

# Taktikabend 28. 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

polo kit-waterpolo kit-waterpolo kit-waterpolo kit-  
o kit-waterpolo kit-waterpolo kit-wa  
kit-waterpolo  
-waterpolo kit-waterpolo kit-waterpolo kit-waterpolo kit-waterpolo kit-waterpolo kit-waterpolo kit-waterp  
waterpolo kit-waterpolo kit-waterp

# Vorlesungsinhalt

- Kurzes knackiges Regelquiz
- Anschwimmen
- Standardaufstellung & Positionen
- Unter-/Überzahl
- Einschwimmen
- Blockschwimmen

# Regel-Quiz (1/4)

- Darf man seine Kappe während eines Spieles/Turnieres mit einem Mannschaftskameraden tauschen?
  - **NEIN!**
- Wie viele aktive Spieler hat eine Mannschaft?
  - **6 Feldspieler und 1 Torwart = 7 aktive Spieler;**
  - **max. 13 Spieler/Mannschaft**
- Wie lang ist die offizielle Spielzeit? Wie ist sie unterteilt?
  - **4 x 8min. = 24min. => effektive Spielzeit (nicht durchlaufend)**
- Wie lange ist die Angriffszeit? Durch was endet sie?
  - **30 sec. ab Abspiel des Torwartes bzw. nach Anpfiff**
  - **Endet mit, (im Anschluss erneute 30 sec.)**
    - **Torwurf,**
    - **Ballbesitzwechsel**
    - **Freiwurf**
    - **Schuss in das Seiten-/Toraus**
    - **Foul**

# Regel-Quiz (2/4)

- Welcher und wo darf ein Spieler beide Hände zum Fangen des Balles verwenden?
  - Ball darf mit jedem Körperteil berührt werden
    - Feldspieler nur mit einer Hand/Arm,
    - Torwart innerhalb seines 5m-Raumes mit beiden Händen
- Wann findet ein Eckwurf statt? Und wo wird er ausgeführt?
  - Eckwurf, wenn Ball:
    - nach Torschuss vom verteidigenden Torwart in das Tor aus geblockt oder
    - von einem Verteidigungsspieler bewusst ins Tor aus gespielt wird, wenn nicht mutwillig, dann Torabwurf.
    - Ausführung auf 2m-Linie außen
- Darf ein Foul innerhalb des 5m-Raumes direkt ausgeführt werden?
  - **NEIN!**

# Regel-Quiz (3/4)

## ■ Was bedeuten diese Schiedsrichter-Anzeigen?



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



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



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



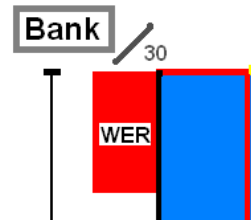
**Torerfolg; Arm deutet in Spielfeldmitte;**



**Ablauf der Angriffszeit**

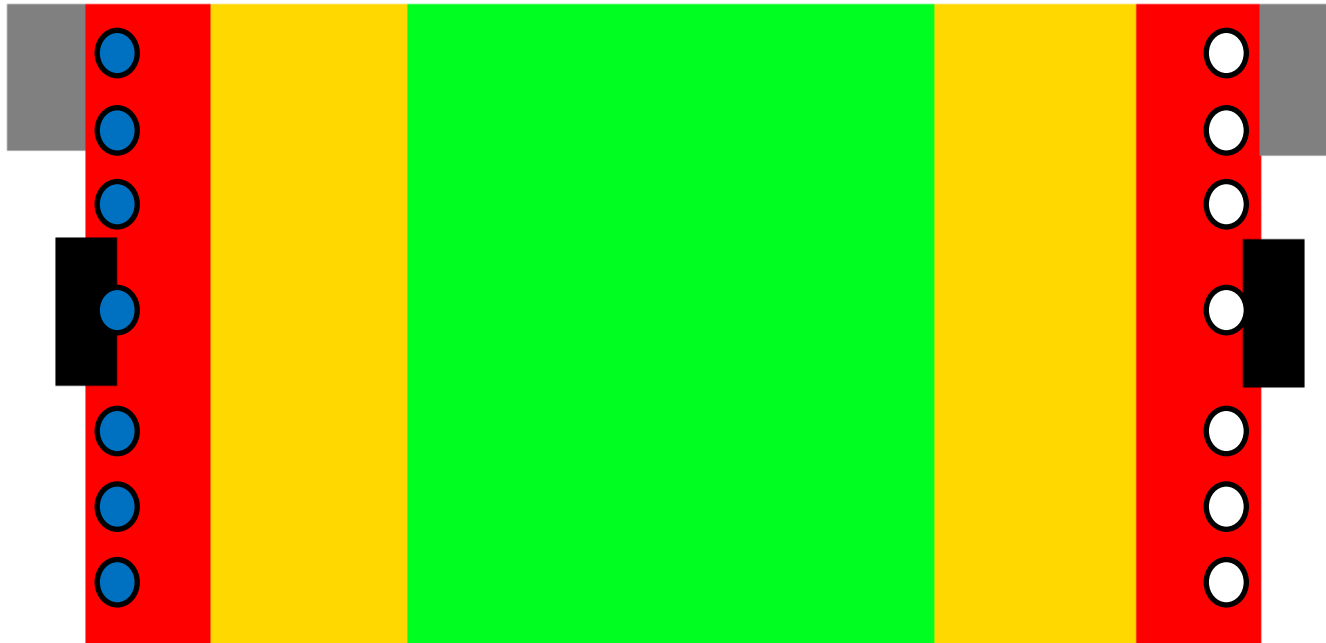
# Regel-Quiz (4/4)

