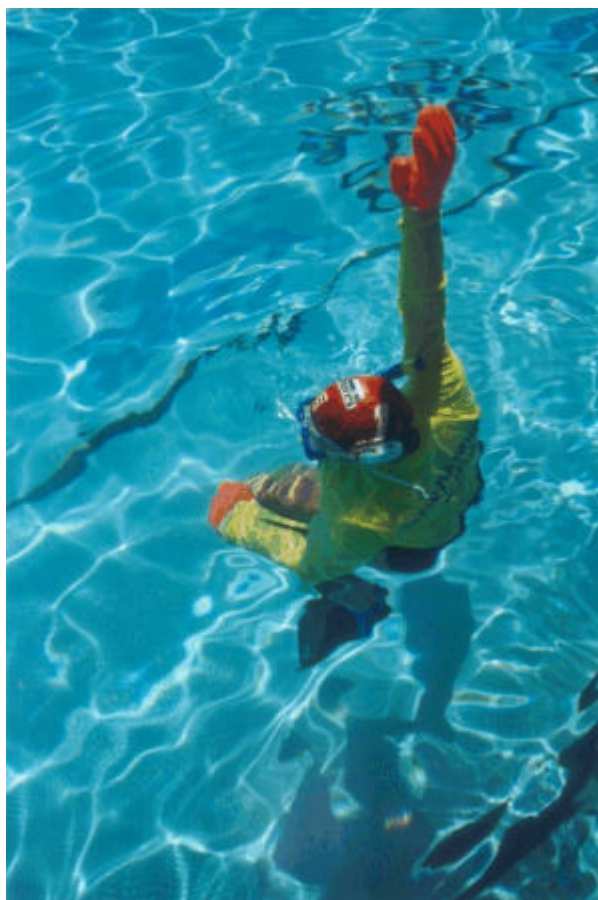


CONCEPT

CONCEPT

DE NEDERLANDSE



ONDERWATERHOCKEY SPELREGELS

Dit is een voorlopige uitgave van de spelregels. Volgens deze regels wordt het komende seizoen gespeeld totdat de definitieve versie beschikbaar is (voor eind dit jaar).

Met name de plaatjes en de handsignalen zijn nog niet bijgewerkt op de laatste wijzigingen.

De wijzigingen tov de vorige versie worden aangeduid met een verticale streep in de kantlijn.

Mochten er volgens jou nog taal of andere fouten en opmerkingen zijn dan graag je reactie naar Martin Lussing (martlus@wanadoo.nl)

CONCEPT



CONCEPT



Spelregels onderwaterhockey wedstrijden

Inhoudsopgave

1	Introductie	3
2	Het speelveld	4
3	De doelen	6
4	De puck	7
5	De stick	7
6	De spelers	8
7	De wedstrijd	10
8	Hoe de puck gespeeld mag worden	12
9	De gedragslijn ten opzichte van de tegenspeler	14
10	Het maken van een doelpunt	15
11	De vrije puck	16
12	De strafpuck	17
13	Het strafdoelpunt	18
14	De scheidsrechterspuck	19
15	Strafopleggingen	20
16	De wedstrijdleiders	22
17	De handsignalen	24
18	Richtlijnen voor het scheidsrechtersteam	31
19	Voorbeelden	32

1 Introductie

Onderwaterhockey is een sport die wordt gespeeld op de bodem van een zwembad door twee teams van zes spelers en vier wisselers.

Iedere speler draagt een basisuitrusting, bestaande uit uniforme zwemkleding, vinnen, duikmasker en een snorkel.

Het doel van het onderwaterhockey-spel is een ommantelde loden puck, met behulp van een onderwaterhockey stick en door (snel) samenspel, over de bodem van het bassin in het doel van de tegenpartij te spelen.

De Nederlandse spelregels zijn een afgeleide van de internationale CMAS onderwaterhockey spelregels. Indien de Nederlandse spelregels afwijken van de internationale spelregels dan is daar een notitie van gemaakt.

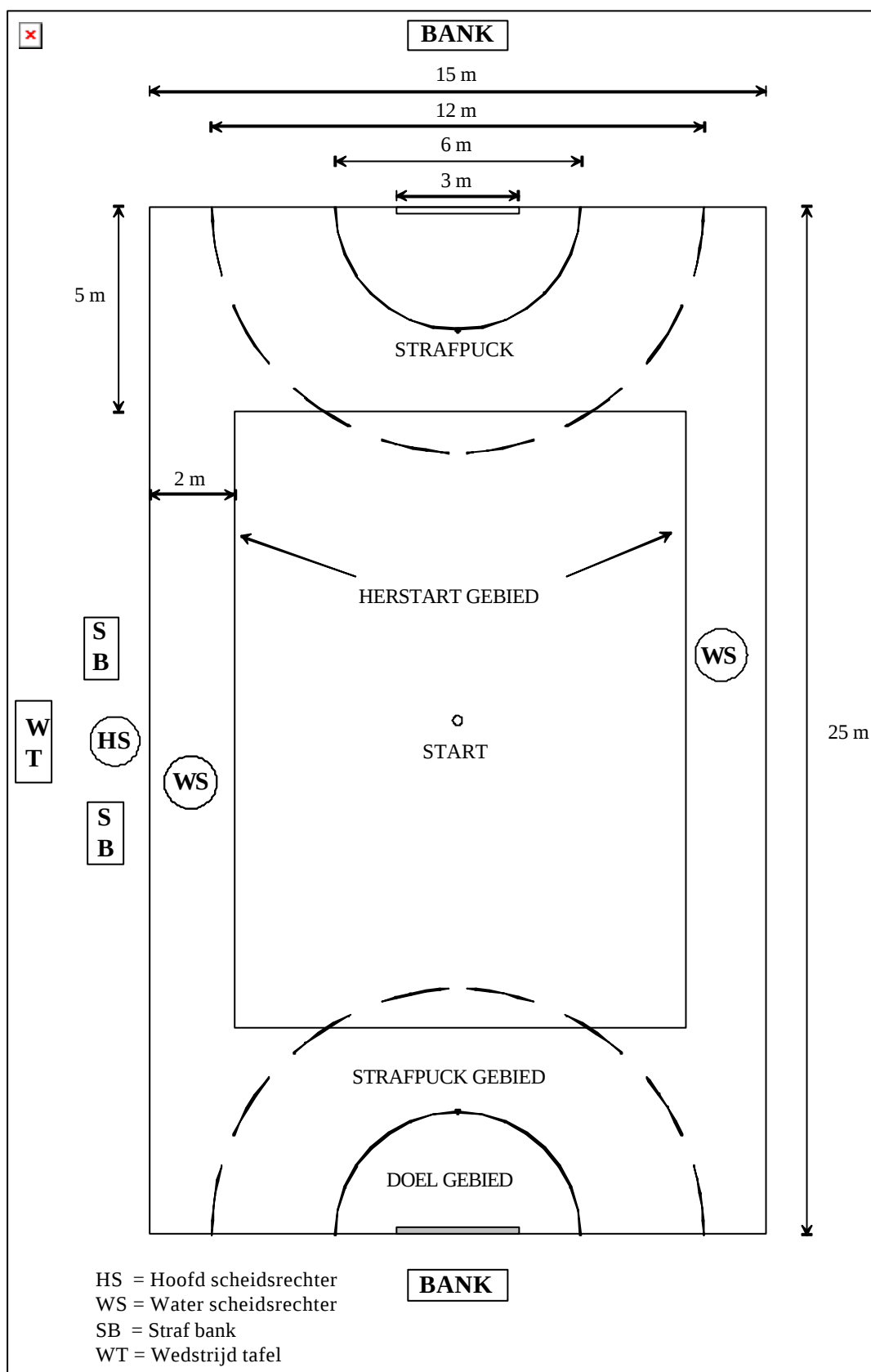
2 Het speelveld

- 2.1 Het speelveld is in een zwembassin of een deel daarvan.
- 2.2 De maten van het rechthoekige speelveld zijn:
 - 1. Lengte: 21 tot 25 meter
 - 2. Breedte: 12 tot 15 meter
 - 3. Diepte: 2 en 3.65 meter ($\pm 10\%$ mits goedgekeurd wedstrijdtoezichthouder)
- 2.3 De lengtezijden worden zijlijnen, de breedtezijden worden achterlijnen genoemd. De achterlijnen en de zijlijnen worden bij voorkeur gevormd door de wanden van het bassin.
- 2.4 De minimale oppervlakte van het speelveld dient 300 vierkante meter te zijn.
- 2.5 De bodem van het speelveld moet vlak zijn, licht hellend is toegestaan met een maximaal afschot van 1 op 20 meter.
- 2.6 De breedtelijnen (achterlijnen) moeten van solide constructie zijn b.v. de wanden van het zwembad.
- 2.7 De lengtelijnen (zijlijnen) mogen de wanden van het zwembad zijn, een afscheidingsschot of een lijn op de bodem. De hoogte van het afscheidingsschot dient minimaal 30 centimeter zijn. De afscheidingslijnen behoren tot het speelveld.
- 2.8 Midden voor elk doel op een afstand van 3 meter tot de achterlijn ligt de strafpuck stip.
- 2.9 Het doelgebied wordt aangegeven door een ononderbroken halve cirkel met een straal van 3 meter.
- 2.10 Het strafpuckgebied wordt aangegeven door een gestippelde halve cirkel met een straal van 6 meter.
- 2.11 In het midden van het speelveld ligt de middenstip.
- 2.12 Vanuit iedere hoek is met een doorgetrokken lijn een cirkelboog aangegeven met een straal van 1 meter.
- 2.13 In Nederland is de Competitie Commissie, die onder de NOB Onderwaterhockeycommissie resulteert, de door de CMAS goedgekeurde wedstrijdtoezichthouder.

