

# Regelabend 07. November 2012

**Matthias Heß**

*2. Obmann & Trainer KIT-Wasserball*

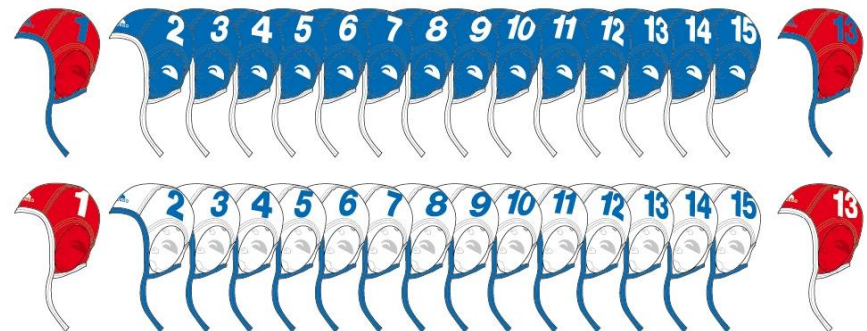
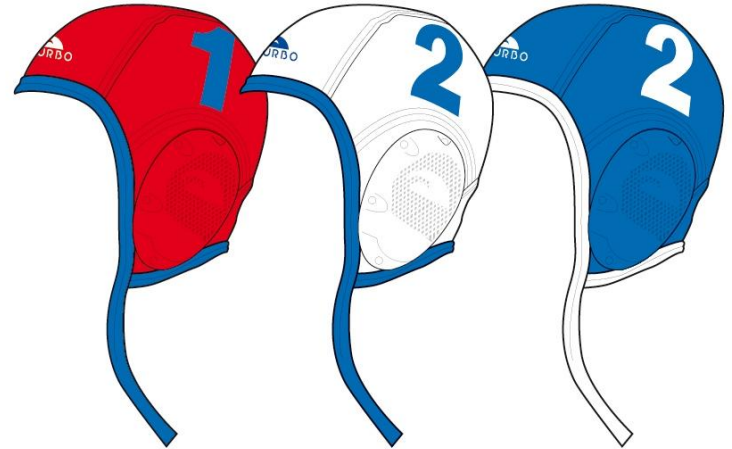
*Sprechstunden nach Vereinbarung bzw. vor/nach dem, nicht während des Trainings*  
[waterpolo@sport.kit.edu](mailto:waterpolo@sport.kit.edu)