- Wann dürft ihr euch auswechseln lassen und vor allem wo ? Wann nicht? Wie werden Fehler geahndet?
  - Der Austauschspieler darf überall in das Spielfeld/Becken springen/steigen,
    - während der Pausen, Auszeit,
    - nach einem Torgewinn,
    - und 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.
    - Austauschspieler steigt und springt nicht in die Wechselzone.
  - Auswechslung darf nicht während eines Strafwurfes durchgeführt werden.
  - Auswechslungsfehler werden mit Hinausstellung geahndet.



# Anschwimmen

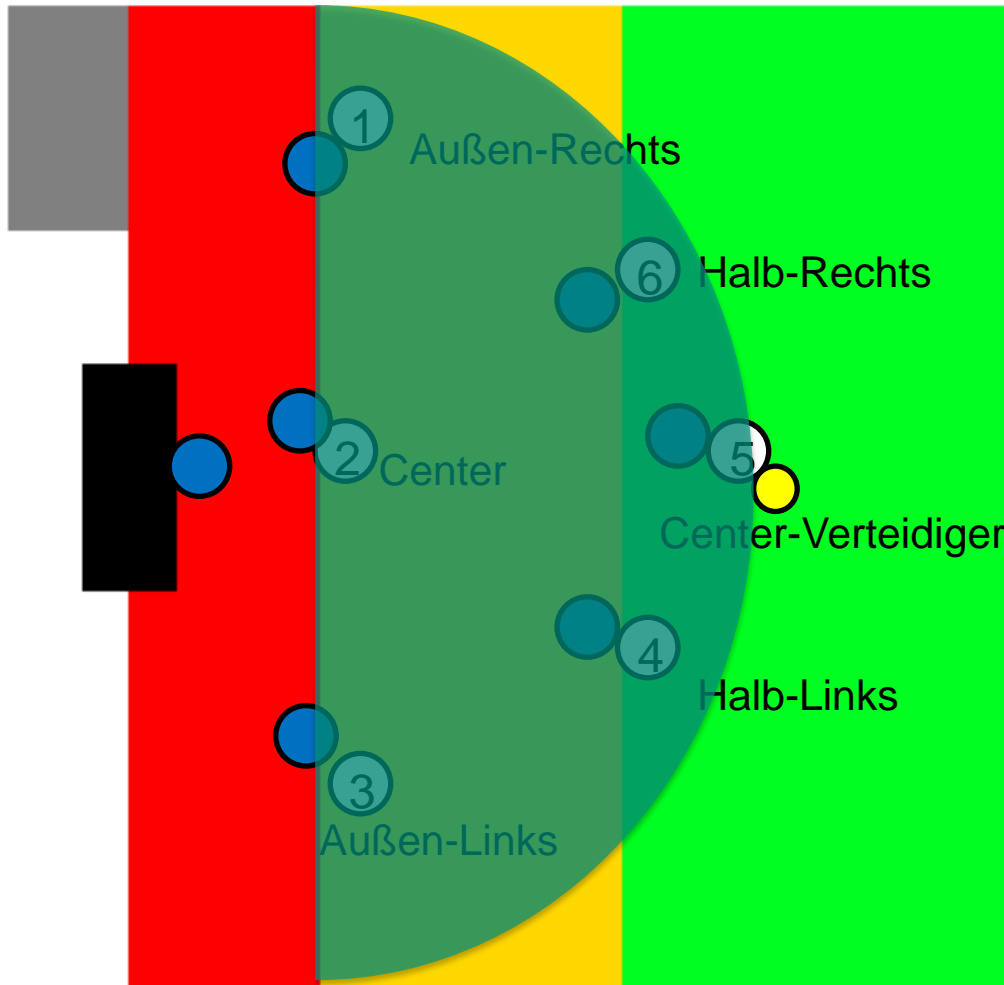
- zu Beginn des Spielabschnittes




Schiedsrichter:


