiff angezeigt.
- 3.4 Das Spiel wird mit einem *langen Pfiff* (> 1 sec.) beendet.
- 3.5 Die Spieler dürfen sich während des Spielverlaufs den Beckenrand nicht zu ihrem Vorteil nutzen.
- 3.6 Jeder Spieler, der näher als 2 m vom Ball ist, darf angegriffen werden. Der Gegner darf jedoch nicht verletzt oder böswillig gefährdet werden (das Kratzen, Beißen, Würgen, Schlagen und/oder Umklammern mit den Beinen ist strikt verboten).
- 3.7 *Notsignal:* 3x Klopfen eines Spieler innerhalb einer Rauferei bedeutet "Aufgabe" !
Dieser Spieler hat sich unverzüglich mind. 2m vom Ball zu entfernen und darf so lange nicht ins Spielgeschehen eingreifen, bzw. angegriffen werden.

4. Schiedsregeln

- 4.1 Ein *Schiedsrichter* sorgt für die Einhaltung der Spielregeln unter besonderer Berücksichtigung der Unfallverhütung. Dessen Anordnungen ist Folge zu leisten.
Er zeigt eine Entscheidung, wie auch Spielanfang, Spielunterbrechung und Spielende durch Verwenden einer *Trillerpfeife* an.
- 4.2 Der Schiedsrichter kann von zwei *Linienrichtern* unterstützt werden, die Regelverstöße anzeigen dürfen. Beim Spielerwechsel, haben diese den Arm zu heben und erst zu senken, wenn die Anzahl der Feldspieler (nach 2.6 RzR) korrekt ist.
- 4.3 Ein Ball ist "aus", wenn dieser das Spielfeld auf Dauer verlässt. Springt er vom Beckenrand oder dem Korb direkt ins Wasser zurück, so ist der Ball wie zwischen - An- und Abpfiff - im Spiel.
- 4.4 Ist ein Ball "aus", so bringt ihn der Gegner an der Stelle des Verlassens durch einen indirekten Einwurf wieder ins Spiel.
- 4.5 Spielt eine Mannschaft den Ball über die eigene Stirnseite ins "aus", so erfolgt ein *indirekter Eckball* von der nächstgelegenen Beckenecke, die der Gegner ausführt.
- 4.6 Bei Einwürfen und Eckbällen, indirekten Freiwürfen und Schiedsbällen hat die gegnerische Mannschaft einen *Mindestabstand* von 2 m einzuhalten.

5. Ahndungen

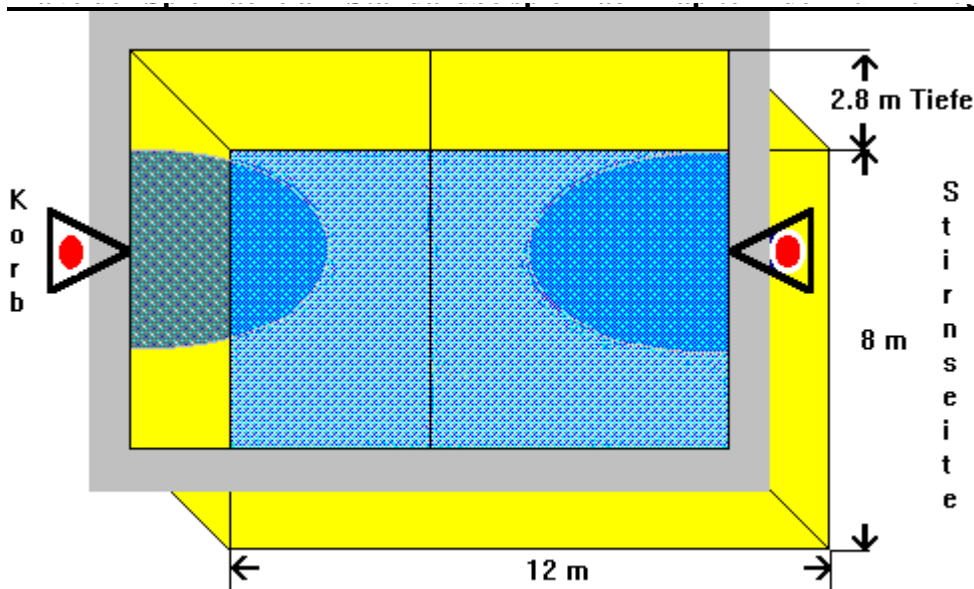
- 5.1 Die *Vorteilregelung* kann geltend gemacht werden.
- 5.2 Zum reglementieren einzelner Spieler kann der Schiedsrichter *Strafzeiten* erteilen.
Der betroffene Spieler hat unverzüglich und ohne Diskussion die Spielfläche zu verlassen und darf nach Ablauf der erteilten Zeitstrafe sofort von seiner Stirnseite ins Spiel zurück.
- 5.3 "Meckern" wird mit einer *Verwarnung*, im Wiederholungsfall mit Strafzeiten geahndet.
- 5.4 Regelverstöße und sicherer Missbrauch nach 3.7 RzR (Notsignal) haben einen *indirekten Freiwurf* von der Stelle des Verstoßes zur Folge.
- 5.5 Nicht eindeutige Aktionen haben einen *Schiedsball* zur Folge, wobei der Ball vom Schiedsrichter über zwei gegnerische Spieler, die mit dem Rücken zur eigenen Stirnseite sich gegenüber stehen, zurück ins Feld gegeben wird.
- 5.6 Strafzeiten von 2 min. werden bei grobem bzw. mehrfachem Regelverstoß eines Spielers ausgesprochen.
- 5.7 Bei grobem Regelverstoß im Nahbereich des Korbes (ca. 4 m) erfolgt ein *direkter Freiwurf* aus 4 m Entfernung zum Korb, wobei sich alle Spieler hinter dem Ball zu befinden haben.
- 5.8 Bei wiederholten Verstößen nach 5.6, RzR, ist ein *Ausschluss* vom Spiel, bzw. eine *Disqualifizierung* vom Turnier auszusprechen.
- 5.9 Häufungen unfairen Verhaltens beider Mannschaften führen zum Spielabbruch.
Wertung dieses Spieles: Keine Punktwertung, aber Korbverhältnis wird berücksichtigt.

