



Deutscher Kanu-Verband

Auszug aus den

**Deutsche Wettkampffregeln
für
Kanu-Polo**

Kapitel IV, Absatz 3

beschlossen am 21. November 2015 beim VA in Jena;
zuletzt geändert im Umlaufverfahren des VA am 31.01.2018,

INHALTSVERZEICHNIS

IV. KAPITEL- DAS SPIEL	46
1. TECHNISCHE SPIELVORAUSSETZUNG	46
1. Spielfeld, Ausrüstung und Kampfrichter	46
2. Spieler und ihre Ausrüstung	49
3. Kajak- und Materialprüfung	51
2. SPIELORGANISATORISCHE BESTIMMUNGEN	52
3. SPIELREGELN	55
1. Beginn, Ende, Torgewinne und Spielergebnis	55
2. Spieler und Ersatzspieler	57
3. Ball im Aus	59
4. Unerlaubtes Spiel	60
5. Spielstrafen	64

3. Spielregeln

1. Beginn, Ende, Torgewinne und Spielergebnis

§ 116 Spielzeit (ICF Regel 54)

- (1) Die reguläre Spielzeit beträgt normalerweise zwei (2) mal zehn (10) Minuten, es sei denn, dass eine Verlängerung erforderlich ist oder ein Entscheidungswurf stattfindet, um eine Entscheidung herbeizuführen. Die Mindestspielzeit beträgt sieben (7) Minuten pro Halbzeit.
- (2) Die Halbzeitpause beträgt drei (3) Minuten. Sie kann aus wettkampfororganisatorischen Gründen auf minimal eine (1) Minute reduziert werden.
- (3) Die Mannschaften wechseln die Spielfeldseiten nach jeder Halbzeit.
- (4) Der Schiedsrichter kann während des Spielverlaufs die Spielzeit anhalten. Der Zeitnehmer stoppt in diesem Fall die Uhr und lässt diese mit dem Anpfiff des Schiedsrichters weiterlaufen.

§ 117 Spielseitenwahl (ICF Regel 46)

Die auf dem Spielprotokoll zuerst genannte Mannschaft beginnt das Spiel von der links vom Protokolltisch gelegenen Torauslinie, es sei denn einer der Mannschaftskapitäne oder der Wettkampfleiter wünscht einen Münzwurf zur Spielseitenwahl.

§118 Spielbeginn (ICF Regel 56)

- (1) Zu Beginn einer jeden Spielzeit müssen jeweils fünf (5) Spieler jeder Mannschaft stillliegend und startbereit mit einem Teil ihrer Kajaks auf der eigenen Torauslinie befinden. Wenn eine Mannschaft absichtlich eine Verzögerung des Beginns verursacht, wird Startverstoß gepfiffen. Handzeichen 1, 15 und 17 (Mannschaftsverwarnung) sind anzuzeigen.
- (2) Der Schiedsrichter pfeift das Spiel an und gibt den Ball in der Mitte des Spielfeldes durch eine Vorrichtung frei oder wirft den Ball dorthin.
- (3) Wenn der Ball in einer Art und Weise freigegeben oder geworfen wurde, die eine Mannschaft bevorteilt, hat der Schiedsrichter den Ball zurückfordern und den Zeitabschnitt neu beginnen.
- (4) Eine physische Unterstützung des Spielers, der versucht in Ballbesitz zu gelangen, durch andere Spieler ist nicht erlaubt. Der Verstoß führt zu einem Freiwurf. Handzeichen 1 und 14 sind zu zeigen.
- (5) Nur ein Spieler jeder Mannschaft darf den Versuch machen, in Ballbesitz zu gelangen. Jeder Spieler, der diesen Spieler begleitet darf sich nicht innerhalb eines Radius von drei (3) Metern zum Körper dieses Spielers befinden. Ein Verstoß führt zu einem Freiwurf. Handzeichen 1 und 14 sind zu zeigen.

§ 119 Torgewinn (ICF Regel 58)

- (1) Eine Mannschaft hat ein Tor erzielt, wenn der ganze Ball die vordere Ebene des Torrahmens des gegnerischen Tores überschritten hat. Falls ein Tor nicht richtig fixiert ist und sich bewegt, muss der Ball durch den Torrahmen gegangen sein. Der Schiedsrichter zeigt dem Protokollführer die Nummer des Spielers an, der das Tor erzielt hat. Handzeichen 3

ist zu zeigen und ein langer Pfiff des Schiedsrichters folgt. Nach einem Tor muss Timeout erfolgen.

- (2) Wehrt ein verteidigender Spieler oder ein Auswechselspieler einen auf das Tor geworfenen Ball mit seinem Paddel von der Rückseite des Tores ab, so wird dieser Wurf als Tor gewertet.

§ 120 Wiederbeginn nach einem Tor (ICF Regel 59)

- (1) Nachdem ein Tor gefallen ist, muss die Mannschaft, die das Tor geworfen hat, innerhalb von 10 bis 15 Sekunden in ihre eigene Spielfeldhälfte zurückkehren. Jede absichtliche (bewusste) Verzögerung wird mit einer Mannschaftsverwarnung für unsportliches Verhalten wegen absichtlicher taktischer Verzögerung bestraft. Die Handzeichen 15, 17 und 18 sind anzuwenden.
- (2) Der Schiedsrichter kann das Spiel wieder anpfeifen, sobald die angreifende Mannschaft dazu bereit ist, selbst dann, wenn bis zu zwei Spieler der verteidigenden Mannschaft noch nicht in ihre eigene Spielfeldhälfte zurückgekehrt sind. Spieler der verteidigenden Mannschaft dürfen nach dem Anpfiff nicht wieder in das Spiel eingreifen, bevor er sie mit ihrem Körper nicht die Mittellinie in Richtung ihrer eigenen Spielfeldhälfte überschritten haben. Ein Verstoß dagegen zieht eine gelbe Karte gegen den verstoßenden Spieler nach sich. Die Handzeichen 1, 15 und 17 sind anzuwenden.
- (3) Die Spieler, die den Mittelanwurf ausführen, müssen sich mit ihren Körpern an einem beliebigen Punkt auf der Mittellinie des Spielfeldes befinden. Die übrige angreifende Mannschaft darf die Mittellinie erst überschreiten, wenn das Spiel wieder angepfeifen wurde. Der Spieler, der den Wurf ausführen will, muss durch das Hochhalten des Balls anzeigen, dass er/die Mannschaft bereit ist, den Wurf auszuführen. Das Spiel wird erst mit dem Anpfiff des Schiedsrichters fortgesetzt.

