

Nederlands Kampioenschap Onderwatervoetbal

Spelregels



Inhoud

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	Overtredingen	4
1.6	Duiksignalen	5
2	Speelveld en wedstrijdverloop	6
2.1	Het speelveld	6
2.2	Het doel	8
2.3	Het doelgebied	8
2.4	De doellijn	8
2.5	De achterlijn	8
2.6	De penaltystip	8
2.7	De middenstip	8
2.8	De middenlijn	8
2.9	Het wisselvak	8
2.10	Het strafvak	8
2.11	Warm-up zone	8
2.12	De bal	8
2.13	Wedstrijdduur	8
2.14	Puntentelling	8
2.15	Ranking	8
3	Teamsamenstelling en uitrusting	9
3.1	De teamsamenstelling	9
3.2	De uitrusting spelers	9
3.3	Scheidsrechtersteam	9
4	De spelregels met bijbehorende handsignalen	10
4.1	Start van de wedstrijd	10
4.2	Stopsignaal om het spel te onderbreken	10
4.3	Einde van de wedstrijd	10
4.4	Doelpunt	11
4.6	Scheidsrechtersbal	11
4.7	Vrije bal	12

4.8	Penalty	12
4.9	Gevaarlijk gedrag	13
4.10	Illegaal gebruik maken van de armen	14
4.11	Te vroeg starten	14
4.12	Hoge bal	15
4.13	Bal is uit	15
4.14	Foutief wisselen	16
4.15	Voordeelregel	16
5	Duiksignalen	17

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 voorzichtig om met het zwembad en materialen. Denk hierbij aan het voorzichtig te water gaan en 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 veld zijn er een onderwaterscheidsrechter en een

oppervlaktescheidsrechter aanwezig om de wedstrijden soepel en eerlijk te laten verlopen.

Daarnaast is er een algemene hoofdscheidsrechter die verantwoordelijk is om de wedstrijden te starten en te stoppen en de scores op te nemen.

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 hij eerst weer gaan staan alvorens verder te spelen. Spelers mogen hun eigen teamspelers duwen wanneer deze vrije doorgang heeft. Wanneer spelers in een duel zijn mag er niet geduwd worden. 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. Na het startsignaal komen zij het veld inlopen 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 onbeperkt wisselen met maximaal 2 wisselers, zolang dit gebeurt in het wisselvak. Dit betekent dat pas bij binnenkomst in het wisselvak, de wisselers het speelveld in mag.

1.5 Overtredingen

Overtredingen kunnen als licht (buiten het doelgebied), als zwaar (binnen het doelgebied) en als gevaarlijk beoordeeld worden.

Voorbeelden van lichte en zware overtredingen zijn:

- het duwen / vasthouden van een speler van het andere team
- het opzettelijk klemmen van de bal met voeten
- liggend de bal willen spelen
- opzettelijk de bal over de zijlijn of achterlijn spelen
- de bal spelen met het hoofd, de handen of armen
- het maken van zwembewegingen
- het spelen van een hoge bal (hoger dan doelhoogte)
- foutief wisselen
- de goal verplaatsen om een doelpunt te voorkomen (altijd zwaar)

Gevaarlijk:

- aan een duikbril of ademautomaat trekken van een speler
- herhaaldelijk fysieke overtredingen
- agressief gedrag vertonen naar andere spelers, scheidsrechters en andere aanwezigen

Wat is wel toegestaan:

- In de weg staan of lopen

Bij een **lichte overtreding** zal de scheidsrechter de wedstrijd moeten stoppen en de overtredende speler hiervoor (de gele kaart) 15 seconden naar het strafvak sturen. Na die 15 seconden komt de speler weer het veld in, op het teken van de oppervlakte scheidsrechter.

Bij een **zware overtreding** van de verdedigende partij in hun doelgebied, krijgt de andere partij een penalty. De overtreder zal gedurende de penalty in het strafvak plaats moeten nemen. De penalty zal genomen worden door 2 spelers van de aanvallende partij en verdedigd worden door 1 speler van de verdedigende partij. Zie 4.8 Penalty voor verdere uitleg.

