

Nederlands Kampioenschap Onderwatervoetbal

Spelregels 2023

**Nederlands Kampioenschap
onderwatervoetbal**



Eindhoven 2023

1	Algemeen	3
1.1	Omgang met anderen	3
1.2	De accommodatie	3
1.3	De organisatie	3
1.4	Speluitleg	3
1.5	Duiksignalen	4
2	Speelveld en wedstrijdverloop	5
2.1	Het speelveld	5
2.2	Het doel	6
2.3	Het doelgebied	6
2.4	De doellijn	6
2.5	De achterlijn	6
2.6	De penaltystip	6
2.7	De middenstip	6
2.8	Het wissel-vak	6
2.9	Het straf-vak	7
2.10	Warm-up zone	7
2.11	De bal	7
2.12	De wedstrijdduur	7
2.13	Puntentelling	7
2.14	Ranking	7
3	Teamsamenstelling en uitrusting	8
3.1	Teamsamenstelling	8
3.2	De uitrusting spelers	8
3.3	Scheidsrechtersteam	8
4	Spelregels met bijbehorende handsignalen	9
4.1	Start van de wedstrijd	9
4.2	Stop Signaal om het spel te onderbreken	9
4.3	Einde van de wedstrijd	9
4.4	Doelpunt	10
4.5	Doelpunt afgekeurd	10
4.6	Scheidsrechtersbal	10
4.7	Vrije bal	11
4.8	Penalty	12
4.9	Onsportief gedrag	13
4.10	Illegaal gebruik maken van de armen	13
4.11	Te vroeg starten	14
4.12	Hoge bal	14
4.13	Bal is uit	14
4.14	Foutief wisselen	15
4.15	Voordeelregel	15
5	Duiksignalen	16

1 Algemeen

1.1 Omgang met anderen

De beslissingen van de scheidsrechter worden gerespecteerd.

De tegenspelers worden te allen tijde gerespecteerd.

Veiligheid staat voorop.

Wanneer een speler in nood is, schiet die speler dan direct te hulp.

1.2 De accommodatie

De accommodatie is niet verantwoordelijk voor diefstal van eigendommen.

Ga zelf voorzichtig om met het zwembad. Denk hierbij aan het voorzichtig te water gaan, het voorzichtig afdoen van lood en duikfles.

1.3 De organisatie

De organisatie zorgt voor een duidelijk wedstrijdschema. Ook worden er scheidsrechters geleverd bij iedere wedstrijd. In elk speelveld zijn er een onderwater-scheidsrechter, een oppervlakte-scheidsrechter en een hoofdscheidsrechter om de wedstrijd te begeleiden.

1.4 Speluitleg

Doel van het spel is om de bal te scoren in het doel van het andere team. Spelers lopen op de bodem van het zwembad. Wanneer een speler omvalt, moet deze eerst weer gaan staan, alvorens verder te spelen. Ook mogen spelers hun medespelers voortduwen. De bal wordt hoofdzakelijk gespeeld met de voeten. De bal spelen met het hoofd, armen en handen is niet toegestaan.

Bij de start staan er maximaal 3 spelers van elk team achter hun eigen achterlijn. Op het startsignaal komen zij het veld in en proberen de bal die in het midden van het veld ligt in het doel van de ander te spelen.

Spelers kunnen de gehele wedstrijd wisselen met maximaal 2 wisselers, zolang dit gebeurt in het wissel-vak. Dit betekent dat pas bij binnenkomst in het wissel-vak, de wisselers het speelveld in kan.

Overtredingen kunnen als licht (buiten het doelgebied), als zwaar (binnen het doelgebied) en al onsportief beoordeeld worden. Voorbeelden van overtredingen zijn:

- aan een duikbril of ademautomaat trekken van de tegenspeler.
- het duwen/ vasthouden van een speler van het andere team
- het opzettelijk klemmen van de bal met voeten
- liggend de bal willen spelen
- het doel verplaatsen
- de bal spelen met het hoofd, de handen of de armen
- het maken van zwembewegingen
- het spelen van een hoge bal (hoger dan doelhoogte)
- foutief wisselen
- te vroeg inlopen

Wat is wel toegestaan:

- In de weg staan of in de weg lopen



Bij een overtreding zal de scheidsrechter (tenzij er voordeel lijkt te zijn) de wedstrijd stoppen en een speler hiervoor 15 seconden naar het straf-vak sturen.

