
DOMMERHÅNDBOG FOR UNDERVANDSRUGBY

VERSION OKTOBER 2010 *(VED LARS OLSSON)*

FORMÅL

Denne håndbog er ment som et supplement til det officielle regelsæt for undervandsrugby (sidste udgave fra dec. 2008). Den kan forhåbentlig være med til at give dommere en forudsætning for at varetage de mange forskellige funktioner i en undervandsrugbykamp:

- før kampen
- under kampen
- og efter kampen.

Håndbogen giver et samlet overblik over, hvordan en undervandsrugbykamp forløber. Den tager udgangspunkt i et fuldt holdt, dvs. 6 spillere i vandet og 6 udskiftningsspillere samt 3 reserver, og at der er tre dommere til stede.

Dommerhåndbogen beskriver det samspil, der er mellem:

- spillere
- sekretær/dommerbord
- udskiftningsdommere
- tidtagere
- de tre dommere
- turneringsledelse
- og dommerjury/protestkomité.

Endvidere sigter håndbogen på at tolke og diskutere de gråzoner regelsættet kunne efterlader. At beskrive den linie dommerne i Danmark kan ligge sig op ad. At mindske de

mange tvivlsspørgsmål og diskussioner, der kan være ude i svømme-hallerne. Alt i alt skal håndbogen bidrage til at få så gode dommere i Danmark som muligt.

HVAD ER EN GOD DOMMER?

En god dommer er en absolut upartisk "skønsmand", der får spillet til at glide, og som har styr på tingene. Følgende skal fremhæves i den forbindelse:

KONCENTRATION

Hold øjnene på spillet og begræns bl.a. kommunikationen med andre folk i hallen til et absolut minimum. Der er ikke noget mere frustrerende end en landdommer, der ikke ser hvad der sker med spillet i overfladen, fordi han snakker med folk på kanten.

KENDSKAB TIL REGLERNE

Den bedste forudsætning for at dømme en undervandsrugby kamp er, at man har gennemgået et dommerkursus, og er blevet bekendt med spillets regler. Ud over at dommerkurset giver dommerne forudsætning for at dømme korrekt, sigter kurset også på at ruste nye dommere til at håndtere forsøg på manipulation fra spillernes side, diskussioner og evt. protester.

Det er en god ide at læse reglerne igennem jævnlige, og altid at have dem med, når man skal ud og dømme.

GOD PLACERINGSEVNE

I et spil som undervandsrugby med højt tempo, nærkontakt, høj intensitet og ophvirvlet vand, er det utrolig vigtigt at dommerne formår at placere sig korrekt, dvs. er tæt på bolden og situationen uden at ligge i vejen.

FYSISK FORM

Spillet foregår i højt tempo og det er afgørende at dommeren kan følge med i kontraer etc. Endvidere er det en forudsætning, at dommerne har en vis bundtid i de kampe, hvor der ikke

anvendes luftforsyning til dommerne. Det er utilfredsstillende for spillerne, hvis en dommer i store dele af kampen ligger og trækker vejret i overfladen, når spillet foregår på bunden.

PSYKISK BALANCE

Det høje tempo, nærkontakten og adrenalinen giver høj intensitet som ofte får sindene i kog. Vandet ligger en dæmper på umiddelbare verbale konfrontationer, men forhindre ikke verbalt klammeri, når spillerne kommer til overfladen. Her er det utrolig vigtigt, at dommerne bevarer roen. Det må ikke ende med, at dommerne selv er med til at piske en stemning op.

Oftentimes ser man, at nervøse og urutinerede dommere er tilbageholdende med at dømme. Dette er sjældent hverken en fordel for dommere, spillere eller spillet.

Døm det du nu engang ser, så ved spillerne at der er en grænse, og tilpasser deres spil derefter, ligesom de i modsat fald gør, hvis der ikke er nogen tydelig linie fra dommernes side.

KOMMUNIKATIONSEVNE

Spillet foregår typisk i en hal med dårlig akustik og med larm fra vandet. Hertil kommer, at spillerne for det meste har hovedet under vand, og når der er oven vande måske har vand i ørerne. Hav dette i bagtankerne. Sørg f.eks. som landdommer for, at alle spillere er kommet til overfladen, inden der kommunikeres. Tal højt og tydeligt. Er det svært at trænge igennem, så kald anførerne over og kommuniker via dem. Det vil tit ligge en dæmper på gemytterne. Svar kort, højt og præcist på spillernes spørgsmål f.eks. om hvor lang tid, der er igen af kampen. Undgå at kommunikere unødigt med andre folk i hallen. Vær endvidere tydelig, præcis og konsekvent i visningen af de visuelle signaler. Og signalér hellere for meget og for længe end for lidt og for kort. Husk! Alle spillere skal kunne nå at opfatte, at spillet er stoppet og orientere sig, før dommeren stopper den visuelle signalering. Og husk! Man kommer længst med en diplomatisk holdning.

FORUDSE SPILLET

Brug din erfaring som spiller til at følge med i spillet. Det er en stor fordel, hvis man kan leve sig ind i spillet for derved bedre at kunne forudse, hvordan det vil udvikle sig.

FØR KAMPEN

Alle dommerne møder i rimelig tid før en kamp, så de kan nå at:

- gå i bad
- kontrollere eget udstyr
- kontrollere alle de forhold, der beskrives nedenfor.

LANDDOMMER

AFTALER, KONTROL M.M.

Det er landdommeren der:

- laver aftaler med de andre dommere/sekretær/dommerbord
- laver aftaler med holdenes anfører/holdledere
- får skrevet spillerne på spille-/dommerjournal
- kontrollerer spillernes udstyr og reserveudstyr
- kontrollerer spillerne (negle, indsmøring, smykker/ure)
- kontrollerer spillernes glasfibrefiner for revner og skarpe kanter
- kontrollerer spillernes henholdsvis mørke og hvide håndledsbånd

LANDDOMMERENS UDSTYR:

Fløjte. En landdommer bør altid have en god fløjte med, også selv om der er elektronisk signaludstyr, da teknik kan bryde sammen.

Stopur. Tiden er afgørende i UV-Rugby kampe. Så det vigtigt, at landdommeren har et ordentligt ur, og at han er fortrolig med det, f.eks. ens eget.

Let genkendeligt tøj. Landdommeren skal ikke være i badetøj, så han eller hun ligner alle andre i svømmehallen. Tag T-shirt og shorts på, gerne i hvide farver.

Ved turnering og cups kan man benytte de T-shirts, arrangørerne udleverer.

Skriveredskab. Det bedste skriveredskab er en blyant, der ikke er for spids. Hav altid to klar eller en blyant, der er spidset i begge ender. Beskyttelseshætte kan være en god ide, så spidsen ikke knækker. Naturligvis kan kuglepen benyttes, hvis man benytter chartek til papiret, så det ikke bliver vådt.