§ 121 Spielende (ICF Regel 77)

- (1) Der Zeitnehmer zeigt das Ende jeder Spielzeit durch ein lautes akustisches Signal (Zeitsignal) an. Fliegt der Ball zu dem Zeitpunkt, in dem das Zeitsignal ertönt, in Richtung des Tors, ist der Abschluss dieses Fluges zuzulassen und dessen Ergebnis abzuwarten. In diesem Fall wird ein Tor nur dann erzielt, wenn der Ball die Hand des werfenden Spielers verlassen hatte, bevor das Zeitsignal ertönt. Der Schiedsrichter zeigt Handzeichen 2 und bestätigt das Signal des Zeitnehmers mit einem dreifachen Pfiff.
- (2) Ist vor dem Signal zur Beendigung des Spiels ein Penalty gewährt worden, muss dieser ausgeführt werden, bevor das Spiel beendet werden kann. In dieser Situation ist der Ball, nachdem er geworfen wurde, sofort aus, wenn er die Wasseroberfläche berührt hat oder den Torrahmen trifft und zurück ins Spielfeld gelangt.

§ 122 Spielergebnis

Sieger des Spieles ist die Mannschaft, welche die meisten Tore erzielt hat.

§ 123 Verlängerung (ICF Regel 78)

Endet das Spiel nach der regulären Spielzeit unentschieden, werden Verlängerungen von je fünf (5) Minuten gespielt, wobei die Mannschaft, welche das erste Tor (Golden Goal) erzielt, der Gewinner ist. Bevor die Verlängerung beginnt, gibt es eine Pause von drei (3)

Minuten mit Seitenwechsel, zwischen den Verlängerungen jeweils eine Pause von einer (1) Minute mit Seitenwechsel.

§ 124 Entscheidungswerfen

- (1) Das Entscheidungswerfen wird als Entscheidungswerfen entsprechend des §143 auf das verteidigte Tor ausgeführt. Der Mannschaftsführer wählt die fünf (5) Spieler seiner Mannschaft, die am Entscheidungswerfen teilnehmen und bestimmt deren Wurfreihenfolge. Der Protokollführer notiert die Spieler und die Wurfreihenfolge vor Beginn des Entscheidungswerfens.
- (2) Spieler, die auf Grund einer roten Karte des Spieles verwiesen worden sind, können nicht am Entscheidungswerfen teilnehmen. Die Mannschaft verliert diese Würfe.
Spieler, die auf Grund einer gelben Karte am Ende des Spieles noch des Feldes verwiesen sind, können nicht am Entscheidungswerfen teilnehmen. Die Mannschaft verliert diese Würfe aber nicht.
- (2) Die teilnehmenden Spieler jeder Mannschaft werfen abwechselnd nacheinander auf das Tor. Der Torwart der nicht das Tor verteidigt, hält sich zwischen den Würfeln neben der Seitenauslinie in der Nähe des zweiten Schiedsrichters auf, es sei denn er führt selbst einen Wurf aus.
- (4) Vor dem Entscheidungswerfen wird die beginnende Mannschaft durch einen Münzwurf des Schiedsrichters ermittelt. Das Wahlrecht darüber, welche Mannschaft mit dem Werfen beginnt, liegt beim Mannschaftsführer, dessen Mannschaft den Münzwurf gewonnen hat.
- (5) Der Schiedsrichter entscheidet auf welches Tor geworfen wird.
- (6) Nachdem jede Mannschaft ihre fünf (5) Würfe absolviert hat, hat die Mannschaft gewonnen, welche die meisten Tore erzielt hat.
- (7) Besteht danach immer noch Gleichstand, wird das Entscheidungswerfen abwechselnd in der gleichen Reihenfolge wie im vorhergehenden Durchgang paarweise solange fortgesetzt, bis bei einer gleichen Anzahl von Würfeln eine Mannschaft mehr Tore erzielt hat.
- (8) Die Position des Torwarts für das Entscheidungswerfen kann von jedem Spieler der Mannschaft eingenommen werden, welcher nicht auf Grund von einer gelben oder roten Karte gesperrt ist.

2. Spieler und Ersatzspieler

§ 125 Gekenterte Spieler (ICF Regel 60)

Wenn ein Spieler kentert und sein Kajak verlässt, darf dieser Spieler ab diesem Zeitpunkt nicht weiter am Spiel teilnehmen und muss das Spielfeld unverzüglich mit seiner gesamten Ausrüstung verlassen. Ein Spieler, der nach seiner Kenterung das Spielfeld verlassen musste, kann entsprechend den Wechselregeln wieder in das Spielfeld einfahren. Keine Person darf das Spielfeld – außer bei Notfällen – betreten um einem Spieler mit seiner Ausrüstung zu helfen und niemand darf während der Hilfestellung den Schiedsrichter behindern. Eine Mannschaft kann während eines Spieles für jegliche unerlaubte Hilfe von außen oder für jegliche Einmischung im Zusammenhang mit der Hilfestellung von außen bestraft werden. Die Sanktionen legt der Schiedsrichter fest.

§ 126 Verteidigung des Tores (ICF Regel 71)

- (1) Der verteidigende Spieler, der am direktesten unter dem Tor liegt, um dieses mit dem Paddel zu verteidigen, wird zu diesem Zeitpunkt als Torwart betrachtet. Der Körper des Torwartes muss in Richtung des Spielfeldes zeigen und er muss versuchen seine Position innerhalb eines (1) Meters von der Torlinienmitte beizubehalten. Wenn zwei oder mehr Spieler direkt unter dem Tor sind, ist der Spieler Torwart, welcher mittiger unter dem Tor ist.
- (2) Wird der Torwart von einem gegnerischen Spieler fortgeschoben oder aus dem Gleichgewicht gebracht, obwohl der Torwart nicht in Ballbesitz ist, so ist dies ein unerlaubter Angriff, der durch Freischuss geahndet wird. Handzeichen 10 und 15 sind zu zeigen.
- (3) Wenn ein Angreifer den Torwart wegschiebt, indem er einen Verteidiger in den Torwart schiebt, wobei kein Verteidiger in Ballbesitz ist, so ist der Angreifer zu bestrafen. Wenn der Verteidiger die Möglichkeit hat, den Kontakt mit dem Torwart zu verhindern, nachdem er geschoben wurde, dies aber nicht tut, so wird der Angreifer nicht bestraft.
- (4) Wenn ein Verteidiger einen Angreifer gegen den eigenen Torwart schiebt, so darf der Angreifer nicht bestraft werden. Wenn der Angreifer die Möglichkeit hat, den Kontakt mit dem Torwart zu verhindern, nachdem er geschoben wurde, dies aber nicht tut, so wird der Angreifer bestraft.
- (5) Wenn ein Angreifer, der im Ballbesitz ist, dessen ursprüngliche Fahrtrichtung oder -geschwindigkeit nicht zu einem Kontakt mit dem Torwart geführt hätte, von einem Verteidiger auf den Torwart geschoben wird, so wird der Angreifer nicht bestraft.
- (6) Ein Torwart, der nicht in Ballbesitz ist, aber versucht einen Ball auf dem Wasser zu erreichen, darf wie jeder andere Spieler angegriffen werden. Wenn der Torwart daraufhin nicht in Ballbesitz kommt, so erlangt er erst seinen Torwartstatus zurück, nachdem der Angreifer den Ball geworfen oder weiterspielt hat. Nachdem der Angreifer den Ballbesitz verloren hat, darf er den Torwart nicht aktiv daran hindern seine Position wieder einzunehmen oder beizubehalten.
- (7) Innerhalb der Sechsmeterzone darf ein Angreifer keinen Verteidiger aktiv daran hindern, die Position des Torwartes einzunehmen. Einem Verteidiger ist es straflos gestattet, einen Angreifer mit dem Kajak wegzuschieben, um die Position des Torwarts einzunehmen, solange es sich dabei nicht um ein gefährliches Spiel handelt.
- (8) Sobald eine Mannschaft die Ballkontrolle hat, kann sie nicht mehr länger die verteidigende Mannschaft sein und damit auch keinen Spieler als Torwart haben.