Bij een overtreding van de verdedigende partij in hun doelgebied (zware overtreding), krijgt de andere partij een penalty.

Wanneer een speler de bal uit speelt over de doellijn of over de zijlijn, wordt het spel hervat met een vrije trap voor het andere team. De scheidsrechter zal op 2,5 meter (de afstand tussen de zwembelijning op de bodem) van de bal de afstand aangeven waarachter het andere team moet wachten tot de bal gespeeld is.

Elk team krijgt een cap of badmuts op het hoofd zodat het duidelijk is in welk team speelt. Natuurlijk is het spelen in een team-outfit ook toegestaan.

1.5 Duiksignalen

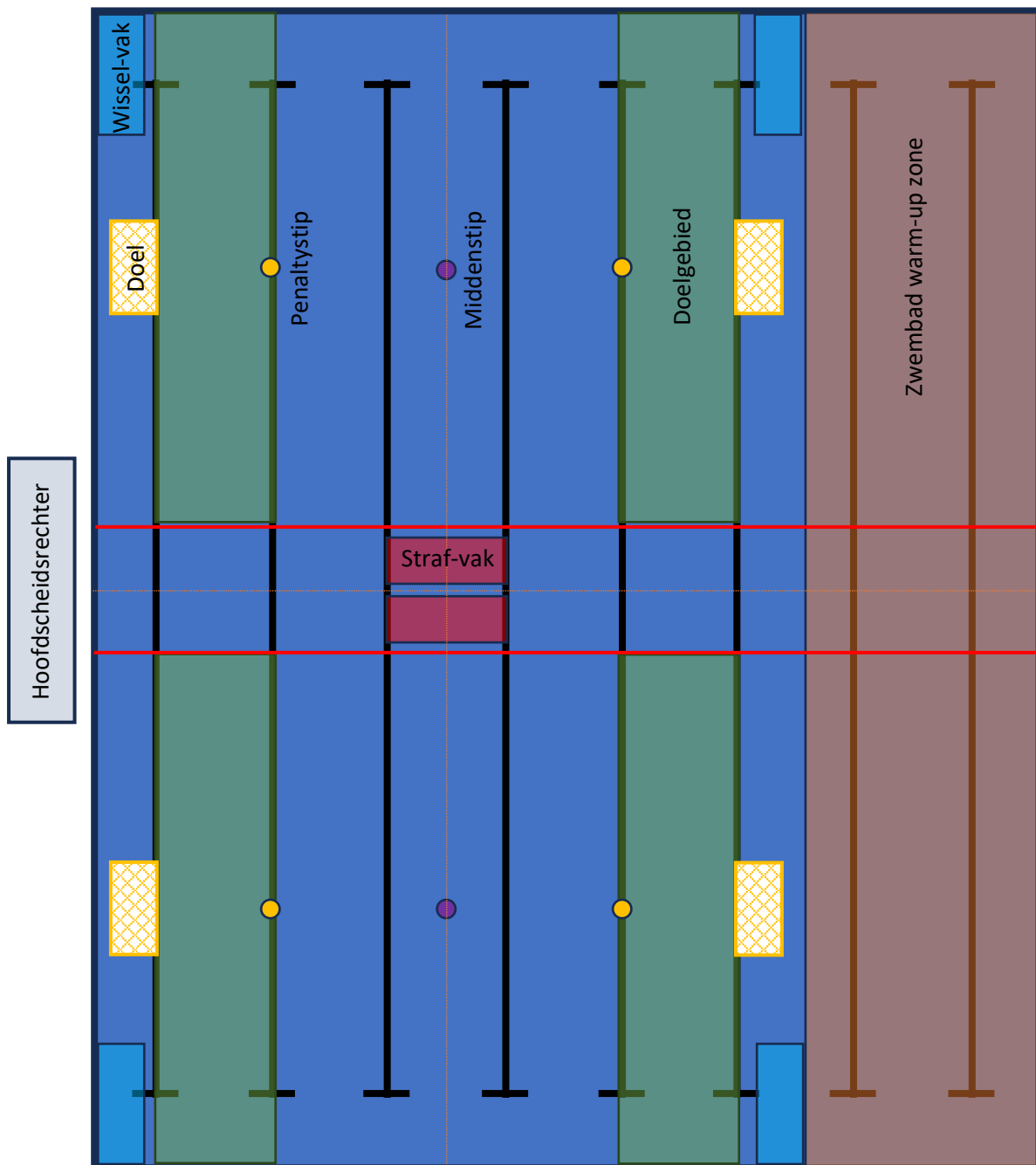
Ken de duik signalen zodat je aan elkaar kan laten weten wat er aan de hand is. Check hiervoor eventueel hoofdstuk 5.