Toelichting:

Indien bovenstaande maten niet gehandhaafd kunnen worden omdat er bijvoorbeeld in de breedte gespeeld dient te worden dan is de maatvoering ter beoordeling van de hoofdscheidsrechter.

De NOB Onderwaterhockeycommissie behoudt zich het recht om aan speelvelden voor competitie wedstrijden minimum eisen te stellen.



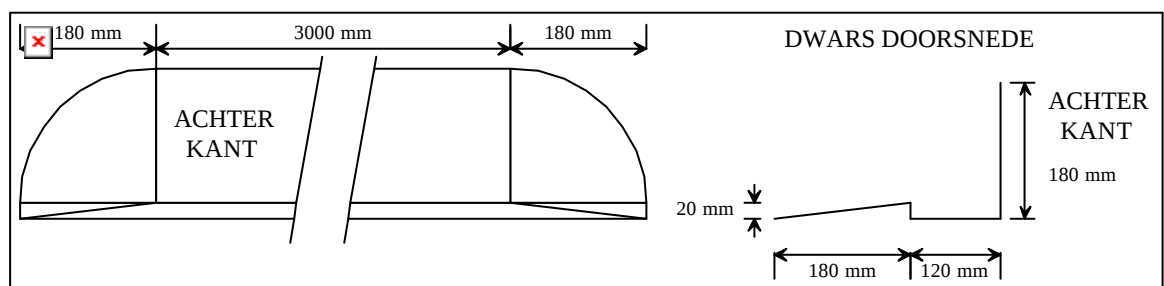
Het Speelveld

3 De doelen

- 3.1 In het midden van en op elke achterlijn bevindt zich een doelstel. Het doelstel is een dunmetalen open bak.
- 3.2 De maten van het doelstel:
1. Lengte: 336 cm
 2. Breedte: 30 cm
 3. Hoogte: 18 cm
- 3.3 De voorzijde van de bodemplaat steunt in zijn geheel op de bodem van het bassin en loopt zodanig schuin omhoog dat aan de binnenzijde van het doelstel een doelbak ontstaat.

De maten van de doelkolom zijn:

1. Lengte: 300 cm
 2. Breedte: 12 cm
 3. Hoogte: 18 cm
- 3.4 De op de bodem steunende zijde moet minimaal 2 mm dik zijn en moet over de gehele lengte vlak op de bodem liggen.
- 3.5 Op de achterwand van de doelbak bevinden zich naast de doelkolom 2 verticale gele lijnen die de breedte van de doelkolom (3 meter) aangeven. De achterkant van de doelkolom mag ook een contrasterende kleur hebben.
- 3.6 Er mogen zich geen onafgeschermd scherpe delen bevinden aan de doelbakken.



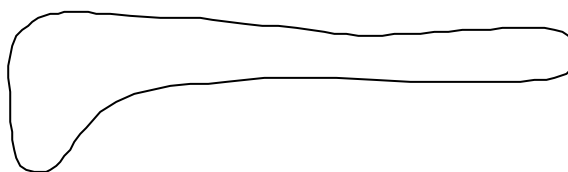
4 De puck

- 4.1 De puck is een massief loden schijf die geheel omkleed is met een kunststof mantel. Dit ter voorkoming van beschadigingen aan zwembad vloeren en wanden. In Nederland wordt uitsluitend met de z.g. Bontje puck gespeeld. Deze is bindend voorgeschreven.
- 4.2 De maten van de puck zijn:
1. Dikte :28-34 mm
 2. Diameter :76-84 mm
 3. Gewicht :1100-1500 gram
 4. Randen :dienen afgerond te zijn met een radius tussen de 3 en 10 millimeter.
- 4.3 Tien minuten voor aanvang van de wedstrijd dienen op de wedstrijdtafel twee pucks aanwezig te zijn die aan bovenstaande criteria voldoen.
- 4.4 De puck mag tijdens de wedstrijd slechts in uiterste noodzaak en alleen door de gezamenlijke scheidsrechters worden vervangen.

5 De stick

- 5.1 De stick moet vervaardigd zijn van hout, multiplex of kunststof en dient in het water horizontaal te blijven drijven. Houten sticks dienen splinter vrij te zijn.
- 5.2 De vorm van de stick is vrij binnen de limieten van onderstaande specificaties:
1. De stick moet plat in een doos van 100 * 350 * 50 mm passen;
 2. De puck mag niet voor meer dan 50% door de stick omsloten worden;
 3. Het deel dat aan de achterkant uit de hand steekt, niet zijnde het gedeelte waarmee gespeeld wordt, mag maximaal 25 mm bedragen
 4. Afrondingen / hoeken: min 10 mm.
 5. Langs afronding: min 2 mm
- 5.3 Een stick dient volledig wit of zwart te zijn. Op de stick mogen het capnummer of initialen in een contrasterende kleur zijn aangegeven. De scheidsrechter oordeelt of de afmetingen van deze tekst acceptabel zijn.
- 5.4 Aan het einde van de stick mag een polsbandje zitten. Indien er een polsbandje aanwezig is dient deze om de pols gedragen te worden

Voorbeeld van een vorm:



6 De spelers

- 6.1 Een team bestaat uit tien spelers, waarvan er zich ten hoogste zes tegelijkertijd in het water mogen bevinden.
- 6.2 Een officiële wedstrijd kan slechts worden aangevangen indien per team ten minste vier spelers zich in het water bevinden (dit is een Nederlandse spelregel).
- 6.3 Het aantal spelers mag tot het einde van de speeltijd, met inbegrip van een eventuele verlenging, tot tien worden aangevuld mits deze speler(s) voor de wedstrijd op het wedstrijdformulier is(zijn) vermeld.
- 6.4 Wanneer het aantal spelers van een team tijdens een wedstrijd buiten eigen toedoen daalt tot minder dan vier, dan wordt de wedstrijd gestaakt (dit is een Nederlandse spelregel).
- 6.5 Indien een speler dusdanig geblesseerd is dat daardoor het spel en de tijdwaarneming moet worden gestopt, zal de desbetreffende speler aan de hoofdscheidsrechter toestemming vragen verder aan die wedstrijd deel te mogen nemen. Hij mag tijdens zijn behandeling wel vervangen worden door een wisselspeler.
- 6.6 Het tijdens de wedstrijd verlaten van het speelveld met inbegrip van de bijbehorende wisselplaatsen moet de hoofdscheidsrechter met reden omkleedt worden medegedeeld.
- 6.7 Een speler die het spel op onsportieve gronden verlaat, is voor de rest van de wedstrijd uitgesloten. Indien de desbetreffende speler zich op dat moment in het water bevond mag deze door een wisselspeler worden vervangen.
- 6.8 Iedere speler die het speelveld tijdens de wedstrijd (opnieuw) wil betreden, moet hiervoor toestemming verkrijgen van de hoofdscheidsrechter.
- 6.9 Krijgt een speler een tijdelijke uitsluiting opgelegd, op het moment dat deze zich in het water bevindt, dan mag hij of zij niet worden vervangen zolang de uitgesloten speler zich op de strafbank bevindt.
- 6.10 Krijgt een speler een definitieve uitsluiting opgelegd, op het moment dat deze zich in het water bevindt, dan mag hij of zij voor de resterende speeltijd (verlenging inclusief) niet meer worden vervangen.
- 6.11 De wisselplayers moeten plaatsnemen op de wisselplaats van hun team, geheel buiten het speelveld. Het wisselen van de spelers mag slechts vanuit deze plaats geschieden om niet als foutieve wissel te worden aangemerkt.
- 6.12 Behalve de vier wisselplayers, de coach en een assistent mogen geen andere personen zich op de wisselplaats bevinden.
- 6.13 Een wisselspeler mag tijdens de wedstrijd pas te water gaan als de te wisselen speler het water geheel heeft verlaten. Het aantal speelgerechtigde spelers te water is hierdoor verminderd met één. Is dit niet het geval dan wordt deze overtreding gekenmerkt als een "foutieve wissel".
- 6.14 Een eerste foutieve wissel wordt bestraft met één minuut uitsluiting van de speler en een vrije puck voor de tegenpartij