6. Turnierregeln

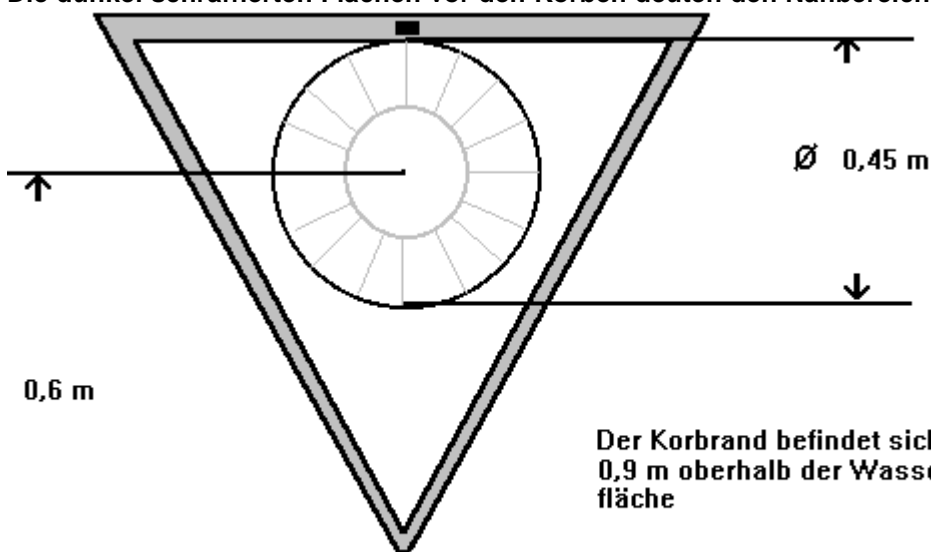
- 6.1 Ein *Turnier* ist ein Vergleichswettkampf von mindestens 3 Mannschaften.
- 6.2 Bei jedem Turnier sollte ein Arzt anwesend sein. Sollte dies nicht der Fall sein, so muss dies vom Ausrichter den Mannschaften mitgeteilt werden.
- 6.3 Ein Spieler, der wegen einer Verletzung spielunfähig geworden ist, darf durch einen zusätzlichen "Mann" (10. Mitspieler nach 2.6, RzR) ersetzt werden.
- 6.4 Spieler, die innerhalb des Turniers, auch wenn es über mehrere Tage läuft, disqualifiziert werden gelten als während des Spieles anwesend.
- 6.5 *Punktsystem*:
Sieg 2 Punkte (2:0), Unentschieden 1 Punkt und 1 Minuspunkt (1:1),
Niederlage 2 Minuspunkte (0:2).
Die Summe der Punkte im Verhältnis zu der Summe der Minuspunkte, nennt man *Punkteverhältnis*.
- 6.6 Die *Korbdifferenz* ist die Summe aller erzielten Treffer abzüglich der Gegentreffern.
- 6.7 Tritt eine Mannschaft mit weniger als 5 Spielern an, so gilt das Spiel als verloren und zwar bei 0:0 Körben.
- 6.8. Muss aus einem Turnier ein Rangfolge entschieden werden, verfährt man wie folgt:
 - a) In erster Linie entscheidet das *Punkteverhältnis*.
 - b) Haben zwei Mannschaften das gleiche Punkteverhältnis, so zählt der *direkte Vergleich*, d.h. der Stand des gemeinsamen Spieles. Der direkte Vergleich kann keine Entscheidung bringen, wenn
 - I Das gemeinsame Spiel unentschieden endete und schon mindest. ein weiteres Spiel im Verlaufe des Turniers begann, dann verfährt man weiter wie unter 6.8.c beschrieben.
 - II Das gemeinsame Spiel gerade unentschieden endete und noch kein weiteres begann oder noch nicht stattfand, dann verfährt man wie unter 6.9 ff beschrieben.
 - c) Letztes Mittel zur Entscheidungsfindung ist die Zuhilfenahme der *Korbdifferenz*.
- 6.9 Muss aus einem Spiel ein Sieger hervorgehen, verfährt man wie folgt:
 - a) Nach Ende der offiziellen Spielzeit entscheidet das Korbverhältnis (Spielstand).
Sollte dadurch keine Entscheidung gefallen sein, so erfolgt eine *Verlängerung* von max. 2 x 5 min, mit sofortigem Seitenwechsel.
 - b) Ist auch nach der Verlängerung keine Entscheidung gefallen, erhält jede Mannschaft 5 direkte Freiwürfe, welche abwechselnd auszuführen sind.
 - c) Eine endgültige Entscheidung erhält man, wenn nun jede Mannschaft abwechselnd einen direkten Freiwurf ausführt, solange bis eine Mannschaft führt, welche dann der Sieger ist.