2 Speelveld en wedstrijdverloop

Voor het Nederlands Kampioenschap in Eindhoven zullen we spelen met 2 grote speelvelden.

2.1 Het speelveld

Het bad biedt ruimte aan 2 speelvelden naast elkaar. De afmeting van één veld is 12,5 meter lang en 11,5 meter breed.





2.2 **Het doel**

Het doel is een jeugdwaterpolo doel van 2.00m lang en 0.90m hoog. Deze staat op de bodem met de palen op de achterlijn.

2.3 **Het doelgebied**

Het doelgebied is een gebied van 11,5m bij 2.5m. Dit is tot aan, vanuit het doel gezien de eerste zwembadlijn op de bodem en tot aan de muur en zijlijn in het midden van het bad.

2.4 **De doellijn**

De doellijn is de lijn tussen de palen van het doel. Komt de bal over deze lijn, dan is het een doelpunt.

2.5 **De achterlijn**

Bij de start van de wedstrijd starten de spelers achter hun eigen achterlijn. Komt de bal achter de achterlijn dan is deze uit.

2.6 **De penaltystip**

De penaltystip ligt midden voor het doel op 2,5m afstand van het doel.

2.7 **De middenstip**

In het midden van het speelveld bevindt zich de middenstip. Hier start de bal aan het begin van de wedstrijd en na ieder doelpunt.



2.8 Het wissel-vak

Het wissel-vak bevindt zich direct achter het speelveld, achter de achterlijn, aan de muurzijde naast het eigen doel.

2.9 Het straf-vak

Als een speler een tijdstraf van 15 seconden wordt opgelegd, moet de speler naar het straf-vak. Het straf-vak bevindt zich aan de zijlijn van het speelveld ten hoogte van de middenstip.

2.10 Warm-up zone

In dit gebied kunnen teams te water, warmlopen en zich opstellen voor de volgende wedstrijd.

2.11 De bal

De bal is een met zout water gevulde basketbal of straatvoetbal. Het is gevuld met een mengsel van water en 2kg zout.

2.12 Wedstrijdduur

De duur van de wedstrijden wordt zichtbaar gemaakt aan de hand van een wedstrijdschema en is afhankelijk van het aantal deelnemende teams, beschikbare speelruimte en tijd. Een minimum van 5 minuten per wedstrijd is wenselijk. Teams dienen 5 minuten voor aanvang van hun wedstrijd gereed te zijn en zich op te stellen aan het oppervlak van het bad.

2.13 Puntentelling

Bij winst krijgt het team 3 punten.

Bij gelijkspel krijgen beide teams 1 punt.

Bij verlies krijg je geen punten.

2.14 Ranking

Allereerst wordt er gekeken naar het aantal behaalde wedstrijdpunten.

Daarna telt het doelsaldo (voor- minus tegendoelpunten)

Dan telt het onderling resultaat.

Na de poulewedstrijden zullen de wedstrijden moeten eindigen met een overwinning voor één van de teams. Bij een gelijk resultaat zullen er een gelijk aantal penalty's van tenminste 1 penalty per team worden genomen tot er een winnaar is.

3 Teamsamenstelling en uitrusting

3.1 Teamsamenstelling

Een team bestaat uit 3 spelers in het veld en maximaal 2 wissels in het wissel-vak. Een team kan een 6^e speler hebben, maar deze kan dan niet worden opgesteld.

Allen zijn in het bezit van een duikbrevet en een geldige gezondheidsverklaring.

Elke speler komt voor één team uit. Het is dus niet toegestaan om bij een ander team dan waarvoor je staat ingeschreven mee te spelen.