- 6.15 Bij herhaling van een foutieve wissel wordt elke volgende overtredende speler bestraft met uitsluiting van twee minuten en een vrije puck tegen op de plaats waar de puck zich bevindt op moment van overtreding.
- 6.16 Tijdens de wedstrijd is in het water springen of duiken uit staande positie verboden op straffe van één respectievelijk twee minuten uitsluiting.
- 6.17 Tot de verplichte spelersuitrusting behoren:
1. Een duikbril met twee (veiligheid)glazen.
 2. Een buigzame snorkel eventueel met een bevestiging van zacht materiaal.
 3. Een onderwaterhockey stick in de kleur zwart of wit, al naar gelang de kleur waarin het team uitkomt, en die voldoet aan de voorwaarden zoals gesteld in hoofdstuk 4.
 4. Zwemvinnen van rubber en of kunststof zonder scherpe randen of bramen.
 5. Een cap in de kleur van zijn stick met kunststof oorbeschermers voorzien van, binnen zijn team, een uniek nummer.
 6. Bescherming van de speelhand in een contrasterende kleur tov de stick en puck. Indien met beide handen gespeeld wordt dienen beiden beschermd te worden.
 7. Zachte arm-, knie-, en elleboogbeschermers zijn toegestaan.
- Allen van een gangbaar model.
- 6.18 Wordt door de scheidsrechters een of meer van de genoemde verplichte uitrustingsstukken afgekeurd dan mag deze tijdens de wedstrijd niet worden gebruikt. Indien toch met een afgekeurd uitrustingsstuk aan de wedstrijd wordt deelgenomen dan riskeert de overtredende speler uitsluiting voor de gehele wedstrijd.
- 6.19 Het dragen van andere voorwerpen, sieraden e.d. is niet toegestaan en dienen voor aanvang van de wedstrijd te worden afgelegd. In die gevallen waarin dit niet mogelijk is (zegelringen, trouwringen of andere niet meer uit of van het lichaam te verwijderen voorwerpen die gevaar van verwonding voor andere spelers kunnen opleveren), dienen deze voorwerpen met tape te zijn omwikkeld zodat zij geen direct gevaar voor de mede- en/of tegenspeler kunnen opleveren. Dit alles ter beoordeling van de scheidsrechters.
- 6.20 Een aanvoerder van een team dient duidelijk herkenbaar te zijn aan een om de bovenarm gedragen band of een op de arm geschreven letter C van Captain. Slechts de aanvoerder heeft het recht gedurende een spelonderbreking aan een scheidsrechter te vragen naar de reden van:
1. Een (tijdelijke) uitsluiting van een speler van zijn team.
 2. Het toekennen van een strafpuck tegen zijn team.
- 6.21 Elke discussie tussen spelers van beide partijen onderling enerzijds en/of tussen spelers en scheidsrechters anderzijds, met in achtneming van regel 6.20, is niet toegestaan.

7 De wedstrijd

- 7.1 Voor aanvang van de wedstrijd stellen beide aanvoerders zich als zodanig aan zowel de scheidsrechters als aan elkaar voor.
- 7.2 Het thuis spelende team speelt met donkere (zwart of blauw) caps, sticks en zwemkleding. De bezoekers spelen met witte caps en sticks en dragen lichte zwemkleding. Uniforme club kleding is verplicht
- 7.3 Voor aanvang van het spel, tweede helft, verlenging en tweede helft verlenging geeft de hoofdscheidsrechter een signaal ten teken dat de wedstrijd over 30 seconden zal aanvangen.
- 7.4 De wedstrijd vangt aan met een startpuck waarvan de uitvoering als volgt plaatsvindt:
1. De spelers van beide partijen bevinden zich bij de eigen achterlijn in het water en raken met ten minste één hand de bassinrand boven water aan.
 2. De puck ligt op de middenstip.
 3. Nadat de twee waterscheidsrechters door het opsteken van een open hand hebben aangegeven dat het spel kan worden begonnen, geeft de hoofdscheidsrechter een geluidssignaal, waarna de spelers hun achterlijn mogen verlaten om aan het spel te gaan deelnemen.
- Dezelfde procedure wordt gevolgd bij een herstart, start van de tweede helft, na een doelpunt en na een strafpuck.
- 7.5 Vanaf het startsignaal totdat de puck gespeeld wordt dienen wisselers eerst met ten minste één hand de bassinrand boven water aan te raken alvorens deel te nemen aan het spel. Nadat de puck is gespeeld mag de wisselers vanaf de wisselplaats het speelveld betreden en direct deelnemen aan het spel.
- 7.6 Indien een of meer spelers na het opsteken van de hand(en) van de waterscheidsrechter(s) en voor het signaal van de hoofdscheidsrechter het contact met de rand van het bassin (achterlijn) verbreken dan zal dit als een valse start worden aangemerkt. Bij een valse start wordt de overtrekkende partij gestraft met een vrije puck tegen en wel op de plek van de middenstip.
- 7.7 Het spel zal binnen 30 seconden worden hervat:
1. Bij een geldig doelpunt.
 2. Na een strafpuck, met of zonder een gescoord doelpunt.
 3. Na een strafdoelpunt
- 7.8 Spelers die niet tijdig naar de eigen achterlijn zijn teruggekeerd, dienen na het startsignaal alsnog de bassinrand gelegen boven de eigen achterlijn met de hand te raken alvorens zij aan het spel mogen deelnemen (vrije puck op de plaats waar de puck zich bevindt op het moment van de overtreding echter binnen de vijf meter belijning.)
- 7.9 De speeltijd bestaat uit een eerste en een tweede helft met een duur van ieder 15 minuten. De eerste en tweede helft worden van elkaar gescheiden door een pauze van 3 minuten.
- 7.10 Tijdens de pauze wordt er van speelhelft gewisseld.
- 7.11 Tijdens de laatste 2 minuten van de wedstrijd of de laatste 2 minuten van de verlenging (2 x 5 minuten) wordt bij iedere spel onderbreking de klok gestopt.

- 7.12 Ieder team heeft het recht op één time-out van één minuut per speelhelft van 15 minuten. De time-out kan aangevraagd worden door de coach of aanvoerder op het moment dat het spel stil ligt. Om de time-out aan te vragen dient de coach of aanvoerder de attentie van een der scheidsrechters te krijgen en hem het verzoek voor een time-out duidelijk te maken door het vormen van een grote "O" boven zijn hoofd. De andere scheidsrechters nemen dit signaal over. De time-out is toegekend op het moment dat de hoofdscheidsrechter het signaal over neemt. Na 45 seconden time-out geeft de hoofdscheidsrechter een signaal ten teken dat de wedstrijd over 15 seconden zal aanvangen. Tijdens de time-out wordt de wedstrijdklok stil gezet.
- 7.13 Overtredingen, die het karakter hebben van tijdrekken, moeten als resultaat een uitzending van een minuut hebben van de overtreder en bijtelling van de verloren tijd.
- 7.14 Stelt de hoofdscheidsrechter vast dat het spel te vroeg is stilgelegd, dan dient hij het spel opnieuw te laten beginnen voor de duur van de te kort gespeelde tijd. Het spel wordt hervat door het nemen van een scheidsrechterspuck op de middenstip. Wordt de eerste speelhelft te laat beëindigd, dan wordt de speeltijd van de tweede helft zodanig bekort dat de duur van de twee speelhelften samen de normale speeltijd van de wedstrijd vormen. Indien de tweede speelhelft te laat wordt beëindigd, zal dit op de beide wedstrijdformulieren worden vermeld door de hoofdscheidsrechter, met inbegrip van de te veel gespeelde tijd en van andere belangrijke gegevens.
- 7.15 Moet bij een gelijkspel tot een beslissing worden doorgespeeld dan wordt een verlenging van 2 x 5 minuten gespeeld. Voor aanvang van de verlenging heeft men een pauze van 3 minuten en wordt er van speelhelft gewisseld. Na de eerste 5 minuten is er een pauze van 1 minuut waarbij van speelhelft gewisseld wordt.
- 7.16 Is na de 2 x 5 minuten verlenging nog geen beslissing gevallen dan dient direct, zonder speelhelftwisseling, te worden herstart met een startpuck. Het spel loopt door tot een van de teams een geldig doelpunt scoort.
- 7.17 Bij een verlenging mogen geen andere spelers worden opgesteld dan op het wedstrijdformulier staan vermeld. Spelers die tijdens de wedstrijd zijn uitgesloten mogen gedurende de verlenging niet worden opgesteld.
- 7.18 Het spel ligt stil op het moment dat een scheidsrechter een overtreding signaleert en niet op het moment dat het signaal klinkt.

