

Narodna in univerzitetna knjižnica
v Ljubljani

93077

CHELENZ

LEHRBUCH DES

Handballspiels

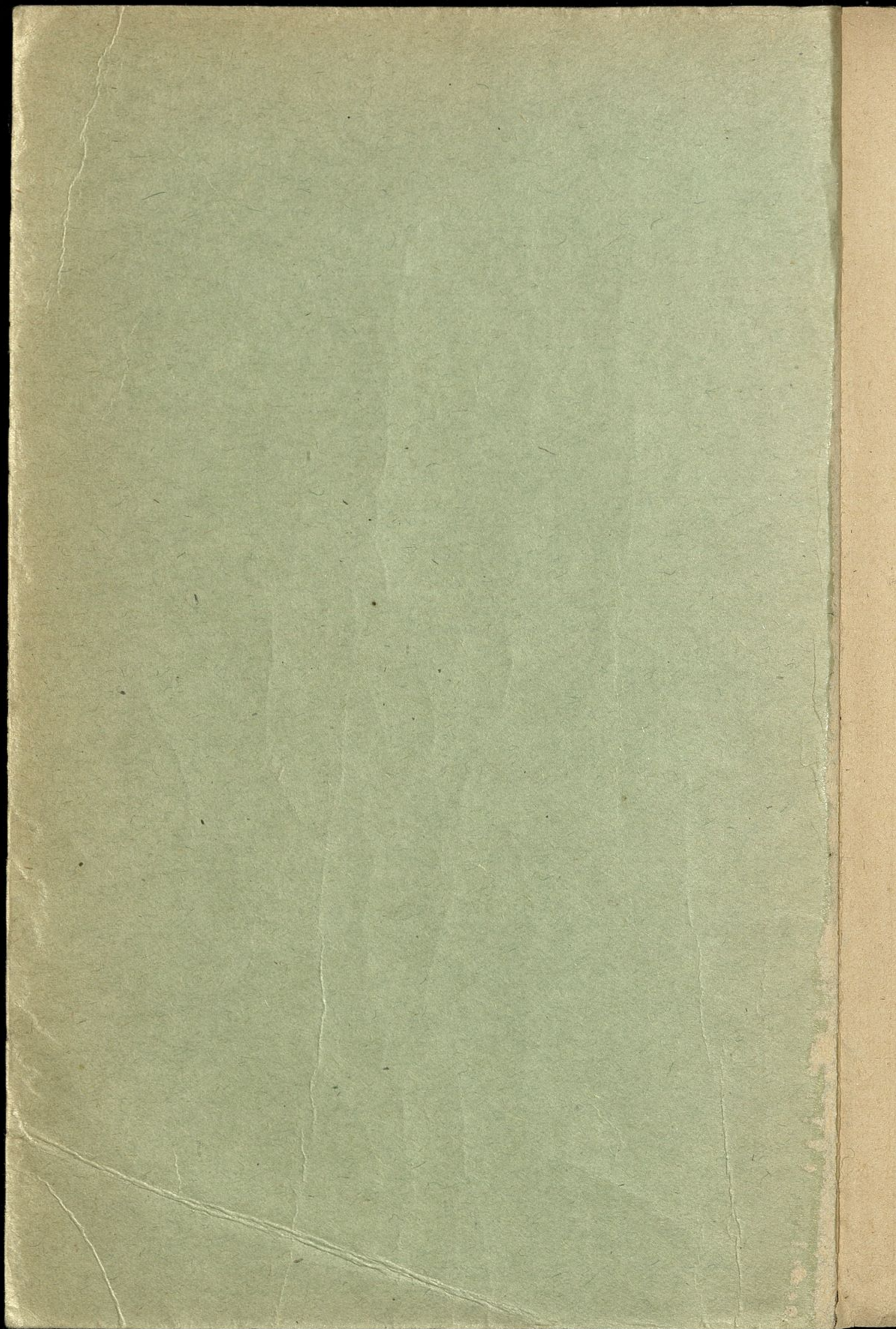


Technik-Taktik-Training

UND

AMTLICHE SPIELREGELN DER I. A. H. F.

WILHELM LIMPERT-VERLAG BERLIN



3,60
K A R L S C H E L E N Z

Lehrbuch
des
Handballspiels

Technik / Taktik / Training
und
Amtliche Spielregeln der I. A. H. F.



