

SSDF:s Nationella Regler för Undervattensrugby

DEFINITION

Undervattensrugby (UV-Rugby) är en sport som spelas under vatten ytan i en bassäng, med två lag bestående av 6 spelare var i vattnet. Samtliga spelare skall ha snorkel, cyklop och fenor.

Spelets syfte är att placera en boll med negativ lyftkraft i motståndarens målkorg. Målen är placerade på spelplanens kortsida, på bassängens botten.

REGLER

1. Spelplan och Spelutrustning
 - 1.1. Spelplan
 - 1.2. Målkorg
 - 1.3. UV-Rugby boll
 - 1.4. Signalutrustning
2. Lagsammansättning och Utrustning
 - 2.1. Lagsammansättning
 - 2.2. Spelarutrustning
 - 2.3. Lagmärkning
3. Funktionärer och Utrustning
 - 3.1. Antal, Titlar och Ansvar
 - 3.2. Funktionärsutrustning
4. Spelet
 - 4.1. Spelstart
 - 4.2. Speltid
 - 4.3. Poängberäkning
 - 4.4. Spelavbrott
5. Regelbrott
 - 5.1. Regelbrott
6. Besträffning
 - 6.1. Friboll
 - 6.2. Tidsstraff
 - 6.3. Straff
 - 6.4. Fördelsregeln
7. Generellt
 - 7.1. Organisation

Med # markerade regler eller tolkningar gäller endast i Sverige.

1	SPELPLAN OCH SPELARUTRUSTNING	T1	SPELPLAN OCH SPELARUTRUSTNING
			Huvuddomaren skall kontrollera följande innan spelet kan börja: 1.1 Spelplanen, dess mått och märkning för avbytarzon., 1.2 Målen, dess mått och konstruktion (material) & 1.3 Bollen, dess mått och negativa flytkraft. Om avvikelser eller felaktigheter noteras beslutar huvuddomaren om matchen kan spelas. Om en match spelas där avvikelser förekommer skall detta noteras i matchprotokollet. Huvuddomaren skall inhämta godkännande från lagkaptenerna bekräftande avvikelserna före match.
1.1	Spelplan (se bilaga 1)	1.1	Spelplan (se bilaga 1)
1.1.1	Vattendjupet skall vara minst 3,5 meter och får ej vara mer än 5,0 meter.	1.1.1	<i>För matcher som ej avser Zon- eller Världsmästerskap får vattendjupet minskas till 3,4 meter under förutsättning att detta anges i inbjudan.</i>
1.1.2	Spelplanen skall vara 12-18 meter lång och 8-12 meter bred.	1.1.2	<i>Vid internationella mästerskap är maximala måtten att föredra. Även måtten på bassängbotten bör vara maximala och bassängsidorna lodräta.</i>
1.1.3	Den öppna långsidan av spelplanen skall markeras med ett rep längs vattenytan.		
1.1.4	Ytterligare ett rep skall parallellt och på ett avstånd av 3 meter från det första repet markera avbytarzon.		
1.1.5	Avbytarområdet skall vara på bassängkanten, i vardera änden av avbytarzonen. Avbytarområdet skall vara markerat med "streck" på bassängkanten. Avbytarområdet utgörs av spelplanens hela kortsida.		
1.1.6	Avbytarbänken skall vara på bassängkanten och i anslutning till avbytarzonen i vardera änden av spelplanen. Dock inom avbytarområdet.		
1.1.7	Utvisningsbänken skall vara placerad nära avbytarområdet, dock tydligt separerad.		
1.1.8	Domarna skall informera lagkaptenerna om exakt plats för avbytarområdet innan spelet startar.		
1.2	Målkorgar (se bilaga 2)	1.2	Målkorgar (se bilaga 2)
1.2.1	Målen består av två styva metallkorgar, placerade på botten i mitten av spelplanens kortsida, mot bassängväggen.		<i># Målkorgarna skall svårligen kunna flyttas från sitt läge. #</i>
1.2.2	Målkorgarna skall vara 450 mm höga och ha en övre diameter av 390-400 mm.		
1.2.3	Målkorgens övre kant skall vara täckt av mjuk stoppning. (neoprengummi)	1.2.3	<i># I botten på målkorgen skall finnas en skumgummidyra så att inte bollen studsar upp. Tjockleken skall vara minimum 100 mm och säkras i korgens botten, dvs. den får inte flyta upp. #</i>
1.3	Undervattensboll (se bilaga 3)	1.3	Undervattensboll (se bilaga 3)
1.3.1	En boll fylld med vatten så att en negativ flytkraft erhålls används som matchboll. Den skall ha en "sjunkhastighet" av 1000-1250 mm per sekund.		
1.3.2	Bollen skall ha en omkrets på 520-540 mm för herrar och 490-510 mm för damer.		