- gibt Anpfiff
- senkt seinen Arm
- wirft Ball ein

# Standardaufstellung & Positionen



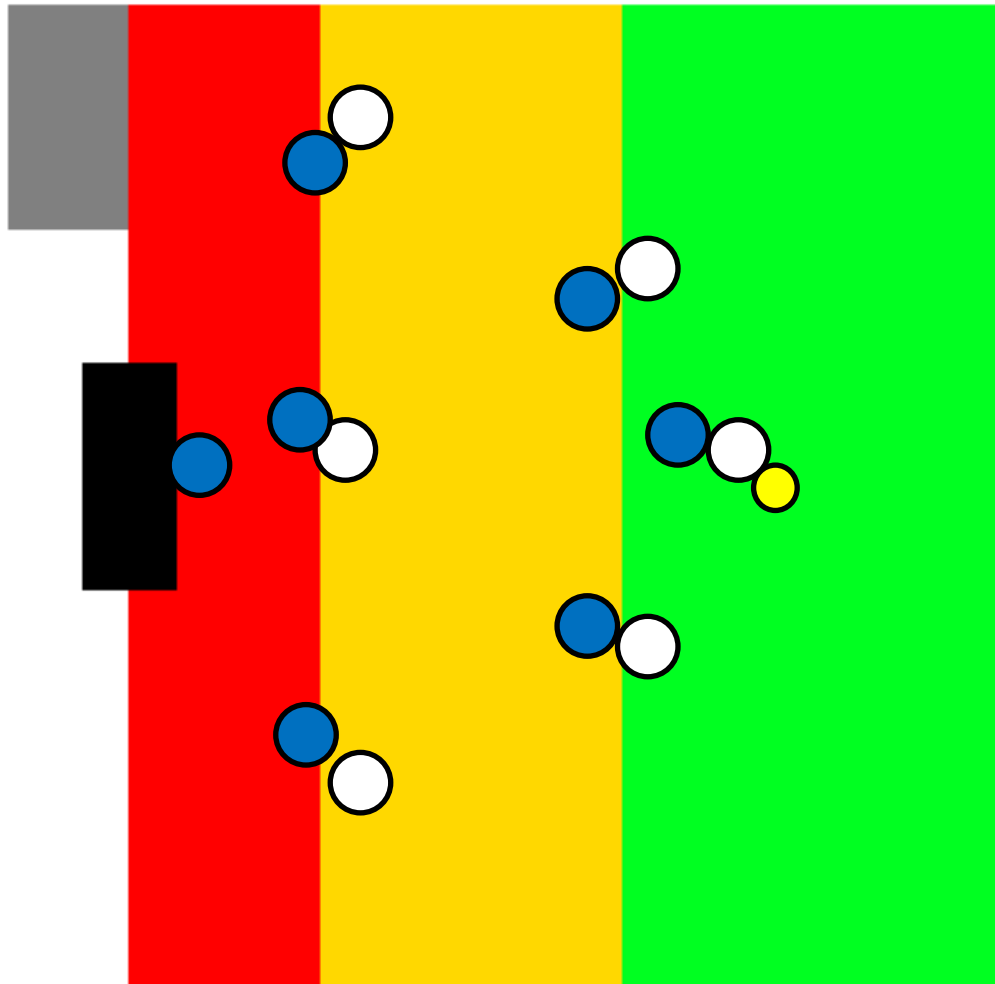
 = Verteidigung

 = Angriff

 = Ball



# Standardaufstellung & Positionen

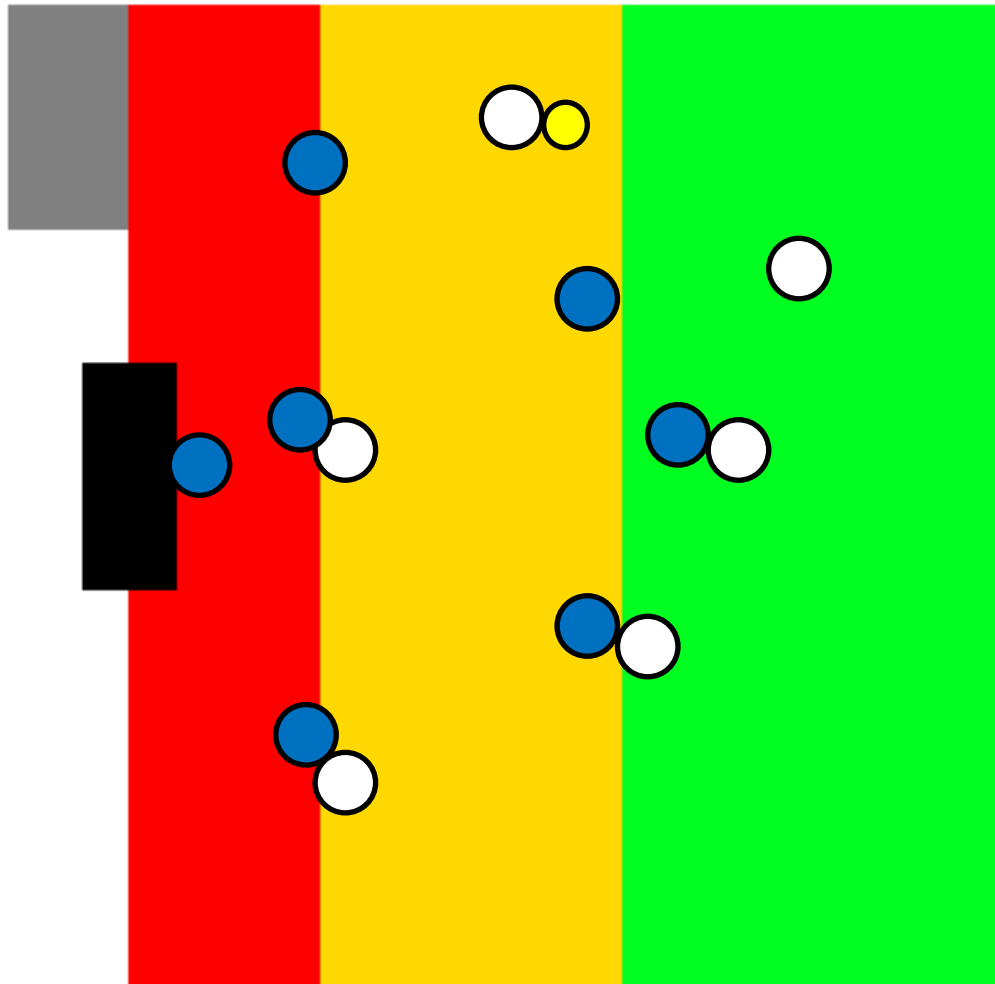