WILHELM LIMPERT-VERLAG · BERLIN

93077



D. Boluh
24. IV. 46.

Alle Rechte vorbehalten / Wilhelm Limpert-Verlag, Berlin / 1943
Verlagsnummer 43054 / Umschlagzeichnung: Hedy Zeiler, Berlin
Druck: Wilhelm Limpert, Dresden

INHALTSVERZEICHNIS

(Abschnitt 1)

	Seite
Zum Spielgedanken	5
Wert und Ziel der Leibesübungen	5
Das Spiel	5
Das Handballspiel	6
Körpertechnik	6
Grundsätzliches zur Gymnastik	7
Lauftechnik	8
Laufschulung	9
Methodik der Laufschule	11
Stillauf	12
Tempolauf	13
Gleichgewichtsübungen	13
Balltechnik	14
Fangtechnik	14
Wurftechnik	16
Schlag- und Schwungwurf	16
Fang- und Wurfschulung	17
Lauftechnik mit dem Ball	18
Fang-, Wurf-, Gleichgewichts- und Laufzeichnungen	19
Das Fangen	19
1. Fangen blickhoher Bälle	20
2. Fangen reichhoher Bälle	21
3. Fangen seithoher Bälle	22
4. Fangen hüfthoher Bälle	23
5. Fangen tiefer Bälle	24
6. Fangen mit einer Hand	25
7. Aufnehmen rollender Bälle	26
8. Stoppen hoher Bälle	27
9. Stoppen tiefer Bälle	28
Das Werfen	29
10. Schlagwurf in Kopfhöhe	30
11. Schlagwurf in Schulterhöhe	31
12. Schlagwurf in Hüfthöhe	32
13. Schlagwurf mit beiden Händen	33
14. Schwungwurf unter Schulterhöhe	34
15. Schwungwurf hinter dem Rumpf	35
16. Schwungwurf mit beiden Händen	36
17. Laufen mit dem Ball	37
18. Kampf mit einem Gegner	38
19.—21. Gleichgewichtsübungen	39
22. Stillauf	41
23. Tempolauf	42
24. Startstellung	43

Abschnitt 1

ZUM SPIELGEDANKEN

Wert und Ziel der Leibesübungen

Leibesübungen müssen in Ausführung und Belehrung einfach sein. Der Zustrom zur Leibesübung wird an Ausbreitung gewinnen, wenn der triebhaften Bewegungslust breiter Raum gegeben wird. Die Freude an der Gestaltung einer Übung führt in den Leibesübungen zur Besinnlichkeit, zur Bildungs- und Beherrschungsfreudigkeit. Leibesübungen sind verbekräftig, wenn sie bewegungsgroß, kraftvoll und ästhetisch wirken.

Leibesübungen müssen für jeden jungen Menschen auch Leistungsübungen sein. Die Leibesübungen sollen hier als Mittel zur Persönlichkeitserziehung wirken. Der Persönlichkeitswert findet seine beste Prüfung im Wettkampf. Leibesübungen müssen deshalb auch Kampfübungen enthalten.

Welche Leibesübung erfüllt die angeführten Forderungen am besten?

Das Spiel

Ob Neck-, Lauf- oder Ballspiel, zum Spiel drängt alles. Keine Art der Leibesübung kann sich an Ausbreitung und Teilnehmerzahl der Spielbewegung gleichstellen. Unter den verschiedenen Spielarten nehmen die Ballspiele den breitesten Raum ein. Von den Ballspielen haben wieder jene den Vorzug, die als Kampfspiele ausgebaut sind. Fußball, Handball und Rugby sind hierbei die beliebtesten. Das Handballspiel ist von diesen drei Kampfspielen das einfachste. Diese Feststellung verdient hervorgehoben zu werden, erfüllt es doch damit die erste Forderung einer idealen Leibesübung. Mit der besonderen Betonung der Einfachheit hat das Spiel aber nicht an Reiz verloren, denn auch hier fordert die vollendete Beherrschung eine sorgfältige Übung. Meisterleistungen müssen auch beim Handballspiel Zeit zur Reife haben.