INSTITUT FÜR SPORT & SPORTWISSENSCHAFT, HOCHSCHULSPORT, WASSERBALL



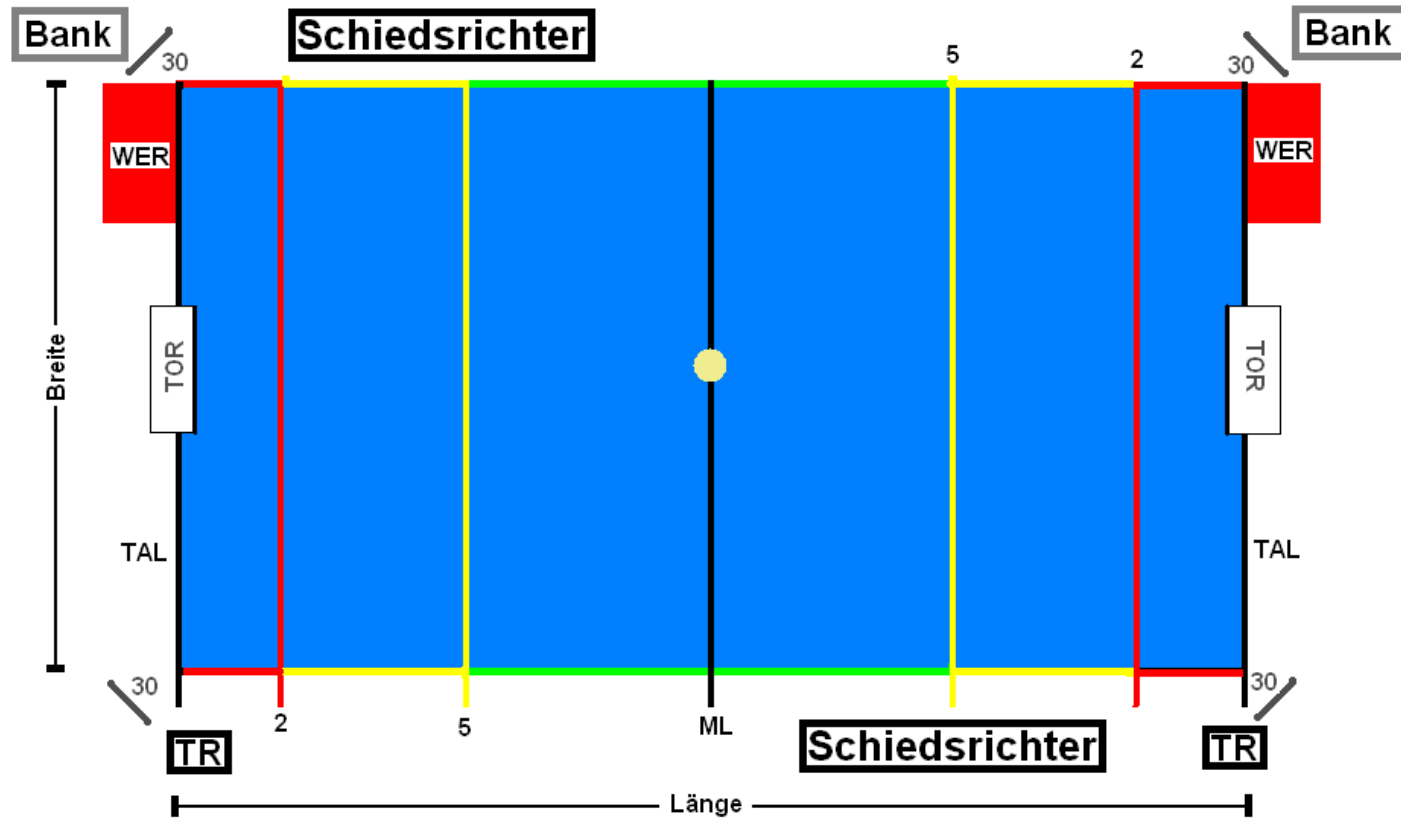
# Mannschaft & Ballberührung

- 13 Spieler pro Mannschaft
- 7 aktive Spieler
  - 6 Feldspieler & 1 Torwart
- Torhüter in roter Kappe mit Ohrenschutz in Teamfarbe
- Kein Kappenwechsel während des Spiels/Turnier
- Ball nur mit einer Hand berühren
  - Torwart innerhalb eigenen 5m-Raum mit beiden Händen