1.3.3	Bollen skall vara TV-svart och vit eller enbart röd. # Röd med svarta fläckar är tillåtet. #		
1.4	<u>Signalutrustning</u>	1.4	<u>Signalutrustning</u>
1.4.1	# Undervattenssignal skall finnas tillgänglig. #	1.4.1	# Vid Elitseriespel skall land- och 2 vattendomare ha tillgång till signalutrustning. #
2	LAGSAMMANSÄTTNING OCH UTRUSTNING	T2	LAGSAMMANSÄTTNING OCH UTRUSTNING
2.1	<u>Lagsammansättning</u>	2.1	<u>Lagsammansättning</u>
2.1.1	Ett lag består av maximalt 15 spelare, 6 i vattnet, 5 avbytare och 4 reserver. Ett lag måste bestå av minst sex (6) spelare, # vid matchstart #	2.1.1	Landdomaren måste kontrollera att namn och nummer på spelarna ur båda lagen antecknas i matchprotokollet före varje enskild match startar. Ett lag får bestå av mindre än 15 spelare, men måste ha minimum 6 spelare, # vid matchstart. Minimum av spelare på plan under spel är 3 st. #
2.1.2	Avbytare i varje lag sitter på avbytarbänken under spel.	2.1.2	
(i)	En avbytare kan fritt bytas ut mot vilken spelare som helst i vattnet genom "flygande byte".		
(ii)	En avbytare får inte gå i vattnet förrän den spelare som ersätts, helst har lämnat vattnet och finns i sitt lags avbytarområde.	(ii)	En spelare som skall utbytas får lämna vattnet endast inom sitt lags avbytarområde
(iii)	En avbytare får endast hoppa i vattnet inom avbytarzonen.		
2.1.3	Varje lag har rätt att göra två (2) byten under en match.	2.1.3	Det är tillåtet att göra två byten under en match, en spelare som blivit utbytt kan senare återgå till spelet, detta räknas då som byte nummer två. Byte av spelare får inte vara orsaken till spelavbrott. Landdomaren skall informeras om bytet innan detta göres samt spelarnas nummer.
2.1.4	De fyra reserverna får inte ha mössor på, och skall bära T-shirt om dom är i avbytarområdet. Dom får värma upp i bassängen utanför spelplanen och avbytarzonen.	2.1.4	#Vid uppvärmning utanför spelplanen får mössa användas. #
2.2	<u>Spelarutrustning</u>	2.2	<u>Spelarutrustning</u>
2.2.1	Varje spelare skall vara utrustad med cyklop, fenor och snorkel.	2.2.1	Landdomaren måste kontrollera spelarnas personliga utrustning före matchstart och försäkra sig om att den inte kan skada andra spelare samt att utrustningen är i enlighet med reglerna. # Kontrollen bör ske 15 minuter före matchstart. #
(i)	Alla vassa kanter på någon del av utrustningen skall vara skyddade (metall).	(i)	Alla vassa kanter och spännen på t.ex. cyklop och fenor är skyddade, detta kan göras med tejp eller liknande.
(ii)	Fenorna kan fasthållas med fenhållare.		
(iii)	Fenor oberoende av längd får användas. # fenor som är kapade får ej understiga 45 cm. #	(iii)	Varje spelare skall vara utrustad med cyklop, fenor och snorkel som är standardtillverkade. All utrustning skall om möjligt vara sådan att övriga spelare ej kan skadas av utstående kanter och spännen.
(iv)	Fenor med metallbeslag (insticks) får ej användas.		
(v)	Monofenor får ej användas.		

2.2.2	En spelare får inte bära någonting som på något sätt skulle kunna skada en annan spelare. Naglarna måste klippas korta och kroppen får inte vara insmord med kräm eller fett.	2.2.2	Att sammanbinda fingrarna med mjuk tejp är tillåtet om alla leder förblir rörliga. # Skenor för stukade eller brutna fingrar är ej tillåtna. #
2.2.3	Om någon del av spelarens utrustning blir skadad under spelet, tillåts spelaren att lämna vattnet för att reparera utrustningen.	2.2.3	En spelare kan laga sin utrustning i vattnet om detta kan ske utan att inverka på spelets fortsatta utveckling. Om en spelare lämnar vattnet för att laga sin utrustning skall detta göras som ett normalt spelarbyte (se regel 2.1.2)
	(i) Spelaren får inte återgå till spelet förrän landdomaren är övertygad om att utrustningen är i gott skick.		
2.3	Lagmärkning	2.3	Lagmärkning
2.3.1	Alla spelare i laget skall bära badbyxor/baddräkter och numrerade mössor i samma färg.	2.3.1	Mössorna skall ha öronskydd och dessa får inte avlägsnas, eller på något sätt ändras.
2.3.2	Varje lag skall ha tillgång till ett mörkblått och ett vitt set av badbyxor/baddräkter och mössor.	2.3.2	Hemmalaget, eller det laget som står först i spelprogrammet har mörkblå badbyxor/baddräkter och mössor.
2.3.3	Lagkaptenerna skall informera domarna om vilket nummer de har på mössan, innan matchen startar. Samt ha ett band på ena överarmen.		
2.3.4	Det lag som har mörkblåa mössor och badbyxor/baddräkter måste ha svarta handledsband.		
2.3.5	Det är tillåtet att spela med armbågs- och knäskydd som är tillverkat av mjukt material, om dessa är i samma färg som mössorna eller i en neutral färg.		
3	FUNKTIONÄRER	T3	FUNKTIONÄRER
3.1	Antal, Titlar och Ansvar	3.1	Antal, Titlar och Ansvar
3.1.1	Minst tre domare skall ansvara för varje match och deras beslut kan ej överklagas.	3.1.1	I en händelse flera matcher spelas i snabb följd eller vid en match av stor betydelse, rekommenderas att landdomaren har en eller flera medhjälpare för att ansvara för följande uppgifter som landdomarens ställföreträdare. - Tidtagare - Kontroll av spelarutrustning innan matchstart. - Kontrollera spelarbyten - Kontrollera utvisade spelare - Kontrollera spelare som lämnat vattnet för att laga sin utrustning. - Hålla reda på antalet mål i en match. - Föra matchprotokoll.
3.1.2	Två domare är i vattnet, en på varje sida av spelplanen, och kallas vattendomare. Vattendomarna kontrollerar:	3.1.2	
	(ii) Signal efter mål genom två långa signaler i följd.		
3.1.3	Den tredje domaren bevakar matchen från bassängkanten och kallas landdomare. Landdomaren kontrollerar:	3.1.3	
	(i) Speltiden		