Das Handballspiel

Die Hauptübungsgebiete sind Technik, Taktik und Training. Die technischen Anforderungen sind denkbar einfach, da zur Beherrschung des Balles die geschickten Hände zur Verfügung stehen. Die Methode der Handball-Lehre beginnt deshalb auch nicht mit technischen Einzelunterweisungen, sondern mit der mannschaftlichen Schulung des Stellungsspiels.

Jeder Spieler bringt so viel an Ball- und Laufbeherrschung mit, daß sofort Mannschaften gebildet werden können. Diese Art der Einführung zwingt zu einer taktischen Ordnung, die theoretisch vor der ersten Spielstunde klargelegt werden muß. Es steht also die taktische Schulung im Mittelpunkt der Handball-Lehre. Die Einführung der taktischen Kenntnisse wird durch eine Grundschule des Stellungsspiels erreicht. Die taktischen Anweisungen sind hierin so einfach gehalten, daß die Anwendung der festgelegten Spielzüge zu einer Spielgestaltung führt, die jedem Teilnehmer das Spiel schon in der ersten Übungsstunde zum frohen Erlebnis macht.

Handball ist das Spiel der Mannschaft. Disziplin und Ordnung sind die Fundamente mannschaftlicher Bindung. Technisches Können und die Beherrschung taktischer Grundzüge sind die Mittel, um zur mannschaftlichen Leistung zu kommen.

Das Üben fällt in das Kapitel Training.

TECHNIK

Das Handballspiel fordert technische Leistungen in der Körper- und der Ballbeherrschung. Wir wollen diese beiden Gebiete mit Körperteknik und Balltechnik bezeichnen.

Körperteknik

Die Körperbeherrschung des Handballspielers zeigt sich besonders in Lauf, Sprung und Wurf. Während der Lauf eine technische Einzelschulung verlangt, ist die Erwerbung der Sprung- und Wurfbeherrschung in engster Verbindung mit dem Ball zu belassen. Eine Sonderausbildung von Sprung und Wurf ohne Ball durch Freiübungen wäre unzweckmäßig, da die Sprung- und Wurfbeanspruchung des Handballspielers vom Flug des Balles abhängt. Der Handballspieler kann nur in Verbindung mit dem fliegenden, springenden und rollenden Ball zur richtigen Bewegung erzogen werden. Neben der

rein körpertechnischen Ausbildung, die im Spiel mit dem Ball erworben wird, kann gymnastisch beurteilt festgestellt werden, daß eine geschickt aufgebaute Lauf-, Sprung- und Wurfsschule in der Bewegungsanforderung jeder speziell gymnastischen Grundschulung gleich, wenn nicht gar überzuordnen ist. Im nachfolgenden möchte ich noch einiges

Grundsätzliches zur Gymnastik

erörtern. Gymnastik darf nur Mittel zum Zweck, nie aber Selbstzweck sein. Gymnastik soll seinen Schülern eine gewisse Haltungs- und Bewegungsbeherrschung bringen. Wenn wir die Gymnastik als freudig ausgeführte Leibesübung erhalten wollen, müssen wir ihr Ausbildungsziele stecken. Als ein gymnastisches Bildungsziel kann angesprochen werden: ältere oder durch Berufstätigkeit bewegungsgehemmte Menschen körperlich bewegungsfreier und funktionstüchtiger zu bilden. In dieser Ausgleichsarbeit sehe ich für die Allgemeinheit überhaupt das segensreichste Betätigungsfeld der Gymnastik. Die Gymnastik darf niemals in sich zu einer Hochleistung streben. In der Gymnastik gibt es keine Höchstleistungen. Es ist grundfalsch, durch Steigerung einer Übung vielleicht zur äußersten Dehnung, zur größten Kraft oder zur höchsten Reaktionsfähigkeit kommen zu wollen. Eine Höchstbereitschaft und Arbeitstüchtigkeit der Organe wird nur auf Leistungsgebieten erreicht. Gymnastisch gibt es nur in der Bewegungsschulung eine Leistungssteigerung, die dann in der Hochleistung zum Tanz führt. Der Tanz zeigt dabei keine gymnastischen Höchstleistungen im Ausmaß bestimmter Bewegungen, sondern nur in der Fülle der Bewegungsbeherrschung. Der Tanz zeigt eine Kombination von Gang, Lauf und Sprung sowie führenden und schwingenden Gliedbewegungen. Das Handballspiel zeigt ähnliche Bewegungsvorgänge. Auch hier sehen wir in der körperlichen Einstellung zum Spiel Lauf, Sprung und Gliederschwingung. Wenn beim Tanz von einer gymnastischen Hochleistung gesprochen wird, kann gleiches auch vom Handballspiel gesagt werden, nur daß hier die Bewegungen nicht wie im Tanz durch vorwiegend psychischen Antrieb ausgelöst werden, sondern vom Flug des Balles oder von den Spiel- und Kampfhandlungen diktiert werden. Somit stellen wir fest, daß die Bewegungsbeherrschung und Körpereinstellung zum Handballspiel weder durch physiologisch gerichtete Gymnastik noch psychisch beeinflusste Bewegungsschulung erreicht wird, sondern im Spiel mit dem Ball und im Kampf mit dem Gegner erworben wird.