8 Hoe de puck gespeeld mag worden

- 8.1 Het is toegestaan de puck, gebruikmakend van alle zijden van de stick met uitzondering van het aan de achterzijde uitstekende, over de bodem te slaan, te schieten, te tikken, te stoten en voort te schuiven.
Het dragen van de puck op de stick is niet toegestaan.
- 8.2 Het meevoeren van de puck met behulp van de uitgestrekte vinger, hand, pols, onderarm, bovenarm of enig ander lichaamsdeel met als doel hieruit voordeel te putten dan wel onbedoeld hieruit voordeel te verkrijgen is niet toegestaan en wordt bestraft met een vrije puck tegen de overtredende partij mits de overtreding plaatsvindt buiten het eigen doelgebied.
- 8.3 Het meevoeren van de puck met behulp van de uitgestrekte vinger, hand, pols, onderarm, bovenarm of enig ander lichaamsdeel met als doel hieruit binnen het doelgebied voordeel te putten zal worden bestraft met een strafpuck mits de overtreding wordt begaan door de verdedigende partij.
- 8.4 Bij grove overtreding van de regels 8.2 en 8.3 zal er een uitzending van overtredende speler plaatsvinden van twee minuten.
- 8.5 In die gevallen waarin een speler de puck doelbewust op het lichaam dan wel ledematen van zijn tegenspeler schiet met als gevolg het hieruit voortvloeiende voordeel voor het team van de getroffen speler zal punt 8.2 en 8.3 niet van toepassing zijn (vrije puck tegen +eventueel waarschuwing en/of uitzending wegens gevaarlijk spel).
- 8.6 Het belemmeren van vrije doorgang van een speler op welke wijze dan ook, zonder het oogmerk de puck te spelen, is niet toegestaan. Het op de bodem van het bassin (blijven) staan in het gebied waar de puck wordt gespeeld is dus een overtreding. Een vrije puck op de plaats van overtreding buiten het doelgebied en een strafpuck binnen het doelgebied.
- 8.7 Het is niet toegestaan de puck met het lichaam of stick af te dekken. (afschermen is iets anders dan afdekken)
- 8.8 Tijdens de wedstrijd mogen, met in achtneming van regel 6.17.6, beide handen als speelhand functioneren. De speelhand mag echter op geen manier ondersteund worden op het moment dat de puck gespeeld wordt.

In de volgende gevallen zijn er beperkingen op het spelen van de puck.

- 8.9 Het is niet toegestaan de puck opzettelijk tegen de bassinwand te spelen
Toelichting: Dit is een Nederlandse spelregel.
- 8.10 Het met opzet spelen van de puck over de zijlijn, behalve bij het verdedigen van een strafpuck, is verboden en wordt bestraft met een vrije puck en een uitsluiting van twee minuten van de overtreder.
- 8.11 De puck is buiten het speelveld als deze geheel de lijn is gepasseerd.
- 8.12 Komt de puck in aanraking met een scheidsrechter, dan gaat het spel gewoon door. Indien de puck door een scheidsrechter wordt vastgepakt, ligt het spel stil.

- 8.13 Als een verdedigende actie mag een verdediger de puck in de hoek van het bassin duwen en houden. Een teamgenoot mag hem aflossen en ook de puck in de hoek houden. Als echter ook Een derde speler dient de puck buiten de 1m cirkel te spelen. Houdt hij de puck in de hoek dan zal dit bestraft worden met een waarschuwing voor het team en een vrije puck voor de tegenpartij. Bij eerste herhaling zal er een uitzending van overtredende speler plaatsvinden van 1 minuut. Bij verdere herhalingen zal een uitsluiting van twee minuten plaatsvinden.

Tijdens het in de hoek houden van de puck mag de deze niet door de speler, zijn stick of zijn vinnen aan het zicht onttrokken worden. Overtreding wordt bestraft met een vrije puck voor de tegenpartij.

9 De gedragslijn ten opzichte van de tegenspeler

- 9.1 Het duelleren om het bezit van de puck mag enkel en alleen door middel van de stick plaatsvinden. Lichamelijk contact is hierbij toegestaan, zolang dit niet tot doel heeft de tegenspeler het spelen van de puck onmogelijk te maken. Het afschermen van de puck, terwijl deze in contact is met de stick, door middel van het lichaam kan niet worden gezien als het onmogelijk maken tot spelen van de puck.
- 9.2 Het is niet toegestaan de stick anders te gebruiken dan voor het spelen van de puck. Hieronder wordt verstaan:
1. Het afklemmen van de stick van de tegenspeler tegen de zwembadbodem of zwembadwand door middel van de eigen stick, met als doel het spelen van de puck te voorkomen.
 2. Het bewust of onbewust raken van de tegenspeler om welke reden dan ook.
- 9.3 Het is niet toegestaan een niet-puckbezitter op enige wijze de weg te versperren met als doel anders dan de puck te willen spelen. (obstructie).
- 9.4 Het is niet geoorloofd de puck, zonder deze aan te raken, opzettelijk af te schermen of te bedekken met welk uitrustingsstuk of lichaamsdeel dan ook, met als oogmerk tegenspelers te beletten bij de puck te spelen.
- 9.5 Het is verboden tegenspelers te beledigen in woord of gebaar.
- 9.6 Het is niet toegestaan de tegenspeler:
1. Vast te houden.
 2. Met een of beide armen te omklemmen.
 3. Te hinderen zonder het doel de puck te willen spelen.
 4. Het duiken of opstijgen te beletten.
 5. Het normale gebruik van zwemvinnen, duikbril, snorkel en stick te verhinderen.
 6. Te slaan en of te duwen of zelfs maar een poging daartoe.
 7. Te hinderen door tegen hem aan te zwemmen met als doel hem van zwemrichting te doen veranderen.
- 9.7 Het is verboden de puck doelbewust tegen het lichaam van een tegenspeler te slaan of te schieten. Het hoogschieten van de puck in de richting van een hoofd dient te worden vermeden en kan worden aangemerkt als gevaarlijk spel (vrije puck tegen en eventueel een tijdstraf).
- 9.8 Bij een grove overtreding in het doelgebied of bij het tegen de regels verhinderen van een vrijwel zeker doelpunt in het doelgebied wordt een strafpuck en een al dan niet tijdelijke uitsluiting toegekend.
- 9.9 Een grove overtreding buiten het doelgebied dient met een al dan niet tijdelijke uitsluiting van de schuldige(n) met een vrije puck te worden bestraft.
- 9.10 De scheidsrechters mogen het spel laten doorgaan als na overtreding de benadeelde partij in puckbezit blijft of een doelrijpe kans wordt ontnomen als het spel zou worden stilgelegd (voordeelregel). De scheidsrechter kan de overtreder achteraf altijd een tijdstraf opleggen, echter een vrije puck is uitgesloten

10 Het maken van een doelpunt

- 10.1 Een geldig doelpunt is door de aanvallende partij gescoord als de op reglementaire wijze gespeelde puck zich geheel in de doelkolom bevindt of heeft bevonden en daarbij de doelbak raakt of heeft geraakt.
De doelkolom is de ruimte boven de doelbak (12 x 300 cm.) tot de bovenzijde van het doelstel (18 cm.).
- 10.2 Een door een verdediger in eigen doel gescoord doelpunt, op welke (onreglementaire) wijze dan ook, zal worden toegekend.
- 10.3 Na ieder doelpunt wordt het spel binnen 30 seconden hervat met een startpuck, tenzij daartoe de speeltijd ontbreekt.
- 10.4 Winnaar is het team dat de meeste doelpunten heeft gemaakt.
- 10.5 Onbeslist is het spel wanneer beide teams een zelfde aantal doelpunten hebben gemaakt, of als er geen doelpunten zijn gemaakt.

11 De vrije puck

- 11.1 Een vrije puck wordt toegekend bij:
1. het tegen de regels betreden van het speelveld.
 2. het niet terugkeren naar de eigen achterlijn voor een startpuck.
 3. het foutief spelen van de puck.
 4. het opzettelijk over de zijlijn spelen van de puck.
 5. een foutieve gedragslijn tegenover de tegenspeler en/of scheidsrechters.
 6. spel ophouden en onsportief gedrag.
 7. het foutief uitvoeren van de scheidsrechterspuck.
- 11.2 De vrije puck dient te worden genomen op de plaats waar de puck zich op het moment van de overtreding bevond, echter nooit minder dan 5 meter van een achterlijn en 2 meter van een zijlijn.
- 11.3 Op het startsignaal van de hoofdscheidsrechter dient de vrije puck binnen 5 seconden te worden genomen. Indien de vrije puck niet binnen 5 seconden wordt genomen volgt een scheidsrechterspuck.
- 11.4 Het nemen van een vrije puck kan in vier fases worden onderscheiden en dient als volgt plaats te vinden:
1. Tijdens het spel constateert een scheidsrechter een overtreding. (Indien een waterscheidsrechter de overtreding heeft geconstateerd geeft hij dit door aan de hoofdscheidsrechter door middel van het zwaaien met de hand.) Hierop wordt het spel gestopt.
 2. De scheidsrechter die de overtreding heeft geconstateerd geeft met het opsteken van een hand aan door welke partij de overtreding is begaan.
 3. Een waterscheidsrechter legt onmiddellijk de puck op de plaats van overtreding neer, aangegeven door de scheidsrechter die de overtreding constateerde. Hierna gaan zij tezamen de overtredende partij op "afstand" (3 meter achter de puck) brengen.
 4. Na constatering van beide waterscheidsrechters dat beide partijen volgens de regels zijn opgesteld geven zij door middel van het opsteken van de hand het signaal aan de hoofdscheidsrechter dat de vrije puck kan worden genomen.
- 11.5 Het is spelers van beide teams toegestaan, voor of tijdens het nemen van de vrije puck zich onder water te bevinden.
- 11.6 Het team waartegen de vrije puck is beslist dient tot het moment van spelen van de puck door het team die de vrije puck mag nemen, een horizontaal en haaks op de bassinrand gemeten afstand te bewaren van ten minste 3 meter tot de puck. (herhaalde overtreding wordt bestraft met een nieuwe vrije puck, tijdsstraf voor de overtreder en het 3 meter opschuiven van de puck in de richting van het doel van de overtredende partij met in achtneming van regel 11.2).
- 11.7 De scheidsrechters zijn gerechtigd geen vrije puck toe te kennen als niet de overtredende partij maar de benadeelde partij, uit de overtreding, voordeel verkrijgt. In dit geval past de scheidsrechter de "voordeel" regel toe.

