

Regeln

Matthias Heß

2. Obmann & Trainer KIT-Wasserball

Sprechstunden nach Vereinbarung bzw. vor/nach dem, nicht während des Trainings
waterpolo@sport.kit.edu

INSTITUT FÜR SPORT & SPORTWISSENSCHAFT, HOCHSCHULSPORT, WASSERBALL

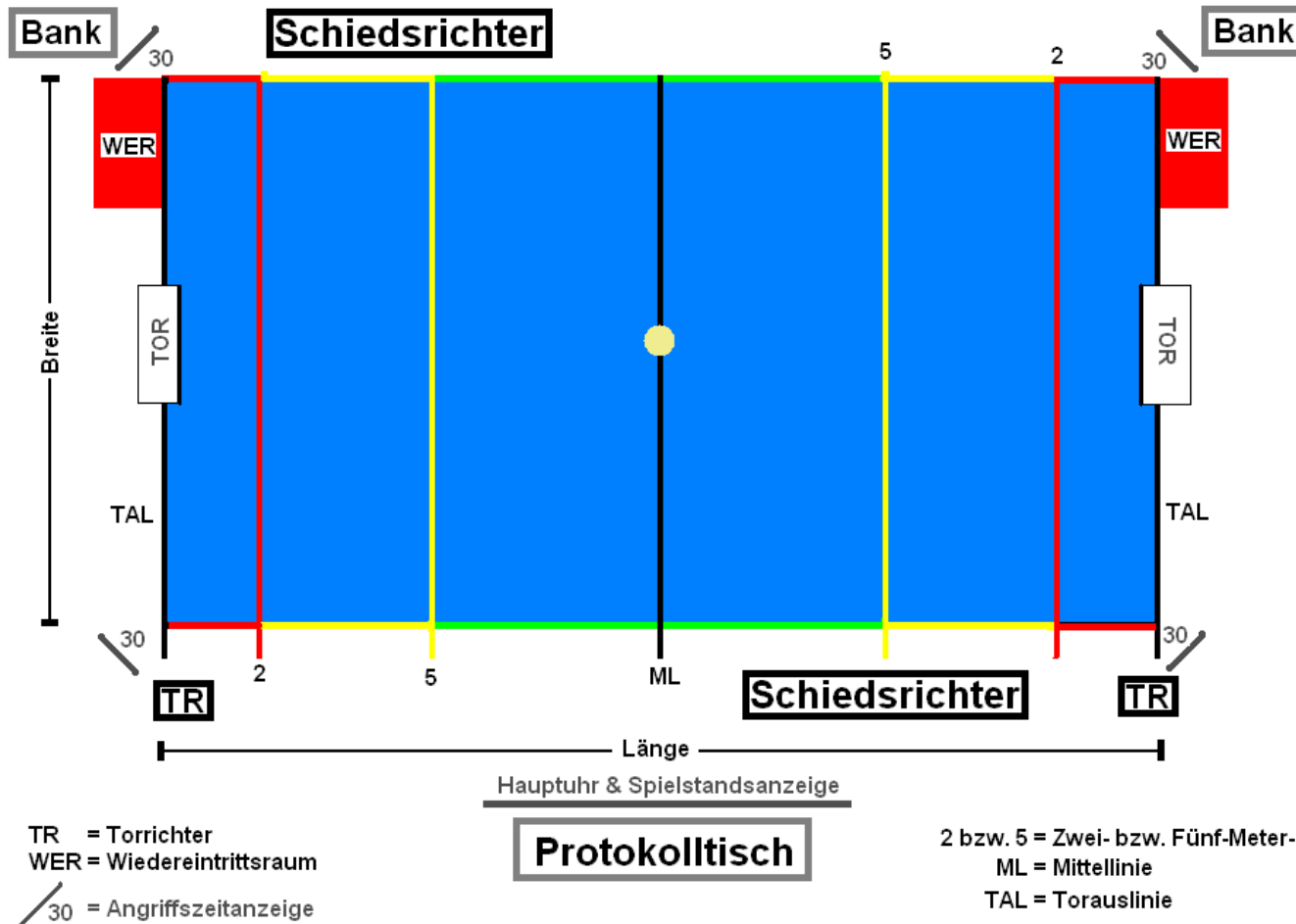


Überblick

- Allgemeines: Spielfeld, Ball, Tor
- Personen: Mannschaft, Spieler, Trainer, Schiedsrichter
- Spielverlauf & -dauer, Pausen, Angriffszeit
- Spielverlaufbeeinflussende Regeln
 - Allgemein
 - Eck-, Torab-, Einwurf
 - Anschwimmen / Wiederanpiff
 - Fouls
 - Auswechslung
- Grundlegende Taktik: Aufstellung(en), Angriff & Verteidigung
- Fragen
- Quellen

Allgemeines: Spielfeld, Ball, Tor

Spielfeld



Wassertiefe min. 1,8 m; bei amtlichen Spielen zus.: +18°C & 600 Lux vorgegeben;

Allgemeines: Spielfeld, Ball, Tor

Ball, Tor



- Farbe des Balls muss sich deutlich von der Farbe der Kappen unterscheiden
 - Gewicht: 400 – 450 g
 - Umfang: 68 – 71 cm
-



- Breite: 3 m
 - Höhe: 0,9 m
-
- älteste olympische Mannschaftssportart

- Heimmannschaft in hellen (meist weiß), Gäste in dunklen (meist blau) Kappen
- Torhüter tragen rote Kappen mit Ohrenschutz in Teamfarbe (hell/dunkel)
- Mannschaftsgröße max. 13 Spieler
- jede Mannschaft 6 Feldspieler + 1 Torwart = 7 aktive Spieler
- Auswechselspieler sitzen ruhig auf der Bank
- Kein Kappennummerwechsel des Spielers während des Spiels/Turnier