§ 127 Einfahren ins Spielfeld, Wiedereinfahren, Auswechseln und Material austauschen (ICF Regel 61/62)

- (1) Zu keiner Zeit dürfen sich auf dem Spielfeld mehr als die erlaubte Anzahl an Spielern einer Mannschaft befinden.
- (2) Die Auswechselspieler müssen sich in ihrer eigenen Auswechselzone aufhalten.
- (3) Aus- und Einfahren von Spielern zum Wechseln darf zu jedem Zeitpunkt geschehen, auch während eines Time-out. Das Wechseln darf an jedem Punkt der eigenen Torauslinie geschehen, vorausgesetzt, das Kajak des Spielers und dessen gesamte Ausrüstung haben das Spielfeld komplett verlassen, bevor der Auswechselspieler das Spielfeld befährt.
- (4) Für einen Spieler, welcher das Spielfeld nur auf Grund eines Spielzuges verlässt, gelten die Bestimmungen zum Wiedereinfahren nicht, er kann zu jedem Zeitpunkt das Spielfeld

- an jeder beliebigen Stelle verlassen, um an einer anderen Stelle selbst wieder auf das Spielfeld zu fahren.
- (5) Ein gekenteter Spieler, welcher sein Kajak verlassen hat und das Spielfeld nicht an der eigenen Torauslinie verlassen hat, darf vor der nächsten Spielunterbrechung nicht ersetzt werden. Das gesamte Material des gekenterten Spielers (z.B. Paddel, Helm etc.) muss aus dem Spielfeld entfernt werden, bevor ein Wechsel erlaubt ist.
 - (6) Jedem Spieler ist es zu jedem Zeitpunkt während des Spiels erlaubt, das Spielfeld in seiner Auswechsellzone zu verlassen und dort sein Material auszutauschen, vorausgesetzt dieses Material wurde vom Materialprüfer abgenommen.
 - (7) Befinden sich zu irgendeinem Zeitpunkt mehr als die erlaubte Anzahl an Spielern einer Mannschaft auf dem Spielfeld, erhalten die Spieler, die regelwidrig auf das Spielfeld aufgefahen sind jeweils eine gelbe Karte. Ist nicht klar, welche(r) Spieler den Verstoß begangen hat, muss der Mannschaftsführer einen Spieler bestimmen. Für diesen Verstoß erhält der Spieler eine zwei (2) Minuten Zeitstrafe, die Mannschaft muss sich dementsprechend reduzieren. Handzeichen 7, 14 und 17 sind zu zeigen.
 - (8) Wenn ein Auswechsellspieler sein Paddel in das Spielfeld hält, um ein Tor zu verhindern, ist ein Penalty zu geben. Der verantwortliche Spieler wird mit einer roten Karte bestraft. Die Mannschaft muss sich bis zum Spielende entsprechend reduzieren. Handzeichen 7, 16 und 17 sind zu zeigen.

3. Ball im Aus

§ 128 Ball außerhalb des Spielfeldes (ICF Regel 57)

- (1) Seitenaus: Wenn der Ball die Seitenauslinie, die senkrechte Ebene über ihr oder über dem Spielfeld befindliche Hindernisse berührt, so erhält die Mannschaft, die den Ball nicht zuletzt mit dem Kajak, Paddel oder dem Körper berührt hat, einen Seiteneinwurf. Handzeichen 5 ist zu zeigen.
- (2) Wenn sich die physische Seitenauslinie infolge eines normalen Spielverlaufs verschiebt, verschiebt sich die Seitenauslinie und die senkrechte Ebene darüber mit.
- (3) Seiteneinwurf: Der Spieler, der den Einwurf ausführt, muss mit seinem Kajak an der Stelle liegen, an welcher der Ball ins Aus gegangen ist bzw. die der Stelle am nächsten liegt, an welcher der Ball das über dem Spielfeld befindliche Hindernis berührt hat.
- (4) Die Torauslinie ist in allen Situationen dort, wo sich die vordere senkrechte Ebene des Torrahmens befindet, auch wenn sich das Tor oder die physische Torauslinie durch eine normale Spielaktion verschiebt. Ein Torabwurf oder Eckwurf wird gegeben, wenn der Ball die senkrechte Ebene zwischen dem Torrahmen und den Eckmarkierungen berührt oder durchschreitet, ohne dass ein Tor geworfen wurde. Springt der Ball vom Torrahmen, jedoch nicht von der Torbefestigung, zurück ins Feld, verbleibt der Ball im Spiel.
- (5) Torabwurf: Wenn der Ball bei der verteidigenden Mannschaft ins Aus geht und der Ball zuletzt von der angreifenden Mannschaft berührt wurde, wird Torabwurf gegeben. Der Spieler, der den Torabwurf ausführt muss mit seinem Kajak auf der Torauslinie liegen. Handzeichen 6 ist zu zeigen.
- (6) Eckwurf: Ein Eckwurf erfolgt, wenn ein Abwehrspieler den Ball zuletzt berührt hat, bevor dieser bei der Torauslinie der verteidigenden Mannschaft ins Aus geht. Der angreifende Spieler, der den Eckwurf ausführt, muss mit seinem Kajak in der Spielfeldecke liegen. Handzeichen 5 ist zu zeigen.

§ 129 Schiedsrichterball (ICF Regel 72)

