

Zeitschrift: Pestalozzi-Kalender
Herausgeber: Pro Juventute
Band: 42 (1949)
Heft: [2]: Schüler

Artikel: Die Taktik beim Wasserballspiel
Autor: Boppart, Armand
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-990401>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 15.05.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

DIE TAKTIK BEIM WASSERBALLSPIEL.

I. ALLGEMEINES.

Bei jedem Spiel gibt es eine Taktik. Taktik heisst mit andern Worten: die Spielführung oder die Art und Weise, wie eine Mannschaft den Kampf gegen die andere führt. Früher und vielfach heute noch finden wir die irrige Auffassung, ein Wasserballspiel bestehe aus Einzelleistungen von 7 im Felde schwimmenden Spielern oder bloss im scharfen Decken des Gegners. Heute kann sich eine Mannschaft ohne Kombination, d.h. ohne Zusammenarbeit aller Spieler, nicht mehr durchsetzen.

Die Taktik verlangt:

1. Überblicken und Beobachten des Spiels.
2. Spielverständnis, somit blitzschnelles Erfassen und Ausnützen jeder Situation.
3. Erkennen der Absichten der Mitspieler.
4. Erkennen der Spielweise des Gegners, seiner Überlegenheit und Schwächen.
5. Befolgen der für die Spielweise der eigenen Mannschaft gegebenen Richtlinien und deshalb restlose Unterordnung.

Wie aus den genannten Punkten deutlich hervorgeht, stellt die Taktik grosse Anforderungen an die Denkkraft und die Eigenarten des Einzelnen.

Die Taktik setzt voraus:

1. Eine gute Technik mit bester Ballbehandlung.
2. Schnelligkeit und Ausdauer im Schwimmen.

II. TAKTIK DES EINZELNEN.

1. Markieren oder Decken des Gegners. Darunter versteht man nicht das Halten oder Belästigen des Gegners, z. B. so, daß ihm mit ausgestreckten Armen oder mit dem Körper der Weg gesperrt wird. Decken heisst, so nahe an den Gegner herankommen oder mit ihm und neben ihm schwimmen, dass beim Zuspiel des Balles nach Möglichkeit gleiche oder noch bessere Chancen für die Abnahme des Balles bestehen. Gedeckt werden muss stets, wenn die gegnerische Partei im Besitze des Balles ist. In der Regel deckt der

linke Verteidiger den rechten Stürmer, der Mittelman den Mittelstürmer usw. Veränderte Situationen bringen aber Umstellungen, die nur bei günstigen Gelegenheiten vorgenommen werden sollen.

2. Freischwimmen oder Freistellen. Sobald die eigene Mannschaft in den Besitz des Balles gelangt, müssen die Mitspieler sich freizuschwimmen versuchen. Dies darf nicht schablonenhaft erfolgen, sondern muss den Verhältnissen angepasst sein. Eine allgemeine Regel lautet, dass das Freischwimmen ohne Ball viel leichter ausführbar ist, als dasjenige mit dem Ball, weil der mit dem Ball schwimmende Spieler ohnehin verfolgt, behindert oder angegriffen wird. Das Freischwimmen ermöglicht in bester Weise das Zuspiel in den freien Raum, wodurch der freigeschwommene Spieler einen bedeutenden Gewinn erzielen kann.

3. Zuspiel. Im genauen Zuspiel zeigt sich der gute Techniker. Es kommt sehr darauf an, ob der Ball weit oder nah, scharf oder leicht geworfen werden muss. Bei jeder Distanz ist die Präzision die Hauptsache.

In allen Spielsituationen muss der abspielende Wasserballer wissen, ob er den Ball in den freien Raum, vor oder hinter seinen Mitspieler oder unmittelbar auf dessen Hand werfen muss.

Folgende Regeln soll sich ein jeder Wasserballer einprägen:

- a) Hohe Schüsse sind wertlos.
- b) Weite Schüsse erreichen den Mitspieler am besten in mittlerer Höhe, jedoch nur, wenn scharf geschossen.
- c) Das Zuspiel auf die Hand darf knapp, es soll aber nicht zu scharf sein.
- d) Schüsse, die auf das Tor abgegeben werden und für die Ablenkung durch einen Mitspieler (Hand, Arm oder Fuss) bestimmt sind, müssen scharf geschossen werden.

4. Freistöße bringen Erfolg, wenn sie rasch und bevor der Gegner die Absichten erkennt, ausgeführt werden.

5. Für den Torschuss gelten folgende Regeln:

- a) Viel wichtiger als die Schärfe ist in allen Fällen die Präzision.

b) Der Schuss von vorne ist der leichteste und auch der vorteilhafteste.

c) Bei Schüssen von der Seite muss der Ball in die entferntere Torecke gezielt werden, weil der Tormann die nähere Ecke ohnehin gut bewacht.