Chartek. Der bliver sprøjtet meget vand op på dommerbordet, så et chartek er godt at have til papirer.

Spilleplan. Sørg for at have en spille-/kampplan, hvis der er flere kampe, så dommertrioen kan planlægge dagen.

Kampjournal. Sørg for at kampjournalen er på plads og udfyldt.

VANDDOMMER

AFTALER OG KONTROL

Det er vanddommerne der:

- laver aftaler med den anden vanddommer og landdommeren
- kontrollerer banen
- kontrollerer bolden
- kontrollerer spillernes udstyr og reserveudstyr
- kontrollerer spillerne (negle, indsmøring, smykker/ure).
- kontrollerer spillernes glasfibrefiner for revner og skarpe kanter
- kontrollerer spillernes henholdsvis mørke og hvide håndledsbånd

UDSTYR

Vandommernes udstyr:

- Abc-udstyr
- Overdel eller mørk T-shirt. Rød er en god farve, da den skiller sig ud
- Bly - hvis der bruges overdel
- Elektronisk signaludstyr. Husk! At kontrollerer hvordan det virker
- Slagstænger. Selv om andre skal sørge for signaludstyr, er det altid en god idé at medbringe sine egne slagstænger. Hvis elektronikken svigter, kan kampen afvikles alligevel.

Kontrollerer inden kampen starter, at der ikke er andre bolde på banen end den bold, der ligger i startringen.

HOLDKAPTAIN/ANFØRE OG HOLDLEDER

Landdommeren bør notere sig de to holds anfører og evt. holdledere så dommeren ved, hvem han skal tale med under kampen. Og sørg for, at anførerne har deres anførerbind på armen.

Holdlederen/anføreren skal inden kampstart have påvist, hvor:

- udvisningsbænk er placeret (regel 1.2.7)
- udskiftningsbænk er placeret (regel 1.2.5)
- udskiftningsbanen er (regel 1.2.3)

BANEN

DIMENSION

Selve banens længde og bredde kan variere fra svømmehal til svømmehal, men skal holde sig inden for de foreskrevne rammer: dybde 3,5-5 m, længde 12-18 m og bredde 8-12 m.

Udskiftningsbanen skal have en bredde af 3 m. (regel 1.2.1)

UDSKIFTNINGSBÆNK

Der skal være siddepladser til 6.

UDVISNINGSBÆNK/-STOL

Skal forefindes. Oftest bruges startskamler eller en stol.

UDSKIFTNINGSSOMRÅDE (REGEL 1.2.4)

Skal være synligt afgrænset. Se i regelsættet hvor dette areal er.

UDSKIFTNINGSBANE

Skal være synligt afgrænset fra spille-arealet. Se i regelsættet hvor dette areal er.

MÅLENE (REGEL 1.3)

Kontroller at:

- de har blød kant foroven, dvs. er polstret (regel 1.3.3)
- de står midt på banen og helt ind til væggen (regel 1.3.1)
- dimensionerne er korrekte, dvs. højde 45 cm og bredde 39-40 cm i toppen (regel 1.3.2)
- de står fast
- de er intakte, f.eks. at svejsningerne ikke er gået.

STARTRING

Bolden lægges i en gummiring ved kampstart og ved start af 2. halvleg. Det gør, at bolden ikke ruller væk fra midten. Hvis der er en rist på midten, rykker man bolden til en af siderne.

ANDET

Vipper må ikke være i vejen og skal vippes op, hvis det er muligt.

Stiger kan være farlige og skal fjernes, hvis det er muligt. Hvis ikke, bør spillerne informeres herom.

I UV-Rugby vælger man normalt ikke side efter lodtrækning. Hvis forholdene på de to banehalvdele er meget forskellige, og der er uenighed om hvem der skal starte hvor, er det landdommeren der afgør sagen.

BOLDEN (REGEL 1.4)

Bolden er teoretisk set i orden, hvis synkehastighed og omkreds er som foreskrevet, men det er ikke ensbetydende med at bolden er god at spille med. Et hold kan godt vælge at spille med en svampet eller glat bold, så længe denne overholder kravene i reglementet. Er bolden fedtet, kan den vaskes med sæbe.

SYNKEHASTIGHEDEN (REGEL 1.4.1)

Der kan være stor forskel på synkehastighed og hvordan bolden "går" gennem vandet.

Kravene er, ifølge reglerne, at bolden skal synke med 1 til 1,25 m/sek.

STØRRELSE (REGEL 1.4.2)

Anskaf dig et målebånd i et materiale som ikke krymper. f.eks. en nylonsnor. Bind 2 knuder eller lav streger for min. og max. målene.

Boldens omkreds skal være:

Damer: 49-51 cm.

Herrer: 52-54 cm.

FARVE (REGEL 1.4.3)

Bolden skal være hvid med sorte felter, eller helt rød. Bolden skal være let at se i vandet.

Bemærk! Vi ikke har ret mange røde bolde i brug, men mange foretrækker dem faktisk, da de er gode at se ikke mindst for dommeren.

UDSKIFTNINGSOMRÅDE

Der er ingen regler for hvor mange personer, der må befinde sig i udskiftningsarealet. Men for at lette landdommerens opgave med at holde øje med spillerne i udskiftningsarealet, bør der højst være to personer ud over spillerne. Reserverne må være i udskiftningsarealet, hvis de ikke har hætte på og er iført T-shirt (se regel 2.2.4, a, b og c)

SPILLERDRAGT (REGEL 2.3)

Hjemmeholdet spiller i blå og gæsterne i hvidt. Det hold, der står først i turneringsplanen, er hjemmeholdet.

Uregelmæssigheder anføres på kampjournalens bagside. Holdlederen/anfører skal underskrive og acceptere forholdene således, at kampen kan afvikles. Accepten skal falde **inden** kampstart.

Vær opmærksom på at sort under hvidt kan være forstyrrende. I eliteserien forlanges det, at spillerdragten er fuldstændig i orden.

Støttebind m.m. skal være i spilledragtens farve eller neutrale (regel 2.4.6)

KONTROL AF SPILLERNES UDSKYR

Alle spillerne, også reserverne, stiller op på en række med ryggen mod vandet, mens dommeren kontrollerer deres udstyr. Det er underordnet hvem af dommerne, der foretager kontrollen.

Det er muligt, at et hold, af hensyn til opvarmning, ønsker kontrollen foretaget på et bestemt tidspunkt. Tag hensyn til dette ønske.

Husk! Hvis kontrollen foretages lige før kampstart, bliver det en opgave for landdommeren, da vanddommerne typisk ikke kan bevæge sig rundt med al udstyret på.