	(ii) Utvisningstiden		(ii) <i>Utvisningstiden räknas på effektiv speltid; dvs. Utvisningsklockan stoppas och startas när matchklockan stoppas och startas.</i>
	(iii) Spelarbyten		
	(iv) Spelstart efter halvtid, vid domarboll, # vid friboll # och efter mål.		(iv) <i># Landdomaren startar alltid spelet. #</i>
	(v) Bestraffa regelbrott som uppstår i vattenytan.		
3.1.4	Domarna skall avbryta matchen omedelbart om en spelare, enligt deras uppfattning, är allvarligt skadad.	3.1.4	<i>Hjälp/assistans ges till en skadad spelare. En ny spelare från avbytarbänken får hoppa i vattnet (regel 2.1.2). Spelet startas med en domarboll.</i>
3.1.5	Domarna har befogenhet att dra upp en spelare ur vattnet om:	3.1.5	<i>Spelaren sätts på avbytarbänken. En ny spelare får hoppa i vattnet (regel 2.1.2). Om spelet avbryts, startas det med en domarboll.</i>
	(i) Spelaren uppenbart är överansträngd och utmattad.		
	(ii) Utrustningen är skadad.		
3.1.6	Domarna har befogenhet att utesluta en spelare för vidare deltagande i matchen:	3.1.6	<i>Om en domare inte är säker på huruvida en uteslutning eller två (2) minuters utvisning skall ges, skall domaren alltid ge två (2) minuters utvisning. I mindre extrema fall kan domaren ge en varning eller två (2) minuters utvisning.</i>
	(i) Vid osportsligt uppträdande. # Laget kan sätta in en ny spelare i vattnet, efter det att man avtjänat en utvisning på två (2) minuter. #		(i) <i>Eftersom denna regel innebär att laget måste spela med en avbytare mindre under återstoden av matchen, skall regeln användas med omdöme.</i>
	(ii) I det fall att en spelare upprepade gånger bryter mot reglerna, kan laget sätta in en ny spelare i vattnet, efter att man avtjänat en utvisning på två (2) minuter. Regel 6.2.6 gäller ej vid dessa punkter (i) och (ii).		(ii) <i>Domaren måste ge tydliga varningar till en spelare att han/hon kommer att uteslutas om vederbörande fortsätter att begå regelbrott. Den spelare som orsakar utvisningen, utesluts ur matchen. Efter det att utvisningen har avtjänats får laget fortsätta med sex (6) spelare i vattnet, men bara men fyra (4) avbytare. Det är inte tillåtet att sätta in reserver. Om en spelare utesluts ur en hel turnering, är det tillåtet för laget att sätta in en reserv i de återstående matcherna.</i>
	(iii) Den spelare som blir utvisad på matchstraff, är automatiskt avstängd för spel i nästföljande match. # Om en spelare blir utvisad för resten av turneringen eller serieomgången, skall en skriftlig rapport inges till tävlingskommittén eller UV-Rugby kommittén. Dessa har sedan att fatta beslut om lämplig åtgärd/bestrafning om möjligt innan laget spelar sin nästkommande match. Laget skall meddelas skriftligen om vilken åtgärd/bestrafning som utdömts. Peningböter kan ej uttagas. #		
3.1.7	Under en match kan bollen bytas ut endast med domarnas godkännande.	3.1.7	<i>Landdomaren skall kontrollera att båda lagkaptenerna är informerade om att bollen är utbytt. Orsaken till detta byte skall anges i matchprotokollet.</i>
3.1.8	Domarna skall ge sig tillkänna med audiella och visuella signaler. (se bilaga 4)	3.1.8	<i>När så är möjligt uppmanas domarna att kort ange orsaken till spelavbrottet. Det rekommenderas att vattendomarna upprepar varandras signaler. Följande signaler skall användas av domarna:</i>

Situationer		Ljudsignaler			Visuella signaler
		En lång oavbruten signal	Upprepade korta signaler	Två långa signaler	
Spel start		X			
Spel stopp			X		
Mål				X	En knuten hand höjs
Regelbrott	friboll		X		En öppen hand höjs och domaren pekar mot det lag som överträtt regeln.
	tidsstraff		X		Peakar mot spelaren som har mottagit straffet, därefter mot utvisningsbänken.
	straffkast		X		Domaren pekar mot den planhalva där straffkastet skall utföras.
Friboll lägges		X			
Straffkast lägges		X			
Domarboll		X			
Fortsätt spela					Upprepad pekning med armen i den riktning spelet pågår.
Fördelsregel					
Tidsstraff	10 s kvar				En arm höjs
	0 s kvar				Armen sänks (full tid)
Felaktigt byte					En blå eller vit flagga höjs.