3.2 De uitrusting spelers

Om deel te kunnen nemen aan het onderwatervoetbal heb je het volgende nodig:

- Badkleding/ outfit
- Een duikfles (met tenminste 100 bar aan ademlucht)
- Een trimvest, stabjack of wing.
- Een ademautomaat en een alternatieve luchtvoorziening (ALV)
- Een manometer
- Een duikbril
- Voldoende lood en loodgordel
- Blote voeten zonder lange nagels of duikshoenen zonder scherpe objecten.

Bij aanvang van de wedstrijd zit er tenminste nog 100 bar in je duikfles.

De organisatie regelt waterpolocaps of badmutsen in verschillende kleuren die voor de wedstrijd op het hoofd gedaan kunnen worden. Ook krijgen de spelers enkel en polsbandjes in zwart of geel zodat de teams onder water duidelijk te onderscheiden zijn het voor de scheidsrechters goed te zien is welke speler in overtreding is.

Zorg ervoor dat de uitrusting goed vastzit. Een fles die losjes om je heen bungelt is gevaarlijk. Gaat er tijdens de wedstrijd iets los (loodgordel, fles...), loop dan direct naar het wissel-vak om jouw uitrusting weer in orde te maken. Ga niet in het veld zelf de materialen weer vast proberen te maken. In verband met de veiligheid en de tijd is het van belang om direct het speelveld te verlaten.

3.3 Scheidsrechtersteam

Het scheidsrechtersteam per veld bestaat uit de volgende teamleden:

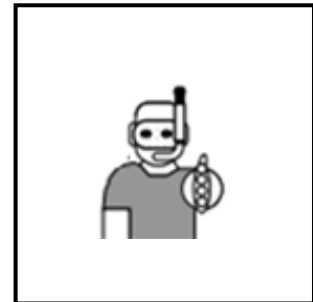
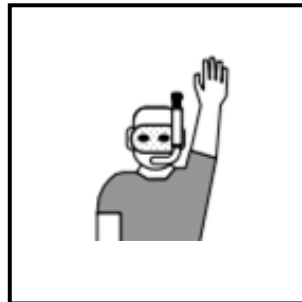
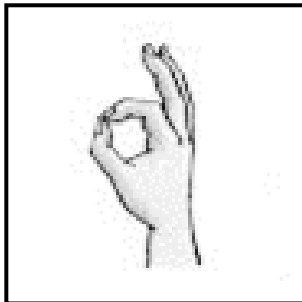
- De hoofdscheidsrechter: Deze staat op de kant en geeft het centrale start- en stopsignaal door op een slagpaal te slaan met een stalen staaf.
- De oppervlakte scheidsrechter: Deze zwemt aan het oppervlak met duikbril, snorkel en vinnen en verzorgt de communicatie tussen de hoofdscheidsrechter en de onderwaterscheidsrechter. Deze geeft onder andere de doelpunten door.
- De onderwater scheidsrechter zwemt met duikuitrusting onder water en begeleidt de wedstrijd. Door met een voorwerp op de bodem te tikken of met een rammelaar te schudden stop deze het spel en geeft aan wat de overtreding is of als het een doelpunt is. Met handsignalen communiceert deze met de spelers en de oppervlakte-scheidsrechter.

4 De spelregels met bijbehorende handsignalen

4.1 Start van de wedstrijd

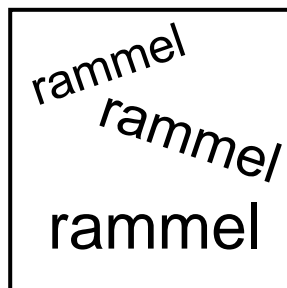
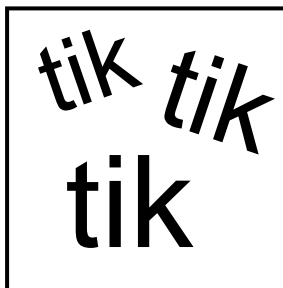
Beide teams starten achter de achterlijn bij het eigen doel. De bal ligt in het midden van het speelveld. De onderwater-scheidsrechter vraagt naar beide teams een OK signaal. Steekt vervolgens 1 arm op: 'Klaar voor de start'. De oppervlakte-scheidsrechter neemt dit signaal over. Zo weet de hoofdscheidsrechter dat de spelers klaarstaan.