# Spielfeld



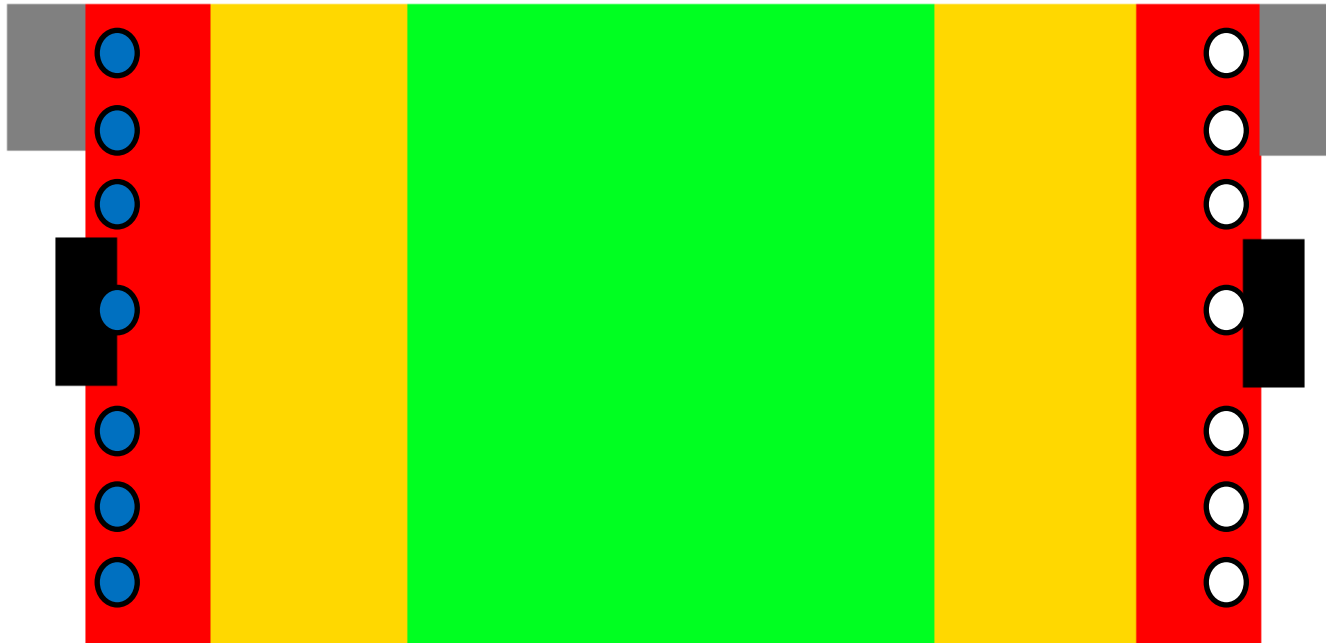
TR = Torrichter  
 WER = Wiedereintrittsraum  
 /30 = Angriffszeitanzeige

**Protokolltisch**

2 bzw. 5 = Zwei- bzw. Fünf-Meter-Linie  
 ML = Mittellinie  
 TAL = Torauslinie

# Anschwimmen

- zu Beginn des Spielabschnittes und nach einem Tor



Schiedsrichter:

- gibt Anpfiff
- senkt seinen Arm
- wirft Ball ein

# Spiel- & Pausenzeit

## ■ Spielzeit

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

## ■ Pausen

- Viertelpause ≡ 2 min.
- Halbzeitpause ≡ 5 min.
- Auszeiten (2 pro Mannschaft, bei Verlängerung +1, also 3) ≡ 1 min.



# Angriffszeit

- 30 sec. ab Abspiegel des Torwartes bzw. nach Anpfiff
- Endet mit, (im Anschluss erneute 30 sec.)
  - Torwurf,
  - Ballbesitzwechsel
  - Freiwurf
  - Seiten-/Toraus
  - Foul
- Bei Auszeit wird Angriffszeit angehalten und läuft im Anschluss an diese weiter, wo sie vor Gewährung der Auszeit stand.