Bij een **gevaarlijke overtreding** moet de speler het speelveld verlaten en speelt het team verder met een speler minder in het speelveld. Over deze speler

Wanneer een speler de bal uit het veld speelt over de achterlijn of de zijlijn, wordt het spel hervat met een vrije trap voor het andere team. De scheidsrechter zal op 2,5 meter (afstand tussen 2 zwembadlijnen) 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. Het spelen in een team-outfit heeft de voorkeur.

1.6 Duiksignalen

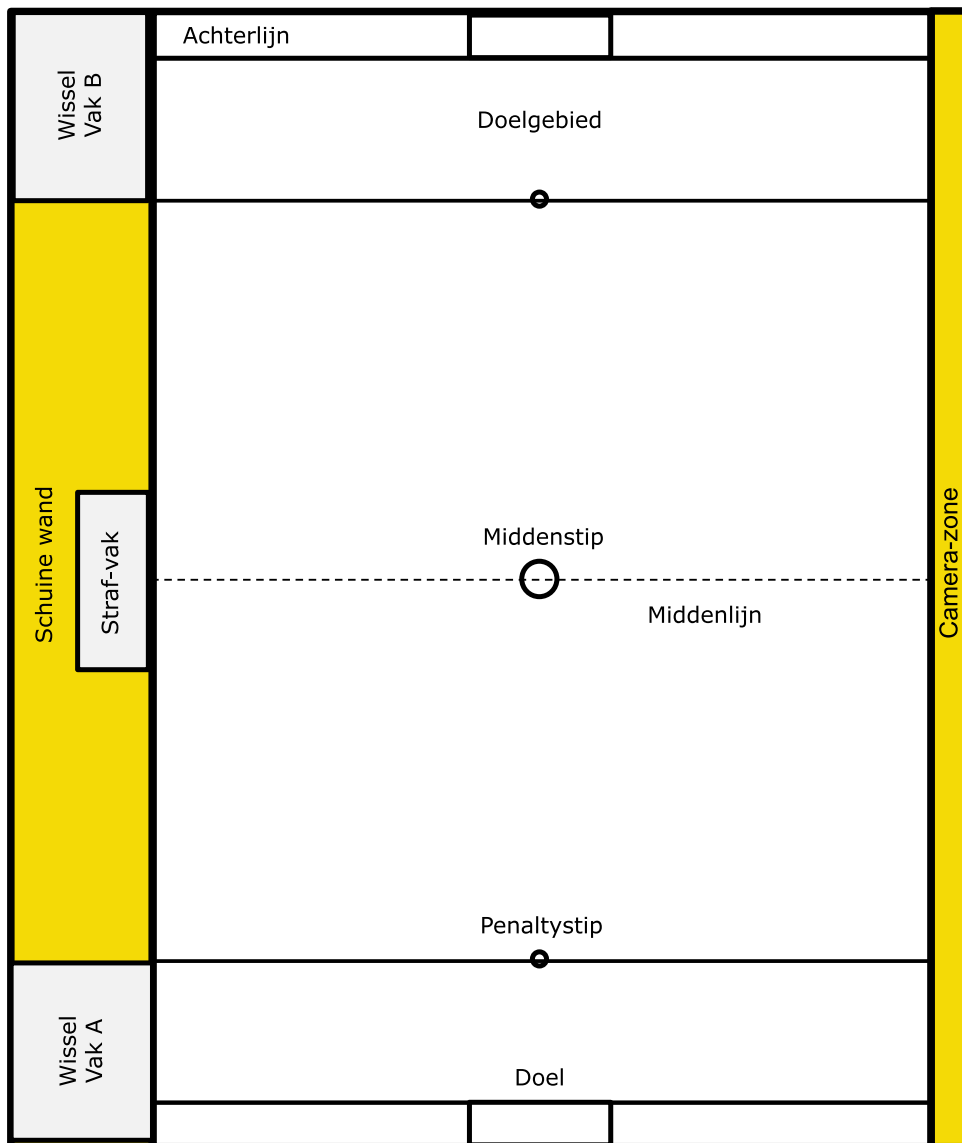
Ken de duiksignalen zodat je aan elkaar kan laten weten wat er aan de hand is. Kijk hiervoor op pagina 15.