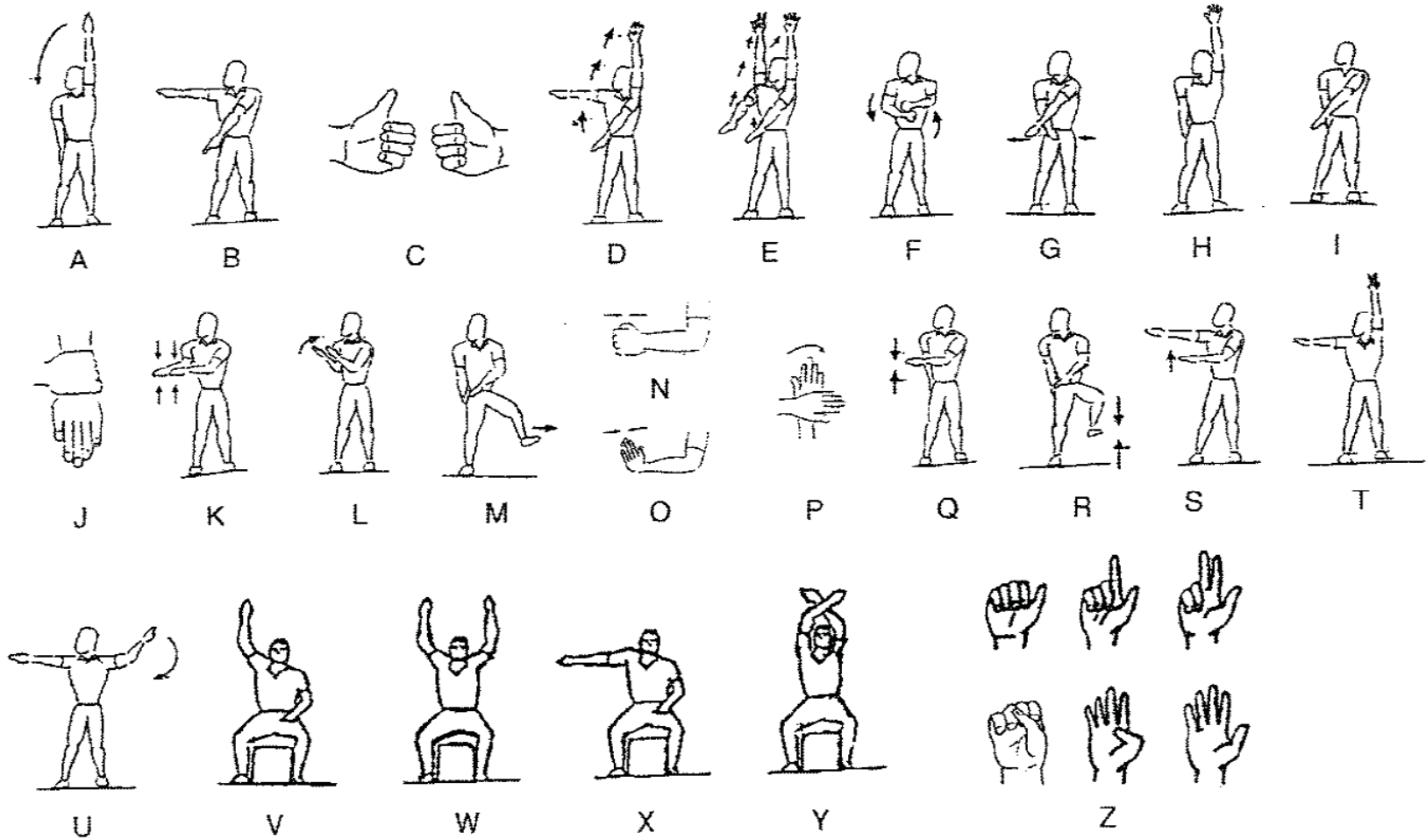
- Der Trainer darf sich während des Spiels von der Bank entfernen und bis zur eigenen 5-Meter-Linie sein Team beim Angriff coachen.
- bei Ballverlust muss er unverzüglich zur Bank zurückkehren.
- Er darf die Schiedsrichter nicht stören, behindern oder kritisieren.

Ein KIT-Wasserballer ehrt & vergöttert seinen Trainer/Obmann!

- Jedes Spiel wird von zwei Schiedsrichtern, einer je Spielfeldseite, betreut um über eventuelle Regelverstöße & Tore zu entscheiden.
- Entscheidungen werden über Handzeichen mitgeteilt.

Personen: Mannschaft, Spieler, Trainer, Schiedsrichter

Schiedsrichter (Anzeigen)



Quelle: offizielle DSV-Wasserballregeln



Beginn eines Spielabschnitts bzw. Wiederbeginn nach einem Tor;
Ausführung Strafwurf: senkt erhobenen Arm;



Frei-/Torab-/Eckwurf; ein Arm in Angriffsrichtung, den Anderen an
Ausführungsstelle;



Ausschluss; rasche Armbewegung zum Spielfeldrand & anzeigen
der Kappenr. des auszuschließenden Spielers;



Ausschluss mit Ersatzmöglichkeit nach 4 min.