Lauftechnik

Im Handballspiel sehen wir eine starke läuferische Beanspruchung. Unter ständigem Wechsel von Sprint, Tempo und Dauerlauf müssen die Spieler zweimal 30 Minuten den Kampf durchhalten. Diese äußerst kraftraubende Laufarbeit kann durch eine schonende Lauftechnik erleichtert werden. Im nachfolgenden wird eine Schulung entwickelt, die sich besonders diese Kraftschonung als Ziel gesetzt hat und wegen ihrer Einfachheit in kürzester Zeit zur Beherrschung führt.

Der Lauf ist eine Gleichgewichtsübung,

wobei der Rumpf das auszubalancierende Gewicht darstellt. Um den Körper in eine Vorwärtsbewegung bringen zu wollen, muß das Körpergewicht vorgelagert, also aus dem Gleichgewicht herausgeführt werden (Fig. 22). Dieses Verlagern darf aber nicht durch ein Vornüberneigen des Rumpfes, also Abbeugen im Lendenteil erfolgen, sondern muß unter Verschieben des Beckens den vollen Rumpf beeinflussen. Ferner muß der Rumpf hierbei ständig in einer beinentlastenden Stellung hochgehalten werden, da sonst das vordere Bein stark ermüdend belastet wird. Dieses ständige Hochhalten des Rumpfes zeigt, daß der Lauf eine glänzende Haltungsübung ist. Bei kritischer Beobachtung guter Kampfläufer wird diese Behauptung bestätigt. Gute Läufer mit krummer Rumpfhaltung gibt es nicht.

Das Hochhalten des Rumpfes hat für den Handballspieler noch eine besondere Bedeutung. Der häufige Laufkampf mit einem Gegner zwingt zur ständigen Antrittsbereitschaft. In einer Laufstellung kann man nur startbereit sein, wenn der Spieler am Gegner in enger Schrittstellung steht oder mit kurzen und leichten Trippelschritten auf den Gegner zuläuft. Diese enge Schrittstellung erleichtert auch die oft geforderte Richtungsänderung. Ob ich mich hierbei im geraden Lauf zum Tor befinde, um kurz abzustoppen, oder vor dem Gegner einen Haken schlagen will, immer muß ich mich bei diesen Richtungsänderungen kurzschrittig bewegen. Wenn auch die Richtungsänderungen von der Rumpflagerung am stärksten beeinflußt wird, ist doch das Gefühl des Leichtseins vom richtigen Tragen des Rumpfes abhängig.

Der Lauf ist auch eine Geschicklichkeitsübung

Sie zeigt sich darin, daß man erlernen muß, den Bewegungsablauf der Glieder ungehemmt abschwingen zu lassen. Wichtig ist es, den Gliedern diese kraftsparende Pendelarbeit zu erhalten, denn nur damit können weite Strecken durchgehalten werden.

Der Lauf ist aber auch eine Kraftübung,

da zur Höchstbeschleunigung der Masse, also des gesamten Körpergewichts, ein gehöriges Maß von Stoßkraft benötigt wird (Fig. 23). Zu dieser Kraftleistung wird besonders die Muskulatur der Beine, des Gesäßes und der langen Rückenstrecker beansprucht. Je größer diese Kraft, je schneller der Lauf.

Laufschulung

Nachdem die technischen Grundzüge zum Lauf geklärt sind, soll jetzt die Schulung desselben entwickelt werden. Diese Schulung befaßt sich nur mit den elementarsten Laufbewegungen, die aber von jedem Spieler als Grundlage für hohe Laufleistungen beherrscht werden müssen.