Følgende skal kontrolleres:

- finnernes ruhed (specielt silikonefinner kan have skarpe kanter på undersiden)
- glasfiberfinner undersøges for revner og skarpe kanter (hvis det forefindes, skal finnerne diskvalificeres med det samme)

- finner skal være udformet så de ikke kan skade nogen
- maske (skarpe kanter)
- snorkel (hårdhed og skarpe kanter)
- håndledsbånd i spille farven
- at alle har samme korrekt farve badebukser og hætter
- at intet udstyr er farligt
- anførers armbind
- reserveudstyr.

Hver spillers nummer skal være unikt og ligge mellem 1-99. Nummert skal være tydeligt synligt for alle tre dommer. Hvis nummert er helt eller delvist dækket skal spilleren have skrevet sit nummer på ydersiden af skuldren/overarmen med en vandfast markør.

KONTROL AF SPILLERE

Ud over udstyrskontrol skal følgende kontrolleres:

- negle - skal være kortklippede. Nyklippede negle har skarpe kanter, der kan være lige så slemme som lange negle. (Fugerne imellem fliserne er udmærkede til at runde skarpe kanter!)
- ure og ringe - ingen
- smykker, ingen synlige
- indsmøring af kroppen i olie eller creme - ikke tilladt
- indsmøring af hænder med harpiks eller lignende - ikke tilladt.
- Spilleren må ikke være iført noget, der på nogen måde kan skade dem selv eller andre (regel 2.2.3,a) . en spiller som opdager eller burde have opdaget at hans/hendes udstyr kan være farligt skal straks forlade vandet og informerer landdommeren om farligt udstyr efterladt i området (regel 2.2.3,e). Overholdes denne regel ikke, udvises spilleren i to minutter (regel 2.4.1)

Hvis dommeren påpeger at noget skal rettes på en spiller eller dennes udstyr, skal dette bringes i orden og kontrolleres inden spilleren deltager i kampen. (regel 2.4.1)

Er der ikke tid til at vente på at en spiller får bragt sine forhold i orden før kampstart, må holdet starte uden ham. Det betyder, at et hold f.eks. bliver nødt til at starte med 6 mand i vandet og 5 på udskiftningsbænken - eller med 5 mand i vandet og 6 på udskiftningsbænken.

Husk! Den spiller, der skal have bragt sit udstyr i orden, må ikke gå i vandet, før han er kontrolleret. Kontrollen bør foregå, når der er en afbrydelse i spillet. Problematikken er ikke nævnt i regelsættet.

SIGNALUDSTYR (REGEL 1.5)

Der findes følgende signaludstyr:

- elektrisk udstyr
- slagstænger
- fløjte.

ELEKTRONISK SIGNALUDSTYR

Hvis der er elektrisk signalanlæg, skal du være fuldstændig sikker på, hvordan det virker (test udstyret inden start). Og hvis der er sekretær, skal man klarlægge:

- om sekretæren afbryder kampen
- om det sker automatisk
- eller om landdommeren skal afbryde.

Hvis der benyttes signaludstyr med automatisk afbrydelse af halvleg/kampen, og der dømmes straffe lige før slutsignalet, og, skal dommerne være opmærksom på tiden, således at hornet ikke pludselig lyder, mens straffet bliver taget.

Signaludstyr eller dele af det kan gå i stykker, og da må man improvisere efter bedste evne. Det er en stor hjælp, hvis dommerne selv har slagstænger, stopur og fløjte med.

Husk! I tilfælde af defekt signaludstyr, skal spillerne gøres opmærksomme på det og eventuelle ændringer.

AFTALER

DOMMERNE IMELLEM

- Hvem sætter i gang efter fribold med/uden udvisning?
- Hvem placerer sig hvor i vandet?
- Hvad er signalet på at bolden ligger i startringen?

LANDDOMMER OG SEKRETÆR/DOMMERBORD

- Hvem giver kampens slutsignal. (Landdommeren, sekretæren/dommerbordet eller et elektronisk signaludstyr. Hvis kampen standses af automatisk af signaludstyret eller af sekretæren, husk da problematikken omkring straffe.)
- Hvem kontrollerer udvisningstiden
- Hvem viser den udviste spiller ind i kampen igen.

LANDDOMMER

- Er der specielle forhold, der gør sig gældende, f.eks. vedr. bolden, målene, banen, stiger etc.?
- Hvordan er kommunikationsgangen?
- Hvad er holdlederens rolle?
- Hvad er holdkaptajnens rolle?
- Hvor mange spillere er der i udskiftningsarealet? Deres på klædning, spillere ud over de 12, dvs. Reserver og personer med tilknytning til holdet, skal som minimum bære t-shirt og må ikke have hætte, maske eller finner på.
- Er der flere spillere med samme huenummer?

DOMMER-/SPILLEJURNALER

Journalerne udfyldes med spillernes navne, henumre(mellem 1 til 99), DSF-numre, hal/sted, klubber og vand-/landdommer.

Bemærk! Spillernes navne skal kunne læses og DSF-nr. skal være angivet på journalerne.

UNDER KAMPEN

LANDDOMMER

Landdommeren annoncerer tid til kampenstart og beordrer "6 mand i vandet". Dette medfører at:

- spillerne springer i vandet
- overflødige spillere forlader vandet
- 6 spillere gør sig klar til udsvømning
- hver spiller berører, med mindst én hånd bassinkanten, på en sådan måde at det kan ses af landdommeren.

Landdommeren modtager signal fra en vanddommer om, at bolden er på plads i startringen midt i banen, spørger om holdene er klar og sætter kampen i gang med én tone/dyt/fløjt.

Under kampen kontrollerer landdommeren:

- spillet i overfladen (bolde over vandet, voldsomt spil etc.)
- udskiftningerne.

UDSKIFTNINGSFEJL

Der er to former for udskiftningsfejl:

1. For mange spillere i vandet.

Der må max. være 6 spillere i vandet. Ved udvisninger er tallet naturligvis lavere.

Landdommeren tæller spillere i udskiftningsarealet, dvs. der skal være mindst 6 spillere i udskiftningsarealet, hvis holdet er fuldtalligt.

2. Forkert udskiftning.

En spiller hopper i udskiftningsbanen, før den spiller, han udskifter, er kommet helt op af vandet. Det er også en fejl, hvis en spiller hopper direkte ind på banen, hvor han skulle være hoppet ned i udskiftningsbanen ud for eget udskiftningsareal.

Ved udskiftningsfejl er straffen 2 minutters udvisning.

Hvis det angribende hold begår fejlen, afbrydes spillet straks.

Hvis det forsvarende hold begår fejlen, er der "afventende" udvisning. Det vil sige at spillet først afbrydes, når det forsvarende hold erobrer bolden. Det forsvarende hold får en spiller udvist i 2 minutter (helst synderen), mens det modsatte hold får fribold.