Strafwurf; erhobener Arm mit 5 gestreckten Fingern, anschließend
Anzeige der Kappennummer => Hinausstellung des Gegners,
Strafwurfausführung 5 m vor dem Tor

Personen: Mannschaft, Spieler, Trainer, Schiedsrichter

Schiedsrichter (Anzeigen)



Torerfolg; Arm deutet in Spielfeldmitte;



Verstoß gegen 2-m-Regel; Zeige- & Mittelfinger am nach oben gestrecktem Arm; anderer Arm in neuer Angriffsrichtung;



Ablauf der Angriffszeit



Kappennummer 10



Kappennummer 5

Andere Hand: zusätzliche Finger, die nötig sind um die Kappennummer des Spielers darzustellen/anzuzeigen

■ Anschwimmen

- Schiedsrichter wirft Ball an der Mittellinie ins Wasser
- Pfiff: Feldspieler schwimmen vom Beckenrand (nicht festhaltend) um den Ball => ballgewinnende Mannschaft ist Offensive, die andere Defensive.

■ Spielzeit

- 4 x 8 min. effektive Spielzeit (d.h. keine durchlaufende Spielzeit)
- Bei Gleichstand => 2 x 3 min. Verlängerung
- Bei Gleichstand nach Verlängerung => 5-m-Schießen

■ Pause

- Viertelpause \equiv 2 min.
- Halbzeitpause \equiv 5 min.
- Auszeiten (2 pro Mannschaft, Verlängerung +1) \equiv 1 min.

- 30 sec. ab Abspiegel des Torwartes bzw. nach Anpfiff

- Endet mit, (im Anschluss erneute 30 sec.)
 - Torwurf,
 - Ballbesitzwechsel
 - Freiwurf
 - Schuss in das Seiten-/Toraus
 - Foul

- Bei Auszeit wird Angriffszeit angehalten und läuft im Anschluss an diese weiter, wo sie vor Gewährung der Auszeit stand.

- Ball darf mit jedem Körperteil berührt werden
 - Feldspieler nur mit einer Hand/Arm,
 - Torwart innerhalb seines 5m-Raumes mit beiden Händen

- Tor
 - wenn Ball mit vollem Durchmesser die Torlinie unter der Querlatte und zwischen den beiden Torpfosten überschreitet.
 - Ausnahmen: Straf-/Freiwurf (Ausführung ohne Verzögerung)
 - im Anschluss: Wiederanpfeiff

- Strafwurf
 - für schwere Regelverstöße im 5m-Raum; Foul mit Kreuz, Gegner erhält keine Hinausstellung; ein Spieler der Opfermannschaft führt von 5m-Linie vor dem Tor aus.

- Eckwurf, wenn Ball:
 - nach Torschuss vom verteidigenden Torwart in das Toraus geblockt oder
 - von einem Verteidigungsspieler bewusst ins Toraus gespielt wird, wenn nicht mutwillig, dann Torabwurf.
 - Ausführung auf 2m-Linie außen

- Torabwurf, wenn Ball
 - von einem Feldspieler in das Toraus, unabh. von Angriff/Verteidigung, geworfen wurde

- Einwurf, wenn Ball
 - von Torwart/Feldspieler in das Seitenaus gespielt wurde

- = Regelverletzungen, die eine Strafe für den Täter und somit eine Vergünstigung für den Gegner nach sich ziehen;

Der Angriff eines KIT-Wasserballers gilt nicht dem Gegner, sondern dem Ball!

- 3 Kreuze/Hinausstellungen => Ausschluss des Spielers für das laufende Spiel
- Keine Direktausführung eines Freiwurfes nach einem Foul innerhalb des 5m-Raumes.
- Bei der Tat spielen die Spielzeit oder der Ballbesitz keine Rolle.

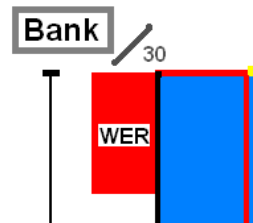
- Einfache Fouls – geahndet mit Freiwurf
 - Wenn ein Spieler
 - a) den Ball unter Wasser drückt,
 - b) den nicht im ballbesitzenden Gegner wegdrückt, behindert,
 - c) den ballführenden Gegner beim Spiel stört;
 - die Angriffszeit abgelaufen ist;
 - ein Frei-, Eck-, Torab- oder ein Strafwurf zu lange hinausgezögert wird;
 - ein Strafwurf falsch ausgeführt wurde

- Schwere Fouls – geahndet mit kurzzeitiger Hinausstellung (20 sec.)
 - Wenn ein Spieler,
 - a) einen schwimmenden Gegenspieler festhält/zurückzieht;
 - b) die Ausführung eines Frei-, Eck-, Torabwurfes behindert.

- Sehr schwere Fouls – geahndet mit dauernder Hinausstellung mit Ersatz (auch während Pausen)
 - Wenn ein Spieler,
 - a) die Ausführung eines Strafwurfs stört;
 - b) das Kampfgericht beleidigt / Ungehorsamkeit zeigt (=> 1 Spiel Sperre).
 - Dauernde Hinausstellung mit Ersatz nach 4 min., wenn ein Spieler einen Gegenspieler/Kampfrichter gewalttätig angeht bzw. dieses versucht (=> 2 Spiele Sperre).

KIT-Wasserballer lassen sich nie auswechseln - sie spielen bis zum Sieg!