- (1) Ein Schiedsrichterball wird gewährt, wenn zwei oder mehr Spieler beider Mannschaften mit einer oder mehreren Händen den Ball halten und sich somit den Ballbesitz über fünf (5) Sekunden teilen. Besitzt ein Spieler zuerst die Ballkontrolle, wird der Gegenspieler nur bestraft, wenn dieser sich beim anderen Spieler abstützt oder festhält.
- (2) Wenn ein Schiedsrichter das Spiel unterbrechen muss, obwohl kein Regelverstoß vorlag (Verletzungen, Schiedsrichterfehlern etc.) und der Schiedsrichter nicht feststellen kann, welche Mannschaft zum Zeitpunkt des Pfiffes im Ballbesitz war, muss der Schiedsrichter das Spiel mit einem Schiedsrichterball wieder beginnen.
- (3) Der Schiedsrichterball ist an der dem Vorfall nächstgelegenen Stelle der Seitenauslinie auszuführen. Wurde ein Schiedsrichterball für einen Vorfall zwischen der Sechsmeterlinie und der Torauslinie gegeben, ist der Schiedsrichterball an der nächstliegenden Sechsmeterlinie auszuführen. Handzeichen 8 und Time-out wird gegeben.
- (3) Zwei gegnerische Spieler stellen sich im rechten Winkel mit dem Bug zur Seitenauslinie nahe der Stelle auf, an welcher der Vorfall geschehen ist. Sie befinden sich auf der zu ihrem Tor liegenden Spielfeldseite. Ihr Seitenabstand beträgt einen (1) Meter
- (5) Ihre Paddel liegen auf der dem Gegner abgewandten Seite im Wasser und ihre Hände liegen auf dem Kajak, der Spritzdecke oder auf ihrem Paddel.
- (6) Alle anderen Spieler müssen sich mindestens drei (3) Meter entfernt von den ausführenden Spielern aufhalten.
- (7) Der Schiedsrichter pfeift das Spiel an, und wirft den Ball zwischen die beiden Spieler auf das Wasser. Beide Spieler müssen dann versuchen, mit den Händen den Ball zu erreichen, sobald dieser das Wasser berührt hat. Die Spieler dürfen den Ball nicht spielen, bevor er das Wasser berührt hat. Ein Verstoß hiergegen wird bestraft. Handzeichen 11 und 15 sind zu zeigen.

4. Unerlaubtes Spiel

§ 130 Ahndung von Unerlaubtem Spiel

Unerlaubtes Spiel ist vom Auffahren der Mannschaften auf das Spielfeld, während des Spiels, in einer Spielunterbrechung und bis zum Verlassen des Spielfeldes nach dem Spiel durch eine Spielstrafe zu ahnden. Das entsprechende Handzeichen ist anzuzeigen.

§ 131 Unerlaubter Gebrauch des Paddels (Handzeichen 12 und 15) (ICF Regel 63)

Der folgende Gebrauch des Paddels ist als unerlaubt definiert:

- (1) Berührung eines gegnerischen Spielers.
- (2) Spielen oder der Versuch, den Ball mit dem Paddel zu spielen, wenn sich der Ball in der Armreichweite eines Gegners befindet und dieser versucht, den Ball mit der Hand zu spielen.
- (3) Spielen oder der Versuch, den Ball mit dem Paddel über den Bug des gegnerischen Kajaks in der Armreichweite des Gegners bei normaler Paddelposition zu spielen.
- (4) Halten des Paddels in die Armreichweite eines Gegners, der den Ball in seiner Hand hält. Ein Torwart ist von dieser Regel ausgenommen und darf direkt gegen einen Wurf auf das Tor verteidigen, solange das Paddel nicht während des Wurfes in Richtung des Gegners

bewegt wird und diese Bewegung zu einem entscheidenden Kontakt des Paddels mit dem Gegner führt.

- (5) Wenn ein Spieler mit seinem Paddel versucht, einen Gegner bei der Benutzung seines Paddels zu behindern.
- (6) Spielen des gegnerischen Paddels anstelle des Balls.
- (7) Werfen eines Paddels.
- (8) Jeglicher andere Gebrauch des Paddels, der einen Spieler gefährdet.

§ 132 Unerlaubter Kajakangriff (Handzeichen 10 und 15) (ICF Regel 66)

Ein Kajakangriff liegt vor, wenn ein Spieler durch Bewegen seines Kajaks gegen das Kajak eines Gegners versucht, in Ballbesitz zu gelangen. Die folgenden Kajakangriffe sind unerlaubt:

- (1) Jeder Kajakangriff, der zu einem entscheidenden Kontakt zwischen dem angreifenden Kajak und dem Kopf oder Körper eines gegnerischen Spielers führt, oder der einen Spieler gefährdet. Der Arm eines Spielers darf dabei nicht zum Körper gezählt werden, wenn dieser vom Körper weggestreckt ist.
- (2) Jeder absichtliche Kajakangriff, der zu einem entscheidenden oder andauernden Kontakt zwischen dem angreifenden Kajak und der Spritzdecke eines Gegners führt oder wenn der Angreifer andauernd in oder über die Spritzdecke fährt. Nach einem Kajakangriff, wenn sich der Ball nicht mehr im Besitz von einem der beiden Spieler befindet, dürfen die Spieler, unter Verwendung ihrer Hände, mit einer kontrollierten Aktion ihre Kajaks voneinander lösen.
- (3) Ein Spieler, der sich in Ballbesitz befindet und es nicht schafft, einen entscheidenden Kontakt zwischen dem Bug seines Kajaks und dem Kopf oder Körper des Gegners zu verhindern.
- (4) Jeder harte Angriff, der zu einem entscheidenden Kontakt mit der Seite eines Kajaks in einem Winkel zwischen achtzig (80) und hundert (100) Grad führt.
- (5) Angreifen eines Gegners, der sich nicht innerhalb von drei (3) Metern zum Ball befindet.
- (6) Angreifen eines Gegners, wenn der Angreifer nicht um den Ball kämpft.

§ 133 Unerlaubter Handangriff (Handzeichen 19 und 15) (ICF Regel 65)

Ein Handangriff ist, wenn ein Spieler einen Gegner mit einer (1) Hand schubst. Die folgenden Handgriffe sind unerlaubt:

- (1) Jeder Handgriff, bei dem der angegriffene Spieler nicht in Ballbesitz ist, oder sich den Ballbesitz mit einem anderen Spieler teilt.
- (2) Jeder Körperkontakt anders als mit einer offenen Hand am Rücken, am Oberarm oder an der Seite des Gegners.
- (3) Jeder Handangriff, der den angegriffenen Spieler gefährdet.

§ 134 Unerlaubtes Abdrängen /Drängeln (Handzeichen 9 und 15) (ICF Regel 67)

Abdrängen/Drängeln liegt vor, wenn ein Spieler sein Kajak gegen ein gegnerisches Kajak, zwischen der Sechsmeterlinie und der Torauslinie auf der Spielfeldseite, auf die angegriffen wird, bewegt, um in eine Position zu gelangen. Das folgende Abdrängen/ Drängeln ist unerlaubt:

- (1) Wenn ein Spieler eine feste Position eingenommen hat oder versucht seine Position einzunehmen und sein Körper durch andauernden Kontakt von einem gegnerischen Kajak mehr als einen halben (0,5) Meter wegbewegt wird.
- (2) Wenn der Kontakt mit dem gegnerischen Kajak als unerlaubter Kajakangriff laut §132 definiert ist.
- (3) Wenn der Körper eines abgedrängten Spielers hinter der Torauslinie ist.

§ 135 Unerlaubte Behinderung (Handzeichen 9 und 15) (ICF Regel 68)

Handzeichen 9 und 15 sind anzuzeigen. Das folgende Abdrängen ist illegal:

- (1) Wenn ein Spieler aktiv oder absichtlich das Fortkommen eines gegnerischen Spielers behindert, wenn keiner der beiden Spieler sich innerhalb von drei (3) Metern zum Ball befindet. Ausgenommen die Spieler kämpfen um eine Position innerhalb des Sechs-Meter-Raums, wie in §134 beschrieben.