Hvis der under den afventende tid bliver scoret mod det forsvarende hold, annulleres den "afventende" udvisning".

LANDDOMMERENS FUNKTIONER

Starter spillet ved:

- kampstart og efter halvleg
- mål
- ved og efter straffe
- time out
- fribold med efterfølgende udvisning
- fribold med efterfølgende advarsel
- start efter udskiftning
- dommerbold
- team ball (regel 4.1.4)
- fribold dømt af landdommern selv
- fribolde der dømmes af vanddommerne, hvis disse kun har slagstænger.

Afbryder spillet ved:

- regelbrud

- halvlegsslut/kampslut
- afslutning af straffe, hvis tiden er udløbet
- dommerbold.

Er ansvarlig for følgende tidtagninger:

- spilletid/kamptid
- udvisningstid
- tid ved straffe
- tid ved Time out.

Bemærk! Der er kun ét ur der gælder under kampen, dvs. at det kun er landdommeren der tager tid på selve kamptiden, medmindre der er bruges elektronisk tidtagerudstyr. Tidtagning omkring Time out og udvisninger kan være uddelegeret til sekretær/dommerbord.

DOMMER-/SPILLEJOURNAL

Under kampen er det landdommeren der fører dommer-/spillejournalen, hvis ikke andet er aftalt med sekretær/dommerbord, mht.:

- mål
- udvisning(er)
- indsættelse af reserve(r)
- Time out
- specielle hændelser.

Bemærk! Landdommeren er kampens overdommer.

VANDOMMER

Giver OK-tegn til landdommeren, når bolden er placeret i startringen, og alt er klar til spilstart.

Vanddommeren placerer sig så hensigtsmæssigt som muligt, og kontrollerer spillet i vandet.

Vanddommeren afbryder spillet ved:

- regelbrud
- dommerbold.

Ved regelbrud der ikke har medført udvisning, er det den vanddommer, der har dømt fribolden (regel 5.1.7 – 5.1.12), der starter spillet igen vel og mærke hvis der bruges elektronisk signalhorn, ellers er det altid landdommernes der sætter spillet igang. Ved regelbrud der medfører udvisning, går vanddommeren til overfladen og fortæller landdommeren, hvilken spiller der skal udvises og årsagen hertil.

Vanddommeren kan ved spilstop føre samtale med sine dommerkolleger om tvivlsspørgsmål, nye aftaler etc.

Ved brug af slagstænger skal vanddommeren gentage signalet over vandet.

EFTER KAMPEN

Kampen fortsætter i princippet efter det sidste signal, hvilket vil sige, at spillerne stadig skal udvise sportslig optræden både over for modstandere og dommere. Overtrædelse vil normalt føre til skriftlig indberetning til den ansvarlige turneringsledelse.

LANDDOMMER

Efter kampen skal landdommeren færdiggøre dommer-/spillejournalen mht.:

- opsummering af mål
- påføring af points, 0 points for tabt kamp, 1 point for uafgjort kamp, 3 points for vundet kamp
- indhentning af underskrifter fra anføreren/holdlederen fra hvert hold
- påføring af underskrift fra landdommeren.

Tag en snak med anførerne ved eventuelle mundtlige protester.

Sørg for at turneringsledelsen straks får tilsendt spille-/dommerjournalen.

VISUELLE DOMMERSIGNALER (ILUSTRATIONER MANGLER)

Under kampen er der følgende visuelle dommersignaler som supplement til horn eller slagstænger.

Husk! Gå til overfladen, gentag signalet og fortæl landdommeren hvad der er dømt og evt. årsagen, hvis du er vanddommer.

BEGGE ARME PEGER OP/NED

Viser hvilken dommer der har dømt. Hvis det er landdommeren der har dømt, peger vandommerne med begge arme op ad. Er det derimod en vanddommer, peger landdommeren med begge arme ned ad, og den anden vanddommer peger på den dømmende. Dette er vigtigt for, at spillerne hurtigt kan orientere sig mod den dommer, der dømmes.

UDSTRAKT HÅND

Mindst 3 toner/dyt/slag. Regelbrud der medfører en fribold. Signalet skal i første omgang henlede opmærksomheden på den dømmende dommer.

UDSTRAKT ARM + VANDRET ARM

Signal om den retning som spillet skal fortsætte i, nemlig den vej den vandrette arm peger. Der peges altså mod det hold, der begik regelbruddet.

Den udstrakte arm viser, hvorfra i bassinet fribolden skal tages.

KNYTTET HÅND RAGT I VEJERT

2 toner/dyt/slag - mål.

VINKENDE HÅND

Regelbrud, men fordelsregel taget i brug.

HÅND DER HOLDER OM HÅNDLED

En spiller har fasthold en modstander, der ikke var boldførende.

ÅBNE OG LUKKE HÅNDEN

En spiller har holdt fast i målspanden.

HÅND PÅ MASKE

En spiller har angrebet en modstanders udstyr - fælles tegn for angreb på alt udstyr.

TO FINGRE

To minutters udvisning.

FEM FINGRE

Fem minutters udvisning, spilleren er ude resten af kampen(og hallen) og holdet må få en spiller i vandet efter fem minutter, ved mål i undertal annulleres denne udvisning **ikke**. Her bør landdommeren sende holdene til deres egen banehalvdel og kalde holdlederne til sig, redegør for hvorfor der er dømt, samt forklare klart og tydelig hvordan udvisningen vil blive udført.

T-TEGN

Time out. Hvert hold er berettiget til en time out, hvis andet ikke er anført.

ARME KRYDSET OVER HOVEDET

Straffe.

ARME KRYDSET FORAN KROPPEN

Halvleg eller kampslut.

DOMMERPLACERING

Som beskrevet i afsnittet om aftaler, er det væsentlig for spillet og spillerne, at vandsdommerne inden kampen har lavet aftale om, hvordan de vil dække banen.

Lav aftaler om, hvem der holder øje med eftertæklinger, og hvem der følger bolden!

Under angreb placerer vandsdommeren sig i højre side af angrebsretningen med overordnet kontrol af målet.

MÅL

Der er mål, når bolden har været helt under målets overkant, som vist nedenfor.

Illustration mangler

Bemærk! Der kan scores i en væltet målspand.

REGELBRUDDENES KARAKTER SE REGL 5 ⇔ 5.1.19

SMÅ REGELBRUD

Små regelbrud medfører fribold. Det kan f.eks. være at:

- angribe ikke-boldførende spiller
- holde fast i - eller flytte målet
- føre bolden uden for banen
- føre bolden over vandet.