● = Verteidigung

○ = Angriff

● = Ball

# Standardaufstellung & Positionen

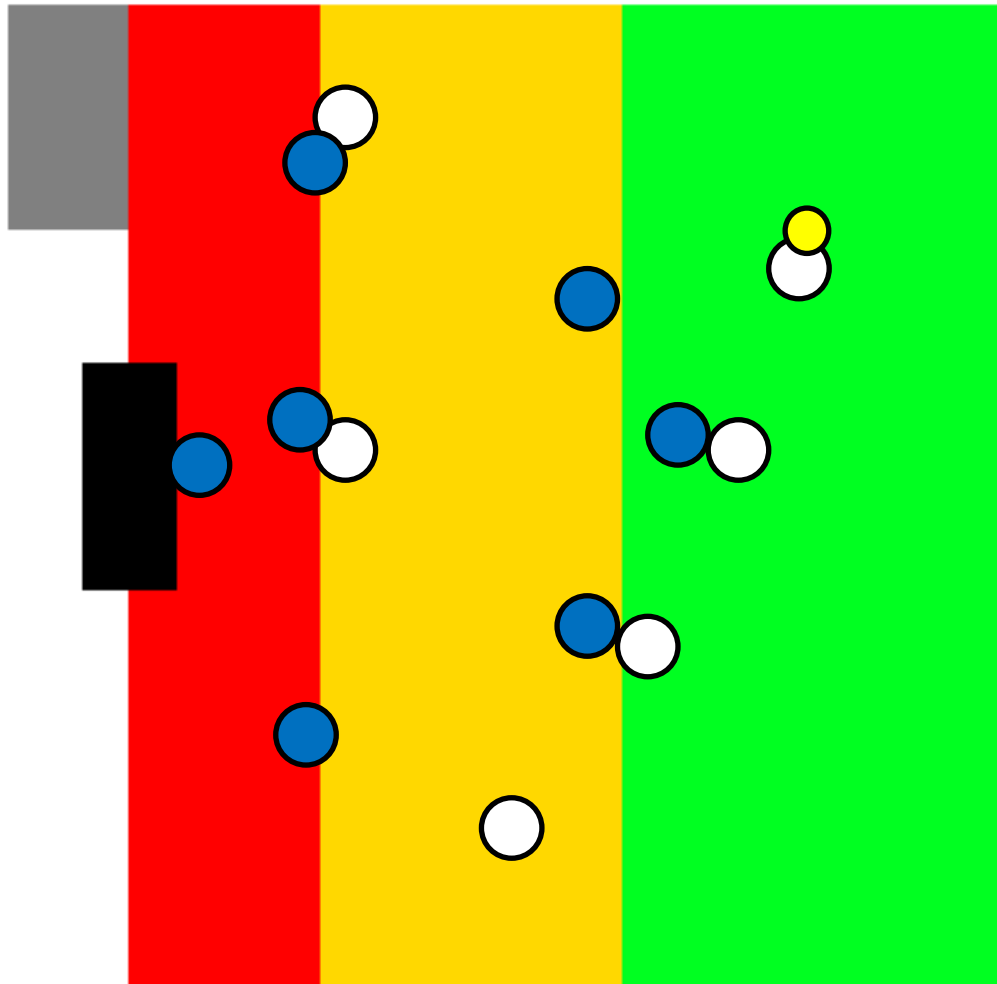


● = Verteidigung

○ = Angriff

● = Ball

# Standardaufstellung & Positionen



● = Verteidigung

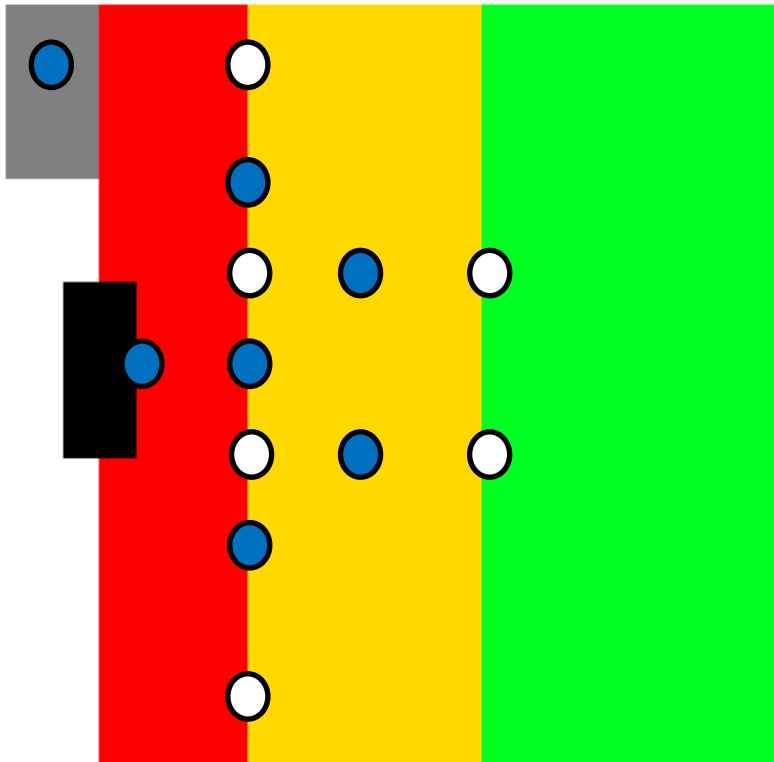