Het centrale startsignaal wordt gegeven door de hoofdscheidsrechter op de kant. Dit is een flinke tik met een stalen staaf op de slagpaal die in het water hangt. De onderwater-scheidsrechter zwaait op dat moment de arm naar beneden richting de bal: 'Af'.



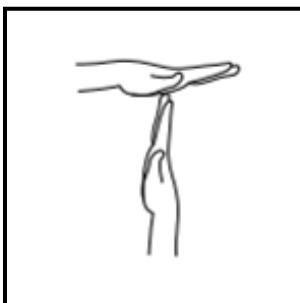
4.2 Stopsignaal om het spel te onderbreken

Wanneer het spel moet worden onderbroken, zal er een geluid gemaakt worden in de trant van tikken op de vloer of rammelen met een stalen rammelaar.



4.3 Einde van de wedstrijd

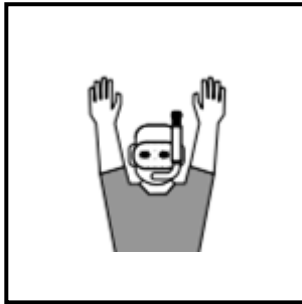
Wanneer het tijd is, slaat de hoofdscheidsrechter op de slagpaal. Onder water wordt een teken met de handen gemaakt in de vorm van een 'T'.



4.4 Doelpunt

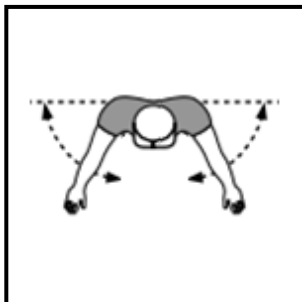
Wanneer de bal binnen het doel volledig over de doellijn is geweest, dan is het een doelpunt. De onderwater-scheidsrechter zal aftikken en de handen gestrekt omhoogsteken. De oppervlakte-scheidsrechter zal het doelpunt doorgeven aan de hoofdscheidsrechter.

Het team dat heeft gescoord gaat naar het eigen doel en wacht achter de eigen achterlijn tot de bal gespeeld is. Het andere team neemt de bal in het midden van het speelveld onder de voet. Op het startsignaal van de scheidsrechter wordt het spel hervat.



4.5 Doelpunt afgekeurd

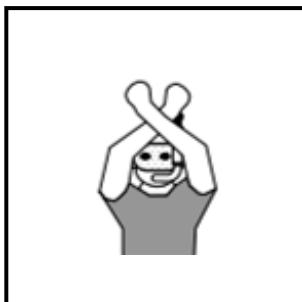
Wanneer een doelpunt wordt afgekeurd zal de scheidsrechter het spel aftikken en met strekte armen voor de borst horizontaal bewegen. Er zal een vrije bal genomen worden vanaf de penaltystip bij het doel van het verdedigende team.



4.6 Scheidsrechtersbal

Wanneer er hinder is tijdens de wedstrijd zonder enige vorm van overtreding, beide teams tegelijk een overtreding begaan of wanneer het onduidelijk is voor welk team de bal is (bijvoorbeeld bij een uitbal), dan wordt het spel hervat met een scheidsrechtersbal. De scheidsrechter geeft dit aan door met 2 gestrekte armen een kruis te maken boven het hoofd.

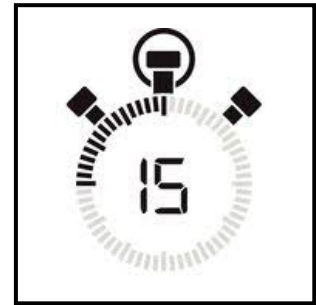
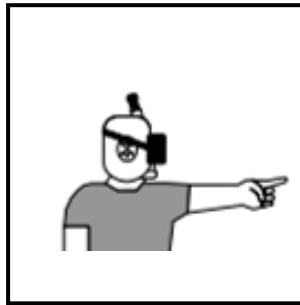
Van elk team gaat 1 speler bij de scheidsrechter staan, de andere spelers nemen 2,5 meter (één zwembadlijn) afstand. De scheidsrechter laat de bal vallen, daarmee wordt het spel weer hervat. Een scheidsrechtersbal wordt altijd genomen buiten het doelgebied.