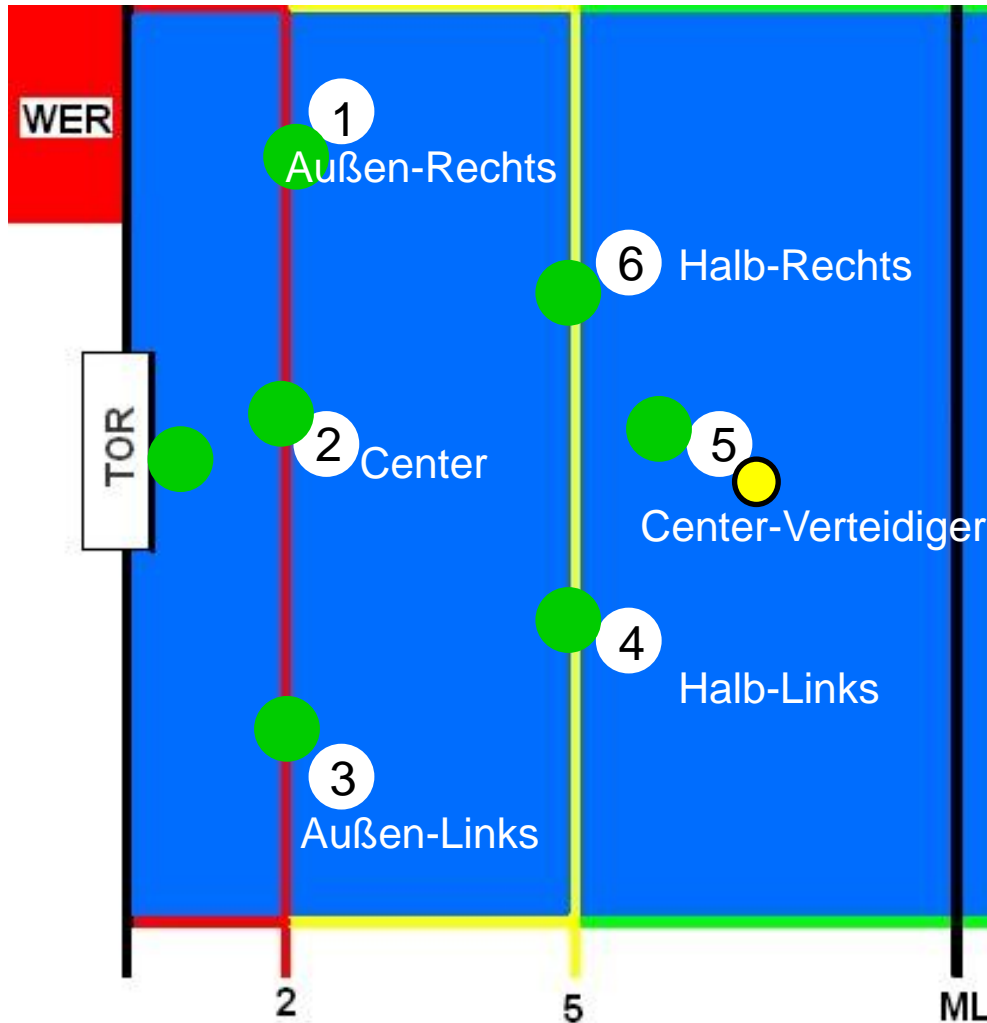
- Austauschspieler darf überall in das Spielfeld/Becken springen/steigen,
 - während der Pausen, Auszeit,
 - nach einem Torgewinn,
 - um verletzten Spieler zu ersetzen.
- Austauschspieler darf jederzeit aus der eigenen Wechselzone (Wiedereintrittsraum) in das Spielfeld einschwimmen, sobald auszuwechselnder Spieler oberhalb der Wasseroberfläche ist, d.h. beide befinden sich gleichzeitig in der Wechselzone.
- Nicht während eines Strafwurfes.
- Auswechslungsfehler werden mit Hinausstellung geahndet.



Beachte:

- nur nach einem Tor seinen Mitspieler auswechseln um einen Wechselfehler zu vermeiden;
- immer den kürzesten Weg zum schwimmen/laufen aus/ins Becken nehmen um wertvolle Zeit zu sparen;
- laut „Wechsel“ bzw. „Auswechslung“ rufen in Richtung Bank, sowie Auswechslung anzeigen;

Grundlegende Taktik: Aufstellung(en), Angriff & Verteidigung unsere Standardaufstellung