12 De strafpuck

- 12.1 Een strafpuck wordt gegeven bij:
1. een ruw vergrijp ten opzichte van een tegenspeler in eigen doelgebied
 2. het tegen de regels verhinderen van een poging tot het scoren van een doelpunt in het doelgebied.
 3. Het meevoeren van de puck met enig lichaamsdeel binnen het doelgebied.
- 12.2 Het nemen van een strafpuck kan in vijf fases worden onderscheiden en dient als volgt plaats te vinden:
1. Tijdens het spel constateert een scheidsrechter een overtreding. (Indien een waterscheidsrechter de overtreding heeft geconstateerd geeft hij dit door aan de hoofdscheidsrechter.) Hierop wordt het spel gestopt.
 2. Vervolgens geeft de scheidsrechter het teken dat hij een strafpuck aan de aanvallende partij toekent door het buigen en strekken van de arm met gebalde vuist boven het hoofd. Hierop laat de hoofdscheidsrechter de wedstrijd klok stil zetten totdat de strafpuck beslist is.
 3. Een der waterscheidsrechters legt de puck op de strafpuck stip, 3 meter recht voor het doel der overtredders.
 4. Na constatering van de waterscheidsrechters dat beide partijen volgens de regels zijn opgesteld geven zij door middel van het opsteken van de hand het signaal aan de hoofdscheidsrechter dat de strafpuck genomen kan worden.
 5. Het resultaat van de strafpuck. Het resultaat van een strafpuck kan zijn:
 - A. Een geldig doelpunt.
 - B. Geen doelpunt als de puck op reglementaire wijze geheel buiten de 6 meter cirkel wordt gespeeld of tegen de zijwand van het speelveld.
 - C. Geen doelpunt als een van de aanvallers een overtreding heeft begaan.
 - D. Een strafdoelpunt indien de verdediger een overtreding begaat.
- 12.3 In alle gevallen wordt het spel hervat met een startpuck.
- 12.4 Slechts twee spelers van de aanvallende partij en een speler van de verdedigende partij mogen op het moment van het nemen van de strafpuck zich in het speelveld bevinden. De resterende spelers bevinden zich in de wisselplaats.
- 12.5 Beide waterscheidsrechters stellen zich in een lijn op tussen de achterlijn en de twee aanvallende spelers.
- 12.6 De speler van de verdedigende partij is verplicht tot het moment van spelen van de puck met een hand in aanraking te blijven met de bassinwand.
- 12.7 De aanvallende en verdedigende spelers dienen tot het startsignaal van de hoofdscheidsrechter aan de oppervlakte van het water te blijven; de aanvallende spelers bevinden zich achter de puck.
- 12.8 Te vroeg in zwemmen van een medespeler of bemoeienis met de uitvoering resulteert in een startpuck of het opnieuw nemen van de strafpuck.
- 12.9 Indien kort voor het einde van een speelperiode een strafpuck wordt toegekend, dan dient het resultaat daarvan te worden afgewacht alvorens het eindsignaal wordt gegeven.
- 12.10 De scheidsrechters zijn gerechtigd van een strafpuck af te zien als de overtreddende partij uit de overtreding voordeel verkrijgt. In dit geval past de scheidsrechter de "voordeelregel" toe.

13 Het strafdoelpunt

- 13.1 Een strafdoelpunt wordt toegekend als een vrijwel zeker doelpunt op onreglementaire wijze wordt voorkomen. Dit geldt voor de volgende situaties:
1. Een verdediger tijdens de uitvoering van een strafpuck een overtreding maakt.
 2. Een zevende speler te water gaat om een doorgebroken speler af te stoppen.
 3. Een doorgebroken speler in zijn poging vrij naar het doel te zwemmen wordt vastgehouden of onreglementair wordt afgestopt.
 4. Een schot op het doel met de vrije hand uit de doelkolom wordt gevangen.
- 13.2 Na het constateren van de betreffende overtreding geeft de waterscheidsrechter het strafdoelpunt aan door achtereenvolgend het signaal te voor een strafpuck en het signaal voor een doelpunt te geven.

14 De scheidsrechterspuck

- 14.1 Een scheidsrechterspuck wordt toegekend wanneer:
1. De spelers van beide partijen gelijktijdig een overtreding begaan.
 2. Het spel te vroeg is beëindigd.
 3. De wedstrijd door een van de scheidsrechters is stilgelegd, om welke reden dan ook, anders dan in de spelregels genoemd.
 4. Een vrije puck niet binnen 5 seconden na het startsignaal wordt genomen.
 5. Foutief nemen van een vrije puck.
- 14.2 Het nemen van een scheidsrechterspuck kan in drie fases worden onderscheiden en dient als volgt plaats te vinden.
1. De scheidsrechter die de scheidsrechterspuck heeft toegekend geeft met het kruisen van de armen en gebalde vuisten aan dat er tot een scheidsrechterspuck is besloten.
 2. De andere waterscheidsrechter legt onmiddellijk de puck op de plaats waar het spel onderbroken is, aangegeven door de scheidsrechter die de wedstrijd onderbrak, echter binnen de 2 en 5 meter belijning.
 3. Na constatering van de twee waterscheidsrechters dat beide partijen volgens de regels zijn opgesteld geven zij door middel van het opsteken van de hand het signaal aan de hoofdscheidsrechter dat de scheidsrechterspuck genomen kan worden.
- 14.3 De beide waterscheidsrechters stellen zich op ter hoogte van de puck in een denkbeeldige rechte lijn haaks op de bassinwand.
- 14.4 De beide teams stellen zich aan eigen zijde achter de puck op en dienen aan de oppervlakte te blijven totdat het startsignaal gegeven is.

15 Strafopleggingen

15.1 De volgende straffen worden in het onderwaterhockey gehanteerd:

1. Officiële waarschuwing.
2. 1 minuut uitzending.
3. 2 minuten uitzending.
4. 5 minuten uitzending.
5. Definitieve uitsluiting.

Een officiële waarschuwing wordt gegeven bij lichte en of toevallige overtredingen met een regelmatig karakter. De waarschuwing wordt met nummer en kleur van de speler met reden omkleed aan de hoofdscheidsrechter gerapporteerd. De hoofdscheidsrechter dient er op toe te zien dat de waarschuwing op het wedstrijdformulier wordt genoteerd.

15.2 Indien na deze officiële waarschuwing een zelfde soort overtreding door dezelfde speler wordt begaan, dient er een tijdelijke uitsluiting van 1 minuut van desbetreffende speler plaats te vinden.

15.3 Bij volgende gelijksoortige overtredingen door dezelfde speler, dient er een tijdelijke uitsluiting van 2, respectievelijk 5 minuten van desbetreffende speler plaats te vinden.

15.4 In alle gevallen zal het spel worden stilgelegd, de strafoplegging aan de speler in kwestie worden meegedeeld en het spel worden hervat met een vrije puck op de plaats waar de overtreding werd begaan (met uitzondering van regel 9.10), in het nadeel van de overtredende partij.

15.5 Tijdsstraffen worden uitgesproken indien:

1. Van herhaalde en lichte overtredingen sprake is. (1 minuut strafbank) bijvoorbeeld:
 - A. Tweede waarschuwing.
 - B. Licht duwen of afhouden.
 - C. Herhaaldelijk praten tegen de tegenspeler.
 - D. Foutief wisselen.
 - E. Herhaald overtreden van de hoekregel
 - F. Herhaald te vroeg inzwemmen
2. In geval van spelbederf en het opzettelijke hinderen tot het correct bespelen van de puck. (2 minuut strafbank) Bijvoorbeeld:
 - A. Een herhaalde overtreding waarvoor de desbetreffende speler al al een 1 minuut strafbank heeft uitgezeten
 - B. Het doelbewust buiten de lijnen spelen van de puck
 - C. Het moedwillig met de hand spelen of aanraken, van de puck.
 - D. Ruw spel, duwen en trekken aan de tegenspeler
 - E. Verbaal geweld, dat tot onsportief gedrag kan worden aangemerkt.
3. Bij ernstige overtredingen en onsportief gedrag (5 minuten strafbank) bijvoorbeeld:
 - F. Een herhaalde overtreding waarvoor de desbetreffende speler al al een 2 minuut strafbank heeft uitgezeten
 - G. Ernstig ruw spel.
 - H. Verbaal geweld, gericht tot een van de scheidsrechters.
 - I. Het herhaaldelijk bekritisieren van de wedstrijdleiding.