STØRRE REGELBRUD

Større regelbrud medfører straffe eller fribold med 2. min. udvisning. Det kan f.eks. være:

- fastholdelse i målspand ifm. oplagt målchance
- angribe udstyr

- benytte halsgreb
- udskiftningsfejl, 7 spillere i vandet
- grimt sprog overfor en dommer
- flytning af en hvilken som helst spiller fra målet ifm. oplagt målchance
- ufine metoder (brække imod led, angreb "under bæltstedet")
- gentagne små regelbrud.

ALVORLIGE REGELBRUD (REGEL 3.1.6.A ⇔ 3.1.6.F)

Alvorlige regelbrud medfører udvisning resten af kampen og 5 min. udvisning til holdet (regel 5.1.1 og 5.1.2,). Det kan f.eks. være:

- gentagne større regelbrud, 3.1.6.b, med udvisninger (regel 5.1.1 ⇔ 5.1.7)
- usportslig optræden 3.1.6.a
- forsætligt slagsmål 3.1.6.a.

FRIBOLD

Nedenfor er de regelbrud beskrevet, der giver fribold. Men husk at hertil kommer andre tilfælde, hvor reglerne ikke foreskriver nogen form for straf, men hvor man typisk vil dømme en fribold. Der kan altså godt dømmes for forhold, som reglerne ikke har taget højde for.

HVORNÅR GIVES DER FRIBOLD?

Der dømmes fribold ved følgende forhold:

Angreb på modstanders udstyr (regel 5.1.9)

- Udstyr betyder maske, snorkel, finner eller badetøj.
- Der står *angribe* og ikke afrivning i reglerne!
- Mange vil gerne have en maskeafrivning til at se "hændelig ud".

- Angrebet på en snorkel foregår ved, at en hånd "kører" på tværs af ansigtet, hvorved en finger kommer ind under snorklen.
- En fod kan blive fastholdt i armhulen, hvorved det let kan skjules, at finnen bliver fastholdt.
- Det er meget svært at se, når yderste led på en finger har fat i buksesnoeren.

Trækken i eller afsæt på modstander for at komme op

- Reglen gælder kun for ikke-boldførende.

Spark, slag eller andet unødvendigt hårdt spil. (regel 5.1.2)

F.eks. at trykke/dreje modstanders hoved i overfladen.

- Der er vil næsten altid være tale om udvisning, da man næppe kan forestille sig et slag eller spark kan være hændeligt
- Der skal specielt holdes øje med målmanden og forsvareren, som kan holde angriberen væk med spark, der ofte vil være rettet mod angriberens hoved
- Læg især mærke til chikane af målmanden og forsvarsspillerne, hvor modstanderen bevidst sætter af i hovedet på dem.

Strangulering/kvælertag (regel 5.1.10)

- Nogle spillere filmer kvælertag, ved at trække modstanderens arm op omkring egen hals
- Man kan strangulere med bolden.

Spil uden at røre bassinkant (regel 5.1.7)

- Man skal røre sin bassinkant med mindst én hånd i overfladen efter straffe og mål

- Den spiller der har bolden ved start/udsvømning må kun holde den i én hånd - hvordan kan han ellers røre bassinkanten?

Forhindring af oplagt målchance (regel 5.1.6)

- En ikke-boldførende spiller skubber en modstander væk fra målet.
- Hvis regelbryderen er fra det forsvarende hold, skal det vurderes om:
 - det rigtig "brændte på" og der var oplagt målchance. **Så skal der dømmes straffe.**
 - det hovedsageligt var en kamp om spanden. **I så fald skal der dømmes udvisning.**
- Hvis regelbryderen er fra det angribende hold, skal det vurderes om:
 - det hovedsageligt var kamp om spanden. **Dette medfører udvisning.**
 - det var en ikke-boldførende, der hjalp med at flytte målmanden. **Dette medfører udvisning.**

For mange spillere i vandet (regel 5.1.3)

- Spilleren må ikke forlade bassinkanten, før den afløste spiller er helt fri af vandet.

Fastholdelse af ikke-boldførende spiller (regel 5.1.13)

- Det kan dreje sig om både før- og efter tackling.

Bold over vandet (regel 5.1.16)

- Den der sidst har rørt bolden, er "synderen".
- Ved dommerbold må bolden ikke røres af spillerne, før den har rørt vandet.

Bold uden for banen (regel 5.1.16)

- Banens afgrænsning kan være svær at bedømme.
- Det er op til den enkelte dommer at vurdere, om der dømmes fribold imod:
 - den spiller, der er i boldberøring.
 - den spiller, der svømmer en boldførende modstander ud for banen med vilje.
 - eller om der konsekvent dømmes dommerbold.

Skubbe til - eller holde fast i målet (regel 5.1.8)

- Hvis det er det forsvarende hold og er der oplagt målchance, dømmes der straffe.
- Hvis det er det angribende hold, dømmes der fribold.

Skjule bolden (regel 5.1.16)

- Bolden skal kunne ses af modstanderne indtil der er kontakt. Bolden må ikke gemmes bag ryggen eller mellem benene.

At holde i "faste punkter" i bassinet under kampen (regel 5.1.17)

- Under kampen og i infight om bolden må spillerne ikke benytte faste punkter i bassinet som f.eks kanter, stiger, render, eller startskamler(jf. Regel 1.2.1), da de ikke er en del af spilleområdet, selv om de måtte være placeret inde for dette.
- Dette er dog lovligt ved start, for at hvile eller for at komme ud af vandet.

Forkert udført fribold (regel 6.2.7)

- En fribold skal udføres inden der er gået 3 sekunder.
- Man må ikke spille sig selv inden aflevering ved en fribold.
- Bolden skal afleveres til en anden spiller, før man må svømme med den.

- Der ikke kan scores direkte på fribold. Der kan kun scores, når en anden spiller har været i berøring med bolden.
- Hvis en fribold ikke udføres korrekt, tildeles modstanderholdet en fribold, fra midten.

Generelt gælder det, at ovenstående regelbrud deles op i 2 grupper:

- dem der giver fribold, medmindre de er **hændelige**(hvor der så er tale om udvisning)
- dem der giver fribold, medmindre der er tale om **gentagende regelbrud**, hvilket kan medføre udvisning

HVORDAN UDFØRES FRIBOLD?

- Hvis et hold får tildelt fribold på egen banehalvdel, udføres fribolden fra banens midte.
- Hvis et hold får tildelt fribold på modstanderens banehalvdel, udføres fribolden der hvor dommeren anviser.
- Hvis fribolden er tættere end tre meter fra modstandernes bagvæg, tages fribolden tre meter fra bagvæggen(fribolde tages altså ikke over målet, da det giver for meget tumult og at det ikke giver nogen fordel regl 6.2.4.b).

BOLDEN

Fribolden udføres ved at en spiller har bolden i vandoverfladen. Bolden skal ikke være løftet over vandet. For det første fordi det, i følge reglerne, ikke er tilladt at have bolden over vandet. For det andet fordi de to vanddommere skal kunne se bolden, da de skal sætte fribolden i gang, hvis de har dømt den.