○ = Angriff

● = Ball

# Standardaufstellung & Positionen

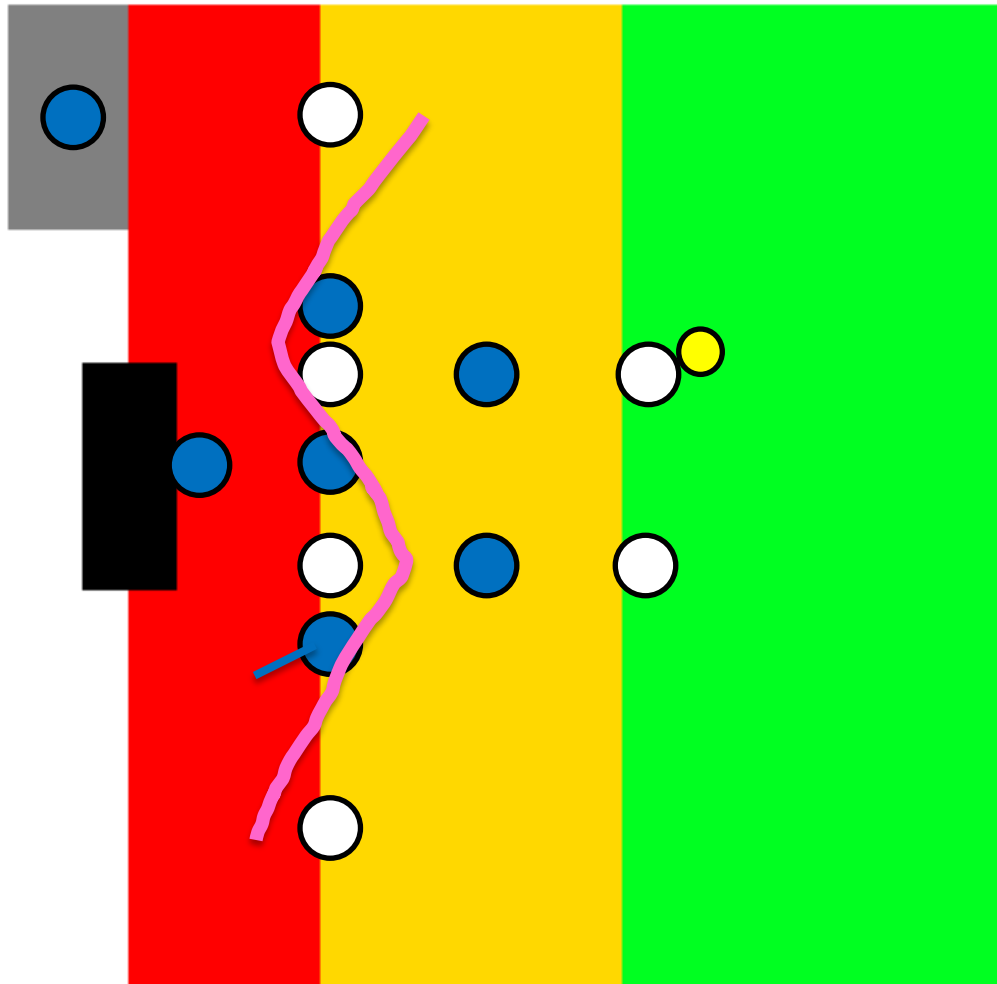
- Center-Anspiele nur auf das Wasser in Armumgebung.
- Sobald Ball nicht zur freigeschwommenen Position gespielt wurde => **Rückkehr auf Standardposition**