3.2	Funktionärsutrustning	3.2	Funktionärsutrustning
3.2.1	De två vattendomarna kan använda lufttuber om det bedöms nödvändigt.	3.2.1	Vid VM och Zon mästerskap skall en av domarna använda luftapparatur. # Vid Elitserier spel skall luftapparatur finnas tillgänglig för båda vattendomarna. #
3.2.2	Landdomaren skall bära en vit träningsoverall.		
3.2.3	Vattendomarna skall bära en mörk T-shirt eller dykdräkt.	3.2.2	Åtminstone övre del av dykdräkt eller väst skall bäras.
4	SPELET	T4	SPELET
4.1	Spelstart	4.1	Spelstart
4.1.1	Vid matchens början och efter halvtid placeras bollen på bassängens botten i mitten av spelplanen, medan varje lag ligger i vattnet på sin sida och håller en hand i kanten.	4.1.1	För att lägga bollen i rätt position kan en ring eller låg skål användas, så länge den inte kan skada spelarna.
	(i) Avbytnarna sitter på avbytarbänken.		
	(ii) Landdomaren startar matchen genom en lång signal.		
	(iii) Vid tjuvstart i början av matchen och efter halvtid skall spelet stoppas och starten upprepas efter det att klockan satts tillbaka på 0.	(iii)	När spelet åter startas efter tjuvstart, skall klockan också startas. Detta gäller endast vid början av de två perioderna.
4.1.2	Efter ett mål återvänder lagen till respektive sida. Det lag som släppt in målet börjar därpå anfalla vid domarsignal.	4.1.2	
	(i) Om (efter att mål eller straffkast) spelet startas innan alla spelarna hunnit tillbaka till sin egen bassängkant, måste de återvända dit innan de får delta i spelet igen.	(i)	Spelarna skall röra vid bässängkanten med en hand innan de börjar spela.
4.1.3	När man anfäller omedelbart efter att någon gjort mål, skall bollen föras synligt tills man kommer inpå en spelare i motståndarlaget. Bollen får inte hållas bakom ryggen, mellan benen, etc.	4.1.3	"Kommer inpå" betyder från det ögonblick en spelare från motståndarlaget attackerar (kommer i fysisk kontakt) den som har bollen.
4.1.4	Efter straffkast startas matchen igen på samma sätt som efter ett mål, eller som vid matchstart.	4.1.4	
	(i) Om straffen resulterar i mål, skall bollen lämnas över till det lag som straffkastet riktades mot.		
	(ii) Om straffen inte resulterar i mål, startas matchen i enlighet med regel 4.1.1.	(ii)	Vattendomaren tar bollen och placerar den i mitten av spelplanen.
4.1.5	Om matchen stoppas och varken straff eller friboll dömts av någon domare, kastas bollen i vattnet av landdomaren (domarboll).	4.1.5	En domarboll skall slängas i vattnet av landdomaren på ett sådant sätt att inget av lagen får fördel. Det är förbjudet att röra bollen innan den nått vattenytan. Om detta händer ges friboll i likhet med brott mot regeln 5.1.12. Domarbollen skall utföras i mitten av spelplanen.
4.2	Speltid	4.2	Speltid
4.2.1	Matchtiden skall vara 2 x 15 minuter. # För Yngre Juniorer är matchtiden 2 x 10 minuter #	4.2.1	Speltiden är 2 x 15 minuter effektiv speltid (se regel 4.2.3). Vid internationella tävlingar, andra än Zon- och Världsmästerskap, när matcherna måste spelas inom en begränsad tid, får speltiden kortas; t.ex. 1 x 10 minuter effektiv speltid. alla ändringar i speltiden måste anges i inbjudan.
4.2.2	Vid halvtid :		
	(i) 5 minuters paus.		