2 M ZONEN

Modspillere må ikke komme indenfor en radius af 2 meter af bolden, førend bolden er spillet. Dvs. 2 meter både foran, bagved, til siderne og under bolden.

- Hvis dommeren skønner at et hold har fordel af en hurtig fribold, kan en fribold udføres, selv om en modstander er inden for 2 meter grænsen, blot han forholder sig passiv.
- Modstanderne ofte vil overfalde spilleren med bolden straks fribolden fløjtes /igangsættes. Dette er ikke tilladt. Den boldførende har 3 sekunder til at spille bolden fra signalet har lydt.
- 2-meter reglen kun gælder, indtil bolden er spillet.
- En modstander der ikke overholder 2 meter grænsen og som deltager i spillet, eller ikke flytter sig på dommerens anbefaling, skal først have en advarsel og derefter udvises for hver gang der sker en overtrædelse af denne regl. Anden gang i en kamp, samme hold får en sådan advarsel er der tale om en holdadvarsel og den næste spiller fra dette hold som overtræder 2 meter grænsen ved en fribold skal tildeles en to minutters udvisning.
- Den boldføreren ikke må spille sig selv eller dykke, men skal spille bolden.
- Bolden må ikke spilles direkte i mål, men skal berøres af en anden spiller (mod - eller medspiller).
- Hvis bolden går i mål uden at ramme en anden spiller, tildeles det hold der har målet, en fribold der tages fra midten af bassinet.

FORKERT UDFØRT FRIBOLD

- Hvis fribolden bliver udført forkert, tildeles modstanderne fribold, og her skal bolden op til midten af bassinet.

UDVISNING

HVORNÅR UDVISES EN SPILLER ?

En spiller udvises ved: (se oversigten i afsnittet om fribold, regl 5 ⇔ 5.1.19)

- Brud på regel ???????
- Forsættelige brud på regel ?????

- Mindre men gentagne regelbrud
- Udskiftningsfejl, som er en personlig straf. Forudsætter dog at dommerne så, hvem der begik fejlen. Er det ikke tilfældet vælger holdet, hvem der skal ud.

HVORDAN UDVISES EN SPILLER ? SE REGL 6.3 ⇔ 6.3.7

LANDDOMMER

Hvis landdommeren ser forseelsen, afbryder han kampen og udpeger den, der skal udvises. Spillerens hue-nummer og tidspunktet noteres i spille-/dommerjournalen.

Kampen sættes i gang, når den udviste spiller sidder på straffebænken. Kampen starter med en fribold.

VANDDOMMER

Hvis vanddommeren ser forseelsen, afbryder han kampen og svømmer hen til den spiller, der skal udvises. I overfladen viser han med 2 fingre, at spilleren udvises 2 minutter. Han kan også sige det, og eventuelt forklare årsagen til udvisningen. Inden han dykker, skal han sikre sig, at landdommeren er klar over hvad der er sket.

Bemærk! Kampen altid startes af landdommeren efter udvisning.

INDSÆTTELSE AF SPILLER IGEN

En udvist spiller kan indsættes i spillet igen:

- hvis der bliver scoret mod den dømtes hold, og dette er i **mindretal**. Hvis det andet hold også har en udvisning, så gælder dette ikke.
- når udvisningstiden er udløbet.

Når der er 10 sekunder tilbage af udvisningstiden, markere landdommeren med en løftet arm, at den udviste spiller må gå hen til udskiftningsarealet. Når udvisningstiden er gået, sænker landdommeren armen, og den udviste spiller må gå i vandet som ved en udskiftning (eller en anden i hans sted).

UDVISNING RESTEN AF KAMPEN

Hvis spilleren er udvist for resten af kampen, spiller holdet med en spiller mindre, i fem fulde minutter.

1. SITUATION - USPORTSLIG OPTRÆDEN

Udvisning resten af kampen er sket som følge af usportslig optræden. Usportslig optræden defineres her som:

- forsætligt slag, spark, greb mod modstander
- grov mund mod dommeren
- ødelæggelse af spillet, f.eks. ved at kaste bolden væk.

2. SITUATION - GENTAGNE REGELBRUD (**REGEL 3.1.6.B**)

Udvisning resten af kampen er sket som følge af gentagne regelbrud efter forudgående advarsel.

Ved disse typer af udvisning kan spilleren erstattes efter 5 fulde minutter, af en spiller fra udskiftningsbænken.

Ved 5 fulde minutter forstås, at regel 6.3.6 ikke gælder. (*Indsættelse af spiller, hvis der scores mod et hold, der er i undertal på grund af udvisning*).

Den spiller, der indsættes, skal komme fra udskiftningsbænken, således at holdet er fuldtalligt (med mindre der er flere udvisninger igang) i vandet, men mangler en spiller på bænken. Dvs. at resten af kampen, skal der være 5 spillere på bænken og 6 i vandet.

STRAFFE

HVORNÅR ER DER STRAFFE?

Der dømmes straffe hvis: (regel 5.1.19)

- det forsvarende hold flytter eller holder fast i målet, og på den måde forhindre en oplagt målchance
- målmanden kiler sig fast til målsperden eller holder sig på sperden f.eks. vha. væg eller bund
- der begås ulovligt spil, der forhindrer oplagt målchance. Dommern bør være opmærksom på at der normalt kun gives straffe eller udvisning. I tilfælde usportslig eller voldelig optræden (jf. Regl 5.1.1 og 5.1.2), anbefales det at give både straffe og udvisning.

Bemærk! Et straffe skal gennemføres, uanset om halvlegen er færdigspillet tidsmæssigt.

INDEN STRAFFET

- Kampen afbrydes af vanddommeren. Denne går til overfladen og viser med to krydsede arme over hovedet, at der er dømt straffe.
- Vanddommeren redegør for, hvorfor der er dømt straffe, og dykker til bunden igen.
- Alle spillerne forlader banen ved at gå på land eller svømme ud i udskiftningsbanen.
- Der må kun være én spiller fra hvert hold på banen.
- Angriberen skal have bolden overrakt på midten af banen, hvorfra udførelsen af straffet starter. Dette bør én af vanddommerne gøre.

Bemærk! Hvis der bruges signalanlæg med automatisk signal ved halvlegsslut/kampsslut, skal dommeren huske at afbryde anlægget, så det ikke pludselig giver lyd fra sig mens straffet bliver udført. Hvis dommerbordet passer signalanlægget, skal dommeren sikre sig, at man der er klar over problematikken.

HVORDAN UDFØRES STRAFFE?