4.7 Vrije bal

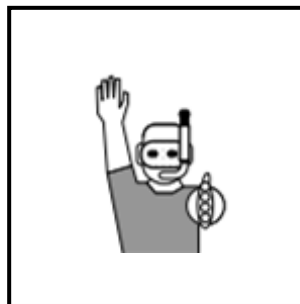
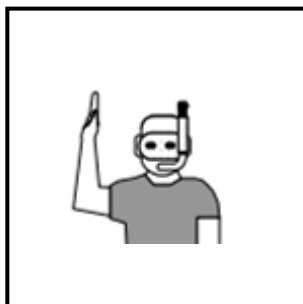
Wanneer een speler een lichte overtreding begaat zal er worden afgetikt door de scheidsrechter. Deze zal de speler in overtreding aanwijzen en het daarbij behorende signaal van overtreding laten zien. Ook laat de scheidsrechter de gele kaart zien.

De speler die de overtreding begaan heeft, moet naar de strafbank. De straftijd gaat in wanneer de speler in het straf-vak is en het spel hervat is. De oppervlakte-scheidsrechter houdt de tijd bij en zal het teken geven als de straftijd voorbij is.



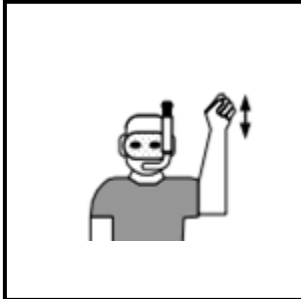
Lichte overtredingen zijn buiten het doelgebied: het duwen/ vasthouden van een speler van het andere team, het klemmen van de bal met voeten, liggend de bal willen spelen, de bal met de handen/ armen/ hoofd spelen, het maken van zwembewegingen, het spelen van een hoge bal, het opzettelijk uitspelen van de bal.

De scheidsrechter legt de bal op de plek van de overtreding. Het team dat met de bal verder mag, neemt de bal onder een voet. De scheidsrechter geeft aan dat de overtredende partij 2,5 meter afstand neemt van de bal. Wanneer de arm naar beneden gaat kan het spel hervat worden.

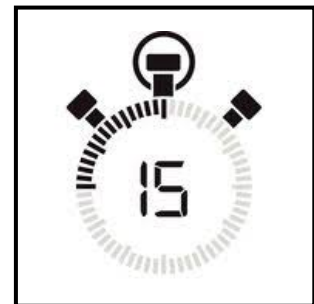
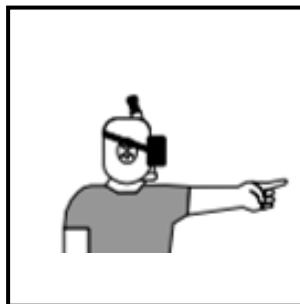


4.8 Penalty

Wanneer een team een zware overtreding maakt, dan is het een overtreding om een doelpunt te voorkomen. De scheidsrechter zal de speler aanwijzen en het daarbij behorende signaal van overtreding laten zien. Hierop volgt een penalty voor het andere team.



De speler die de overtreding begaan heeft, moet naar de strafbank. De straf tijd gaat in wanneer de speler in het straf-vak is en het spel hervat is. Zie: 'De uitvoering van de penalty'. De oppervlakte-scheidsrechter houdt de tijd bij en zal het teken geven als de straf tijd voorbij is.



Zware overtredingen zijn binnen het doelgebied van het verdedigende team en worden gemaakt door het verdedigende team: het duwen/ vasthouden van een speler van het andere team, het klemmen van de bal met voeten, liggend de bal willen spelen, het vastpakken of verplaatsen van het doel, de bal met de handen/ armen/ hoofd spelen, het maken van zwembewegingen, het spelen van een hoge bal, het opzettelijk uitspelen van de bal.

Een zware overtreding buiten het doelgebied: Een doorgebroken speler die vrij baan heeft met de bal naar het doel van de andere partij en hierbij wordt belemmerd door bijvoorbeeld vastgepakt te worden of geduwd te worden, om daarmee het scoren te voorkomen.