# Unter-, Überzahl-Aufstellung

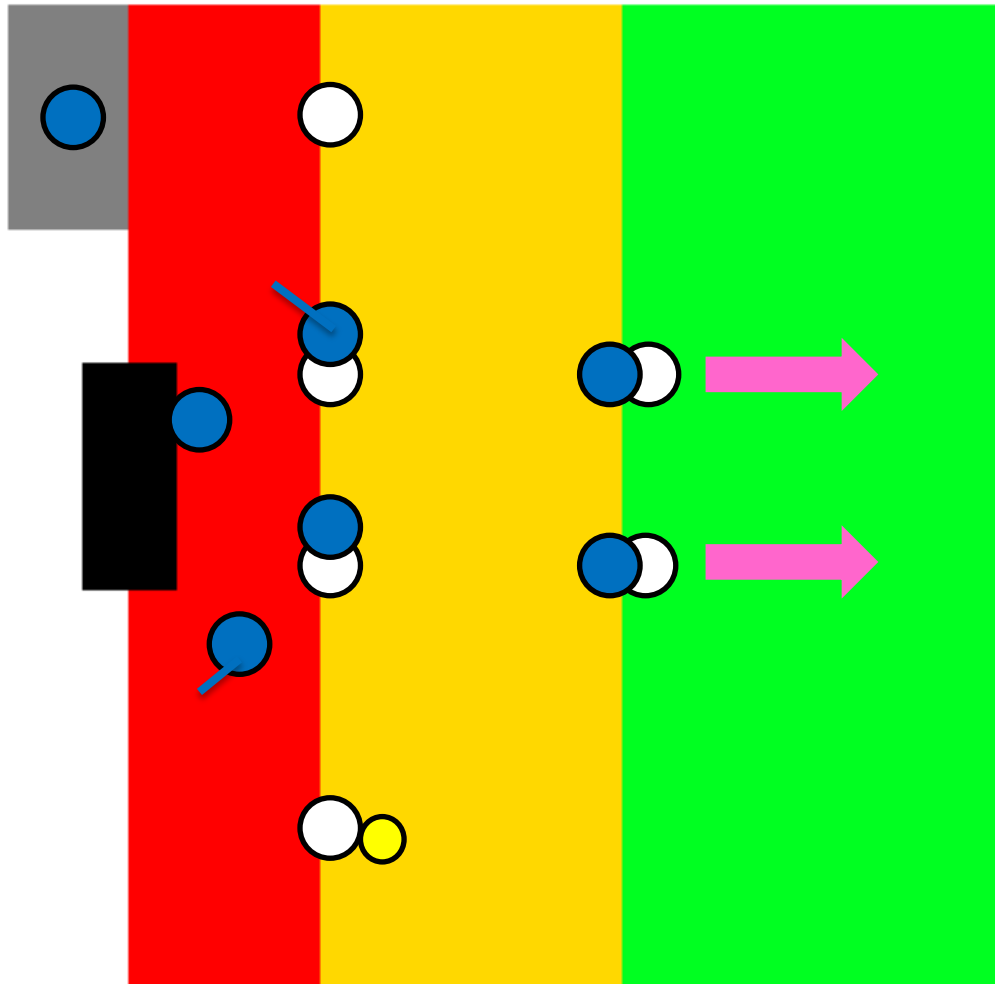


- nach Ausschluss eines Spielers
  - = Verteidigung (Unterzahl)
  - = Angriff (Überzahl)
- Zwischen zwei Angreifern steht immer ein Verteidiger
- Verteidiger hat immer einen Arm draußen und verdeckt das Tor
- hier 4-2-Aufstellung, es existiert auch eine 3-3-Aufstellung

# Unter-, Überzahl-Aufstellung

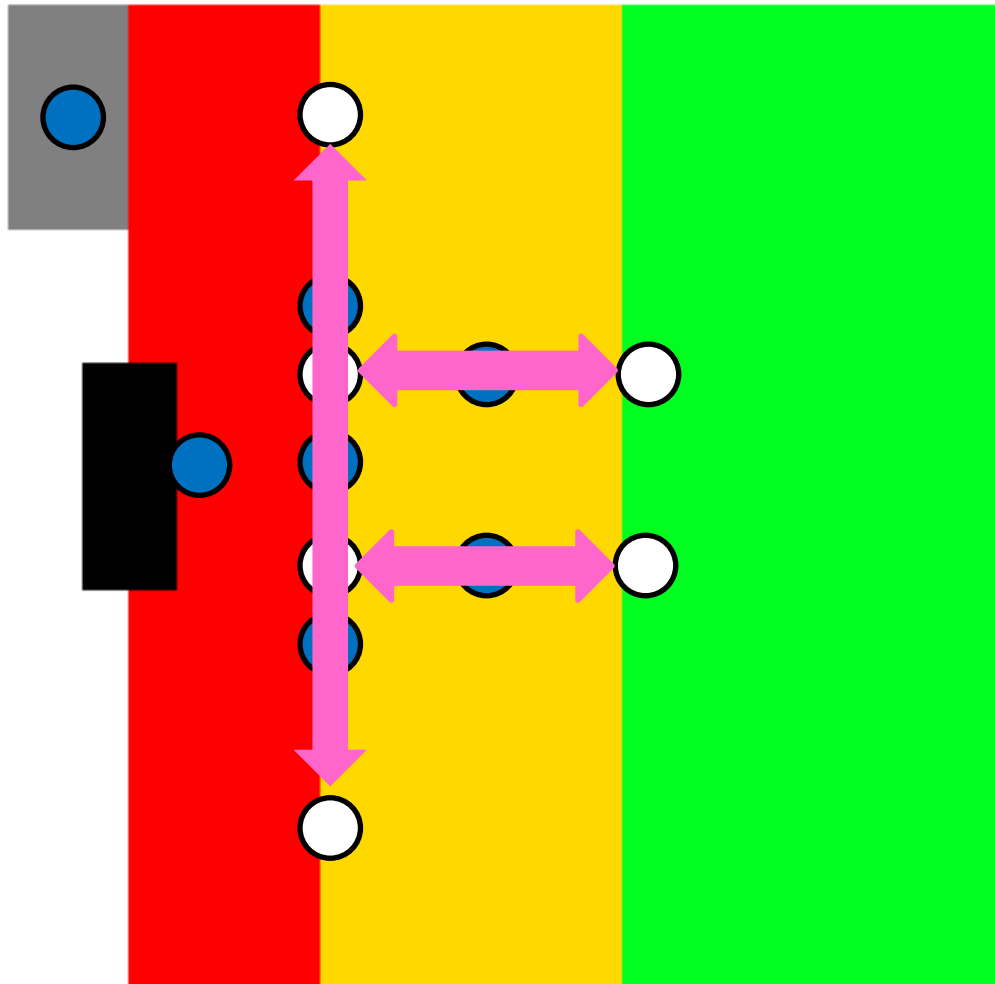


# Unter-, Überzahl-Aufstellung



- Pässe immer hinter den Mitspieler
- Spiel breit machen
- Verteidigung folgt Ballbewegung
- Arme raus & Pressdeckung