- Målmanden må ikke være mere end 2 meter fra bassinkanten, når han dykker.
- Målmanden må ikke angribe angriberen, før denne er dykket.
- Målmanden må slet ikke angribe angriberen, medmindre han (målmanden) er indenfor rækkevidde af målet. Bemærk! Begrebet "rækkevidde" ikke nærmere beskrevet. Det er en grå zone i reglerne og derfor op til dommerne at foretage vurderingen.
- Fra signalet lyder har angriberen 45 sekunder til at score.
- Målmanden skal, når han er neddykket, have målet inden for rækkevidde (med hænderne). Hvis han bliver trukket væk af angriberen, skal han straks svømme tilbage, når/hvis han bliver sluppet.
- Begge spillere må foretage gentagne dyk.
- Målmanden må kun må trække angriberen med til overfladen, hvis han (målmanden) selv holder fast om bolden.
- Målmandens hold "vinder" straffet, hvis målmanden får bolden over overfladen, og har den under kontrol inden de 45 sek. er gået.

Bemærk! At dommerne ikke må oplyse spillerne om tidsforløbet, men at der ikke er noget til hindre for at holdlederen kigger dommeren over skulderne.

IGANGSÆTTELSE AF SPIL IGEN,

VED MÅL

Spillet startes som efter mål. Hvis holdet er i mindretal, som følge af en udvisning, er ældste udvisning fri. Gælder kun hvis udvisningen er fra **før**, der blev dømt straffe.

VED ANGREBSFEJL

Spillet startes som efter mål. Dvs. forsvarende hold får bolden.

VED MÅLMANDSFEJL

Nyt straffe. Målmanden udvises, men udvisningstiden starter ikke før straffet er udført. dvs. i tilfælde af mål er spilleren **ikke** fri.

Der skal en ny målmand i vandet. Det angribende hold bestemmer selv, om angriberen skal være den samme eller en ny.

MÅLMAND FÅR BOLD TIL OVERFLADEN

Spillet startes som ved kampstart (dvs. Start med bolden på midten).

TIDEN LØBER UD

Hvis de 45 sekunder ikke resulterer i scoring, startes som ved kampstart (dvs. bolden på midten).

DOMMERBOLD OG TEAM BALL

Der dømmes dommerbold eller teamball hvis kampen standses, og der ikke kan tildeles en eller anden form for straf (regel 4.1.5 og 4.1.4).

HVORNÅR DØMMES DER DOMMERBOLD?

F.eks. når:

- bolden er uden for banen, og dommeren ikke med sikkerhed kan sige hvem, der sidst har rørt bolden
- spillet standses, fordi én eller anden ting skal påtales eller ordnes.

HVORDAN UDFØRES DOMMERBOLD?

- Bemærk! En dommerbold kan kun tages ét sted på banen, nemlig fra midten. Dommerbolden udføres ved, at bolden kastes i vandet fra banens midte.
- Kast bolden så ingen får åbenlys fordel.
- Spillerne må ikke røre bolden før den rammer vandet.
- Spillet (og uret) startes lige før, at bolden rammer vandet. Hvis en spiller rører bolden, inden den når vandet, dømmes der fribold til det modsatte hold.

HVORNÅR DØMMES DER TEAMBALL?

Dommern kan dømmes teamball når spillet har været stoppet uden et mål, en fribold eller et straffe er dømt og en dommerbold vil være tydeligt uretfærdigt. Dette kunne f.eks. være hvis:

- en dommer bliver nødt til at stoppe spillet p.g.a. en skadet spiller og et hold er i klar boldbesidelse.
- en dommer bliver nødt til at afbryde af spillet pga. fejl i signaludstyret, hvor det ene hold er i klar boldbesidelse.

HVORDAN UDFØRES EN TEAM BALL?

- Begge hold skal være på deres egen banehalvdel og spilles sættes igang som ved en fribold på midten.

FORDELSREGEL

Hvis dommeren har observeret en forseelse og skønner han at det er en fordel for holdet ikke at få standset spillet, træder fordelsreglen i kraft (regel 6,5)

Dette vises ved at pege i den retning, som spillet skal foregå.

F.eks. kan det være en fordel for et hold hurtigt at få taget en fribold, hvis de har en spiller liggende på modstanderens målspland. I det tilfælde kan dommeren benytte fordelsregel og sætte fribolden i gang, selv om der ligger en modstander i 2-meter zonen.

Bemærk! Viser det sig efterfølgende, at situationen ikke udvikler sig til en fordel, kan der ikke dømmes om.

TIME OUT

- Hvert hold har ret til 1 minuts Time Out i hver kamp (regel 4.3.6).
- Anføreren kan anmode landdommeren om Time Out ved spilstop.

Landdommeren sørger for at:

- markere Time Out tydeligt og tilstrækkeligt længe med det visuelle signal
- hvert hold er ved hver sin bassinkant
- tidspunkt noteres i spillejournalen
- give holdene tilladelse til at forlade deres egen bassinkant.

PROTEST

Ingen, ud over holdets anfører, har ret til at henvende sig til dommeren.

Holdets anfører kan f.eks. gøre dommeren opmærksom på:

- fejl ved det andet hold
- ændring af numre på spillerne
- ønske om protest.

I tilfælde af en protest kaldes alle 3 dommere samt begge holds anførere sammen, hvorefter protesten forsøges klaret på stedet.

Landdommeren skal i det tilfælde bede begge hold om, at trække tilbage til hver sin bassinkant. Dette er vigtigt, da der let kan opstå tumult mellem spillerne.

Kan protesten ikke klares på stedet, fortsætter spillet med landdommerens afgørelse (han er kampens overdommer), og en skriftlig protest kan indgives efter kampen.

Hændelsen påføres spille-/dommerjournalen.

GRÅZONER

STRAFFE

Forhold omkring målmandens placering og bevægefrihed, er et dommerskøn.

KLUMPSpil

Klumpspil i overfladen forekommer ofte i UV-Rugby kampe. Årsagerne kan f.eks. være:

- at et hold er tilfreds med resultatet af kampen, hvorfor de ønsker at holde på bolden til slutsignalet
- at der er en hektisk stemning, der nærmer sig tumult.

I udlandet gives der dommerbold efter kort tids klumpspil i overfladen, men det har der ikke været tradition for i Danmark, da klumpspil ikke er ulovligt spil. I stedet søges der typisk efter et regelbrud, så man kan dømme fribold. F.eks. hvis en ikke boldførende trykker en anden ikke boldførende ned i vandet, eller en spiller udnytter "faste" holdepunkter regel 5.1.17. det er dommerns ansvar at sørge for spillernes sikkerhed og det kan derfor blive nødvendigt, hvis klumpspillet bliver for voldsomt, at dømme en dommerbold. I nogle svømmehaller kan trapper ikke flyttes, klumpspil omkring en sådan trappe kan være til fare for spillerne og derfor nødvendigt at afbryde spillet med fx en dommerbold.