2 Speelveld en wedstrijdverloop

2.1 Het speelveld

Het zwembad biedt ruimte voor één speelveld of twee speelvelden naast elkaar.

- Wanneer er op één groot speelveld gespeeld wordt, dan zijn de afmetingen 16 meter lang en 11 meter breed.
- Wanneer er twee kleine speelvelden zijn, dan zijn de afmetingen van één veld 11 meter lang en 7,50 meter breed.



Figuur 1 Indeling bij één speelveld vanaf boven gezien

2.2 Het doel

Het doel is bij voorkeur een jeugdwaterpolodoel van 2.00m lang en 0.90m hoog. Deze staat op de bodem met de palen op de doellijn.

2.3 Het doelgebied

Het doelgebied is het gebied tot 2,5 meter voor het doel. Dit is gelijk aan de eerstvolgende zwemlijn.

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 over de achterlijn dan is deze uit.

2.6 De penaltystip

De penaltystip ligt midden voor het doel op 2,5 meter afstand van de doellijn (1 zwemlijn).

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 De middenlijn

De middenlijn verdeelt het speelveld in twee helften. Bij een gelijkspel bepaalt de locatie van de bal wie een extra wedstrijdpoint behaalt.

2.9 Het wisselvak

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

2.10 Het strafvak

Als een speler een tijdstraf van 15 seconden wordt opgelegd, moet de speler naar het strafvak. Het strafvak bevindt zich aan de zijkant van het veld, tussen de twee speelvelden in.

2.11 Warm-up zone

In dit gebied kunnen teams te water, warmlopen en zich opstellen voor de volgende wedstrijd. Deze zone bevindt zich achter de twee speelvelden.

2.12 De bal

De bal is een met zout water gevulde basketbal of straatvoetbal. In elke bal zit een mengsel van water en 2 kg zout.

2.13 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.

2.14 Puntentelling

- Bij winst krijgt het team 3 punten.
- Bij gelijkspel krijgt het team dat de bal het dichtste bij de goal van het andere team heeft gebracht 2 punten. Het andere team krijgt 1 punt.
- Bij verlies krijg je geen punten.

2.15 Ranking

- Allereerst wordt er gekeken naar het aantal behaalde wedstrijdpointen.
- Daarna telt het doelsaldo (voor- minus tegendoelpunten)
- Dan telt het onderling resultaat.

Bij een gelijk resultaat zal 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 De teamsamenstelling

Een team bestaat uit 3 spelers in het veld en maximaal 2 wissels in het wisselvak. 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

Let op: Bij aanvang van de wedstrijd zit er tenminste 80 bar in je fles!

Bij 50 bar is het raadzaam het speelveld te verlaten.

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

- Badkleding / outfit
- Een duikfles
- Een trimvest, stabjack of wing.
- Een ademautomaat en een alternatieve luchtvoorziening (ALV)
- Een manometer
- Een duikbril
- Voldoende lood en loodgordel. Het lood moet af te werpen zijn in geval van nood!
- Blote voeten zonder lange nagels of duik schoenen zonder scherpe objecten

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 en het voor de scheidsrechters goed te zien is welke speler in overtreding is.

