

7.2 POOLBALL



POOLBALL ist ein Wasserballspiel, das vom Schwimmverband Württemberg e.V. entwickelt wurde. Aufgrund weniger einfacher Regeln sind keine Vorkenntnisse notwendig, es kann sofort gespielt werden. Zudem ist kein großer organisatorischer Aufwand notwendig und somit von einer Person durchführbar. Da im Tiefwasser gespielt wird, ist die einzige Voraussetzung, dass die Spieler schwimmen können müssen (Kraul oder/und Brust). Ungeübte Schwimmer können sicherheitshalber durch eine Auftriebshilfe um die Taille unterstützt werden (Auftriebsgürtel). Andere Schwimmhilfen eignen sich nicht.

POOLBALL

- besitzt als großes Spiel und durch das Wasser einen sehr hohen Aufforderungscharakter
- stellt Anforderungen im koordinativen und konditionellen Bereich und fördert somit spielerisch diese Fähigkeiten
- fördert das Fair Play, da die Spieler selbst für die Einhaltung der Regeln verantwortlich sind
- fordert als Mannschaftssport den Teamgeist sowie das soziale Verhalten in der Gruppe
- schließt eine Verletzungsgefahr durch das Bewegen und Spielen im Tiefwasser sowie durch die Vermeidung von Gegnerkontakt nahezu aus
- kann sowohl zur Auflockerung des Schwimmunterrichtes als auch im Rahmen von Projekttagen und Schulfesten gespielt werden.

Geräteinsatz

- 1 Damenwasserball oder Gymnastikball
- 2 aufblasbare Tore (inkl. Seile zur Befestigung)
- ggf. Leinen zur seitlichen Abgrenzung d. Spielfeldes

Organisation

- Tiefwasserfläche (mind 1.80m) von mind. 4 x 15 m bis max. 10 x 20m
- mind. 3 Mannschaften zu 4 - 6 Spielern (m/w gemischt, pro Turnier eine Altersstufe)

Vorbereitung

- Spielfeld ggf. abgrenzen
- Tore aufpumpen und an den kurzen Seiten des Spielfeldes in der Mitte befestigen (z.B. an Startblöcken, Treppengeländern oder Stangen; u.U. am Beckenboden mittels Leinen und schweren Tauchgegenständen)
- Ggf. eine Tafel, Pin- oder Magnetwand, um das laufende Spielergebnis festzuhalten
- Tisch/Platz für den Organisator (Poolballmanager)
- Mannschaften mit 4 - 6 Spielern bilden (die Teams sollen sich einen Namen geben)
- Spielplan/Scoremanager aushängen



Durchführung

- Der Poolballmanager stellt fest, dass beide Teams und die Scoremanager bereit sind
- Der Poolballmanager beginnt das(die) Spiel(e) und nimmt (zentral) die Zeit
- Die Scoremanager zählen die Tore und geben das Ergebnis am Ende des(der) Spiels(e) an den Poolballmanager weiter
- Der Poolballmanager addiert pro Team die Punkte (= die in den Spielen erzielten Tore)
- Sieger ist am Ende das Team mit der höchsten Punktzahl

Poolball-Regeln: ⇒ werden durch „POOLBALL-Männchen“ erklärt und veranschaulicht

- ≈ Gespielt wird 4 gegen 4 (ein Team besteht aus bis zu 6 Spieler)
- ≈ Jedes Team gegen jedes → Spielmodus Jeder gegen jeden
- ≈ Die erzielten Tore zählen als Punkte und werden pro Spiel aufaddiert
- ≈ Gewonnen hat die Mannschaft mit den meisten Punkten
- ≈ Spielzeit beträgt 2 x 5 Minuten
- ≈ Es kann jederzeit gewechselt werden, jedoch müssen die Spieler sich mit der Hand abschlagen
- ≈ Tor gilt, wenn der Ball die Torlinie überschritten hat
- ≈ Es dürfen nur Tore innerhalb der gegnerischen Spielfeldhälfte erzielt werden
- ≈ Es wird mit „fliegendem“ Torwart gespielt
- ≈ Der Ball darf nicht unter Wasser sein
- ≈ Der Ball darf mit jedem Körperteil - auch mit zwei Händen - gespielt werden
Den Gegner zu berühren ist verboten
- ≈ Es wird nach den Regeln des Fairplay ohne Schiedsrichter gespielt
- ≈ Gelangt der Ball ins Tor aus, gibt es einen Abwurf beim Torwart egal wer den Ball ins Aus gespielt hat
- ≈ Bei Seitenaus gibt es Einwurf von der Seite
- ≈ Das Spiel beginnt mit einem Anstoß in der Mitte des Spielfeldes, die Spielleitung bestimmt welches Team den Anstoß ausführt

Tipps zum Aufwärmen

Vor einem Turnier sollten sich die Teilnehmer aufwärmen, um das Herz-Kreislaufsystem sowie den aktiven und passiven Bewegungsapparat auf die Belastung vorzubereiten. Bei einem Dreierturnier kann das zu Turnierbeginn gemeinsam z.B. durch Einschwimmen oder kleine Spiele erfolgen. Ab vier Mannschaften sollte den Teams unmittelbar vor dem Spiel etwa 5 Minuten gegeben werden, in denen z.B. ab der „Mittellinie“ mit 2 - 3 Doppelpässen in Richtung Tor angeschwommen und mit Torwurf ca. 2m vor dem Tor abgeschlossen wird. (Schütze wird nächster Torwart). Darüber hinaus sollten alle Spieler vor Spielbeginn eine kurze Dehngymnastik absolvieren.

