



***Deutscher Kanu-Verband***

**Auslegungsrichtlinien  
zu WR für Kanu-Polo**

Neuerstellt aus der WR Kanu-Polo  
Beschlossen am 22.04.2023 im Rahmen des Verbandsausschuss in Bayreuth

<b>AUSLEGUNGSRICHTLINIEN ZU DEN DEUTSCHEN WETTKAMPFREGELN KANU-POLO .....</b>	<b>3</b>
1. AUSLEGUNGSRICHTLINIEN .....	3
<i>IV. Kapitel, 1. Technische Spielvoraussetzung .....</i>	<i>3</i>
<i>Zu §101 .....</i>	<i>3</i>
<i>IV. Kapitel, 3. Spielregeln .....</i>	<i>3</i>
<i>zu §127 .....</i>	<i>3</i>
<i>zu §127 und §141 .....</i>	<i>3</i>
<i>zu §141 .....</i>	<i>3</i>
<i>zu §141 .....</i>	<i>4</i>
<i>zu §141 .....</i>	<i>4</i>
2. SCHIEDSRICHTERANWEISUNGEN .....	4
<i>zu §30 (1) f) .....</i>	<i>4</i>
<i>zu §36 (2) d) .....</i>	<i>4</i>
<i>IV. Kapitel, 3. Spielregeln .....</i>	<i>4</i>
<i>zu §140 .....</i>	<i>4</i>
<i>zu §143 .....</i>	<i>5</i>

## Auslegungsrichtlinien zu den deutschen Wettkampffregeln Kanu-Polo

Die hier aufgeführten Auslegungsrichtlinien dienen dazu, unterschiedliche Auffassungen von Formulierungen der WR Kanu-Polo zu vermeiden oder zu präzisieren. Auslegungsrichtlinien, die dem Sinn einer Ziffer der WR Kanu-Polo widersprechen, verlieren automatisch ihre Gültigkeit.

### 1. Auslegungsrichtlinien

Der Strafkatalog ist Bestandteil dieser Auslegungsrichtlinien und im Anhang beigefügt.

#### IV. Kapitel, 1. Technische Spielvoraussetzung

##### *Zu §101*

Ist eine Mannschaft fünf (5) Minuten nach Spielansetzung nicht mit mindestens fünf (5) Spielern auf das Spielfeld aufgefahren und spielbereit, so wird dies als Nichtangetreten gewertet.

#### IV. Kapitel, 3. Spielregeln

##### *zu §127*

Die Linienrichter zeigen durch das Schwenken der roten Flagge eine Verletzung der Regel an. Der Schiedsrichter muss entscheiden. Es gibt keine Auslegung dafür, dass falsches Auswechseln „ohne Absicht“ passiert. Kein Teil des Bootes darf auf das Spielfeld kommen, bis alle Teile des ausfahrenden Kajaks, des Spielers und seiner Ausrüstung (Paddel, Schutzweste etc.) das Spielfeld komplett verlassen haben. Die Regeln sagen eindeutig, dass zu keiner Zeit mehr als die zulässige Anzahl Spieler auf dem Feld sein dürfen.

Wenn die Spieler merken, dass dieses Vergehen rigoros geahndet wird, werden sie es von selbst unterlassen.

Wenn die Linienrichter es nicht bemerken oder die Fahne nicht heben, kann falsches Auswechseln nicht gepfiffen werden außer der oder die Schiedsrichter sehen es selbst, dann dürfen sie pfeifen. Eine Mannschaft darf nie mehr als fünf (5) Spieler auf dem Feld haben, für ein Vergehen gibt es eine Sanktionskarte!

##### *zu §127 und §141*

Begeht die Mannschaft, die in Ballbesitz ist, einen Wechselfehler, verstößt sie gegen die Regeln und kann nicht länger in Ballbesitz bleiben.

Nach einem Wechselfehler erhält die andere Mannschaft einen Freiwurf an der Seitenauslinie außerhalb des Sechsmeterraumes auf welchen angegriffen wird.

##### *zu §141*

Innerhalb des Sechsmeterraumes ist jedes Foul gegen die Angreifer normalerweise ein Freischuss. In dieser Situation muss es dem Spieler, der den Freischuss ausführen will, erlaubt werden, seine korrekte Position einzunehmen. Kajakkontakt wird sehr wahrscheinlich sein, da dieser Bereich voll besetzt ist. Solange kein Angriff auf den Ausführenden stattfindet, um ihn aus der Balance zu bringen oder ihn fortzubewegen, ist es in Ordnung. Wenn ein oder mehrere Gegenspieler versuchen den Ball mit der Hand, dem Paddel oder dem Körper zu berühren oder den Ausführenden mit dem Kajak stören, bevor der Ball einen (1) Meter vom Abwurfpunkt aus geflogen oder zu einem Mitspieler abgegeben ist, ist das zu bestrafen. Je nach Stärke des Vergehens kann Grün oder Gelb dem oder den Gegenspieler(n) gezeigt werden und der Freischuss wird wiederholt. Wird ein Spieler absichtlich gestört, während er einen Freischuss im Sechsmeterraum ausführt, muss ein Penalty ausgesprochen werden.