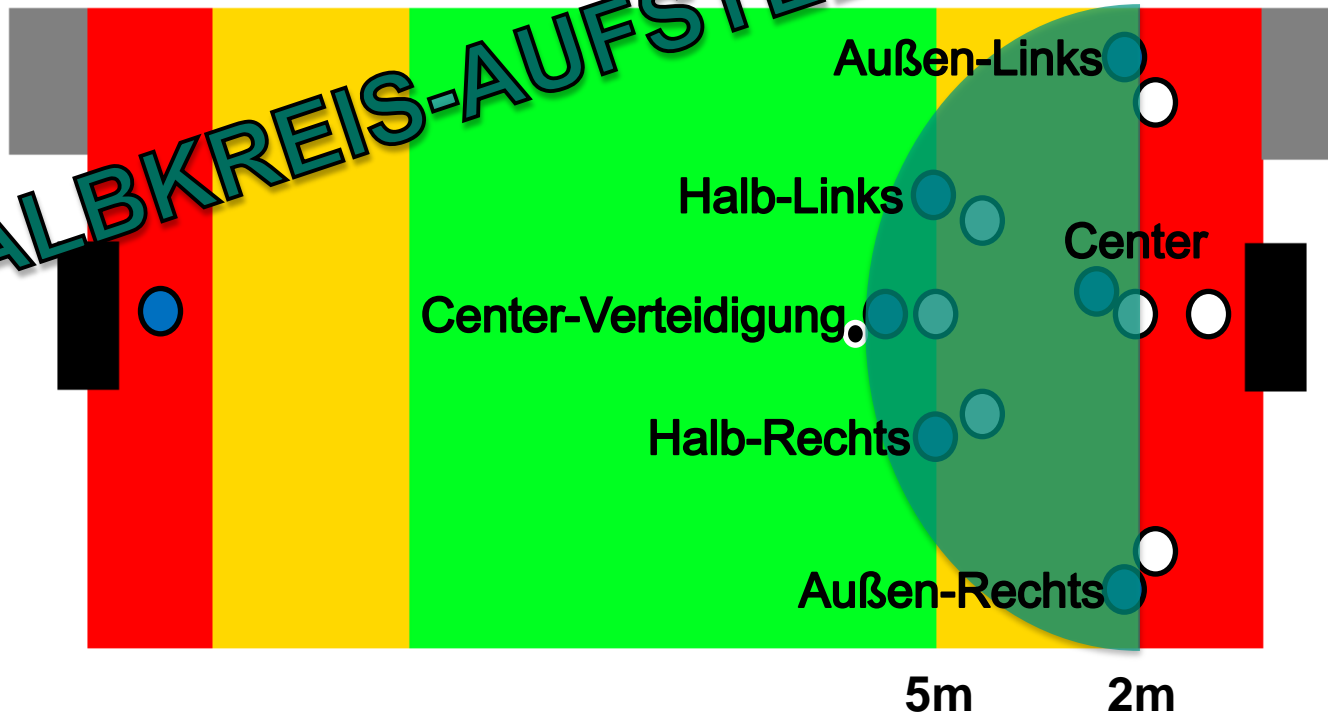


Ablauf der Angriffszeit



# Standard-Aufstellung

## HALBKREIS-AUFSTELLUNG



● = Angriff  
○ = Verteidigung

- Verteidigung immer zwischen Angreifer und Tor
- Angreifer zwischen Verteidiger und Ball



# Frei-, Torab- & Eckwurf

- 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, unabhängig von Angriff/Verteidigung, geworfen wurde
- Einwurf, wenn Ball
  - von Torwart/Feldspieler in das Seitenaus gespielt wurde



ein Arm in Angriffsrichtung, der Andere zeigt auf die Ausführungsstelle

# Schiedsrichter

- Niemand darf die Schiedsrichter stören, behindern oder kritisieren. Verstöße werden mit Hinausstellung geahndet.
- Jedes Spiel wird von zwei Schiedsrichtern, einer je Spielfeldseite, betreut um über eventuelle Regelverstöße & Tore zu entscheiden.
- Entscheidungen werden über Handzeichen mitgeteilt.



Kappennummer 10



Kappennummer 5

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

## Ein KIT-Wasserballer lässt sich nie auswechseln – er spielt bis zum Sieg!

- Austauschspieler dürfen überall in das Spielfeld/Becken springen/steigen,
  - während der Pausen, Auszeit,
  - nach einem Torgewinn,
  - um verletzten Spieler zu ersetzen.
- Austauschspieler dürfen 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 (grau).
- nicht während eines Strafwurfes.
- Auswechslungsfehler werden mit Hinausstellung geahndet.
- **Beachte:**
  - Auswechslung nur nach einem Tor, um einen Wechselfehler zu vermeiden
  - immer den kürzesten Weg zum schwimmen/laufen aus/ins Becken nehmen um wertvolle Zeit zu sparen
  - laut „Wechsel“ rufen in Richtung Bank, sowie Auswechslung anzeigen;



# Torerfolg & Abseits


## ■ Torerfolg

- wenn Ball mit vollem Durchmesser die Torlinie unter der Querlatte und zwischen den beiden Torpfosten überschreitet.
- im Anschluss: Wiederanpfiff

-  Arme deuten in Spielfeldmitte

## ■ Abseits / Verstoß gegen 2m-Regel

- Wenn Angreifer innerhalb der 2m-Zone in das Spielgeschehen eingreift bevor der Ball zu ihm gespielt wird.