III. KOMBINATION.

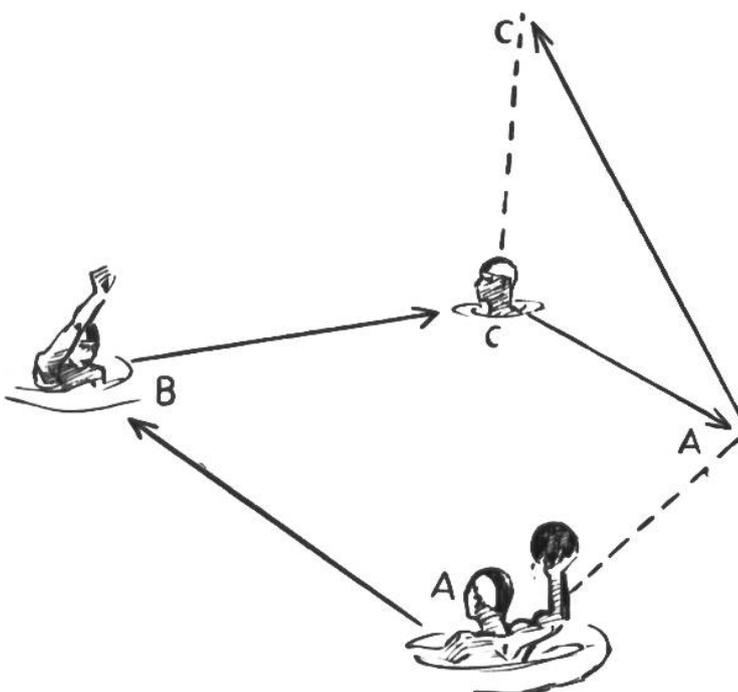
1. Allgemeines. Unter Kombination verstehen wir die Zusammenarbeit zweier oder mehrerer Spieler oder gar einer ganzen Mannschaft. Auf die Dauer führt nur sie zum Erfolg.

2. Der Hauptfehler, der das Kombinieren wenn nicht ganz, so doch wesentlich unterbindet, ist das Markieren, ein nur in bestimmten Fällen unbedingt notwendiges Vorgehen.

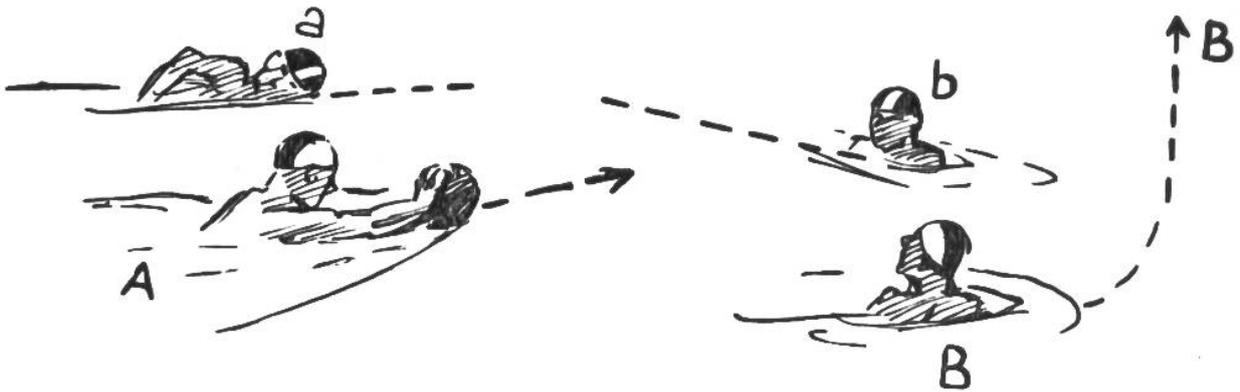
3. Hauptregeln.

a) Sobald der Ball in den Besitz der eigenen Partei gelangt, müssen unverzüglich ein, zwei oder gar alle Spieler sich freischwimmen. Das Freischwimmen würde ablösungsweise in den meisten Fällen genügen. Theoretisch sollte es auch jedem Schwimmer gelingen, um dadurch ganz bestimmte Kombinationen zu ermöglichen. In der Praxis aber gelingt das Freischwimmen selbst guten Wasserballspielern, die scharf gedeckt sind, mitunter nur mühsam. Es müssen somit mehrere

Spieler sich freizuschwimmen versuchen, damit der mit dem Balle Schwimmende überhaupt Gelegenheit findet, den Ball rechtzeitig und in nützlichster Weise abzugeben.



Gute Kombination. A gibt den Ball B, dieser an C, von wo er unerwartet an den vorschwimmenden A zurückgelangt und wieder an den gegen das Tor vordringende C weiterspielt wird.