Der Lauf ist also eine Balancierübung, wobei die Gleichgewichtsverlagerung nach vorn geschieht. Der ungeübte Läufer zeigt häufig Schwankungen, die von der Vorwärtsbewegung abweichen. Der größte Fehler ist wohl das sprunghafte Heben als auch Seitschwingen des Rumpfes. Es ist ein leichtes, diese Fehler abzustellen, wenn verlangt wird, daß der Rumpf mit herausgewölbtem Brustkorb hoch und vorgelagert gehalten wird. Es muß der Rumpf den Gliedern vorausseilen wollen. Diese Gewichtsverlagerung des Rumpfes wirkt auch korrigierend auf Schrittlänge und Lauftempo. Aus all den Feststellungen ist ersichtlich, daß der Lauf von der Korrektur der Rumpfhaltung abhängt.

Rumpfhaltung

Bei der Beobachtung hervorragender Läufer fällt auf, daß die Rumpfhaltung eine eigenartige Hohlkreuzstellung zeigt. Diese Haltung wurde nach den bisherigen Erfahrungen als ungünstig angesprochen. Bei näherer Betrachtung erkennt man jedoch, daß mit dieser Rumpfstellung eine recht günstige Verlagerung des Schwerpunktes erreicht wird. Die Hohlkreuzstellung darf aber nie die Bewegung eines Rumpfrückneigens erhalten. Der Läufer muß ständig bestrebt sein, mit der Brust nach vorn zu drängen. Diese Hohlkreuzstellung des Klasseläufers erreicht aber nicht nur eine günstige Schwerpunktsverlagerung, sondern unterstützt auch noch den Hüftzug der Beine. Es ist bekannt, daß bewußte Muskelarbeit frühere Ermüdung zur Folge hat als unbewußt geleistete. Schonende Muskelbeanspruchung zeigt sich bei Bewegungen, die durch geschicktes Stellen von Gelenken eine Überdehnung der Muskulatur erreichen, so daß zur zugmäßigen Betätigung dieser Muskulatur fast nur die Elasti-

zitätsenergie nötig ist, um den Muskel zum normalen Tonus zurückzuführen. Wir haben beim Lauf einen ähnlichen Vorgang in der Beinführung. Das rückwärtige Bein wird im Lauf hauptsächlich von der Hüftmuskulatur nach vorn bewegt. Hierzu gehört ein erhebliches Maß von Kraft. Es ist Aufgabe des Läufers, diesen Kraftaufwand auf das Geringste zu beschränken. Die Möglichkeit, sich läuferisch kraftsparend zu bewegen, besteht darin, daß man die arbeitende Hüftmuskulatur in eine überdehnte Stellung zu bringen sucht. Diese Spannstellung wird vielleicht bewußt, größtenteils aber unbewußt von den Hohlkreuzläufern erreicht. Es ist fachlich richtig bezeichnet, man soll aus den Hüften laufen. Dieses kann aber nur erreicht werden, wenn dem Vordrängen der Brust ein Verschieben der Hüfte folgt. Wir sehen in der Rumpfverlagerung also nicht nur ein Vorneigen der Brust, sondern auch ein Verschieben des Beckens, wodurch eine aktive Überdehnung der Hüftmuskulatur in Verbindung mit dem hinteren Bein erfolgt. Ich gehe noch weiter, indem ich behaupte, daß die vordrängende Rumpfstellung nicht nur in paralleler Ebene zum Erdboden erfolgen soll, sondern die Brust nach vorn-oben zu heben ist, damit die Hüftmuskulatur eine noch größere Spannung erhält. Es muß sich der Läufer in eine hohe beinentlastende Rumpfstellung bringen, damit die schwingende Beinarbeit ungestört ablaufen kann. Hiermit wäre die Rumpfhaltung geklärt.