	(ii) Lagen skall byta sida.		
	(iii) Vattendomarna skall inte byta sida.		
4.2.3	Vid alla spelavbrott skall matchklockan stoppas.		
4.2.4	Om nödvändigt skall speltiden förlängas för att kunna utföra en straff.	4.2.4	<i>En straff skall alltid genomföras även om speltiden är slut. Denna regel gäller även vid friboll och domarboll. Spelet stoppas omedelbart efter fri- och/eller domarboll har lagts.</i>
4.2.5	Om en match där ett avgörande måste nås slutar oavgjort, skall den förlängas efter en paus på 5 minuter genom :	4.2.5	
	(i) En period på 15 minuter så kallad "sudden death".	(i)	<i>Det lag som gör det första målet vinner matchen. Matchen stoppas omedelbart efter det att målet har gjorts.</i>
	(ii) Om matchen inte kunnat avgöras efter förlängning utför vardera laget 3 straffkast som skall utföras av tre olika spelare i vardera laget i tur och ordning.	(ii)	<i>De tre straffarna skall läggas av olika spelare från varje lag. Straffarna skall läggas i turordning. Lottdragning avgör vilket lag som skall lägga den första straffen. "Målvakten" får bytas om så önskas.</i>
	(iii) Om matchen fortfarande inte kunnat avgöras fortsätter straffkasterna tills något av lagen tagit ledningen.	(iii)	<i>Om straffen ändå inte kan avgöras därigenom, så skall ett straffkast läggas av olika spelare i varje lag tills ett avgörande har gjorts.</i>
4.2.6	Varje lag har rätt att begära en "time-out" i varje match. Längden på time-outen är 1 minut.	4.2.6	<i>"Time-out" kan endast åberopas vid ett spelavbrott. "Time-outen" får inte vara orsaken till spelavbrottet. Under time-out måste båda lagen återvända till sin sida av spelplanen. # Landdomaren skall påkalla uppmärksamhet och lagen skall få 1 minut "effektiv" tid. #</i>
4.3	Poängberäkning	4.3	Poängberäkning
4.3.1	Som mål räknas när bollen helt och hållet är under målkorgens kant.	4.3.1	
	(i) Mål tillkännages av vattendomaren genom två långa ljudsignaler.	(i)	<i>Spelet anses avbrutet vid den första ljudsignalen.</i>
4.3.2	Det lag som gjort flest mål i en match vinner matchen.		
	(i) Om båda lagen har gjort lika många mål slutar matchen oavgjort.		
4.3.3	I turneringar får vinnande laget i varje match 2 poäng medan vid oavgjort erhåller båda lagen 1 poäng.		
	(i) Det lag som fått flest poäng vinner turneringen.		
	(ii) Om flera lag får samma poäng rangordnas de enligt följande : - om en segrare ej kunnat utses avgör målskillnaden i samtliga matcher. - om målskillnaden i samtliga matcher är lika, får det lag som har flest plusmål (gjorda mål) fördelen. - om antalet plusmål är lika, skall resultatet av den match i vilken dessa lag spelat mot varandra avgöra (poäng och målskillnad). - om den matchen slutat oavgjort skall matchen spelas om under iakttagande av regel 4.2.5 om det behövs. # Denna ordning skiljer sig från den internationella regeln. #		

4.3.4	I inbjudan till en internationell turnering måste det i detalj specificeras hur poängberäkningen kommer att göras för den turneringen.		
4.4	Spelavbrott		
4.4.1	Ett spelavbrott är när :		
	(i) Bestraffning utdelas.		
	(ii) Domarboll utdömts.		
	(iii) Ett mål har gjorts.		
4.4.2	Vid spelavbrott skall klockan stoppas.		
4.4.3	Spelet stoppas genom .		
	(i) Upprepade korta signaler vid straff, domarboll och vid periodslut.		
	(ii) Två långa oavbrutna ljudsignaler vid mål.		
5	REGELBROTT	T5	REGELTOLKNINGAR
5.1	Regelbrott	5.1	Regelbrott
	Det är förbjudet att:		<i>Domaren skall vara speciellt uppmärksam på följande punkter under regelbrott vilka anses störa spelrytmen och spelkvalitén och domaren skall därför konsekvent avbryta för brott mot regler :</i> - 5.1.1 - 5.1.5 - 5.1.7 - 5.1.9 - 5.1.11
5.1.1	Attackera motståndarens cyklop.	5.1.1	<i>Att "attackera" är att avsiktligt riva av ett cyklop eller spela ett onödigt hårt spel. Cyklopet får ej avsiktligt röras av en motspelare. Ett grepp runt huvudet eller när man simmar ovanför en motspelare får ej vara orsak till att nackbandet på cyklopet skjuts av. Det är också förbjudet att avsiktligt skjuta eller kasta bollen mot motståndarens cyklop (t.ex. målvaktens).</i>
5.1.2	Attackera motståndarens snorkel.	5.1.2	<i>Att attackera är att avsiktligt eller genom onödigt hårt spel slita av snorkeln.</i>
5.1.3	Attackera motståndarens fenor.	5.1.3	<i>Att attackera är att avsiktligt eller genom onödigt hårt spel slita av fenorna. Att hålla fast eller avsiktligt röra en motspelares fenor är förbjudet. # Att fösa undan motspelares fenor är tillåtet. #</i>
5.1.4	Dra eller hålla fast en motståndare i badbyxorna/baddräkten.		
5.1.5	Dra ner eller dra sig upp på en motståndare för att där igenom komma upp till vattenytan snabbare.	5.1.5	<i>Det är förbjudet att ta sats mot eller dra i en motspelare för att öka sin egen fart eller hindra motspelarens fart. Om en spelare håller i bollen gäller ej denna notering.</i>
5.1.6	Avsiktligt sparka eller slå en motståndare. Att i ytan trycka eller vrida på # spelares # huvud, eller att bruka onödigt hårt spel mot motståndarens huvud, under spelets gång.	5.1.6	<i>Domaren skall vara särskilt observant på "målvaktens" försök att stoppa en anfallande spelare genom att sparka denne med fenorna.</i>
5.1.7	Använda halsgrepp.		
5.1.8	Fortsätta spela efter mål eller straff utan att först ha återvänt till startläge.	5.1.8	<i>Se regel 4.1.2 (i).</i>
5.1.9	För en icke bollförande spelare att dra eller knuffa motspelare bort från korgen.	5.1.9	<i>Domaren skall vara medveten om att brott mot denna regel oftast inträffar på plats där bollen ej finns.</i>