Definition: Ein Spieler behindert aktiv, wenn sich sein Kajak bewegt oder er versucht, aktive Paddelschläge zu machen.

- (2) Ein Spieler der nicht um den Ball kämpft und aktiv das Fortkommen eines gegnerischen Spielers behindert, der an den Ball zu kommen versucht, welcher sich auf dem Wasser und nicht in der Luft befindet.

§ 136 Unerlaubtes Festhalten (Handzeichen 19 und 15) (ICF Regel 69)

Das folgende Festhalten ist unerlaubt:

- (1) Wenn ein Spieler versucht, Unterstützung oder Antrieb zu bekommen, indem er seine Hand, seinen Arm, seinen Körper oder sein Paddel auf dem gegnerischen Kajak aufstützt oder wenn er den gegnerischen Spieler oder dessen Material festhält.
- (2) Wenn ein Spieler zur Unterstützung oder zum Antrieb, oder um sich weg zu bewegen, irgendwelches Spielfeldmaterial benutzt, z.B. Grenzmarkierungen, Torausrüstung oder jegliche umliegenden Objekte.
- (3) Wenn ein Spieler sein Paddel benutzt um ein gegnerisches Kajak anzuheben, heranzuziehen oder zu halten, während des Drängelns um eine Position in der Sechsmeterzone oder während des Versuchs eines Kajak- oder Handangriffs.
- (4) Wenn ein Spieler den gegnerischen Versuch eines Hand- oder Kajakangriffs mit der Hand oder dem Unterarm oder durch Bewegen des Ellbogens in Richtung des Gegners abwehrt.
- (5) Wenn ein Spieler eine gefährliche Aktion mit einer oder beiden Händen durchführt, die in einem erheblichen Kontakt mit dem Arm des Gegners oder mit dem Ball, der sich immer noch in Kontakt mit der Hand des Gegners befindet, resultiert.

§ 137 Unerlaubter Ballbesitz (Handzeichen 11 und 15) (ICF Regel 64)

- (1) Ein Spieler ist in Ballbesitz, wenn er den Ball in seinen Händen hält oder in einer Position ist, in der er den Ball mit seinen Händen erreichen kann, wobei der Ball sich dabei auf dem Wasser, nicht aber in der Luft befindet. Ein Spieler, der den Ball auf seinem Paddel balanciert, wird dabei auch als in Ballbesitz betrachtet.
- (2) Ein Spieler muss den Ball fünf (5) Sekunden, nachdem er in Ballbesitz gekommen ist, gespielt haben, entweder indem er ihn zu einem anderen Spieler wirft oder indem er einen

Wurf durchführt, durch den der Ball mindestens einen (1) Meter fliegt, gemessen horizontal vom Abwurfpunkt.

- (3) Wenn sich ein Spieler den Ballbesitz mit einem anderen Spieler teilt oder sich der Ball, während der Spieler angegriffen wird, aus der Armreichweite bewegt, so starten die fünf (5) Sekunden erneut, sobald ein Spieler wieder in Ballbesitz ist.
- (4) Ein Spieler, der so weit kentert, dass er mit seinem ganzen Körper und Kopf unter Wasser ist, verliert den Ballbesitz, es sei denn, er behält den Ball in seinen Händen.
- (5) Ein Spieler darf sein Kajak nicht mit seinen Händen oder dem Paddel bewegen, während der Ball auf seiner Spritzdecke liegt oder unter seinem Arm eingeklemmt ist.

§ 138 Unsportliches Verhalten (Handzeichen 17 und 18 mit einer der Situation angemessenen Karte) (ICF Regel 70)

Das folgende Verhalten ist als unsportlich definiert:

- (1) Jeglicher Verstoß eines Spielers der während einer Spielunterbrechung begangen wird.
- (2) Hindern eines Spielers am Versuch, sich nach einer Kenterung wieder aufzurichten. Einem Spieler, der sich unter Wasser befindet, muss es ermöglicht werden, seinen Kopf und beide Schultern aus dem Wasser zu heben, bevor es einem Gegner erlaubt ist, einen weiteren Angriff zu starten.
- (3) Beeinträchtigung des Materials des Gegners, wie zum Beispiel das Festhalten des Paddels oder das Wegstoßen des Paddels aus der Reichweite des Spielers, oder die absichtliche Behinderung des Spielers bei dem Versuch, wieder in Besitz seines Paddels zu gelangen.
- (4) Absichtliche Verzögerungstaktiken, wie zum Beispiel das Wegwerfen des Balles, oder das absichtliche Sperren des Gegners, um nach einem Verstoß einen schnellen Wiederanpfiff zu verzögern. Wenn eine Mannschaft bestraft wurde, muss der ballführende Spieler der Mannschaft, die im Ballbesitz ist, den Ball sofort auf das Wasser legen und darf in keiner Weise den schnellen Wiederbeginn durch die gegnerische Mannschaft behindern oder verzögern.
- (5) Spieler, die Unmut zeigen.
- (6) Vergeltung.
- (7) Schmutzige oder beleidigende Wortwahl.
- (8) Anderes unsportliches Verhalten gegenüber einem Spieler, dem Schiedsrichter oder anderen Offiziellen oder anderes Verhalten, das nach Ansicht des Schiedsrichters schädlich für das Spiel ist.
- (9) Absichtliches Abprallen lassen des Balles von einem gegnerischen Kajak aus dem Spielfeld hinaus, um einen Vorteil zu bekommen.

§ 139 Vorteil (Handzeichen 13 und 14) (ICF Regel 73)

- (1) Die Schiedsrichter können Vorteil laufen lassen, wenn ein Verstoß begangen wurde, solange keiner der Schiedsrichter gepfiffen hat. Die Schiedsrichter sollten Vorteil laufen lassen, wenn es für die Mannschaft, gegen die ein Verstoß begangen wurde, vorteilhafter ist weiter zu spielen. Wenn Vorteil gegeben wird, haben die Schiedsrichter dies durch das Zeigen der Handzeichen 13 und 14 sowie durch das Rufen von „Play on“ zu erkennen geben.

- (2) Der Schiedsrichter kann jeden Spieler, der einen Verstoß begangen hat, bei dem aber Vorteil gegeben wurde, in der nächsten Spielunterbrechung mit einer grünen, gelben oder roten Karte bestrafen.
- (3) Wenn ein Vorteil gegeben wird, sollte der nächste Pass oder Wurf abgeschlossen werden, wenn sich danach kein klarer Vorteil ergibt, soll der erste Regelverstoß gepfiffen sowie die entsprechenden Strafen gegeben und entsprechendes Handzeichen angezeigt werden. Der Schiedsrichter zeigt an, wo das Spiel fortgeführt wird.

5. Spielstrafen

§ 140 Spielstrafen (ICF Regel 74)

Der Schiedsrichter kann jede Kombination der im Folgenden aufgeführten Spielstrafen für einen Regelverstoß aussprechen, abhängig von der Härte und / oder Häufigkeit der Verstöße, welche gepfiffen werden. Die möglichen Spielstrafen sind Freiwürfe, Freischüsse, Penalties, grüne sowie gelbe und rote Karten. Die folgenden Definitionen sollen helfen das Strafmaß festzulegen.