Beinarbeit

Die Beintätigkeit hat ihren Stütz und Ausgangspunkt in der Hüfte. Die erste Voraussetzung einer zweckmäßigen Beinarbeit ist lockere Haltung im Hüft-, Knie- und Fußgelenk. Bei richtiger Haltung des Rumpfes pendelt das rückwärtige Bein in lockerer Haltung nach vorn. Hierbei zeigt das Knie eine Winkelstellung, die der Streck- und Beugemuskulatur eine erholende Abspannung gibt. In gleichem Maße ist auch das Fußgelenk in einer der Waden- und Schienbeinmuskulatur Abspannung gebenden Haltung gestellt. Die Weite des Schrittes wird durch den Gleichgewichtssinn bestimmt, indem der Fuß des vorpendelnden Beines in dem Augenblick Boden faßt, wo das Körpergewicht eine Stütze benötigt. Das Aufsetzen des Fußes geschieht mit den Fußballen. Die Schwere des Körpers erreicht unmittelbar darauf, daß die Ferse zur Erde gedrückt wird. Ein natürlicher Vorgang ist ferner, daß sich nach dem Weitergleiten des Rumpfes zuerst wieder die Ferse vom Erdboden hebt, dem Ballen und Fußspitze folgen. Hiermit wäre der natürliche Bewegungsvorgang der Beine erläutert. Es ist

grundfalsch, durch bewußte Fußstellung diesen natürlichen Bewegungsablauf zu stören. Es darf weder Fersen- noch Sohlen- noch Ballenlauf schulmäßig gelehrt werden, da es dem Gleichgewichtssinn überlassen bleiben muß, in welcher Stellung der Fuß zur Stützung des Körpergewichts den Boden berührt.

Bisher ist von einer schwingenden und stützenden Arbeit der Beine gesprochen worden. Die Tätigkeit der Beine zeigt aber auch eine treibende Arbeit. Diese Arbeit leistet zweifellos das rückwärtige Bein, dessen Hochleistung erkennbar ist, wenn es, auf den Zehen stehend, im Fuß-, Knie- und Hüftgelenk gestreckt mit dem Rumpf eine gerade Linie bildet (Fig. 23). Diese höchste Kraftleistung kann nur kurze Zeit ausgeführt werden, da der Kräfteabbau hierbei ganz außergewöhnlich ist.

Armarbeit

Die Armführung wird recht verschieden beurteilt. Meine Erfahrungen gehen dahin, daß eine bewußte Armarbeit genau so fehlerhaft ist wie eine bewußte Fußarbeit. Man sollte nur darauf achten, daß die Haltung der Arme locker ist. Das Tragen der Arme ist auch keinem Winkelmaß unterworfen, sondern es bleibt dem einzelnen überlassen, in welcher Stellung er das Gefühl der lockeren Haltung besitzt. Die Schwingungen der Arme sind dem Rhythmus der Beinschwingungen unterworfen. Ein bewußtes Armschwingen würde zu Gleichgewichtsstörungen führen.

Methodik der Laufschiule

Die Methodik der Laufschiule muß einen einfachen und natürlichen Aufbau haben. Man vermeide es, den Lauf in Einzelteile zu zerlegen. Die Laufschiule beginnt mit der vollständigen Laufbewegung vom Ort. Man gibt dem Schüler die Anweisung, sich durch ein Verlagern des Rumpfes nach vorn in Bewegung zu setzen. Die erste Korrektur beginnt in der Rumpfhaltung, indem man empfiehlt, den Rumpf mit der Brust nach vorn-oben gewölbt zu halten. Der Läufer muß durch diese Haltung das Gefühl des Leichtwerdens erwerben. Eine Zusammenfassung und Hochhaltung des Rumpfes wird noch unterstützt, wenn man anregt, recht leicht zu laufen. Die Beinbewegung muß bei diesem Schullauf kurzschrittig sein. Es muß vermieden werden, bewußte Hub- oder Stoßbewegungen auszuführen. Es soll lediglich ein lockeres Schwingen aus den Hüften, ein leichtes Winkeln in den Knien und ein dem Körperdruck nachgebendes Federn im

Fußgelenk sein. Um diese Muskelsinn und Muskelgefühl gebende Arbeit richtig ausführen zu können, müssen dem Läufer korrigierende Anweisungen gegeben werden, welche vielleicht in folgenden Worten verständlich wirken: Die Brust nach vorn-oben herausheben (größer werden wollen), Hüften locker, Becken vorführen, Beine pendeln lassen (das hintere Bein kommt von selbst nach vorn geschwungen), die Fußgelenke locker federn lassen, damit die Fersen den Boden berühren können, die Schultern locker halten, damit die Arme pendeln können und der Brustkorb zur Atmung frei bleibt.