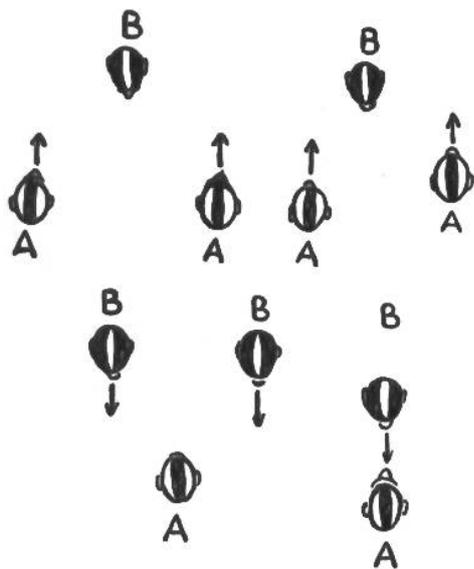
Freischwimmen. A schwimmt mit dem Ball in der Richtung von b, um ihn anzulocken. B bleibt bei b, bis sich b anschickt, dem etwas schwächeren a zu helfen. Dann muss B schnell durchstossen und wird sofort Abstand von b gewinnen, um den Ball von A ungehindert weiterspielen zu können.

Von grossem taktischem Wert ist stets das Schwimmen in den freien Raum mit der Absicht, einen zweiten Gegner zur Abwehr anzuziehen. Dadurch wird stets ein Mitspieler frei, was vor dem Tore bedeutungsvoll ist.

b) Das Freischwimmen verlangt von jedem Wasserballer scharfes Beobachten des Spielverlaufes und Erkennen günstiger oder gefährlicher Situationen. Darum soll der Wasserballspieler den Kopf hoch und nicht ins Wasser halten. Beobachten will somit heissen, dass der Schwimmer vorteilhafte Gelegenheiten richtig auszunützen versteht oder in heiklen Fällen durch plötzliches, geschicktes Eingreifen zu klären vermag.

c) Platzwechsel. Sobald Spieler während des Spieles ihre Plätze wechseln, kann dieser Vorgang allein schon eine Verwirrung in den gegnerischen Reihen verursachen. Ein Wechseln kann sich aus dem Spiele selbst ergeben oder aber aus taktischen Gründen, sei es um eine gegnerische Schwäche auszunützen oder um eine eigene zu verdecken. Der aus taktischen Gründen vorgenommene Platzwechsel muss der ganzen Mannschaft geläufig sein. Sonst kann sich ein Vorteil in einen Nachteil verwandeln.

d) Vielfach versteht eine schwächere Mannschaft das Tor durch genaues Decken rein zu halten und mit Einzelaktionen zu Erfolgen zu gelangen. Die überlegene Mannschaft rennt dann unermüdlich die gegnerische Festung an, ohne sie zu Fall zu bringen. In solchen Fällen hilft der stärkeren



Überraschungsmanöver. Die Mannschaft A ist im Besitze des Balles und schwimmt unerwartet nach Wiederbeginn des Spieles anstatt nur mit 3 mit 4 Stürmern ins gegnerische Feld. Das Überraschungsmanöver muss zum Torerfolg führen.

Partei das Zurücknehmen aller Linien, denn nur so wird einem zu scharfen Decken ausgewichen und ein neuer Angriff mit Erfolg ermöglicht.

e) Das Zickzackspiel kann in zwei Formen ausgeführt werden.

1. Der zugespielte Ball wird dem Kameraden sofort zurückgegeben.
2. Der Spieler, der den Ball abgenommen hat, schwimmt mit diesem weiter und wartet mit der Ballabgabe, bis sich der Kamerad in einer günstigen Position befindet oder bis er selbst von einem oder gar von zwei Gegnern angegriffen wird.

f) Das Zurückspielen des Balles an den Läufer, die Verteidiger, den Torwart oder an rückwärts gestaffelte Stürmer kommt für die Gegner stets unerwartet.

SCHLUSSWORT.

Eine gute Kombination ist bei jedem Spiel etwas vom Schönsten. Sie zeigt nicht nur das körperliche, sondern in vorbildlicher Weise auch das geistige Zusammenarbeiten von Sportkameraden. Den in der Anleitung verankerten Überlegungen hat aber auch der Hinweis zu folgen, dass die Kombination nicht übertrieben werden darf. Günstige Situationen verlangen vielfach Einzelaktionen. Ausserdem soll der gute Wasserballer vor Torschüssen aus einer Entfernung von vier und mehr Metern nicht zurückschrecken. Wer in Tornähe freisteht, muss den Schuss aufs Ziel wagen. Weitere Kombinationen sind dann als Schwäche zu bewerten.

Armand Boppart, Schwimminstruktor.