4. Indien er buitengewoon ernstige overtreding plaatsvindt. (Definitieve uitsluiting)
bijvoorbeeld:
- A. Herhaald ernstig ruw spel.
 - B. Lichamelijk geweld, natrappen, slaan of enig andere vorm van geweld welke niet met de sport te verenigen is.
 - C. Het beledigen, schelden en of verbaal kwetsen, gericht tegen een ieder in de onmiddellijke omgeving dat duidelijk als grensoverschrijdend gekenmerkt kan worden.
 - D. Het bij voortduring bekritisieren van de wedstrijdleiding.
- 15.6 Uitsluiting kan op volgende momenten worden uitgesproken:
- 1. Voor de aanvang van de wedstrijd:
Uitsluiting van de betreffende speler, maar het team mag door aanvulling met een reservespeler nog voltallig aantreden. (kan alleen bij een definitieve uitsluiting)
 - 2. Tijdens het spel vanaf de wisselplaats:
Uitsluiting van de betreffende speler, het team speelt gedurende de tijd van uitsluiting met een speler minder in het water. De captain of coach bepaalt welke speler het water verlaat
 - 3. Tijdens het spel in het water:
Uitsluiting van de betreffende speler, het team speelt gedurende de tijd van uitsluiting met een speler minder in het water.
 - 4. Op de strafbank voor een tijdelijk uitgesloten speler:
Verlenging van de tijdstraf met 2, respectievelijk 5 minuten, of een definitieve uitsluiting van de betreffende speler; het team speelt gedurende de uitsluiting met één man minder in het water.
- 15.7 De hoofdscheidsrechter dient erop toe te zien dat in alle gevallen de namen van de gestrafte spelers en de reden van uitsluiting op het betreffende wedstrijdformulier worden vermeld.
- 15.8 De straftijd gaat in op het moment dat betrokken speler op de strafbank heeft plaatsgenomen en de puck in het spel is.
- 15.9 Is de tijd van uitsluiting bij het beëindigen van de 1e speelhelft of bij verlenging van de wedstrijd nog niet verstreken, dan moet de betreffende speler de rest van de tijdelijke uitsluiting ondergaan in het begin van de volgende speelhelft respectievelijk verlenging.
- 15.10 De straftijd is netto tijd. Dit houdt in dat bij het stilzetten van de wedstrijdklok ook de straftijd stil gezet wordt.
- 15.11 Gedurende de tijd van uitsluiting is het de gestrafte speler in geen geval geoorloofd zich in woord of gebaar te bemoeien met de wedstrijd. (Nederlandse regel)
- 15.12 De tijdelijke uitsluiting van een speler is pas teneinde als de tijdwaarnemer en / of de hoofdscheidsrechter hem toestemming verleent om weer aan de wedstrijd deel te nemen.
- 15.13 Na de tijdelijke uitsluiting dient de speler zich in het water te laten glijden.
Mocht het spel om welke reden dan ook gestopt zijn dan dient de speler te wachten tot de puck gespeeld is alvorens het speelveld te betreden
Springen of duiken wordt bestraft met een hernieuwde uitsluiting van 1, respectievelijk 2 minuten en een vrije puck voor de tegenpartij.

16 De wedstrijdleiders

- 16.1 Het spel wordt geleid door een hoofdscheidsrechter en twee waterscheidsrechters, eventueel bijgestaan door een tijdwaarnemer en een secretaris.
- 16.2 De hoofdscheidsrechter oefent zijn functie uit vanaf een positie aan de rand van het bassin, van waar hij een onbeperkt uitzicht heeft op het wateroppervlak boven het speelveld.
- 16.3 De waterscheidsrechters oefenen hun taak uit in het water, zowel onder als bovenwater, en elk is verantwoordelijk voor het gebeuren in het gehele speelveld.
- 16.4 Indien één der waterscheidsrechters absent is, kan de wedstrijd door één waterscheidsrechter worden geleid.
- 16.5 De hoofdscheidsrechter is -samen met de waterscheidsrechters- verantwoordelijk voor de algehele spelleiding. De hoofdscheidsrechter fungeert echter als hoofd van het scheidsrechtersteam en is verantwoordelijk voor de administratieve taken.
- 16.6 De scheidsrechters mogen in principe tijdens de wedstrijd niet door andere scheidsrechters worden vervangen.
- 16.7 Voor de scheidsrechters begint het toezicht op het gedrag van de spelers bij het betreden en eindigt bij het verlaten van het zwembadcomplex.
- 16.8 De scheidsrechters controleren voor de aanvang van de wedstrijd het speelveld en de uitrusting van de spelers. Zij laten de wedstrijd beginnen en eindigen, en zij hebben het recht om het spel te onderbreken en zonodig te staken.
- 16.9 De scheidsrechters waken over de naleving van de spelregels en beslissen zelfstandig. Gedurende de wedstrijd zijn hun beslissingen onaanvechtbaar.
- 16.10 De scheidsrechters dienen duidelijk voor spelers, begeleiders en publiek aan te geven wat hun beslissing is.
- 16.11 De hoofdscheidsrechter moet via een onder- en bovenwater communicatiemiddel begin, stillegging of hervatting van het spel aangeven bij:
1. de uitvoering van de startpuck, de vrije puck, de strafpuck en de scheidsrechterspuck;
 2. een doelpunt, het einde van de eerste speelhelft en van de wedstrijd;
 3. een overtreding van de spelregels, onder- en boven water.
- 16.12 De secretaris, gezeten aan de wedstrijdtafel, verricht de nodige administratieve werkzaamheden en is verantwoordelijk voor het schriftelijk bijhouden van de gescoorde doelpunten en voor alle overige punten die betrekking hebben op de wedstrijd en die naar de mening van de hoofdscheidsrechter genoteerd moeten worden.
- 16.13 De tijdwaarnemer, gezeten aan de wedstrijdtafel, controleert
1. de speeltijd;
 2. de duur van de pauze;
 3. de tijd van uitsluiting van gestrafte spelers, het einde van de eerste speelhelft, de wedstrijd en van eventuele verlengingen geeft hij nauwkeurig door aan de hoofdscheidsrechter, door het hoorbaar afroepen van de laatste vijf seconden.
- 16.14 De scheidsrechters en hun helpers -de wedstrijdleiders- zijn verplicht zich, naar de letter en geest, goede kennis van de spelregels eigen te maken.

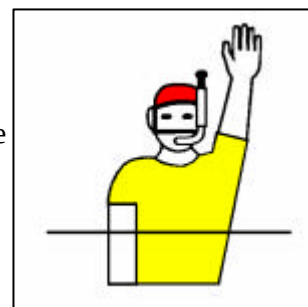
- 16.15 De scheidsrechters dragen een geel shirt met lange mouwen en zwemkleding. De waterscheidsrechters dragen daarbij rode caps en eventueel handschoenen met accentkleur.

17 De handsignalen

De volgende gebaren dienen uniform te worden gebruikt als stop- en spelhervattingssignalen.

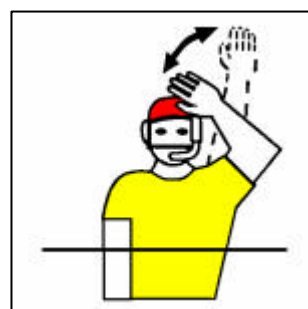
17.1 “Klaar om te beginnen”

Arm gestrekt boven water, open hand en hoofd naar rechts:
waterscheidsrechter gereed voor startpuck, te nemen vrije puck, te nemen scheidsrechterspuck of voor het nemen van de strafpuck.



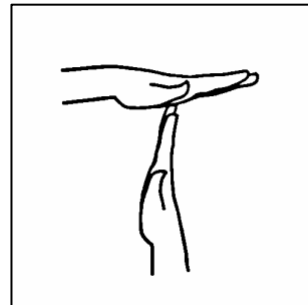
17.2 “Stop het spel”

Een gestrekte arm zwaaiend in de lengteas van het veld in het zicht van de scheidsrechter.
De hoofdscheidsrechter moet direct het spel onderbreken door middel van het hem ten dienste staande communicatiemiddel.