Das allgemeine Laufbild zeigt eine freie, stolz aufgerichtete Rumpfhaltung, ein leichtes Pendeln von Armen und Beinen und ein Aufsetzen der Füße in der Bewegungsfolge: Ballen — Ferse — Ballen — Fußspitze. Nachdem für die elementare Laufarbeit die Gesamteinstellung des Körpers gegeben ist, kommen wir zur Erweiterung der Laufschule, indem wir dem Schüler durch eine stärkere Verlagerung des Schwerpunktes den Weg zum eigenen Laufstil freigeben.

Stillauf

Die bisherige Arbeit war eine reine Gefühlseinstellung für Gleichgewicht, Gelenkempfinden und Muskelsinn. Diese psychischen Erlebnisse sind kostbare Erfahrungsschätze.

Was heißt eigentlich Laufstil? Es soll diejenige Form des Körpereinsatzes und Bewegungsablaufes gefunden werden, die es ermöglicht, längere Strecken in gutem Tempo ohne wesentlichen Kräfteverbrauch durchzuhalten. Grundfalsch wäre es, ein Stilbild festzulegen, nach dem sich jeder Läufer zu formen hat.

Die erste Arbeit der bisher entwickelten Laufschule gibt die beste Grundlage für die gewünschte Stilübung. Wir hatten der Rumpfeinstellung die größte Beachtung geschenkt. Diese Wertschätzung bleibt auch weiter erhalten. Wenn der Schüler den Rhythmus der Arm- und Beinschwingungen erlebt hat, wird es ihm ein leichtes sein, durch stärkeres Verlagern des Schwerpunktes die Schrittlänge zwecks Beschleunigung der Körpermasse zu erweitern. Die Verlagerung des Schwerpunktes zeigt bewußte Einstellung in der Rumpfhaltung, wobei der Oberkörper so weit nach vorn geneigt wird, daß eine erhebliche Gleichgewichtsverschiebung eintritt. Dieses Vornüberneigen wäre aber fehlerhaft, wenn nicht gleichzeitig auch wieder der Aufbau des Rumpfes durch Verschieben des Beckens erfolgte. Die Folge dieser Bewegung ist ein stärkeres Vorschwingen des hinteren Beines, um den aus dem Gleichgewicht gebrachten Körper

wieder auffangen, also stützen zu können. Dieses Vorpendeln benötigt keinen besonderen Kraftaufwand, da die überdehnte Hüftmuskulatur hierfür die größte Arbeit leistet. Das Stillebild zeigt also ein erhöhtes Vorwärtsdrängen des Rumpfes, ein erweitertes Schwingen der Beine und ein der Beinarbeit angepaßtes größeres Schwingen der Arme. Bei guter Schulter- und Hüftlockerung wird ferner zum erstenmal eine führende Hüftarbeit eintreten, die einen freieren Schritt zuläßt. Bei richtig gehaltener Rumpfstellung, verbunden mit absoluter Gelenkfreiheit der Glieder, werden auch die fehlerhaften Schwankungen in der Höhen- und Seitenlage vermieden.

Tempolauf

Nachdem so der Schüler die natürliche Entwicklung des Laufes erlebt hat, beginnt der Einsatz der Kraft, der den Stillauf zum Tempolauf überleitet. Für diesen Einsatz besteht keine Schwierigkeit, da die Haltung des Rumpfes als auch der Bewegungsablauf der Glieder die gleiche Einstellung zeigt wie im Stillauf. Die Kraft zur Erhöhung der Beschleunigung ist dem rückwärtigen Bein übertragen. Diese Kraft zeigt sich im Ausdruck eines kräftigen Stoßes. Man läßt den Schüler mit dem hinteren Bein einen längeren Druck ausführen, der als treibende Kraft auf den Rumpf wirken kann. Um durch die sich hieraus ergebende längere Fesselung des hinteren Fußes am Erdboden nicht in eine Gleichgewichtsschwankung zu kommen, ist es nötig, die gleichseitige Rumpf-, also auch Hüftseite, recht weit nach vorn zu führen. Mit dieser äußersten Gewichtsverlagerung und Triebarbeit ist die Laufschulung abgeschlossen. Ferner ist auf die Steigerung der Trittschwindigkeit großer Wert zu legen.