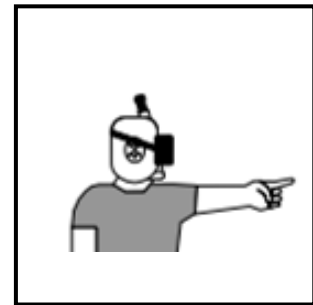
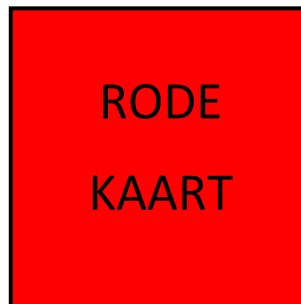
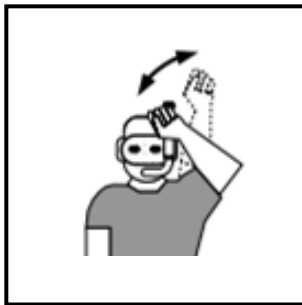
De uitvoering van de penalty:

De bal wordt door de scheidsrechter op de penaltystip gelegd. Alle spelers die niet deelnemer aan de penalty begeven zich naar de middenlijn. De 2 aanvallende spelers nemen de penalty na het startsignaal door de scheidsrechter. Voor het doel staat 1 verdediger. Lukt het om te scoren, dan is er een herstart zoals bij een doelpunt. Lukt het de verdediger de bal buiten het doelgebied te krijgen, dan is er een herstart op de middenstip met een scheidsrechtersbal.

4.9 Onsportief gedrag

Wanneer een speler onsportief gedrag vertoont, stopt de scheidsrechter de wedstrijd en stuurt deze speler voor de rest van de wedstrijd eruit. Hierbij gaat de scheidsrechter met een vuist naar het voorhoofd en toont hij de rode kaart aan die speler. Het team moet dan verder met een speler minder in het veld.

Onsportief gedrag is gedrag waarbij respect ver te zoeken is of een gevaarlijke situatie kan ontstaan: Een tegenspeler bewust aan bril of ademautomaat trekken, een speler die herhaaldelijk op de voeten/ benen van de tegenspeler(s) aan het trappen is in plaats van tegen de bal, een speler die al meerdere vrije trappen tegen zich heeft gekregen.



De toernooileiding kan besluiten deze speler uit te sluiten van het toernooi.

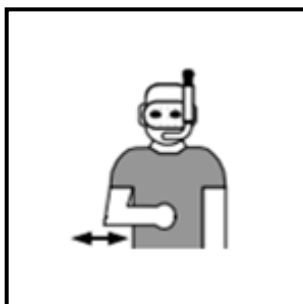
4.10 Illegaal gebruik maken van de armen

Wanneer een speler zijn armen gebruikt om een speler van het andere team vast te houden of te duwen, zal hiervoor worden afgetikt. De scheidsrechter zal met de armen aangeven of de overtreding duwen, vastpakken of een zwembeweging was.

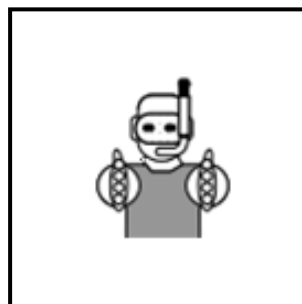
Het spel wordt hervat met een vrije bal wanneer de overtreding buiten het doelgebied was of binnen het doelgebied door de aanvallende partij. Het is een penalty wanneer dit binnen het doelgebied was door de verdedigende partij.

Het is wel toegestaan om eigen spelers vast te pakken en te duwen.

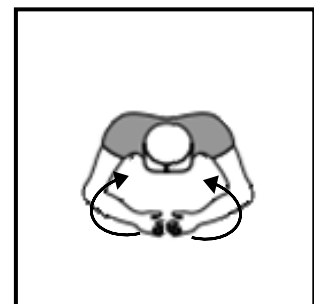
Het maken van zwembewegingen met de armen is verboden. Dit is altijd; dus wanneer een speler aan de bal is en ook wanneer de speler niet aan de bal is. Je mag je armen wel gebruiken om balans te houden.



Duwen



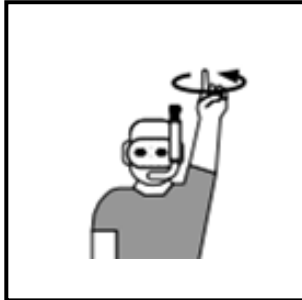
Vastpakken



Zwembeweging

4.11 Te vroeg starten

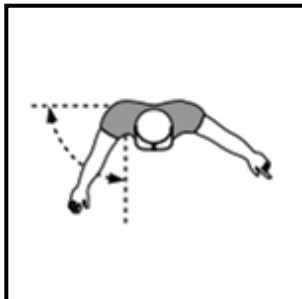
Wanneer een speler te vroeg over de achterlijn stapt bij de start, of te vroeg inloopt bij een vrije bal, maakt de scheidsrechter een draaiende beweging met de wijsvinger boven het hoofd. Het andere team krijgt een vrije bal op de middenstip wanneer dit bij de start gebeurt. Gebeurt dit bij een vrije bal of herstart na een doelpunt dan krijgt de speler 15 seconden straf tijd.



