

Anschwimmen

Jeder Schiedsrichter wird durch ein so genanntes Anschwimmen eröffnet. Sobald sich die beiden Mannschaften in Anschwimm-Position (an der Torseite) befinden, eröffnet der Schiedsrichter das Spiel indem er mit Angriff den Ball in die Mitte des Spielfeldes wirft. Somit besitzt jede Mannschaft zu Beginn eines Spieles die selben Chancen den Ball in Besitz zu bekommen. Mitspieler beim Anschwimmen anzuschleichen oder sonstige zu unterstützen ist untersagt.

Seitenaus

Wird der Ball in das Seitenaus (über die Spielfeldbegrenzung) geworfen, so erhält die andere Mannschaft den Ball und muss ihn von der Stelle, an der ins Aus befördert wurde, wieder ins Spiel bringen. Zum abwerfenden Spieler ist ein Mindestabstand von einem halben Meter einzuhalten.

Toraus

Wird der Ball von der angreifenden Mannschaft an der Breitseite ins Aus gespielt, so wird das Spiel mit einem Torabwurf vom Torwart fortgesetzt. Lenkt die abwehrende Mannschaft - das gilt auch für den Torwart - den Ball ins Toraus, bekommt das angreifende Team eine Ecke zugesprochen. Es muss ebenfalls ein Mindestabstand von einem halben Meter eingehalten werden um dem Spieler die Chance zum Abwurf zu gewährleisten.

Ballberührung

Wenn der Ball während eines Spielzuges von der gegnerischen Mannschaft berührt wird, muss dieser für einen Torwurf erneut drei Mal aufgerufen werden. Solange ein Spieler den Ball in einer oder beiden Händen hält darf der Ball nicht von Gegenspielern berührt werden und gilt als „sare“. Sollte ein Gegenspieler den Ball dennoch berühren, so muss dieser nicht erneut aufgerufen werden, da dieser Ballkontakt nicht als Ballberührung gezählt wird. Wenn sich der Ball im Flug befindet, dann spricht man erst von einer Berührung, wenn der Ball die Flugbahn durch die Fremdbertührung sichtlich ändert.

Jump

Sollte es während eines Spieles einmal zu einer Situation kommen, bei der sich die Spieler untereinander nicht einig werden und bei der auch der Schiedsrichter nicht genau feststellen kann, welche Partei nun den Ball zugesprochen bekommen soll, so entscheidet ein so genannter „Jump“. Der „Jump“ soll beiden Parteien die selben Chancen bieten, wieder an den Ball zu gelangen. Hierzu unterbricht der Schiedsrichter das Spiel durch Pfiff und beordert die beiden sich nicht einig werdenden Spieler zu sich. Diese ordnen sich Schulter an Schulter so vor dem Schiedsrichter an, dass dieser den Ball über der beiden nach oben werfen kann. Die beiden Spieler versuchen durch einen Sprung nach oben den Ball der eigenen Mannschaft zuzuspielen. Der „Jump“ wird vor allem hergenommen, wenn sich zwei Spieler um den Ballbesitz streiten. Hierbei kann oft nicht definitiv geklärt werden, welcher Spieler den Ball zuerst berührt hat. Wenn der Ball beim Jump zu einem Spieler der gleichen Mannschaft gespielt wird, so zählt dies als Pass im Sinne der 3-Pass-Regel.

Verzögerung

Die Regel der Zeitverzögerung wird nur bei Wettkampfstatistiken hinzugezogen, um gewährleisten zu können, dass beide Teams dieselben Möglichkeiten haben in Ballbesitz zu kommen. Ansonsten könnte ein Spieler der führenden Mannschaft nur statisch mit dem Ball im Spielfeld verweilen und das andere Team dürfte diesem den Ball - wegen der Vermeidung von Körperkontakt nicht einmal abnehmen. Die Zeitbeschränkung liegt bei 5 Sekunden.

Auswechseln

Eine Aquaball-Mannschaft besteht normalerweise aus maximal sechs Spielern, wobei sich allerdings nur jeweils vier davon im Wasser befinden dürfen. Die beiden Reserve-Spieler können zu jeder Zeit mit den aktiven Spielern ausgetauscht werden. Um einen Spielwechsel durchführen zu können muss jedoch der sich im Wasser befindliche Spieler an der entsprechenden Stirnseite des Beckens mit dem Reservespieler tauschen. Der Schiedsrichter muss über einen Spielertausch nicht informiert werden, wobei er allerdings beobachten sollte, dass sich nie mehr als vier Spieler pro Mannschaft im Spielfeld aufhalten. Während eines Spieles darfst du beliebig oft ausgetauscht werden. Der Auswechselspieler darf nicht in das Becken springen sondern muss „einsteigen“.

Freiwurf

Die Mannschaft, die nach einem vorangegangenen Regelverstoß den Ballbesitz zugesprochen bekommt, darf den „Freipass“ von der dem Regelverstoß nächstgelegenen Stelle des Spielfeldes am Beckenrand ausüben - die 3-Pass-Regel beginnt von Neuem.