Zorg ervoor dat de uitrusting goed vast zit. Een fles die losjes om je heen bungelt is gevaarlijk. Gaat er tijdens de wedstrijd iets los (loodgordel, fles, etc.), loop dan gelijk naar het wisselvak om jouw uitrusting weer op orde te brengen. Ga niet in het veld zelf de materialen weer vast proberen te maken. In verband met de veiligheid en de beschikbare speeltijd 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. Ook kan hij de score boven water bijhouden en/of doorgeven aan de wedstrijdtafel.
- De oppervlaktescheidsrechter: 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. Ook geeft deze de spelers in het strafvak aan wanneer hun straf tijd erop zit.
- De onderwaterscheidsrechter zwemt met duikuitrusting onder water en begeleidt de wedstrijd. Door met een voorwerp op de bodem te tikken, met een rammelaar te schudden of op een toetertje te blazen stopt 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 oppervlaktescheidsrechter. Ook kan hij de gele en rode kaart tonen.

4 De spelregels met bijbehorende handsignalen

4.1 Start van de wedstrijd

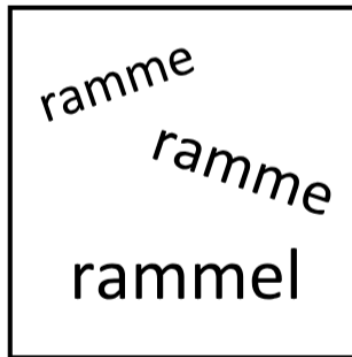
Beide teams starten achter de achterlijn bij het eigen doel. De bal ligt in het midden van het speelveld. De onderwaterscheidsrechter vraagt van beide teams een OK signaal. Daarna steekt de scheidsrechter 1 arm op: 'Klaar voor de start'. De oppervlaktescheidsrechter neemt dit signaal over. Zo weet de 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'.



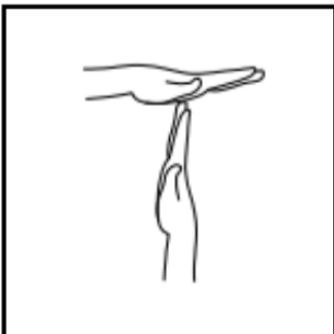
4.2 Stopsignaal om het spel te onderbreken

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

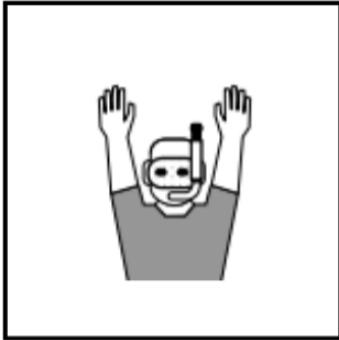
Wanneer het tijd is, slaat de hoofdscheidsrechter op de slagpaal. Onder water wordt een teken met de handen gemaakt in de vorm van een 'T'.



4.4 Doelpunt

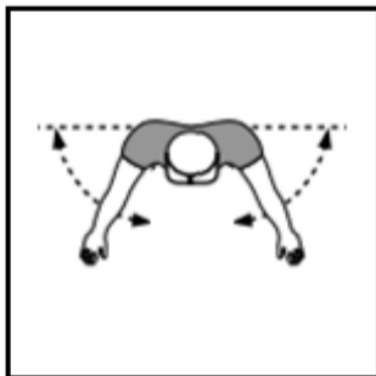
Wanneer de bal volledig over de doellijn is geweest, tussen de doelpalen in, dan is het een doelpunt. De onderwaterscheidsrechter zal aftikken en de handen gestrekt omhoog steken. De oppervlaktescheidsrechter zal het doelpunt doorgeven aan de hoofdscheidsrechter op de kant.

Beide teams keren na een doelpunt terug naar het eigen doel en wachten achter de eigen achterlijn. Op het startsignaal van de scheidsrechter wordt het spel hervat.



4.5 Doelpunt afgekeurd

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

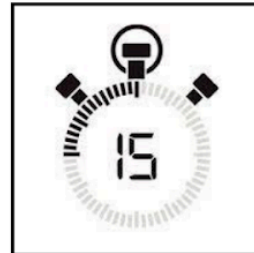
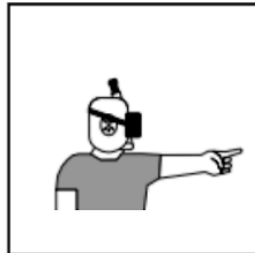
Van elk team gaat 1 speler bij de scheidsrechter staan, de andere spelers nemen 2,5 meter (één zwembadlijn) afstand. De scheidsrechter laat de bal vallen, daarmee wordt het spel weer hervat.