4.12 Hoge bal

Wanneer de bal boven doelhoogte komt mag je hem pas weer bespelen als deze eronder is. Speel je een hoge bal buiten het doelgebied of als aanvallende partij binnen het doelgebied van het andere team, dan krijgt de andere partij een vrije bal. Speel je als verdedigende partij binnen je eigen doelgebied een hoge bal, dan krijgt het andere team een penalty.

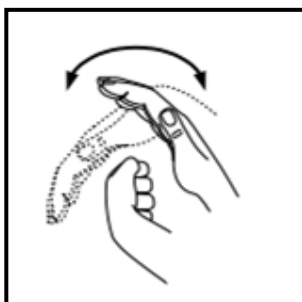
De scheidsrechter geeft dit aan door met één arm horizontaal te bewegen en met de andere hand de speler in overtreding aan te wijzen.



4.13 Bal is uit

Wanneer de bal over de zijlijn of achterlijn gaat is deze uit. De scheidsrechter legt de bal terug in het veld. Het spel wordt hervat met een vrije bal of een scheidsrechtersbal.

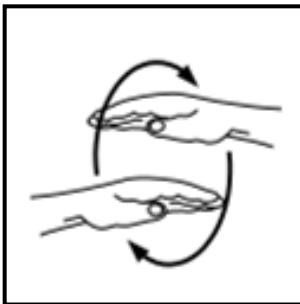
Gaat de bal uit over de achterlijn door de verdedigende partij, dan wordt de bal op de lijn van het doelgebied gelegd ter hoogte van waar de bal uit ging. Het verdedigende team neemt 2,5 meter afstand van de bal. Medespelers mogen staan waar ze willen.



4.14 Foutief wisselen

Wanneer een speler te vroeg het speelveld betreedt voordat een medespeler het veld verlaten heeft, is er sprake van foutief wisselen. Dit is lichte overtreding en hiervoor gaat 1 speler er voor 15 seconden uit. Er zal een vrije trap genomen worden op de plek waar de bal toen was.

Mocht er sprake zijn van opzettelijk foutief wisselen, om bijvoorbeeld een doelpunt te voorkomen, dan is dat onsportief gedrag. De speler zal de rode kaart krijgen. Hierop volgt een penalty voor het aanvallende team.



Na een doelpunt mag er wel direct gewisseld worden, als je bij aanvang van de hervatting maximaal 3 spelers op het veld hebt staan.

4.15 Voordeelregel

Wanneer een scheidsrechter een overtreding ziet, maar het andere team heeft het voordeel omdat de aanval toch doorgezet kan worden, dan draait de scheidsrechter met zijn vinger horizontaal in rondjes. De scheidsrechter kan alsnog aftikken wanneer het voordeel er niet blijkt te zijn.

Mocht er een spelonderbreking plaatsvinden door de geziene overtreding, dan zal de scheidsrechter een straf opleggen aan de overtreder die past bij de overtreding.

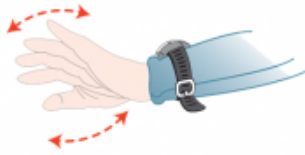
Valt er een doelpunt na het toepassen van het voordeel, dan wordt er gestart zoals er na een doelpunt wordt gestart. Een tijdsstraf mag dan nog worden opgelegd aan de overtreder.



5 Duiksignalen



OK!



Er is iets aan de hand



Laten we afdalen



Laten we opstijgen



Ik heb nog 100 bar



Ik heb nog 50 bar



Ik begrijp je niet



Ik ben duizelig



Ik heb geen lucht meer



Ik heb kramp



Ik heb last van mijn oren



(Ik wil) rustig aan doen



Stoppen!



Ik moet een veiligheidsstop maken

Bron: duikspotter.nl