# Unter-, Überzahl-Aufstellung

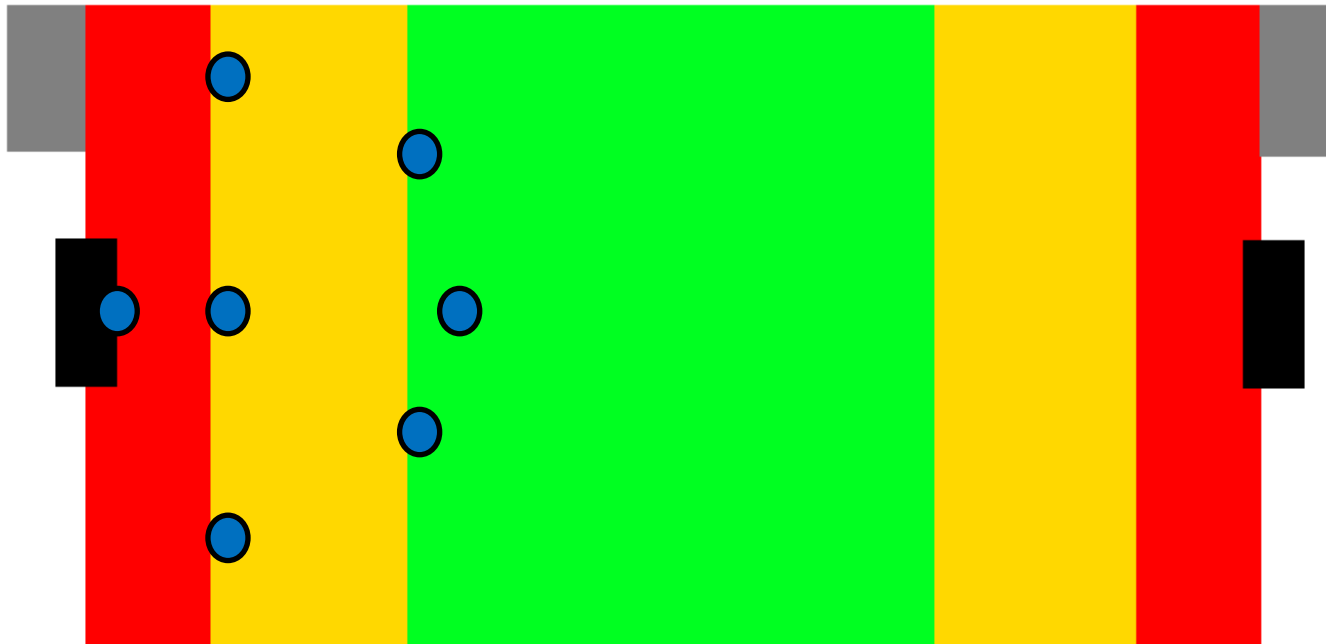


- Keine Pässe wie folgt, da:
  - zu ungenau
  - zu langsam
  - zu viele Verteidiger