4.7 Vrije bal

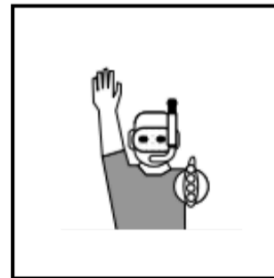
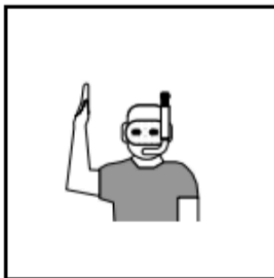
Wanneer een speler een lichte overtreding begaat zal er worden afgetikt door de scheidsrechter. Deze zal de speler in overtreding aanwijzen en het daarbij behorende signaal van overtreding laten zien (lees verder voor de signalen). Ook laat de scheidsrechter de gele kaart zien.

De speler die de overtreding begaan heeft, moet naar de strafbank. De straf tijd gaat in wanneer de speler in het strafvak is en het spel hervat is. De oppervlaktescheidsrechter houdt de tijd bij en zal het 'OK!' teken geven als de straf tijd voorbij is.



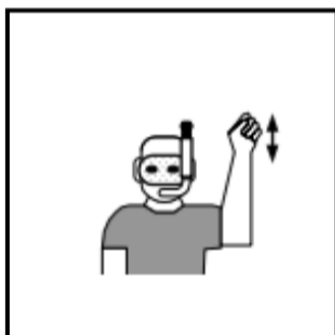
Lichte overtredingen zijn buiten het doelgebied: het duwen / vasthouden van een speler van het andere team, het klemmen van de bal met voeten, liggend de bal willen spelen, de bal met de handen / armen/ hoofd spelen, het maken van zwembewegingen, het spelen van / trappen tegen een hoge bal.

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 binnen het eigen doelgebied. De scheidsrechter zal de speler aanwijzen en het daarbij behorende signaal van overtreding laten zien en toont daarna de gele kaart. De overtredende speler gaat naar het strafvak. Hierop volgt een penalty voor het andere team.



Zware overtredingen zijn binnen het doelgebied van het verdedigende team en worden gemaakt door het verdedigende team: een gevaarlijke situatie creëren door bijvoorbeeld 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.

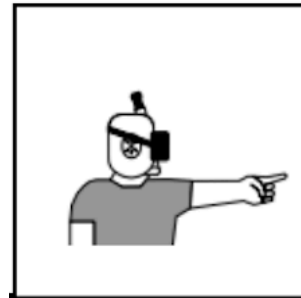
Een zware overtreding buiten het doelgebied: Een doorgebroken speler die vrij baan heeft en met de bal naar het doel van de andere partij gaat en hierbij wordt belemmerd door bijvoorbeeld vastgepakt te worden of geduwd te worden, om daarmee het scoren te voorkomen.

De bal wordt door de scheidsrechter op de penaltystip gelegd. Er zijn 2 aanvallende spelers, zij nemen de penalty na het startsignaal van de scheidsrechter. Voor het doel staat 1 verdediger. Alle andere spelers staan in het wisselvak of over de middenlijn en doen niet mee. 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 Gevaarlijk gedrag

Wanneer een speler gevaarlijk 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.

Gevaarlijk gedrag is: 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, een gevaarlijke situatie creëert, een speler die agressief gedrag vertoont naar spelers, scheidsrechters en andere aanwezigen.