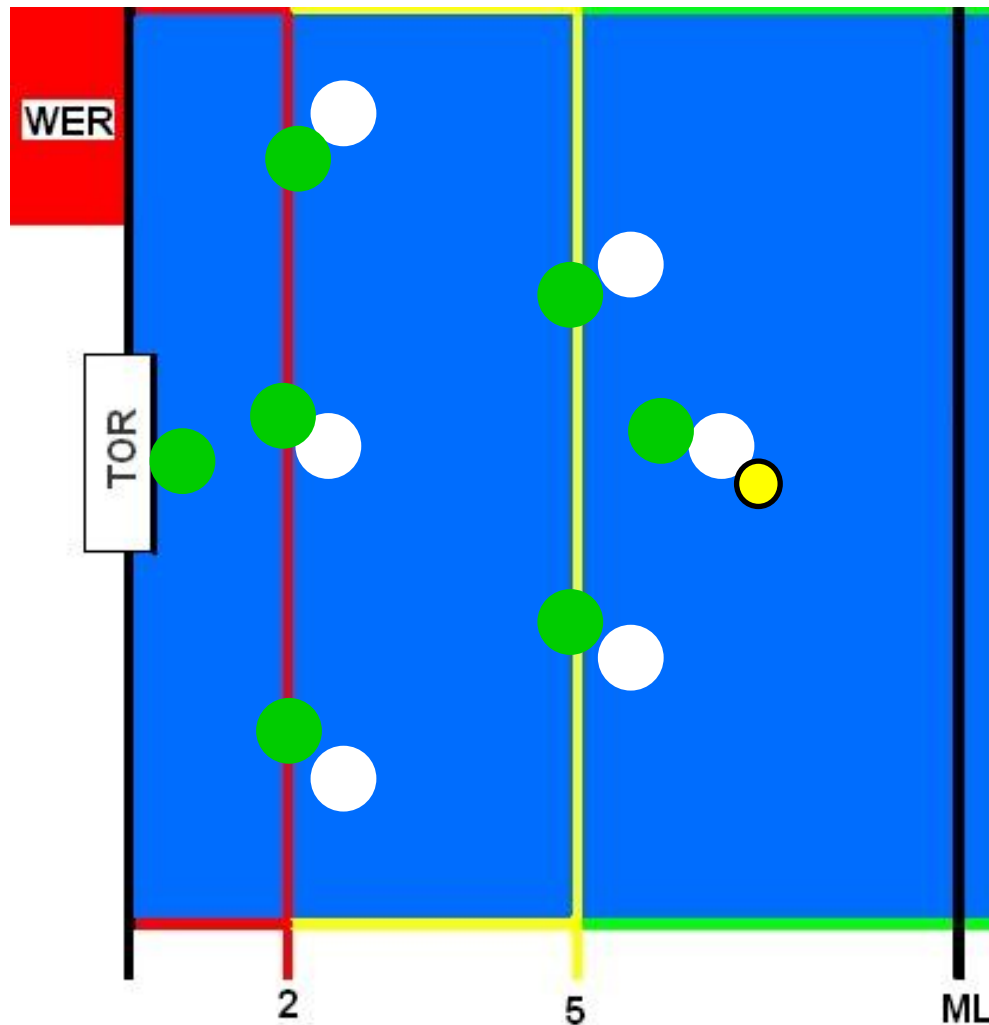
● = Verteidigung

○ = Angriff

● = Ball

Grundlegende Taktik: Aufstellung(en), Angriff & Verteidigung

Standardaufstellung – Ballannahme (Freischwimmen)



● = Verteidigung

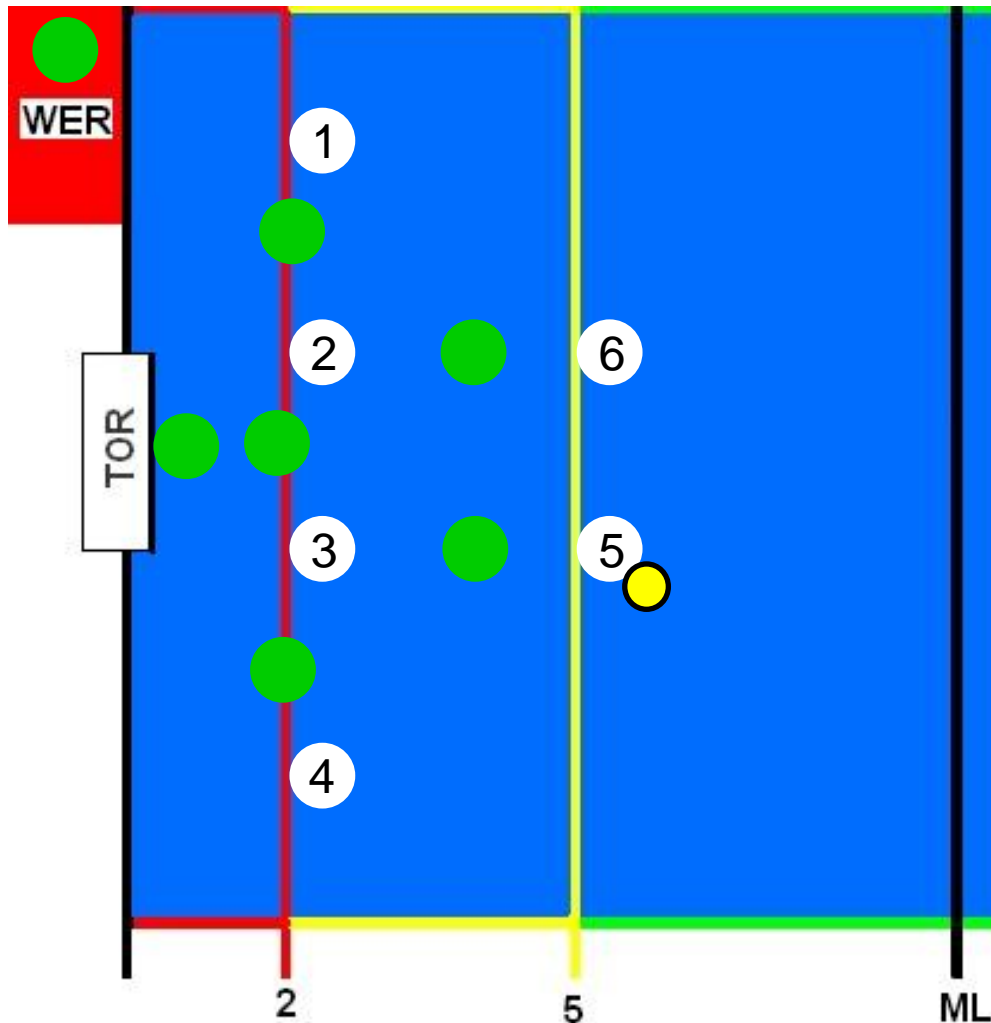
○ = Angriff

● = Ball

Grundlegende Taktik: Aufstellung(en), Angriff & Verteidigung Standardaufstellung – Ballannahme (Freischwimmen)