Anhang

- **Spiel- und Zeitpläne für**
- **Turniere mit 3 Teams (ein Feld)**
- **Turniere mit 4 Teams (ein Feld)**
- **Turniere mit 5 Teams (ein und zwei Spielfelder)**
- **Turniere mit 6 Teams (ein und zwei Spielfelder)**

Turniere mit 8 Teams (zwei Spielfelder)

SPIEL- UND ZEITPLÄNE

Turniere mit 3 Teams (ein Spielfeld)

Zeit	Spielpaarung	Scoremanager
0' – 15'	A : B	C
15' – 30'	B : C	A
30' – 45'	C : A	B

Turniere mit 4 Teams (ein Spielfeld)

Zeit	Spielpaarung	Scoremanager
0' – 15'	A : B	C
15' – 30'	C : D	B
30' – 45'	C : A	D
45' – 60'	B : D	A
60' - 75'	D : A	B
75' – 90'	B : C	A

Turniere mit 5 Teams (ein Spielfeld)

Zeit	Spielpaarung	Scoremanager
0' – 15'	A : B	C
15' – 30'	C : D	A
30' – 45'	A : E	D
45' – 60'	B : C	E
60' – 75'	D : E	B
75' – 90'	A : C	D
90' – 105'	B : D	A
105' – 120'	C : E	B
120' – 135'	A : D	E
135' – 150'	B : E	C

Turniere mit 6 Teams (ein Spielfeld)*

Zeit	Spielpaarung	Scoremanager
0' – 15'	A : B	C
15' – 30'	C : D	A
30' – 45'	E : F	D
45' – 60'	A : C	B
60' – 75'	B : E	F
75' – 90'	C : F	E
90' – 105'	A : D	C
105' – 120'	C : E	A
120' – 135'	F : B	D
135' – 150'	D : E	B
150' – 165'	A : F	E
165' – 180'	B : C	F

180' – 195'	A : E	B
195' – 210'	B : D	C
210' – 225'	C : F	A

Turniere mit 6 Teams (zwei Spielfelder)

Zeit	Spielpaarung A	Scoremanager A	Spielpaarung B	Scoremanager B
0' – 20'	A : B	E	C : D	F
20' – 40'	A : E	D	C : F	B
40' – 60'	B : E	A	D : F	C
60' – 80'	B : C	E	D : A	F
80' – 100'	C : E	B	A : F	D
100' – 120'	E : D	A	F : B	C
120' – 140'	D : B	E	A : C	F
140' – 160'	E : F	B		

Turniere mit 7 Teams (zwei Spielfelder)

Zeit	Spielpaarung A	Scoremanager A	Spielpaarung B	Scoremanager B
0' – 20'	A : B	G	C : D	F
20' – 40'	E : A	B	F : G	D
40' – 60'	B : D	A	C : G	E
60' – 80'	A : F	B	E : D	C
80' – 100'	C : F	A	B : G	E
100' – 120'	E : B	C	D : A	F
120' – 140'	D : F	G	C : E	B
140' – 160'	A : G	C	F : B	D
160' – 180'	B : C	A	D : G	E
180' – 200'	E : F	D	C : A	G

Turniere mit 8 Teams (zwei Spielfelder)

Zeit	Spielpaarung A	Scoremanager A	Spielpaarung B	Scoremanager B
0' – 20'	A : B	E	C : D	F
20' – 40'	E : F	A	G : H	B
40' – 60'	A : D	G	B : C	H
60' – 80'	H : F	C	E : G	D
80' – 100'	A : E	G	B : F	H
100' – 120'	C : G	E	D : H	F
120' – 140'	A : F	C	B : E	D
140' – 160'	C : H	A	D : G	B
160' – 180'	A : H	E	B : G	F
180' – 200'	C : F	G	D : E	H
200' – 220'	A : G	C	B : H	D
220' – 240'	C : E	A	D : F	B
240' – 260'	A : C	G	B : D	H
260' – 280'	E : H	C	F : G	D

*** Bei Turnieren mit sechs oder mehr Teams sind zwei Spielfelder besser, da einzelne Mannschaften ansonsten sehr viel Pause zwischen den Einsätzen haben. Ist von der Wasserfläche nur ein Spielfeld möglich, sollte ein Rahmenprogramm an Land oder im Wasser angeboten werden.**