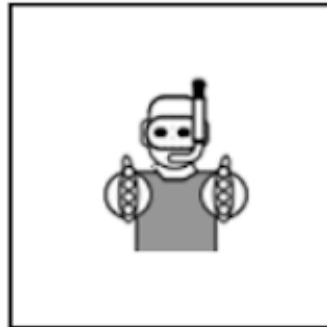
4.10 Illegaal gebruik maken van de armen

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.

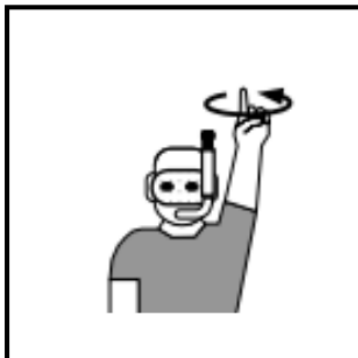
Het is wel toegestaan om eigen spelers vast te pakken en te duwen.

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.



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 straftijd en gaat de bal op de plek van de overtreding (tot minimaal 2,5 meter van het doel).

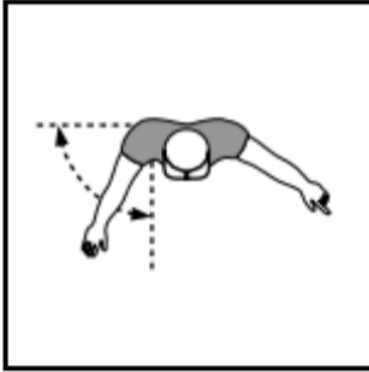


4.12 Hoge bal

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.

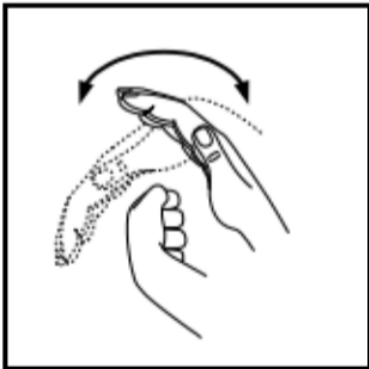
De scheidsrechter geeft dit aan door met één arm horizontaal te bewegen op borsthoogte en met de andere hand de speler in overtreding aan te wijzen.



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.

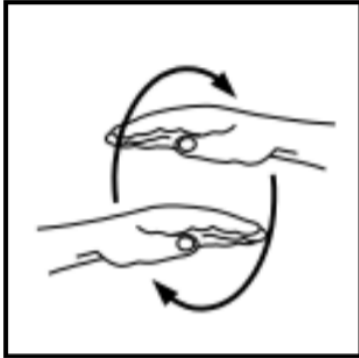
Gaat de bal uit over de achterlijn door de verdedigende partij, dan wordt de bal op de lijn van het doelgebied gelegd ter hoogte van waar de bal uit ging. Het verdedigende team neemt 2,5 meter afstand van de bal. Medespelers mogen staan waar ze willen.



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 hervatting van het spel maar 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.

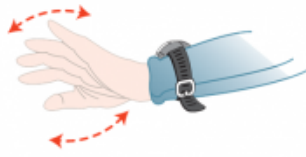


5 Duiksignalen

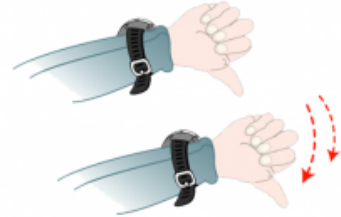
OK!



Er is iets aan de hand



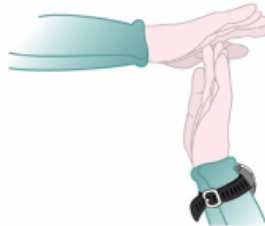
Laten we afdalen



Laten we opstijgen



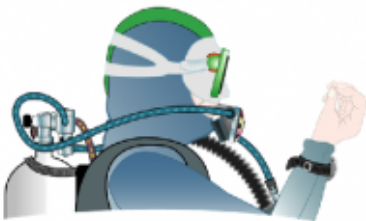
Ik heb nog 100 bar



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