- Center-Anspiele nur auf das Wasser in Armumgebung.
- Sobald Ball nicht zur freigeschwommenen Position gespielt wurde =>
Rückkehr auf Standardposition

Grundlegende Taktik: Aufstellung(en), Angriff & Verteidigung unsere Über-/Unterzahl - Aufstellung



● = Verteidigung (Unterzahl)

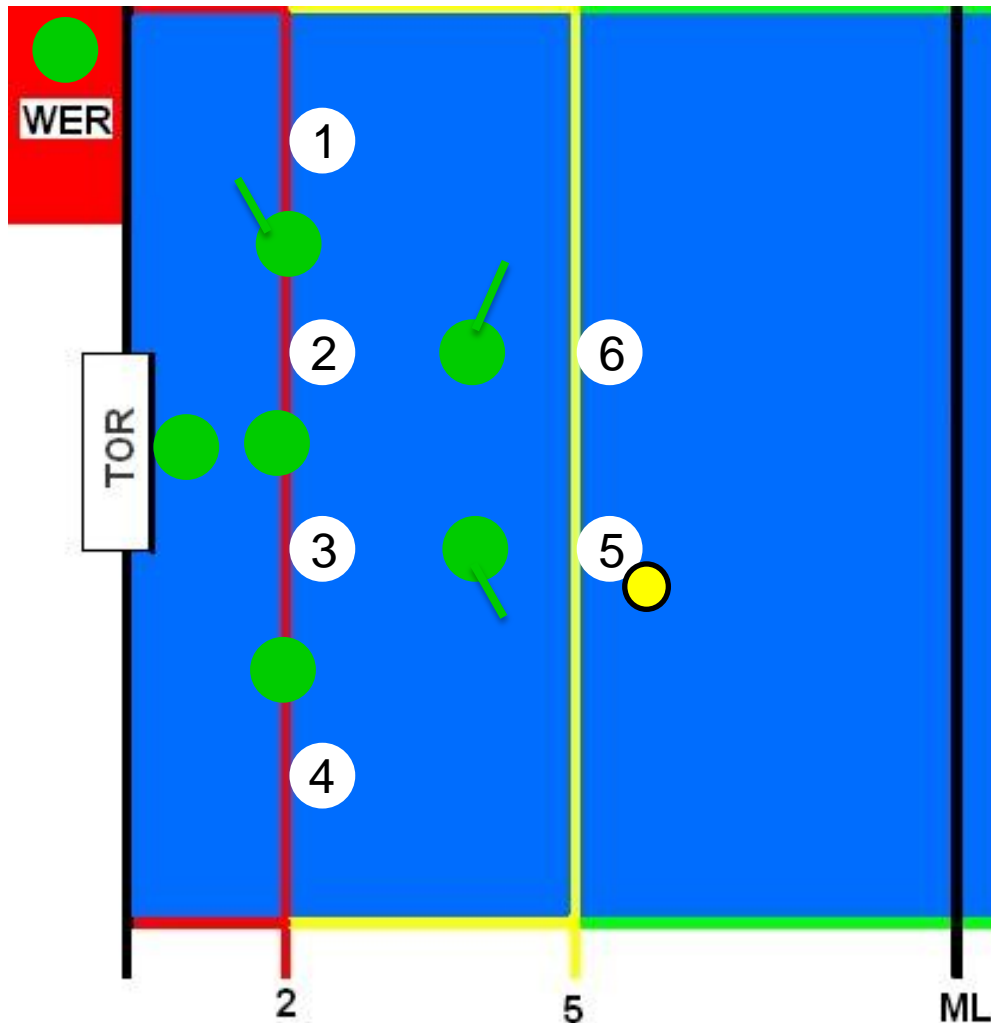
○ = Angriff (Überzahl)

● = Ball

■ hier 4-2

■ 3-3 Aufstellung existiert ebenfalls

Grundlegende Taktik: Aufstellung(en), Angriff & Verteidigung Bewegung der Spieler bei Lauf des Balls (beispielhaft)