DOMMERSTANDEN

Herhjemme kan dommerstanden i dag deles op i to grupper:

- Internationale dommere.
- Nationale dommere.

INTERNATIONALE DOMMERE

Internationale dommere, også kaldet A-dommere, indstilles af det nationale forbund til at:

- dømme internationale kampe
- undervise ved dommerkurser.

For at blive indstillet skal man have været medlem af landets forbund i mindst 2 år, og kunne kommunikere med spillere fra andre nationer. Dvs. at man som minimum skal kunne engelsk.

Internationale dommere får udstedt et internationalt dommerbevis af CMAS.

I Danmark ønsker vi, at internationale dommerne sætter deres arbejdskraft til rådighed som lærer ved dommerkurser.

Det er målet at have 3-4 A-dommere i Danmark. Pt. (år 2010) er der tre.

NATIONALE DOMMERE

Nationale dommere er dem, der uddannes ved de almindelige dommerkurser i Danmark. De nationale dommers dommerbevis giver dem ret til at dømme i alle divisioner.

LOGBOG

Logbogen blev tidligere brugt af dommerne til at notere dømte kampe med underskrift af arrangerende klub. I reglerne står der faktisk, at dommerrepræsentanten fra UV-Rugbyudvalget én gang årligt skal se og underskrive den. **PT. bruges logbogen kun af de internationale dommere.**

INTERNATIONALE MESTERSKABER

Der afholdes følgende UV-Rugby-mesterskaber i CMAS-regi:

- Verdensmesterskaber (hvert 4. år) 2003, 2007 og 2011
- Europamesterskaber (hvert 4. år) 2005 og 2009.

LANDDOMMERE

Ved officielle internationale kampe skal landdommeren bære hvid træningsdragt eller hvidt tøj.

VANDDOMMERNE

Vanddommerne skal være så neutrale som muligt, normalt i våddragt og helst med flere farver. Vanddommeren må på ingen måde være iført bar overkrop.

UDSKIFTNINGSDOMMERE

Udskiftningsdommere bruges som regel kun ved internationale kampe/landskampe/mesterskaber.

UDSTYR

- hvidt tøj
- skriveredskab
- skriveblok
- stopur
- markeringsflag.

OPGAVE

Udskiftningsdommeren kontrollerer at udskiftninger foretages korrekt, og at der hele tiden er det rigtige antal spillere i vandet. Ved udvisninger er det også udskiftningsdommeren der

tager tid i samarbejde med den, der har kontrol med spille-/kampuret. Ligesom udskiftningsdommeren giver tegn, når udvisningstiden er overstået.

Endvidere er det udskiftningsdommeren, der kontrollerer indsættelse af reserver.

En udskiftningsdommer signalerer en udskiftningsfejl ved at give tegn til landdommeren med et hævet flag.

ORDFORKLARING

ANFØRER/HOLSKAPTAIN

Der skal udpeges en anfører for begge hold *inden* en kamp sættes i gang. Anføreren er talsmand for holdet og den der kommunikerer med dommeren. Anføreren skal bære armbind. Bemærk! Der er forskel på en anfører og en holdleder.

HOLDLEDER

En person, oftest en ikke-spiller, som repræsenterer holdet. Holdlederen er, som ordet siger, holdets leder. Han står f.eks. for ledelsen af holdet, taktikken, udskiftningerne, kommunikationen og tidtagning etc. Holdlederen har ingen officiel status, og kan ikke stille krav. Det er anføreren og ikke holdlederen, der referer til dommeren.

BOLDFØRENDE

Man er boldførende spiller hvis man har kontakt med bolden. Bemærk! At den boldførende ikke nødvendigvis skal have bolden under kontrol. Man er f.eks. boldførende, hvis en modstander holder bolden fast på en.

HALSGREB

Dette begreb anvendes typisk fejlagtigt for strangulering/kvælertag. Halsgreb dækker, som ordet siger, greb på halsen, og dette er tilladt, hvis der ikke er tale om kvælertag/strangulering. Men spillerne bør generelt passe på med at røre hals og nakke,

specielt bagfra, da det let vil kunne ligne strangulering/kvælertag. Bemærk! Det er tilladt at tage fat i nakken på en spiller.

DOMMERBORD

Betegner både det bord, der står bag landdommeren, hvor spille-/dommerjournalen, kampplan, ekstra ure etc. ligger, men er også en typisk anvendt betegnelse for sekretæren der sidder ved bordet og hjælper landdommeren.

INFIGHT

Tæt kamp/spil om bolden.

RESERVEPILLER

Et hold må bestå af 12 spillere samt 3 reserver, MEN der må kun indskiftes 2 reservespillere i en kamp. Indskiftningen kan kun ske ved spilstop Reservespillerne skal figurere på spille-/dommerjournalen, og det skal meddeles landdommeren, når 1 eller 2 reservespillere ønskes indskiftet.

Kan forveksles med en udskiftningspiller, men med en udskiftningspiller forstås en af de 6 aktive spiller der sidder på udskiftningens bænken.

RESERVEUDSTYR

Ekstraudstyr, som holdet kan bruge, hvis spillernes udstyr skulle gå i stykker i løbet af kampen. Husk! Dette skal kontrolleres inden det bruges - helst inden kampen.

SEKRETÆR

Person der sidder ved dommerbordet. Varetager ajourføringen af spille-/dommerjournalen m.m.

STARTRING

Gummiring til at ligge bolden i ved kampstart, start efter halvleg og evt. efter straffe (se afsnit om straffe). Forhindrer bolden i at rulle væk fra midten.

UDSKIFTNINGSAREAL

Areal på land, hvor spillere skal opholde sig, når de er udskiftet under spillet. Bemærk! Der er forskel på udskiftningsareal og udskiftningsbane.

UDSKIFTNINGSBANE

Arealet i vandet, hvor spillere fra udskiftningsbænken hopper i vandet, når der skiftes ud. Udskiftningsbanen skal have en bredde på 3 meter. Bemærk! Der er forskel på udskiftningsbane og udskiftningsareal.

UDSKIFTNINGSBÆNKE/STOLE

Stole/bænke hvor udskiftningsspillere kan opholde sig.

UDSKIFTNINGSDOMMER

Anvendes kun ved internationale kampe. Udskiftningsdommeren kontrollerer at udskiftninger foretages korrekt, og at der hele tiden er det rigtige antal spillere i udskiftningsarealet.

UDSKIFTNINGSSPILLER

1 af 6 spillere i udskiftningsarealet.

UDVISNINGSBÆNK/-STOL

Den bænk, stol eller startskammel, der anvendes til udviste spillere. Udskiftningsbænken er placeret forenden af udskiftningsarealet i den ende der er tættest på landdommeren.