5.1.10	Att ha mer än 6 spelare i vattnet samtidigt.	5.1.10	<i>Det är landdomarens ansvar eller dennes medhjälpare (se not för regel 3.1.1) att kontrollera antalet avbytare på avbytarbänken under hela spelet. Om en avbytare saknas från bänken och officiell information ej getts till landdomaren att avbytaren lämnat sin plats, betyder detta att för många spelare finns i vattnet och skall bestraffas enligt regel 5.1.10. Om det andra laget anfaller, skall spelet inte stoppas men domaren skall höja en flagga / sin hand för att indikera en avvaktande utvisning. Skulle det anfallande laget göra mål verkställs ej utvisningen. Om det försvarande laget får bollen, avbryts spelet och utvisningen verkställs.</i>
5.1.11	Att hålla fast en motståndare som ej har bollen.	5.1.11	<i>Detta förbud är mycket viktigt för att bibehålla ett flytande och högkvalitativt spel. Domarna skall därför kontinuerligt avbryta och vara särskilt medvetna om "före" och "efter" tacklingar. En "före"-tackling är att hålla fast en motspelare just innan denne når bollen. En "efter"-tackling är att hålla fast en motspelare efter det att denne förlorat bollen (t.ex. efter att han tacklats) eller passat bollen till en annan spelare. Denna tackling hindrar spelaren från att simmande inta en ny position för att delta i lagets taktik. (En spelare som passar bollen rakt framför sig och till sig själv anses ha bollen i sin ägo och att attackera denne är inte en "efter"-tackling).</i>
5.1.12	Att föra eller kasta bollen ovanför vattenytan.	5.1.12	<i>Bollen anses vara över vattnet när hela bollen är ovanför vattenytan.</i>
5.1.13	Att vältra eller dra bort målet.	5.1.13	<i># Om korgen välter skall spelet blåsas av. Om korgen flyttar sig väsentligt kan domaren blåsa av för att återställa korgen, avblåsningen skall ej ske vid mål chans. Det är tillåtet för spelare att återställa korgen till rätt position om detta inte påverkar spelet. #</i>
5.1.14	Att hålla fast i eller flytta målet med händer eller fötter.	5.1.14	<i># Det är tillåtet för spelare att återställa korgen till rätt position om detta inte påverkar spelet. #</i>
5.1.15	Att simma med bollen utanför spelplanen.	5.1.15	<i>Hela bollen skall vara utanför spelplanen innan den anses vara "utanför spelplanen".</i>
5.1.16	För det försvarande lagets spelare att vältra eller flytta målkorgen.	5.1.16	<i># Det är tillåtet för spelare att återställa korgen till rätt position om detta inte påverkar spelet. #</i>
5.1.17	För det försvarande lagets spelare att hålla fast i eller flytta målkorgen med händer eller fötter.	5.1.17	<i># Det är tillåtet för spelare att återställa korgen till rätt position om detta inte påverkar spelet. #</i>

5.1.18	För "målvakten" att hålla fast i eller kila (klämma in) fast sitt huvud, sina armar, ben, rygg eller någon annan del av sin kropp i målkorgen. Han tillåts inte klämma in sin kropp över målkorgen med hjälp av vare sig bassängsidan eller bassängbotten gemensamt eller var för sig. (Målkorgen får endast täckas av kroppen.)	5.1.18	<i>Straff skall dömas endast om "målvakten" genom att hålla i målet hindrar motspelaren från en definitiv målchans. "Målvakten" får orientera sig kring målet genom att röra vid målkorgen. "Målvakten" är ej tillåten att avsiktligt ha sina armar, huvud, ben, rygg eller annan kroppsdel i målkorgen. Men det är inte regelbrott om en "målvakt", som försvarar sitt mål, oavsiktligt får en kroppsdel nedpressad i målet t.ex. skuldra, armbåge, knä etc. # Det är tillåtet för "målvakten" att orientera sig med armen eller handen mot kaklet, inte ha den där permanent. Då bedöms det som kilning. Brott mot denna regel skall ge anfallande lag friboll eller vid klar målchans utdöms straff. Vid upprepade "kilningar" uppmärksammar domaren detta genom tillsägelser / varningar och tar inte spelare notis därav skall utvisning dömas. # Uttrycket "målet får endast täckas med kroppen" betyder att målet ej får täckas med fenorna. Detta är ojuste mot motspelarna som ej får attackera utrustning (fenor) se regel 5.1.3. # Det är tillåtet för spelare att återställa korgen till rätt position om detta inte påverkar spelet. #</i>
5.1.19	Att på ett regelvidrigt sätt hindra en anfallande spelare framför målkorgen och därigenom stoppa ett nästan säkert mål.	5.1.19	<i>Eftersom vid brott mot denna regel dömes straff är det viktigt att domaren särskilt observerar om regelbrottet hindrat en nästan säker målchans, om så ej är fallet dömes friboll enligt regelbrott 5.1.1 -5.1.15 mest tillämpligt.</i>
5.1.20	# Vid blockering i ytan kan domarboll eller friboll utdömas. #	5.1.20	<i># Vid längre och upprepade blockeringar i ytan, ca 10 sekunder kan domarboll eller friboll utdömas. En rörlig klunga betraktas ej som blockering. Blockering kan endast dömas i ytläge. #</i>
5.1.21	# Boxning på boll är ej tillåtet. #	5.1.21	<i># Vid boxning på boll skall friboll utdömas. Om spelaren träffas istället för bollen döms utvisning. #</i>
6	BESTRAFFNING	T6	BESTRAFFNING
6.1	Friboll	6.1	Friboll
6.1.1	Friboll kan utdömas av en domare för överträdelse mot reglerna 5.1.1 - # 5.1.18 och 5.1.20- 5.1.21. #		
6.1.2	Friboll utdöms mot det lag som orsakat regelbrottet.		
6.1.3	En spelare i motståndarlaget får bollen i vattenytan på den plats där förseelsen inträffat.	6.1.3	<i>Det lag som bryter mot reglerna måste endera ge bollen till det andra laget eller släppa den till botten. Domaren måste ge signal så snart han ser att bollen är klar för spel utan hinder från det andra laget.</i>
(i)	En friboll som utdömts för överträdelse mot regel 5.1.15 lägges i nivå och läge med repet.	(i)	<i>Fribollen utdelas vid den punkt spelarna passerade spelplanens gräns.</i>
(ii)	När ett lag erhåller en friboll på sin egen planhalva skall denna flyttas upp till mitten av spelplan. I linje med där förseelsen begicks.		
6.1.4	Spelaren som utför fribollen får inte förflytta sig förrän bollen passats vidare.	6.1.4	<i>Spelaren som utför fribollen får inte förflytta sig eller dyka innan fribollen är lagd.</i>