7. Sonstiges

- 7.1 Zum *Training* zwischen zwei Mannschaften können die Regeln vor Spielbeginn beliebig geändert werden.
- 7.2 Dieses *Regelwerk* ist 1994 von der DLRG - Bezirk Charlottenburg - erarbeitet worden, im Jahre 2002 überarbeitet und gilt für alle Turniere, sofern es mit der Einladung verschickt wurde.



Die dunkel-schraffierten Flächen vor den Körben deuten den Nahbereich an



Beckenkante der Stirnseite

Spielsysteme bei Turnieren:

Teilnehmer	Reinfolge der Spiele, wenn jeder gegen jeden spielen soll	Spiele
3 er	1-2 1 1-3 1 2-3 H	3
4 er	1-2 1 3-4 1 1-3 1 1-4 1 2-4 1 2-3 H	6
5 er	1-2 1 3-4 1 1-5 1 2-3 1 4-5 1 1-3 1 2-4 1 3-5 1 1-4 1 2-5 H	10
6 er	1-2 1 3-4 1 5-6 1 1-3 1 2-4 1 1-5 1 3-6 1 1-4 1 2-5 1 4-6 1 2-3 1 4-5 1 1-6 1 3-5 1 2-6 H	15
7 er	1-2 1 3-4 1 5-6 1 1-7 1 2-3 1 4-5 1 6-7 1 1-3 1 2-4 1 5-6 1 7 1 1-6 (pause) 3-5 1 4-6 1 2-7 1 1-5 1 3-6 1 1-4 1 3-7 1 2-5 1 4-7 1 2-6 H	21
8 er	1-2 1 3-4 1 5-6 1 7-8 1 1-3 1 2-4 1 3-5 1 6-7 1 1-8 1 2-5 1 4-6 1 1-7 1 3-8 1 2-6 1 (p) 4-5 1 3-7 1 1-6 1 2-8 1 4-7 1 1-5 1 3-8 1 4-6 1 8 1 2-7 1 1-4 1 5-8 1 2-3 1 5-7 1 6-8 H	28
9 er	1-2 1 3-4 1 5-6 1 7-8 1 1-9 1 2-3 1 4-5 1 6-7 1 8-9 1 1-3 1 2-4 1 5-6 1 7 1 6-8 1 3-9 1 1-4 1 2-5 1 3-7 1 6-9 1 1-8 1 4-7 1 2-6 1 3-5 1 4-9 1 1-7 1 2-8 1 5-9 1 3-6 1 4-8 1 2-7 1 1-5 1 3-8 1 7-9 1 4-6 1 5-8 1 2-9 1 1-6	36
10 er	1-2 1 3-4 1 5-6 1 7-8 1 9-10 1 1-3 1 2-4 1 5-6 1 7 1 8-10 1 1-9 1 2-3 1 4-5 1 6-7 1 8-9 1 1-4 1 2-5 1 3-6 1 4-7 1 5-8 1 2-9 1 1-10 1 3-7 1 4-6 1 5-9 1 1-8 1 2-10 1 3-5 1 1-6 1 4-9 1 2-7 1 6-10 1 1-5 1 6-8 1 7-9 1 4-10 1 2-6 1 3-8 1 5-10 6-9 1 1-7 1 3-10 1 2-8 1 3-9 1 7-10 1 4-8 1 H	45