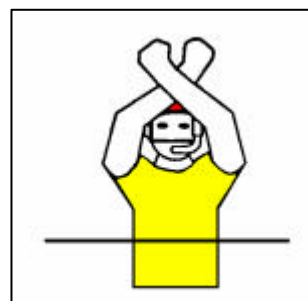
17.3 “Tijd” of “stop de tijd”

Met twee open handen de letter T vormen:



17.4 “Scheidsrechterspuck”

Twee armen gekruist boven het hoofd:



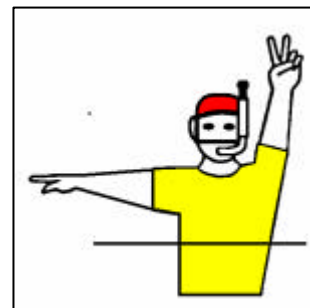
17.5 “Vrije puck”

Na het stilleggen van het spel met de open hand een stopteken maken naar de overtredende partij. Hierna maken de waterscheidsrechters aan de kant van de overtredener op 3 meter afstand een denkbeeldige lijn. Als alle spelers van de overtredende partij zich achter deze denkbeeldige lijn hebben begeven kan het startteken gegeven worden:



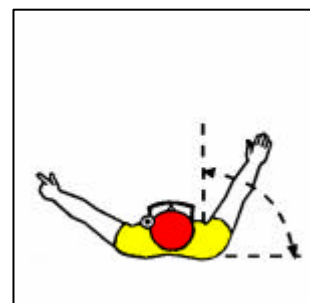
17.6 “Tijdelijke uitsluiting 1, 2 of 5 minuten”

Eerst naar de overtredener en dan met dezelfde arm naar de strafbank wijzen, met de andere hand een vuist maken en door middel van het opsteken van één, twee of vijf vingers het aantal minuten strafbank aangeven uitsluiting voor een of twee minuten



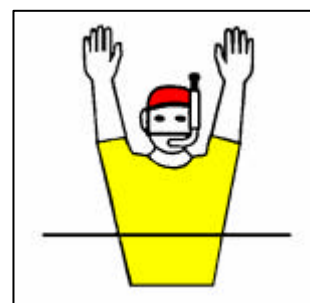
17.7 “Definitieve uitsluiting”

Wijzen naar de overtredener, met de andere vlakke hand een zwaaiende beweging horizontaal over het water maken. De reden aan de hoofdscheidsrechter mededelen:



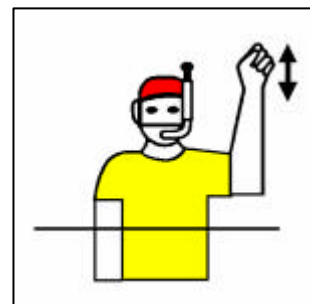
17.8 “Doelpunt”

Twee gestrekte armen met twee vlakke opgestoken handen wijzen naar een achterlijn:



17.9 “Strafpuck”

De rechterarm buigen en strekken boven het hoofd met gebalde vuist:

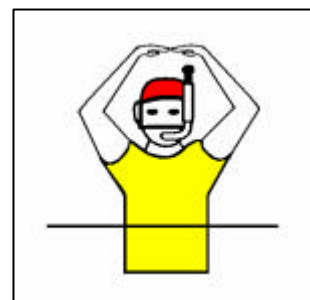


17.10 “Strafdoelpunt”

Direct na het toekennen van een strafpuck beide handen richting goal wijzen:

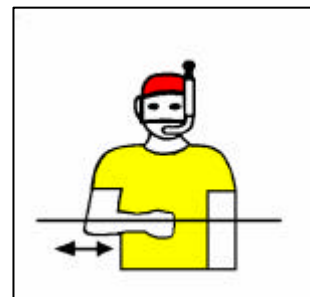
17.11 “Time-out”

Met de beide handen boven het hoofd met de vingers tegen elkaar en de handen horizontaal (een O vormend):



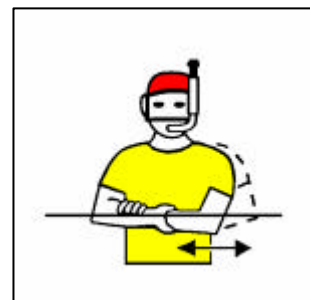
17.12 “Illegaal gebruik van de vrije arm”

Met gebalde vuist, onderarm haaks op de bovenarm, met elleboog vlak boven het wateroppervlak een horizontale beweging maken.



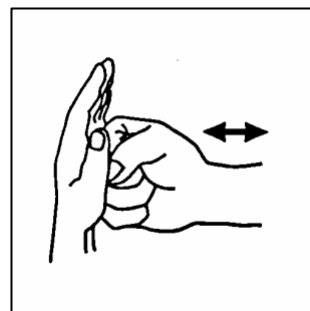
17.13 “Vasthouden / obstructie”

Met beide handen de onderarmen vasthouden en de armen in horizontale richting van links naar rechts heen en weer bewegen. Obstructie, afhouden, blokkeren, wegzwemmen, duwen, trekken, enz.



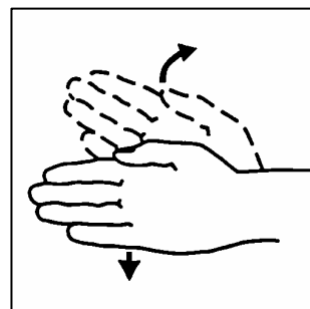
17.14 “Met de hand en/of onjuist met de stick gespeeld”

De linkerhand vlak en rechtop houden en met de andere gebalde vuist enkele malen op de linker handpalm slaan:



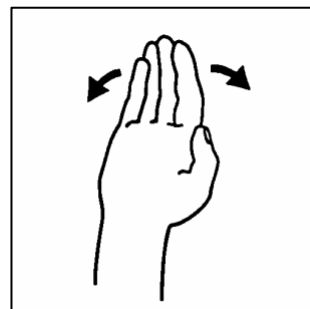
17.15 “Het op illegale wijze stoppen van de puck”

Met vlakke rechterhand vertikaal vanuit de pols op en neer zwaaien op schouderhoogte:



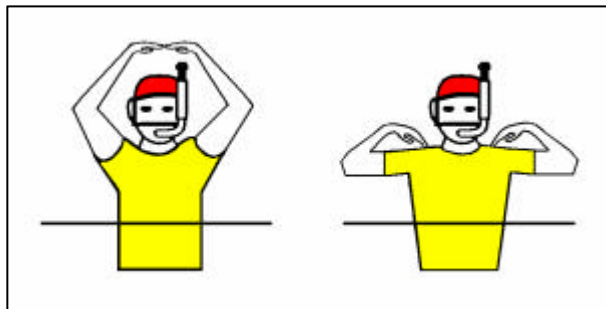
17.16 “Een speler bij je roepen”

Met de open hand een beweging naar je gezicht maken en daarbij naar een speler kijkend:



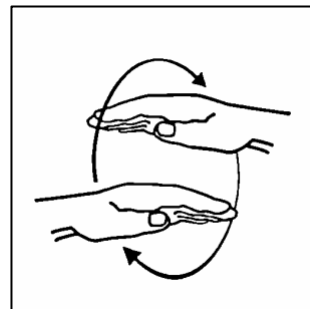
17.17 "Scheidsrechterstime-out"

Met beide handen boven het hoofd met de vingers tegen elkaar en de handen horizontaal een O vormen en vervolgens de handen naar de schouders brengen:



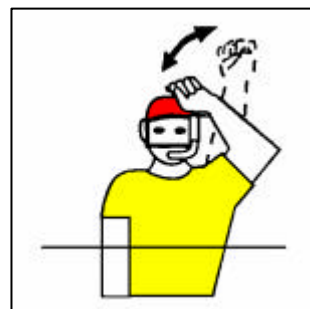
17.18 "Foutief wisselen"

Met twee open handen een draaiende beweging over elkaar maken:



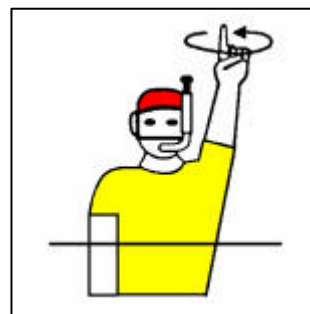
17.19 "Onsportief gedrag"

Met een gesloten vuist het voorhoofd aanraken en daarna de arm strekken:



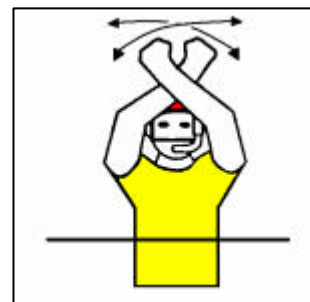
17.20 "Te vroeg in zwemmen"

Met een gestrekte arm waarbij 1 vinger is opgestoken boven het hoofd een draaiende beweging maken:



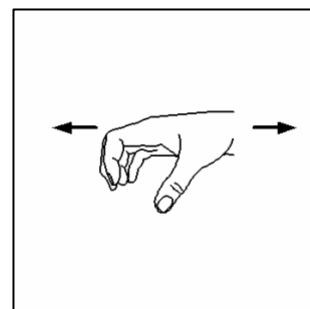
17.21 “Annuleren van een doelpunt”

Zwaaien met twee armen boven het hoofd:



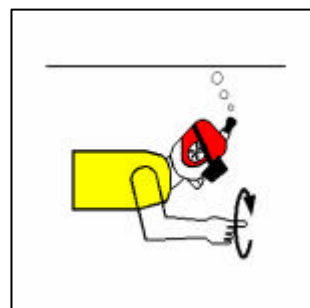
17.22 “Vasthouden scheidingswand”

Enkele keren met de hand een vastpakkende beweging maken en de arm naar je toetrekken:



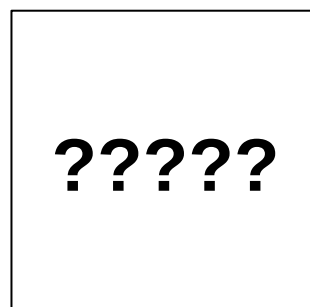
17.23 “Voordeel regel is van toepassing”

Met een wijzende vinger een cirkelvormige beweging maken:



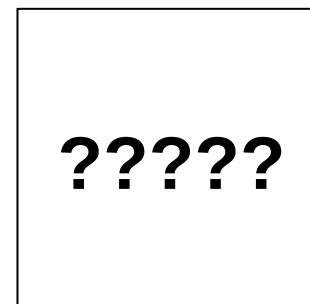
17.24 “Onjuist met de stick gespeeld”

????????????????????????????????????:



17.25 “Officiële waarschuwing”

Opgeheven arm met vuist met de duim opzij.