Definitionen:

- (1) Absichtliches Foul:
Ein absichtliches Foul ist jedes Foul, bei dem keine Anstrengung unternommen wurde, einen Regelverstoß zu verhindern.
- (2) Gefährliches Foul:
Ein gefährliches Foul liegt vor, wenn ein unerlaubter Angriff auf den Arm, Kopf oder Körper des Gegners nicht vermieden wurde und dieser eine Verletzung zur Folge haben könnte.
- (3) Bedeutender Kontakt:
Jeder harte Kontakt der zu einer Beschädigung des Materials oder zu Verletzungen führen könnte.
- (4) Passen und Werfen:
Der Vorgang des Passens oder Werfens beginnt, wenn ein Spieler den Ball in seiner Hand hält oder ihn mit dem Paddel spielt und deutlich versucht den Ball zu einem Mitspieler zu passen oder auf das Tor zu werfen.
- (5) Nahezu sicheres Tor:
Der Schiedsrichter muss entscheiden, ob die Fortführung des Spieles zu einem sicheren Tor geführt hätte.
- (6) Ballkontrolle:
Ein Spieler hat die Ballkontrolle, wenn er sich in Ballbesitz befindet oder der zum Ball nächstgelegene Spieler innerhalb von drei (3) Metern zum Ball ist.
- (7) Mannschaftsbesitz:
Eine Mannschaft ist im Ballbesitz und dadurch angreifende Mannschaft, wenn ein Spieler der Mannschaft im Ballbesitz ist oder die Ballkontrolle hat.

Spielstrafen:

- (8) Penalty:
Handzeichen 16 und Timeout werden gegeben.

- a) Innerhalb des Sechsmeterraumes wird ein Penalty gegeben für jedes absichtliche oder gefährliche Foul an einem Spieler während eines Wurfes.
 - b) Innerhalb des Sechsmeterraumes wird ein Penalty gegeben für jedes absichtliche oder gefährliche Foul an einem Spieler, welcher versucht sich für ein nahezu sicheres Tor zu positionieren, oder den Ball für ein nahezu sicheres Tor zu passen.
 - c) Innerhalb des Sechsmeterraumes wird ein Penalty gegeben für jedes absichtliche oder gefährliche Foul an einem Spieler, welcher versucht einen Freischuss auszuführen.
 - d) Außerhalb des Sechsmeterraumes wird ein Penalty gegeben für jedes absichtliche oder gefährliche Foul an einem Spieler der ein nahezu sicheres Tor werfen will, während dieses unverteidigt ist.
 - e) Außerhalb des Sechsmeterraumes wird ein Penalty gegeben für jedes absichtliche oder gefährliche Foul an einem Spieler, der versucht sich für ein nahezu sicheres Tor zu positionieren oder den Ball für ein nahezu sicheres Tor zu passen, während dieses unverteidigt ist.
- (9) Freischuss:
Handzeichen 15 wird angezeigt.
- a) Ein Freischuss kann ein direkter Wurf auf das Tor sein.
 - b) Ein Freischuss wird für jedes Foul an einem Spieler gegeben, wenn kein Penalty gegeben wird.
- (10) Freiwurf:
Handzeichen 14 wird angezeigt.
- a) Ein Freiwurf darf kein direkter Wurf auf das Tor sein.
 - b) Ein Freiwurf wird gegeben, wenn der Ball das Spielfeld verlässt, oder wenn kein Penalty oder Freischuss gewährt wurde.
 - c) Ein Freiwurf darf nicht auf das Tor geworfen werden. Wird der Freiwurf falsch ausgeführt (direkter Wurf auf das Tor), wird der gegnerischen Mannschaft ein Freiwurf gewährt. Handzeichen 11 und 14 sind zu zeigen.
 - d) Seiteneinwürfe, Torabwürfe, Eckwürfe und Mittelanwürfe sind Freiwürfe und dürfen nicht direkt auf das Tor erfolgen.

(11) Rote Karte:

Ein Spieler, Mannschaftsbetreuer oder Mannschaftsoffizieller wird bis zum Ende des Spieles des Feldes verwiesen und darf nicht ersetzt werden. Handzeichen 17 mit einer roten Karte wird angezeigt.

- a) Eine rote Karte wird einem Spieler für die zweite gelbe Karte gegeben, egal für welchen Verstoß er diese erhält, oder wenn eine gelbe Karte angezweifelt wird
- b) Ein Trainer oder ein Mannschaftsbetreuer erhält eine rote Karte, wenn:
 - er die Coaching Zone verlässt, obwohl bereits ein anderer Mannschaftsbetreuer (Offizieller) dieser Mannschaft wegen des Verlassens der Coaching Zone mit einer grünen Karte verwarnet wurde oder
 - er die gegen die Erteilung einer grünen Karte widerspricht
 - eine bereits verhängte grüne Karte nicht dazu geführt hat, dass die betroffene Person das sanktionierte Verhalten bzw. die sanktionierte Einstellung beendet.

Ein Trainer oder Mannschaftsbetreuer, der eine rote Karte erhalten hat, muss die Wettkampfzone unverzüglich verlassen und kann nicht durch eine andere Person ersetzt werden. Das Spiel darf erst fortgesetzt werden, wenn die betreffende Person die Wettkampfzone verlassen hat. Bis zum Ende des Spiels ist es ihr nicht gestattet, die Wettkampfzone zu betreten und Einfluss auf das Spiel zu nehmen. Wenn die betreffende Person es ablehnt, die Wettkampfzone zu verlassen, muss der Schiedsrichter das Spiel abbrechen und diesen Sachverhalt dem Wettkampfausschuss mitteilen.

- c) Eine rote Karte wird gegeben, wenn ein persönlicher Angriff auf einen Spieler stattfindet.
- d) Eine rote Karte wird für ein absichtliches oder gefährliches Foul gegeben, welches nach Ansicht des Schiedsrichters maßgeblichen Einfluss auf das Spiel hat, ungeachtet anderer verhängter Spielstrafen.
- e) Ein Spieler, Mannschaftsbetreuer oder Mannschaftsoffizieller, der innerhalb eines Spieles eine rote Karte erhält, wird wie in §140 (11f) automatisch für das nächste Spiel des Wettkampfes gesperrt. Eine weitergehende Bestrafung, falls die Schiedsrichter der Ansicht sind, dass weitere Disziplinmaßnahmen oder Strafen erforderlich sind, obliegt der Jury.
- f) Ein Spieler, Mannschaftsbetreuer oder Mannschaftsoffizieller, der nach dem Spiel eine rote Karte erhalten hat, ist automatisch für das nächste Spiel des Wettkampfes gesperrt. Eine weitergehende Bestrafung obliegt der Jury.
- g) Bei Vorkommnissen nach §140 11e) und 11f) haben die beiden Schiedsrichter, der Spielprotokollführer und der Zeitnehmer unmittelbar nach Spielende die Jury aufzusuchen.