-  Zeige- & Mittelfinger am nach oben gestrecktem Arm; anderer Arm in neuer Angriffsrichtung;

# Foul

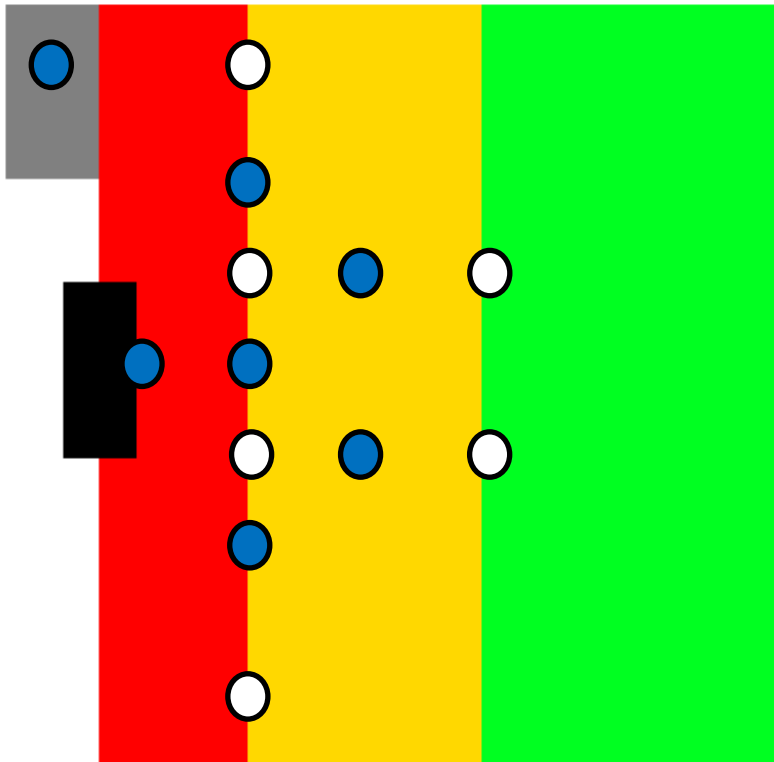
- = Regelverletzungen, die eine Strafe für den Täter und somit eine Vergünstigung für den Gegner nach sich ziehen
- Keine Direktausführung eines Freiwurfes nach einem Foul innerhalb des 5m-Raumes. Außerhalb ist die Direktausführung möglich.
- Bei der Tat spielen die Spielzeit oder der Ballbesitz keine Rolle.
- 3 Kreuze/Hinausstellungen => Ausschluss des Spielers für das laufende Spiel



■ rasche Armbewegung zum Spielfeldrand & anzeigen der Kappennummer des auszuschließenden Spielers


- 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).

# Unter-, Überzahl-Aufstellung



- nach Ausschluss eines Spielers
  - = Verteidigung (Unterzahl)
  - = Angriff (Überzahl)
- Zwischen zwei Angreifern steht immer ein Verteidiger
- Verteidiger hat immer einen Arm draußen und verdeckt das Tor
- hier 4-2-Aufstellung, es existiert auch eine 3-3-Aufstellung

# Strafwurf

- für schwere Regelverstöße im 5m-Raum
- Foul mit Kreuz, Gegner erhält Hinausstellung
- ein Spieler der Opfermannschaft führt von 5m-Linie vor dem Tor aus.
-  erhobener Arm mit 5 gestreckten Fingern, anschließend Anzeige der Kappennummer

## GANZ WICHTIG:

- Ein KIT-Wasserballer ehrt & vergöttert seinen Trainer/Obmann!
- Der Angriff eines KIT-Wasserballers gilt nicht dem Gegner, sondern dem Ball!



# FRAGEN???

# VIELEN DANK FÜR EURE AUFMERKSAMKEIT!



*14<sup>th</sup> Fridericana-Cup 2011*