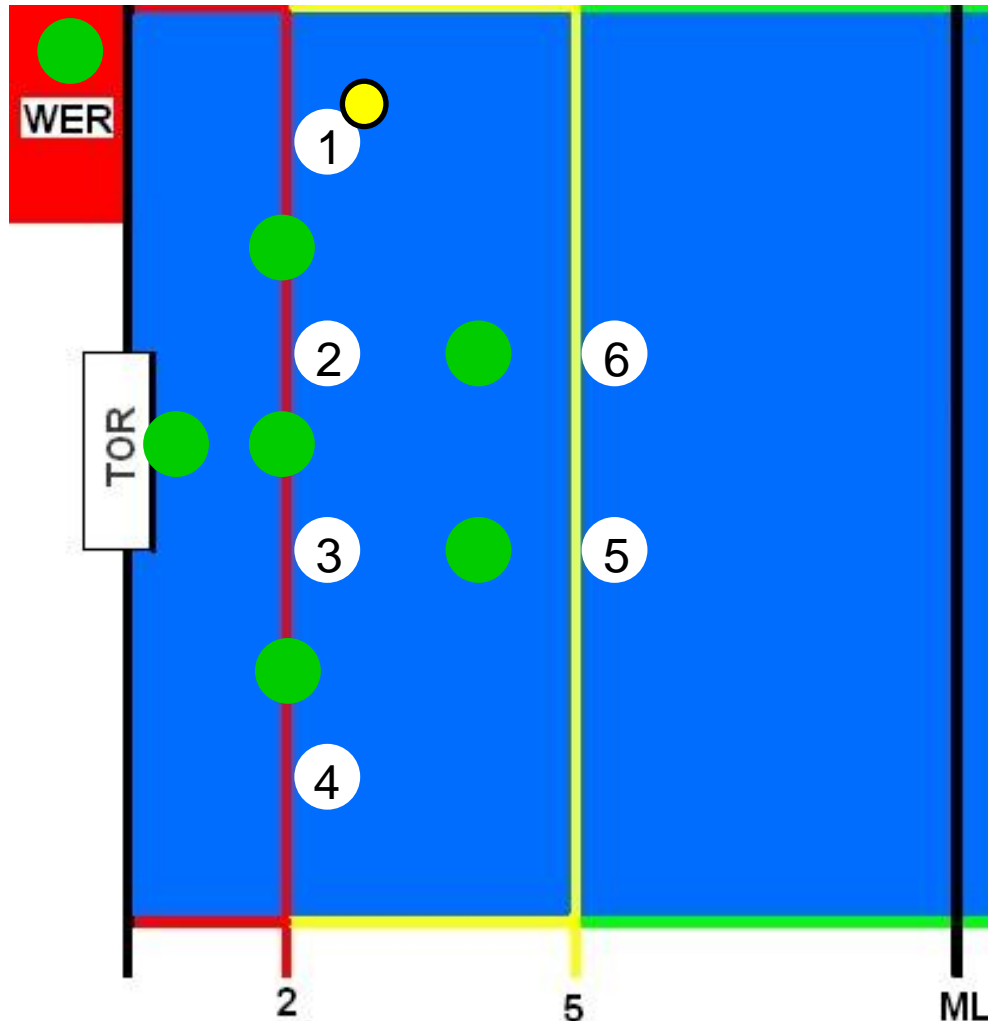
● = Verteidigung
(Unterzahl)

○ = Angriff
(Überzahl)

● = Ball

Grundlegende Taktik: Aufstellung(en), Angriff & Verteidigung

Optimaler Lauf des Balls (beispielhaft)



● = Verteidigung
(Unterzahl)

○ = Angriff
(Überzahl)

● = Ball

- Schnelle Seitenwechsel über Passdreiecke um Loch in Verteidigung zu erschaffen (1-5-4-6-1 oder 1-6-4-5-1).

Grundlegende Taktik: Aufstellung(en), Angriff & Verteidigung ungeschickte (verbotene) Pässe



● = Verteidigung (Unterzahl)

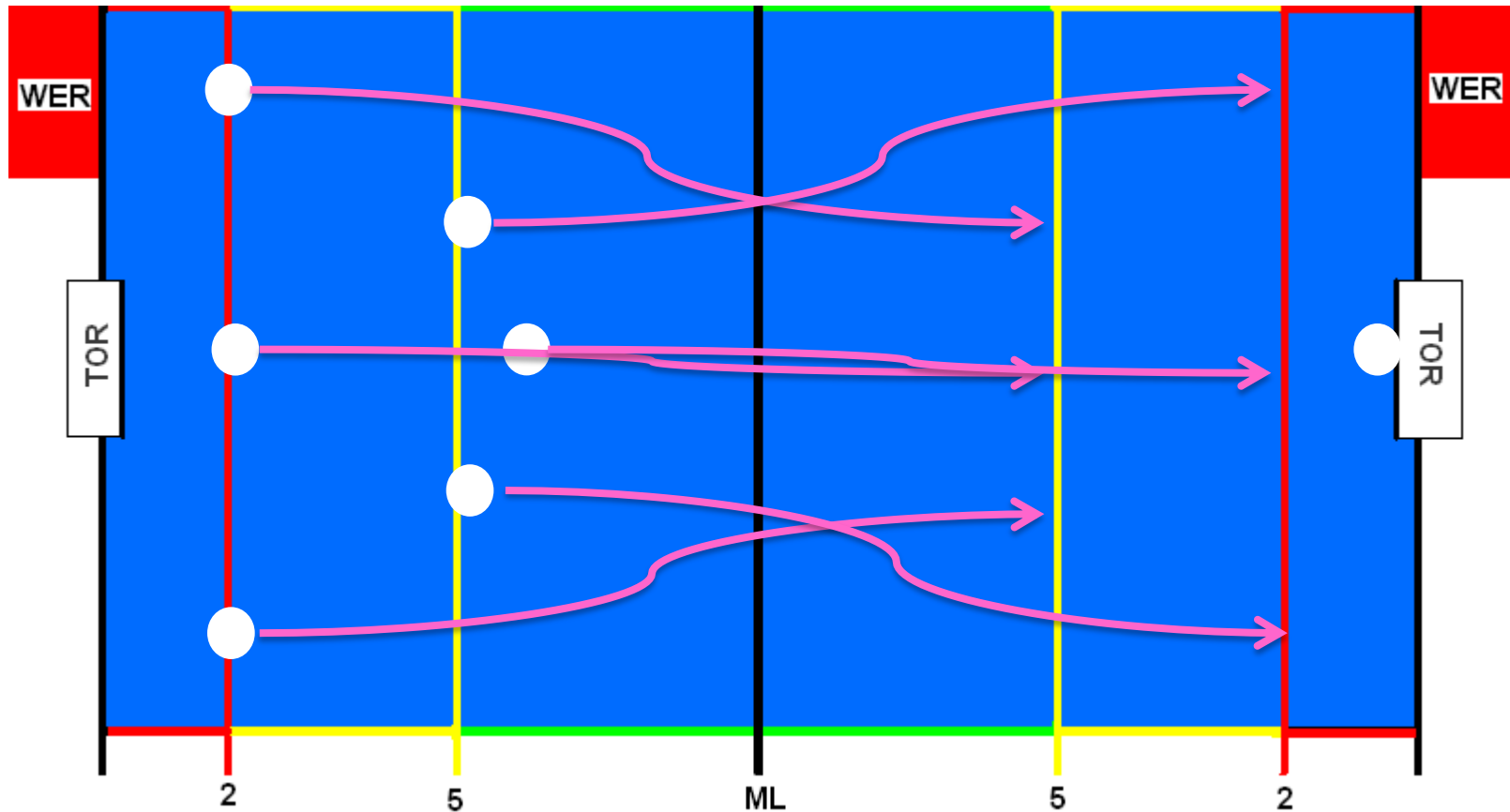
○ = Angriff (Überzahl)