(12) Gelbe Karte:

Ein Spieler verlässt das Spiel für zwei Minuten und darf nicht ersetzt werden. Die Strafzeit ist bei Time-out, sowie bei Spielzeitpausen ebenfalls zu unterbrechen. Handzeichen 17 mit einer gelben Karte wird angezeigt.

- a) Eine gelbe Karte wird gegeben, wenn ein einzelner Spieler eine grüne Karte erhält, egal für welche Art von Verstoß und er damit insgesamt drei (3) grüne Karten (inkl. Mannschaftsverwarnungen) hat.

- b) Eine gelbe Karte wird für ein absichtliches oder gefährliches Foul an einem Spieler gegeben, wenn dieses ein sicheres Tor verhindert hat, außer der Schiedsrichter ist der Ansicht, dass ein Penalty eine ausreichende Bestrafung darstellt.
- c) Eine gelbe Karte wird gegeben, wenn der Schiedsrichter der Ansicht ist, dass ein Foul sowohl absichtlich als auch gefährlich ist, es sei denn eine rote Karte wird gegeben.
- d) Eine gelbe Karte wird für ein absichtliches oder gefährliches Foul eines Spieles gegeben, wenn dieses nach einer grünen Karte wiederholt begangen wird, oder nachdem bereits eine Mannschaftsverwarnung für dasselbe Foul erteilt wurde.
- e) Eine gelbe Karte wird für wiederholte und andauernde Anzweiflungen von Schiedsrichterentscheidungen gegeben.
- f) Eine gelbe Karte wird für Beschimpfungen oder die Beleidigung eines Gegenspielers oder eines Offiziellen gegeben.

(13) Grüne Karte – Verwarnung:

Die grüne Karte ist dazu gedacht, einen Spieler, Mannschaftsbetreuer oder Mannschaftsoffiziellen zu verwarnen, damit dieser sein Spiel oder Verhalten kontrolliert, da er sonst eine gelbe oder rote Karte riskiert, sollte er weiter gegen die Regeln verstoßen. Handzeichen 17 mit einer grünen Karte ist anzuzeigen.

- a) Eine grüne Karte wird für jedes absichtliche oder gefährliche Foul gegeben, es sei denn eine gelbe oder rote Karte wird gegeben.
- b) Eine grüne Karte wird einem Spieler, Mannschaftsbetreuer oder Mannschaftsoffiziellen für überflüssige Wortwechsel mit dem Schiedsrichter, einem Gegenspieler oder einem Offiziellen, oder jedes andere unsportliche Verhalten gegeben, es sei denn eine gelbe oder rote Karte wird gegeben.
- c) Ein Trainer oder Mannschaftsbetreuer erhält eine grüne Karte, wenn er die Coaching Zone während des Spiels verlässt. Diese grüne Karte gilt für ihn selbst sowie gleichzeitig für alle Trainer und Betreuer dieser Mannschaft und für die gesamte Dauer des Spiels. Die grüne Karte ist - je nach Ermessen des Schiedsrichters - entweder unmittelbar oder in der nächsten Spielunterbrechung zu verhängen.

Eine grüne Karte wird einem Mannschaftsbetreuer oder Mannschaftsoffiziellen gegeben, wenn dieser die Betreuerzone während des Spieles verlässt.

(14) Mannschaftsverwarnung:

Handzeichen 17 mit einer grünen Karte ist anzuzeigen. Es handelt sich um eine Mannschaftsverwarnung, wenn der Schiedsrichter alle Spieler einer Mannschaft mit der grünen Karte verwarnt.

- a) Eine Mannschaftsverwarnung wird gegeben, wenn mehr als ein Spieler derselben Mannschaft das gleiche absichtliche oder gefährliche Foul begehen.
- b) Eine Mannschaftsverwarnung wird gegeben, wenn mehr als ein Spieler derselben Mannschaft für überflüssige Wortwechsel mit dem Schiedsrichter, einem Gegenspieler oder einem Offiziellen verantwortlich sind, oder für jedes andere unsportliche Verhalten, welches von mehr als einem Spieler der gleichen Mannschaft wiederholt wird.
- c) Nachdem eine Mannschaftsverwarnung für einen bestimmten Regelverstoß gegeben wurde, wird eine gelbe Karte für jeden Spieler gegeben, der den gleichen Regelverstoß in absichtlicher oder gefährlicher Weise begeht.

(15) Allgemeines

- a) Werden Spieler während des Spiels vom Platz verwiesen, dürfen sie nicht ersetzt werden und dessen Mannschaft muss für den Zeitraum des Platzverweises entsprechend reduziert weiterspielen. Spieler, die mit einer gelben Karte des Spielfeldes verwiesen wurden, oder deren Ersatzspieler, müssen nach Ablauf der Strafzeit die Regeln für das Wiedereinfahren in das Spielfeld beachten.
- b) Spielstrafen können durch die Schiedsrichter über den gesamten Zeitraum vom Betreten bis zum Verlassen der Wettkampfzone ausgesprochen werden. Gegen Spieler, die sich in der Auswechselzone aufhalten, können bei Regelverstößen ebenfalls Spielstrafen verhängt werden. Die Mannschaft muss sich entsprechend reduzieren.

§ 141 Ausführen von Würfeln (ICF Regel 75)

- (1) Der Spieler, der einen Torabwurf, Eckwurf, Seiteneinwurf, Freiwurf oder Freischuss ausführt, muss an der korrekten Position still liegen, bevor er den Wurf ausführt. Der Spieler muss den Ball deutlich, für einen Moment über Schulterhöhe halten, um anzuzeigen, dass er den Wurf ausführt. Der anfängliche Wurf des Spielers muss einen (1) Meter gemessen horizontal vom Punkt des Verlassens der Hand aus fliegen oder in den Besitz eines Spielers derselben Mannschaft übergehen. Ein Verstoß führt zu einer Strafe in der Form, dass die gegnerische Mannschaft in Ballbesitz kommt. Handzeichen 11 und 14 werden angezeigt.
- (2) Beim Ausführen von einem Freiwurf oder -schuss muss es dem ausführenden Spieler erlaubt sein, seine Position einzunehmen. Kein Gegenspieler darf ihn daran hindern, seine Position einzunehmen und ihn oder seine Ausrüstung berühren oder den Spieler der den Wurf ausführt, absichtlich in seiner Bewegung behindern oder einschränken, bevor der Ball zurück im Spiel ist. Ein Verstoß führt zu einer Strafe, Handzeichen 1 und 15 oder Handzeichen 16 werden angezeigt.
- (3) Der Ball ist nicht im Spiel, bevor er nach der Wurfausführung nicht mindestens einen (1) Meter, horizontal gemessen vom Abwurfpunkt aus, geflogen ist, oder der Ballbesitz innerhalb der ausführenden eigenen Mannschaft gewechselt hat. Die Gegner dürfen nicht versuchen den Ball im Flug zu hindern, bevor er nicht einen (1) Meter horizontal geflogen ist oder den Ballbesitz gewechselt hat. Verletzungen dieser Regel haben eine Spielstrafe zur Folge. Handzeichen 11 und 15 oder Handzeichen 16 sind anzuzeigen.