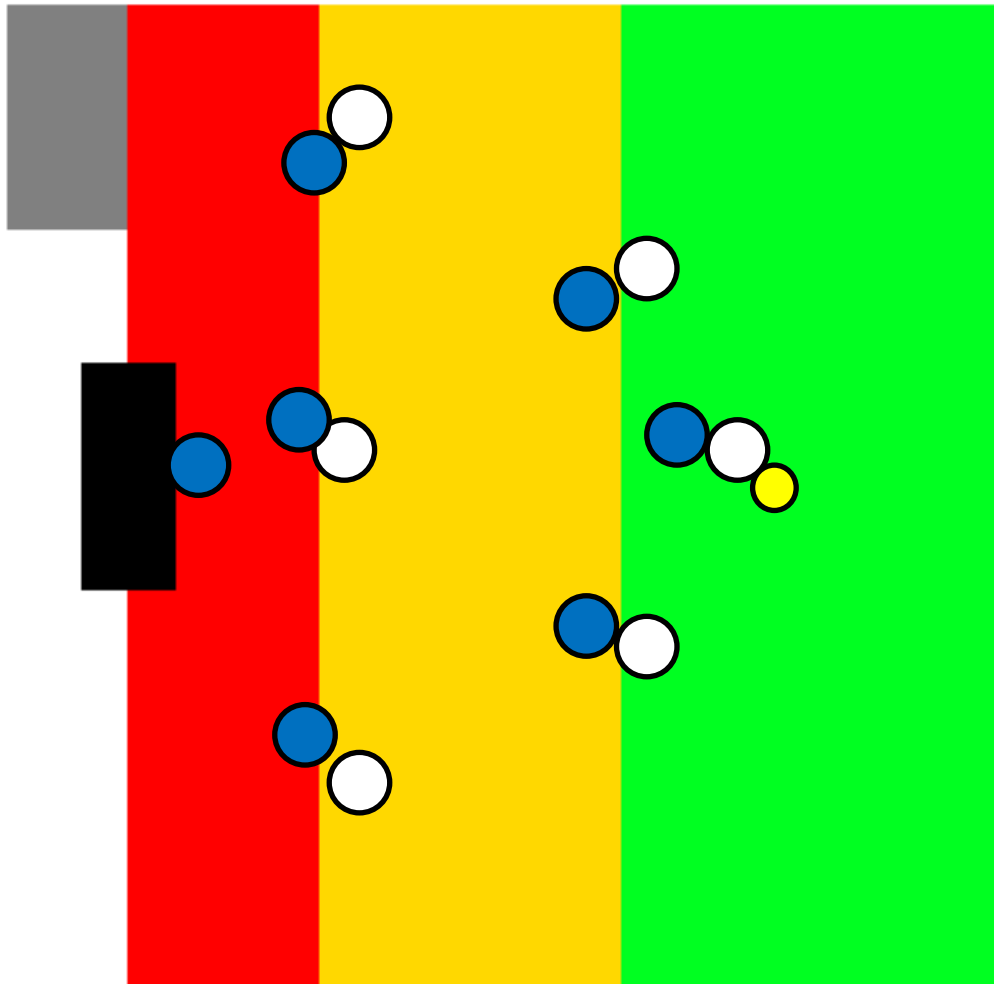




# Angriffsvariante 2



# Einschwimmen



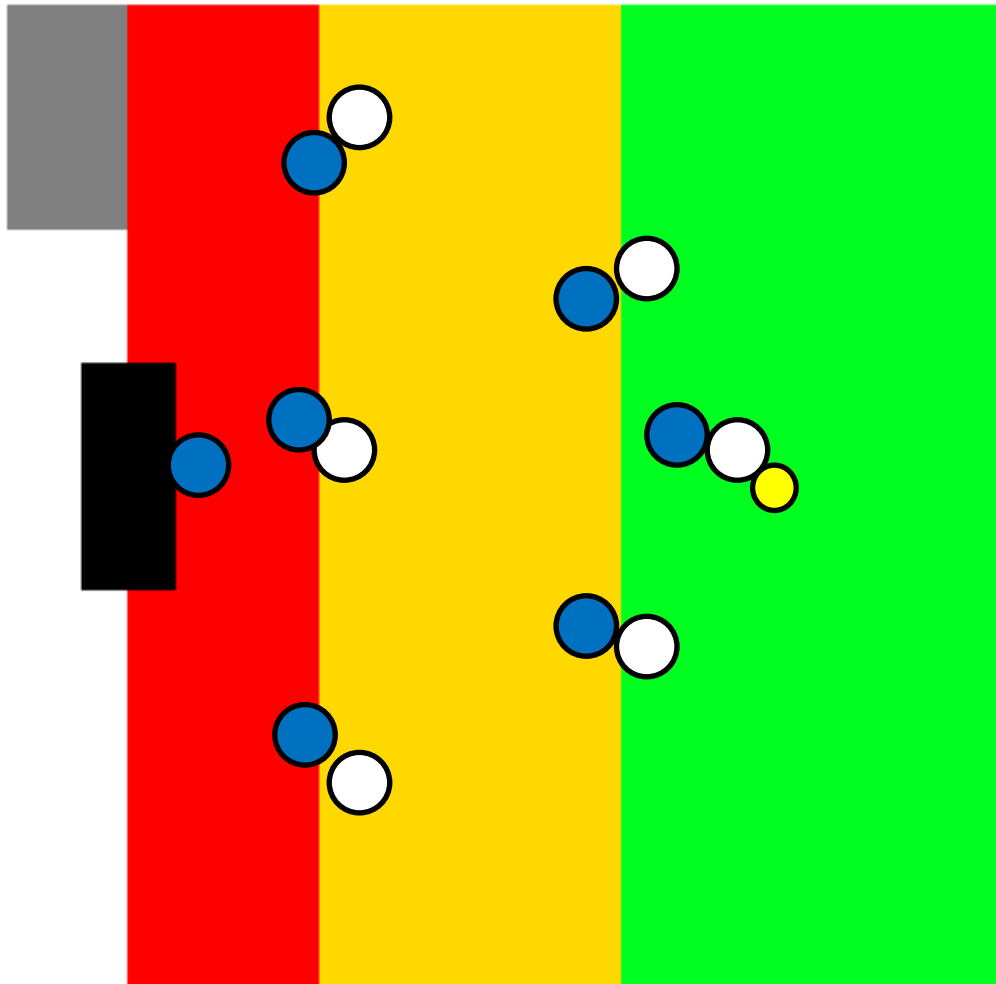
● = Verteidigung

○ = Angriff

● = Ball

- Einschwimmen mit Position 4 analog, hier durchgeführt mit Position 6

# Blockschwimmen



● = Verteidigung

○ = Angriff

● = Ball

- Blockschwimmen mit Position 1&6 analog, hier durchgeführt mit Position 3&4

# FRAGEN???

# VIELEN DANK FÜR EURE AUFMERKSAMKEIT!



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