● = Ball

- Nicht 2,3 anspielen, wenn Verteidigung am Mann ist!

Grundlegende Taktik: Aufstellung(en), Angriff & Verteidigung

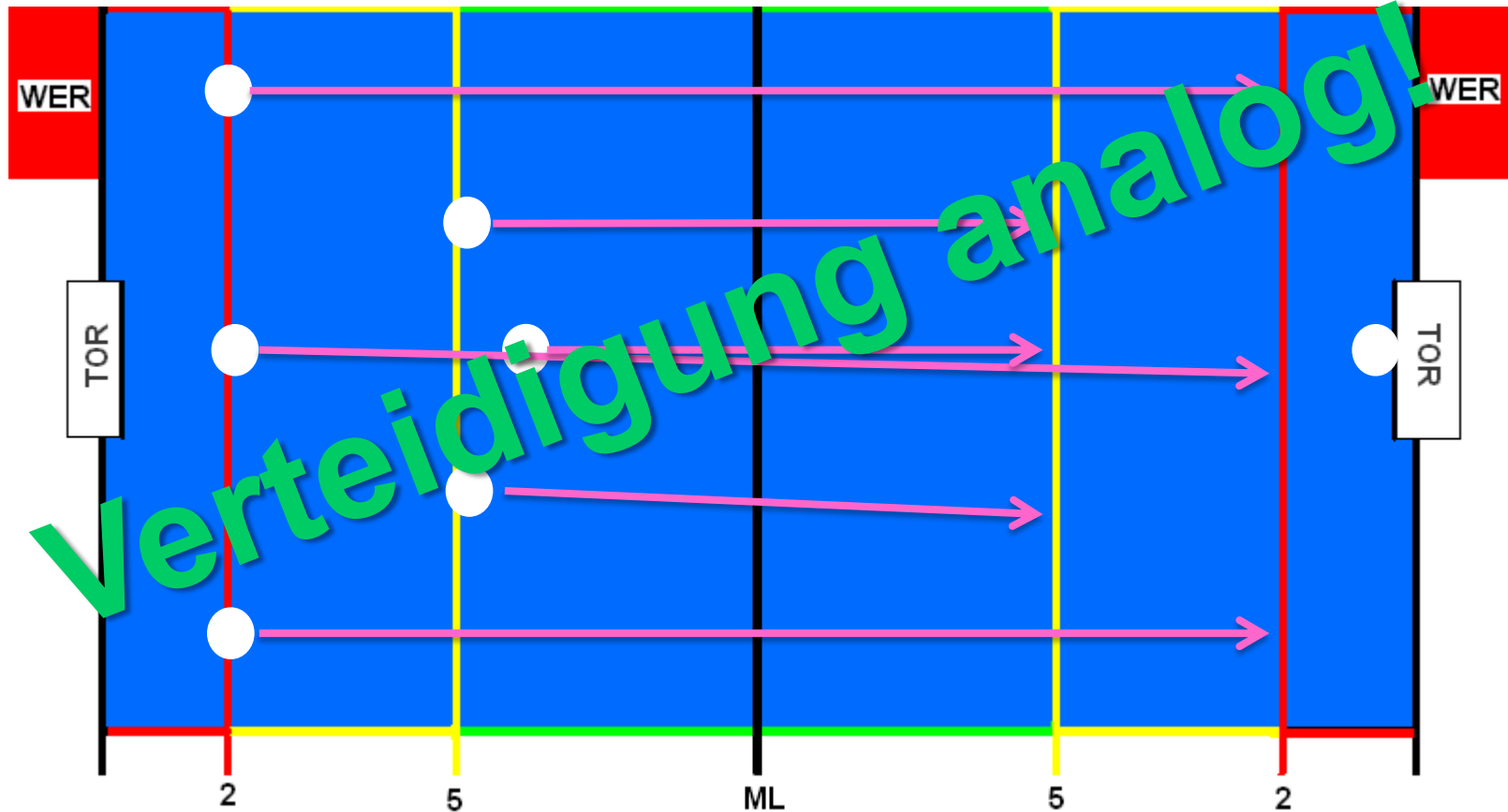
Angriffs-Variante 1




Grundlegende Taktik: Aufstellung(en), Angriff & Verteidigung

Angriffs-Variante 2

ODER



 mehr schwimmen vorallem für Halb & Außen!

FRAGEN???

Quellen

- <http://www.sport.kit.edu/wasserball>
- Offizielle DSV-Wasserballregeln
- Wikipedia

VIELEN DANK FÜR EURE AUFMERKSAMKEIT!



14th Fridericana-Cup 2011