17.26 “Puck over de zijlijn gespeeld”

????????.

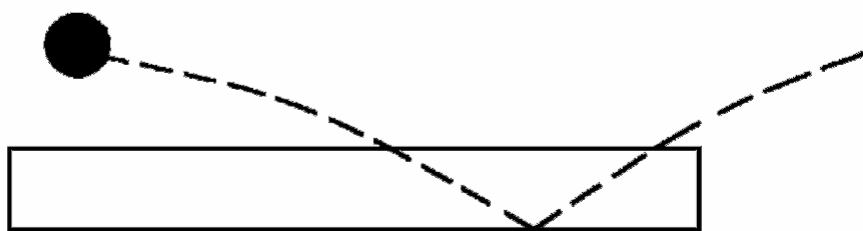
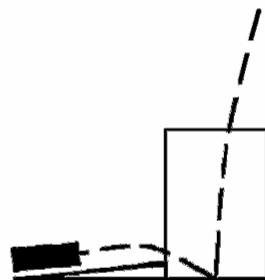
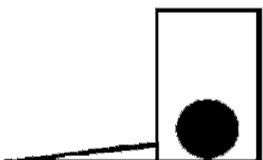
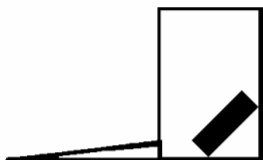
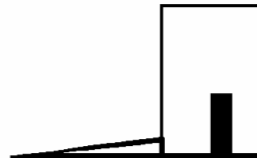
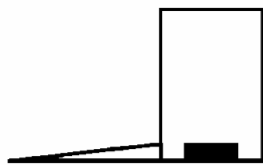
??????

18 Richtlijnen voor het scheidsrechtersteam

- 18.1 De waterscheidsrechters controleren het speelveld en de uitrusting van de spelers.
- 18.2 De waterscheidsrechters zwemmen in principe evenwijdig met de zijlijnen -onder en boven water zo dicht mogelijk bij het spel- met de spelers mee zonder deze te hinderen, ieder aan een kant van het gebied waar het spel zich afspeelt en indien mogelijk ook voor en achter dat gebied.
- 18.3 De hoofdscheidsrechter let op overtredingen die zich aan de oppervlakte van het speelveld (water) voor doen en gemist worden door de waterscheidsrechters.
- 18.4 Beide waterscheidsrechters zijn absoluut gelijkgerechtigde partners bij alle beslissingen en het scheidsrechtersteam is verantwoordelijk voor het totale spelgebeuren.
- 18.5 Bij een verschillende constatering van een overtreding kiezen beide waterscheidsrechters in overleg een zelfde overtredende partij en daarbij geldt over het algemeen de eerste overtreding. Indien als reactie op de eerste overtreding een grove overtreding wordt begaan dient deze eveneens bestraft te worden.
- 18.6 Indien bij regel 17.5 de beide waterscheidsrechters niet tot een beslissing kunnen komen, dan dient het geschil te worden voorgelegd aan de hoofdscheidsrechter zodat een meerderheidsbeslissing kan worden verkregen. Er dient ter beslissing van dit feit een "scheidsrechters time-out" te worden aangevraagd.
- 18.7 De scheidsrechters dienen:
1. een kwartier voor de aanvang van de wedstrijd in de zwemzaal aanwezig te zijn;
 2. vooraf duidelijke afspraken met elkaar te maken over de wijze van leiden van de wedstrijd en het interpreteren van de spelregels;
 3. elkaar door woord en gebaar in te lichten omtrent de reden van een uitsluiting of waarschuwing.
- 18.8 Bij de start let de waterscheidsrechter op het team aan zijn linker hand. Aan deze kant haalt hij ook de puck uit de bak nadat een doelpunt gescoord is.

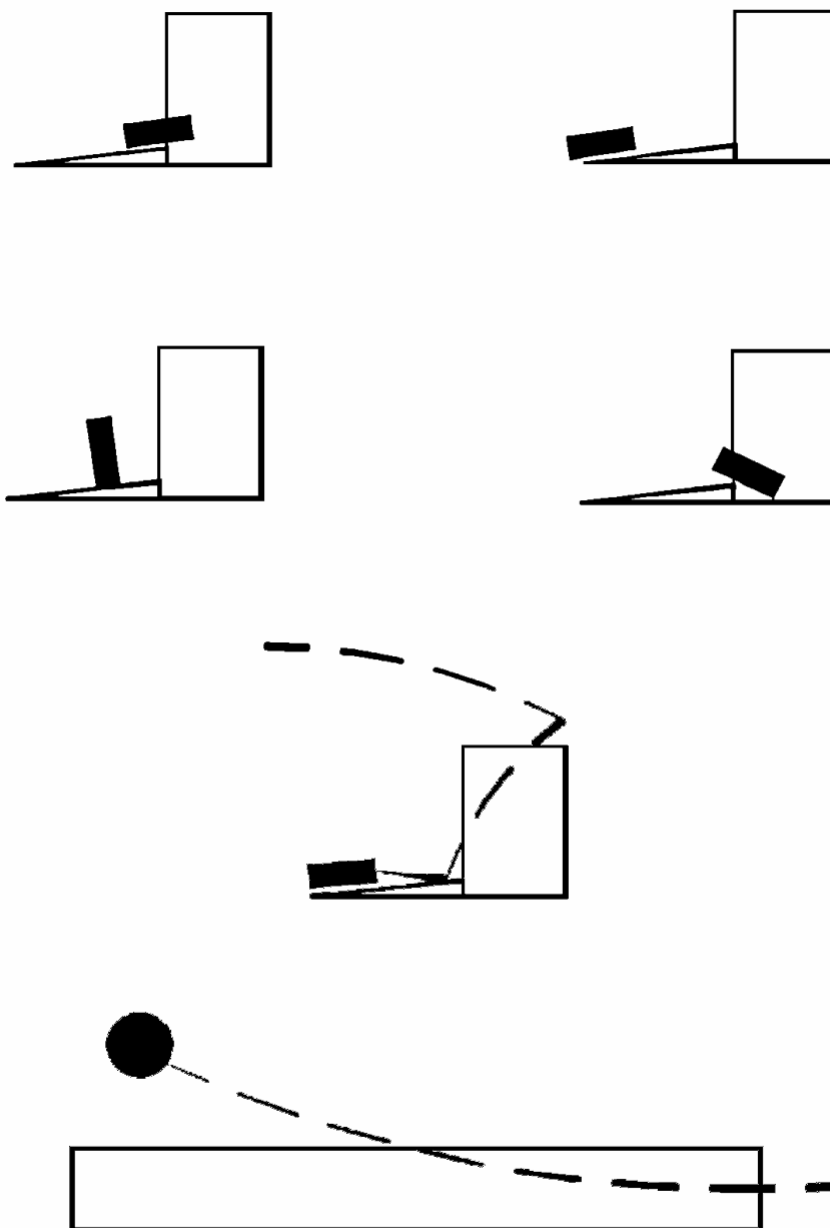
19 Voorbeelden

Voorbeelden van geldige doelpunten:



ACHTERKANT

Voorbeelden van niet gescoorde doelpunten:



**Deze regels zijn met alle zorgvuldigheid opgesteld maar het is natuurlijk altijd mogelijk dat u op- en/of aanmerkingen of verbeteringen heeft.
Wilt u deze dan schriftelijk indienen bij:**

***Nederlandse Onderwatersport Bond
Ter attentie van de commissie Onderwater Hockey
Nassastraat 12
3583 XG Utrecht
Telefoon: 030-2517014
Fax: 030-2510773***

**Het is toegestaan dit document in welke vorm dan ook verder te verspreiden met als doel de kennis van onderwaterhockey te promoten.
Het is niet toegestaan wijzigingen aan dit document toe te brengen zonder schriftelijke toestemming van de NOB commissie onderwater hockey.**

**De Nederlandse Onderwatersport Bond
Commissie Onderwater Hockey**