Die einzige Ausnahme hiervon gilt für Freischüsse, welche innerhalb zwei (2) Meter vor dem Tor gegeben werden:

Den Verteidigern (einschließlich des Torwarts) ist es erlaubt, den Freischuss nach dem Abwurf aus der Hand, mit unbeweglich stehendem Paddel oder unbewegten Händen, zu blocken, auch ohne dass er vorher einen (1) Meter vom Abwurfpunkt aus geflogen ist. Alle Paddel oder Hände der Verteidiger müssen außerhalb der Armreichweite des ausführenden Spielers gehalten werden. Jede Bewegung der Hände oder des Paddels in Richtung des ausführenden Spielers oder das Blocken des Balles bevor er abgeworfen wurde, ist als absichtliche Aktion zu bewerten und durch einen Penalty zu ahnden.

- (4) Der Spieler muss den Wurf innerhalb von fünf (5) Sekunden ausführen, nachdem er in Ballbesitz ist und in eine Position gekommen ist, in welcher er den Wurf ausführen kann. Die fünf (5) Sekunden beginnen nach einer Unterbrechung, sobald sich ein Spieler derselben Mannschaft in der Position befindet, um den Ball aufnehmen und den Wurf ausführen zu können. Jedes Ablegen oder unsichere Fangen des Balles wird nicht für die Unterbrechung der fünf (5) Sekunden berücksichtigt, so dass der anfängliche Wurf inner-

halb der fünf (5) Sekunden ausgeführt werden muss. Bei einem Verstoß erfolgt eine Spielstrafe, indem der Ballbesitz an die gegnerische Mannschaft geht. Handzeichen 11 und 14 sind anzuzeigen.

- (5) Nach einem Regelverstoß, welcher zu einem Freischuss oder -wurf führte, zeigt der Schiedsrichter an, von welchem Punkt aus der Freischuss oder -wurf ausgeführt wird. Der Freischuss oder -wurf wird entweder dort ausgeführt, wo der Verstoß stattgefunden hat, wo der Ball sich zum Zeitpunkt des Verstoßes befunden hat, oder wo der Ball gelandet ist, falls er sich zum Zeitpunkt des Verstoßes in der Luft befunden hat. Auf jeden Fall aber an der Stelle, welche den größten Vorteil für die ausführende Mannschaft bringt.

§ 142 Ausführen von Penalties (ICF Regel 76)

- (1) Der Spieler, welcher den Penalty ausführt, muss sich mit seinem Körper stillliegend direkt auf der Sechsmeterlinie befinden.
- (2) Alle anderen Spieler müssen sich bis zur Wiederaufnahme des Spiels mit ihrem Körper in der anderen Hälfte des Spielfeldes befinden.
- (3) Der Penalty darf ausgeführt werden, wenn der Schiedsrichter ihn angepiffen hat. Die Fünf-Sekunden-Regel gilt.
- (4) Das Spiel wird mit dem Pfiff wieder aufgenommen. Das Präsentieren des Balles ist nicht erforderlich.
- (5) Der Spieler, der den Penalty ausgeführt hat, darf den Ball erst wieder spielen, wenn dieser von einem anderen Spieler, dessen Ausrüstung oder dem Torrahmen berührt wurde.
- (6) Der Wurf muss ein direkter Wurf auf das Tor sein.

§ 143 Ausführen des Entscheidungswurfens

- (1) Der Werfer liegt mit dem Körper auf der Viereinhalbmeterlinie.
- (2) Ein Spieler der verteidigenden Mannschaft darf sich direkt unter das Tor legen, um als Torwart das Tor mit dem Paddel zu verteidigen. Der Torwart muss mit seinem Kajak (Bug) in Blickrichtung zum Spielfeld liegen und versuchen, seine Position innerhalb eines (1) Meters zur Mitte der Torauslinie zu halten. Der Torwart darf während der Ausführung des Wurfes seine Position nicht verlassen.
- (3) Alle anderen Spieler müssen sich während des gesamten Entscheidungswurfens in der anderen Spielfeldhälfte aufhalten.
- (4) Der Wurf kann ausgeführt werden, nachdem der Schiedsrichter den Wurf angepiffen hat. Der Werfer hat fünf (5) Sekunden Zeit um den Wurf auszuführen.
- (5) Der Wurf muss ein direkter Wurf auf das Tor sein. Ein Nachwurf ist nicht erlaubt.

§ 144 Time-out/ Spielzeitunterbrechung (ICF Regel 55)

- (1) Der Schiedsrichter hält die Spielzeit mit einem dreifachen Pfiff an, außer es ist ein Tor gefallen, in diesem Fall wird ein langer Pfiff benutzt.
- (2) Die Spielzeit wird unterbrochen, wenn ein gekenteter Spieler oder dessen Ausrüstung das Spiel beeinflusst.

- (3) Die Spielzeit wird sofort angehalten, wenn die Spielregeln in gefährlicher Weise verstoßen wird oder die Spielfeldausrüstung korrigiert oder angepasst werden muss (z.B. Gefährdung eines anderen Spielers wegen eines gebrochenen Paddels).
- (4) Die Spielzeit wird angehalten, wenn sich eine Verletzung ereignet hat oder ein Spieler sich unberechtigt auf dem Spielfeld befindet, soweit sich hieraus kein Nachteil für die andere Mannschaft ergibt.
- (5) Die Spielzeit wird angehalten, nachdem ein Tor oder Penalty gegeben wurde oder für jeden anderen Vorfall nach dem Ermessen der Schiedsrichter.
- (6) Wenn der Schiedsrichter das Spiel nicht während einer Spielunterbrechung angehalten hat oder keine Mannschaft ein Foul begangen hat (z.B. Schiedsrichterfehler, ungültiges Tor, Verletzung), wird das Spiel mit einem Freiwurf für die Mannschaft, die zuletzt in Ballbesitz war, fortgesetzt. Kann der Schiedsrichter nicht bestimmen, welche Mannschaft zuletzt in Ballbesitz war, wird der Schiedsrichter das Spiel mit einem Schiedsrichterball fortsetzen (Handzeichen 8).

§ 145 Angriffszeituhr- Shot-Clock (ICF Regel 90)

- (1) Es kann eine Angriffsuhr nach Anhang L zum Einsatz kommen.
- (2) Die Entscheidung über den Einsatz der Angriffsuhr für Turniere obliegt der Entscheidung des Veranstalters in Absprache mit dem Ausrichter. Der Einsatz der Angriffsuhr muss in der Ausschreibung mitgeteilt werden.
- (3) Bei Deutschen Meisterschaften, Aufstiegsrunden, Bundesliga-Spieltagen, Gruppenmeisterschaften, Landesmeisterschaften und Ländervergleichswettkämpfen muss in allen Spielklassen außer der Schüler Klasse mit Angriffsuhr gespielt werden.