6.1.5	Den som attackerar måste hålla ett avstånd av minst 2 meter tills bollen har spelats.	6.1.5	<i>Det är endast motståndarna som måste hålla ett avstånd om minst 2 meter. Domaren får starta spelet om motståndarna ej stör den spelare som skall lägga även om motståndarna är närmare än 2 meter. Om motståndarna stör dömes enligt regel 6.1.5 exakta stavningen. # Om fribollsläggaren visar bollen i ytan, startas fribollen även om motståndaren befinner sig inom 2 meter. #</i>
6.1.6	Fribollen får utföras efter signal av # landdomaren. #	6.1.6	<i>Fribollen bör startas om det är klart för spel. I övriga fall döms enligt regel 6.1.5 exakta stavningen.</i>
6.1.7	Fribollen måste utföras inom 3 sekunder efter domarens klarsignal.		
6.1.8	Bollen får inte spelas direkt i motståndarens mål, den måste vidröras av någon annan spelare innan mål kan räknas.	6.1.8	<i>Den spelare som lägger fribollen får ej föra bollen igen innan en annan spelare, från det endera laget, har rört bollen.</i>
6.1.9	Om fribollen inte utförs korrekt, får motståndarlaget en friboll.		
6.2	Tidsstraff	6.2	<i>Tidsstraff</i>
6.2.1	Tidsstraff kan utdömas för överträdelse mot reglerna 5.1.1 - # 5.1.14, 5.1.16 – 5.1.17 och 5.1.21 #. Motståndarlaget får då en friboll.	6.2.1	<i>Det bör noteras att brott mot regel 5.1.1 - 5.1.10 också kan bestraffas med friboll. Detta betyder att tidsstraff skall ges endast om det är en fråga om upprepat eller grovt brott, med undantag av regel 5.1.10 som alltid skall bestraffas med tidsstraff.</i>
6.2.2	När regelbrott uppstår kan domarna visa ut de spelare som förorsakar regelbrottet till utvisningsbänken i två minuter. Under en straff går även utvisningstiden. # Domarna har möjlighet att tilldela en spelare +2, +10 minuter eller matchstraff om denne protesterar mot domslut, uppträder osportsligt eller på annat sätt provocerar domare, funktionärer eller annan spelare, före, under eller efter matchen. #	6.2.2	<i>Tidsstraffet (2 minuter) är effektiv speltid. Den utvisade spelaren måste sitta på utvisningsbänken innan domaren åter startar spelet. # De två första minuterna är ett lagstraff varför ingen ersättare får gå i vattnet. Blir det mål får dock laget fortsätta spela med sex utspelare, men den utvisade spelaren får inte komma in. De efterföljande minuterna (+2, +10) är personliga och då tillåts ersättare att spela. #</i>
6.2.3	Utvisningsbänken skall vara placerad nära avbytarzonen dock tydligt separerad. Under de sista tio sekunderna av utvisningstiden, får den utvisade gå in i avbytarområdet men han eller någon annan får ej gå i vattnet förrän utvisningstiden är slut. Utvisningsdomaren skall ge tecken då det återstår tio sekunder av utvisningstiden.		
6.2.4	Ingen avbytare får gå i vattnet för att ersätta den spelare som visats ut.	6.2.4	<i>Om tidsstraff dömes för ett regelbrott enligt regel 5.1.10 (mer än 6 spelare i vattnet), måste domaren försäkra sig om att två spelare flyttas ur vattnet så att laget endast har 5 spelare i vattnet under hela utvisningstiden.</i>
6.2.5	Om ett lag medvetet fördröjer spelet (matchen) kan domaren utdöma 2 minuters utvisning efter att ha givit 2 officiella varningar till laget (den spelare som åstadkommit den senaste fördröjningen skall visas ut). Om nödvändigt skall den effektiva speltiden förlängas.		