*zu §141*

Wenn eine Mannschaft länger als 8 – 10 Sekunden benötigt, um den Ball der in der Nähe ist auszuführen oder gar keine Anstrengungen macht, einen Freiwurf /-schuss auszuführen, so müssen die Schiedsrichter Timeout geben und dazu den Spieler oder die Mannschaft bestrafen (Grüne Karte). Bei Wiederholung muss die Gelbe Karte gegeben werden.

*zu §141*

Wenn das Spiel nach einem Time-out wieder angepiffen wird, muss der Ball nicht präsentiert werden, analog zum Wiederbeginn bei einem Penalty.

## 2. Schiedsrichteranweisungen

*zu §30 (1) f)*

Ist ein Schiedsrichterteam fünfzehn (15) Minuten nach Spielansetzung nicht mit der für dieses Spiel erforderlichen Anzahl von Personen angetreten, so wird dies als Nichtangetreten gewertet

*zu §36 (2) d)*

Wird in einem Spiel eine **Ausschließende** Rote Karte gegeben, so muss das Spielprotokoll von beiden Schiedsrichtern unterzeichnet werden. Der Schiedsrichter, welcher die Rote Karte gegeben hat, gibt nach Beendigung des Spieles das Spielprotokoll persönlich bei der Jury ab. Sollten beide Schiedsrichter Rote Karten gegeben haben, so haben beide gemeinsam das Spielprotokoll persönlich bei der Jury abzugeben. Diese hat ihn/beide kurz zu der/den Roten Karte(n) zu hören und entscheidet dann, ob sie weitere Handlungen in die Wege leitet.

## IV. Kapitel, 3. Spielregeln

*zu §140*

Das ICF-Kanu-Polokomitee erwartet, dass alle Schiedsrichter den gleichen Prozeduren beim Zeigen von Karten gegenüber den Spielern folgen: Schiedsrichter sollten ihre drei (3) Karten einzeln in einer Tasche haben, vorzugsweise in verschiedenen Taschen (Nicht am Band um den Hals oder in der Tasche):

- Pfeife dreimal, um das Spiel anzuhalten!
- Zeige „Time-out“ an.
- Zeige auf den/die zu verwarnenden Spieler und rufe sie zu deiner Spielfeldseite herüber.
- Nehme die Karte mit der richtigen Farbe heraus und hebe die Karte über den Kopf und zeige die Karte dem/den Spieler/n, dem Protokolltisch und zur Information auch den anderen Spielern.
- Stehe während diesem Vorgang aufrecht! Lass dich nicht auf eine mündliche Diskussion ein. Du kannst ein Zeichen für den Grund oder eine kurze mündliche Erklärung geben.
- Beuge dich nicht hinunter!
- Stell sicher, dass der Spielprotokollführer die richtige Spielernummer, die richtige Mannschaft und die richtige Farbe der Karte mitbekommt.
- Erlaube allen Spielern in ihre korrekte Position zu kommen, bevor das Spiel fortgeführt wird.
- Sobald Halbzeit oder Spielende ist, prüfe alle Bemerkungen und erläutere, falls notwendig, sehr klar den Grund für die Karte und wenn du weitere Aktionen möchtest.

*zu §143*

Für die Kontrolle des Entscheidungswerfens muss der 1. Schiedsrichter an der vier (4) Meter Marke stehen und die Ausführung des Wurfes kontrollieren. Der 2. Schiedsrichter sollte auf der Torauslinie stehen und die korrekte Lage des Torwarts kontrollieren. Wenn dies in Ordnung ist, sollen sie ihre Hand heben. Der nicht eingesetzte Torwart wartet an der Seitenlinie in der Nähe des 2. Schiedsrichters. Der Spielprotokollführer steht direkt hinter dem 1. Schiedsrichter um die Reihenfolge der Spieler zu notieren und zu überwachen und die erzielten Tore zu notieren.

Der Zeitnehmer steht an der Mittellinie und stellt sicher, dass alle nicht an dem Wurf teilnehmenden Spieler sich dahinter aufhalten (ausgenommen der nicht verteidigende Torwart). Die fünf (5) Spieler von jeder Mannschaft, welche am Entscheidungswerfen teilnehmen, sollen separat vom Rest der Mannschaft in der Hälfte bleiben, um sicher zu stellen, dass nur fünf (5) am Entscheidungswerfen teilnehmen.