



Wettkampfbreglement

ZEPTA Wasserball-Turnier 2026

56. internationales ZEPTA Wasserball-Turnier • 22. & 23. August 2026 • Ter Apel

Gespielt wird nach den Regeln des KNZB (Königlicher Niederländischer Schwimmverband), wie sie für die niederländische Wasserball-Liga in der Saison **2026–2027** gelten. In allen Fällen, die in diesen Regeln nicht vorgesehen sind, entscheidet der Hauptschiedsrichter und/oder die Turnierleitung.

Wichtig: das im Spielplan erstgenannte Team trägt **weiße Kappen** und ist für das Mitbringen des **Spielballs** verantwortlich. Kein Spielball dabei? Dann verliert das weiße Team **5–0** — wie beim Nichtantreten. Außerdem ist das weiße Team verpflichtet, beim darauffolgenden Spiel das **Kampfgericht (Jury)** zu stellen. Die Teams melden sich vor dem Spiel an der Sprecheranlage.

Spielzeiten

Alle Teams außer der Eredivisie

- Gespielt werden zwei Perioden von **6 Minuten Brutto-Spielzeit** (laufende Uhr), mit einer Minute Pause zwischen den Perioden.
- Jedes Spiel ist in einem Zeitfenster von **15 Minuten** eingeplant.
- Alle Spiele werden zentral über ein zentrales Zeitsystem gestoppt.
- Die 28-Sekunden-Regel gilt **nicht**.

Eredivisie

- Gespielt werden zwei Perioden von **8 Minuten Netto-Spielzeit** (effektive Spielzeit), mit einer Minute Pause zwischen den Perioden.
- Jedes Spiel ist in einem Zeitfenster von **30 Minuten** eingeplant.
- Die 28-Sekunden-Regel **gilt**.
- Es wird **ohne** Time-outs gespielt.

Turnierformat

- Das Turnier wird im **Gruppenmodus** gespielt, eingeteilt nach Kategorie und Niveau.
- Alle Informationen — Spielplan, Tabellen und Schiedsrichterplan — finden Sie in der **Turnier-App** auf play.waterpolotournament.com.
- Das erstgenannte Team trägt **weiße Kappen**, bringt den **Spielball** mit und stellt beim darauffolgenden Spiel das **Kampfgericht**.
- Die Teams melden sich vor dem Spiel an der Sprecheranlage.

Punktewertung

Ergebnis	Punkte
Sieg	3 Punkte
Unentschieden	1 Punkt
Niederlage	0 Punkte

Endplatzierung

Das Team mit den meisten Punkten gewinnt die Gruppe. Bei Punktgleichheit wird die Rangfolge wie folgt ermittelt:

1. Die **Tordifferenz** (erzielte minus kassierte Tore).
2. Das Ergebnis des **direkten Vergleichs** zwischen den punktgleichen Teams.
3. Die **Tordifferenz aus den direkten Vergleichen** (bei drei oder mehr punktgleichen Teams).
4. Die höchste Zahl **erzielter Tore** in allen Gruppenspielen.
5. Sind alle vorgenannten Kriterien gleich, entscheidet das **Los** durch die Turnierleitung.

Nichtantreten

- Tritt ein Team nicht an, wird dem Gegner ein **5:0-Sieg** zugesprochen.
- Ist ein Team nicht innerhalb von **3 Minuten** nach der angesetzten Anfangszeit anwesend, gilt dies als Nichtantreten; das Ergebnis wird ebenfalls mit 5:0 für den Gegner gewertet.
- Bringt das weiße Team **keinen Spielball** mit, gilt dieselbe Sanktion: **5:0-Niederlage**.
- Treten beide Teams nicht an, wird das Ergebnis **0:0** notiert. Das Spiel wird nicht nachgeholt.

Hinausstellungen und Strafsachen

Zeitweilige Hinausstellungen

- Bei einer **U18** darf der hinausgestellte Spieler oder ein Ersatzspieler nach **18 Sekunden Brutto-Spielzeit** wieder ins Wasser (in der Eredivisie: 18 Sekunden Netto-Spielzeit).
- Bei einem **UMV** (Hinausstellung mit Ersatz) darf der Ersatzspieler nach **28 Sekunden Brutto-Spielzeit** wieder ins Wasser (in der Eredivisie: 28 Sekunden Netto-Spielzeit).

Endgültige Hinausstellungen

- Bei einem **UMV-4** darf für die restliche Spieldauer **kein Ersatzspieler** mehr ins Wasser.
- Alle UMV- und UMV-4-Fälle werden dem **Hauptschiedsrichter und der Turnierleitung** gemeldet. Gemeinsam legen sie die Folgen für den Rest des Turniers fest.
- Sehr schwere Vergehen werden dem **KNZB** gemeldet.