6.2.6	När ett lag är underlägset i spelarantal genom en eller flera utvisningar och moståndarlaget gör mål skall den äldsta utvisningen automatiskt upphöra. # Med underlägsenhet i spelarantal menas att laget måste ha färre antal spelare i vattnet än motståndarlaget vid den tidpunkt då målet görs. # #Gäller ej vid regel 3.1.6 #	6.2.6	<i>Erhåller båda lagen samtidigt en utvisning skall detta ej betraktas som att något av lagen är underlägset i spelarantal i vattnet. Denna regel skall också gälla när mål görs på straff. # När två spelare ur samma lag utvisas samtidigt skall lagkaptenen meddela domaren vilken av de två straffade som först får återvända till vattnet (spelet). Detta skall domaren meddela sekretariatet. #</i>
6.3	Straff	6.3	Straff
6.3.1	Straff kan utdömas av en domare för överträdelser mot regel 5.1.6 – 5.1.19 #		
6.3.2	Straffen utföres av en spelare ur vardera laget framför det regelbrytande lagets målkorg.	6.3.2	<i>Lagen väljer de spelare som skall utföra straffen. Alla övriga spelare skall vara utanför spelplanen under straffläggningen. De får vistas i avbytarzonen # i vattnet eller vid avbytarbänken. # # Vid straffläggning enligt 4.2.5 skall poängteras att matchen ej är slut, d.v.s. spelare måste behålla mössor på tills matchen avgjorts. #</i>
6.3.3	En spelare i det lag som tilldömdes straffen får bollen (den anfallande).	6.3.3	<i>Den anfallande skall starta från spelplanens mitt.</i>
6.3.4	”Målvakten” får inte vara mer än två (2) meter ifrån sin bassängkant innan han/hon dyker.	6.3.4	<i>Målförsvaren får ej vara en utvisad spelare.</i>
6.3.5	Den som försvarar målkorgen får inte attackera den som anfaller, före han har dykt. När ”målvakten” har dykt måste han/hon vara inom räckhåll av sitt mål hela tiden.	6.3.5	<i>Målvakten får inte medvetet lämna målet, om målvakten dras bort från målet av anfallaren, måste han/hon simma tillbaka till målkorgen så snart anfallaren har släppt taget. ”Målvakten” får inte bogsera anfallaren till vattenytan, utan det måste poängteras att det är bollen som skall föras upp till vattenytan.</i>
6.3.6	Anfallaren har 45 sekunder på sig att åstadkomma ett mål.	6.3.6	<i>Domaren får inte informera lagen om hur mycket tid som återstår av de 45 sekunderna. Lagkaptenerna och lagkamraterna får informera sin spelare om tiden men det skall göras från den egna halvan av spelplanen.</i>
6.3.7	Klarsignal för straff ges av landdomaren.	6.3.7	<i>Signal som startar spelet, en lång oavbruten signal (se regel 4.1.1 (ii)). En straff utföres inom den effektiva speltiden och speltiden måste förlängas så att straffen kan slutföras.</i>
6.3.9	Både anfallare och försvarare får gå upp till ytan och dyka igen under en straff.		
6.3.10	Straffen är utförd då:	6.3.10	
(i)	Anfallaren har gjort mål.	(i)	<i>Signal ges av domaren som vid mål (se regel 4.4.3 (ii)).</i>
(ii)	”Målvakten” lyckats fånga bollen och håller den ovanför vattenytan.	(ii)	<i>Signal ges av domaren som vid spelavbrott (se regel 4.4.3 (i)).</i>
(iii)	45 sekunder har passerat utan att ett mål har åstadkommits.	(iii)	<i>Lika som notering 6.3.10 (ii).</i>
6.3.11	Om straffen avbryts genom ett felaktigt uppträdande av det försvarande laget skall en ny straff utdelas.	6.3.11	
(i)	Den spelare som förorsakat detta skall omgående lämna vattnet och efter straffen visas ut i 2 minuter.	(i)	<i>Tiden för tidsstraffet (2 minuter) startar när det normala spelet åter börjar. Det anfallande laget får byta anfallande spelare.</i>

(ii)	Om detta händer under genomförandet av straffläggning (se regel 4.2.5 (iii)), måste målförsvaren lämna vattnet omgående. Han får då inte vara sitt lags nästa straffläggare eller sitt lags nästa försvarare.		
(iii)	Domaren har möjlighet att tillämpa avvaktande avblåsning. Om straffen ej resulterar i mål ges omstraff och utvisning. Om straffen resulterar i mål ges utvisning.	(iii)	<i>Avvaktande avblåsning skall användas vid klar mål chans. Domarna bör markera detta med en uppsträckt arm. När mål chansen bedöms vara över skall domarna blåsa av.</i>
6.3.12	Om straffen avbryts på grund av felaktigt uppträdande av anfallande laget får det försvarande laget bollen och spelet startas som efter mål.		
6.4	Fördelsregel		
6.4.1	Om vid tidpunkt under spelet domaren beslutar att en regelöverträdelse inte drabbar (påverkar) den fördel som ett lag har, kan matchen få fortsätta som om regelbrottet inte har hänt. Detta kallas att spela "fördelsregeln".		
6.4.2	Denna regel måste alltid observeras av domaren.		
7	GENERELLT	T7	GENERELLT
7.1	Organisation	7.1	Organisation
7.1.1	Den organiserande klubben eller federationen är ansvarig för att spelplanen, målen och bollen är i enlighet med dessa regler.		
7.1.2	Den organiserande klubben är skyldig att hålla med lufttuber till undervattensdomarna.		
7.1.3	Spelarna spelar på egen risk.		

DEN DEFINITIVA ORDALYDELSEN FÖR DESSA REGLER VID EVENTUELLA TVISTER ÄR DEN ENGELSKA VERSIONEN.