Gleichgewichtsübungen des Handballspielers

Für den Handballspieler hat die Beherrschung der Laufkunst durch die starke Betonung des Gleichgewichtsempfindens eine besondere Bedeutung. Handball ist ein Bewegungsspiel. Jede Spielphase zeigt Fortbewegungen im Raum. Dieses Fortbewegen geschieht nicht nur in der Richtung nach vorn, sondern auch seit- und rückwärts. Um aus der Ruhe in eine Fortbewegung kommen zu wollen, ist keine Schrittausführung, sondern eine Gleichgewichtsverlagerung notwendig. Diese Gleichgewichtsänderung setzt durch eine Rumpfverlagerung ein, dem die Beine als pendelnde Stützen folgen. Wenn also im Spiel eine Ortsveränderung nötig ist, braucht sich der Spieler nur im Rumpf nach der gewünsch-

ten Richtung zu neigen, um ohne Kraft in eine läuferische Bewegung zu kommen (Fig. 19—21). Diese Gewichtsverlagerung läßt einen großen Teil der im Spiel geforderten Laufarbeit mühelos und kraftsparend ausführen.

Um in der Laufbeherrschung auch zur Ausdauer und Schnelligkeit kommen zu können, muß trainingsmäßig der Tempowechsel und die Sprintarbeit geübt werden. Neben reinem Lauftraining hat sich auch hier als beste Trainingsmethode das Spiel mit dem Ball erwiesen, wie es unter Kapitel Training behandelt wird.

BALLTECHNIK

Bei der Beurteilung der Körpertechnik wurde festgestellt, daß nur der Lauf eine schulmäßige Erlernung ohne Ball benötigt, Sprung und Wurf dagegen in engster Verbindung mit dem Ball ihre Schulung erfahren müssen. Da die Balltechnik wiederum stark von der körperlichen Einstellung des Spielers abhängt, gehört Ball- und Körpertechnik in ein und denselben Abschnitt. Gymnastische Vorübungen sind auch für die Balltechnik abzulehnen. Eine Bewegungsbeherrschung, wie es das Spiel mit dem Ball fordert, ist nur in Verbindung mit dem Ball übbar.

Fangtechnik

Fangsicherheit und Wurfklarheit sind erste Voraussetzungen eines erfolgreichen Spiels. Wann ist die Sicherheit des Ballbesitzes am größten? Wenn der Ball mit beiden Händen gefaßt wird. Es ist deshalb für die Fangtechnik der Grundsatz aufzustellen: Jeder Ball ist mit beiden Händen zu erfassen (Fig. 1—5). Diese beidhändige Beherrschung braucht nicht immer direkt beim erstmaligen Ergreifen vorhanden zu sein, sondern kann auch auf dem Wege des einhändigen Zuführens oder des einhändigen Abstoppens geschehen (Fig. 6, 8 und 9). Auf jeden Fall muß aber der Ball nach jedem Empfang einen Augenblick in beiden Händen gewesen sein, bevor er weiter gespielt wird. Der sicherste Ballbesitz zeigt das direkte Fangen mit beiden Händen.

Es wäre jetzt die körperliche Einstellung zum Ballempfang zu klären. Da wir niemals den Flug eines Balles vorausberechnen können, weil die Ursachen, die den Ball abwegig beeinflussen können, sehr vielgestaltig sind, ist eine ständige

Bewegungsbereitschaft notwendig. Diese Bereitschaft muß sowohl am Ort als auch für einen verlangten Sprung oder Lauf vorhanden sein.

Die einfachste Art der Empfangsstellung zeigt das Üben am Ort. Hier ist aus der Bewegungsbereitschaft nur das Vor-, Hoch-, Seit- oder Tiefführen der Arme notwendig, um den Ball mit beiden Händen erfassen zu können (Fig. 1—5). Bei allen Fangarten müssen dem Ball die offenen Hände entgegengehalten werden. Das Fangen soll möglichst frei vom Rumpf geschehen, um die Arme für den unmittelbar folgenden Wurf bereit zu haben. Nur bei feuchter Witterung ist es aus Gründen der Sicherheit ratsam, den Ball enger am Rumpf zu fangen. Das Fangen am Ort darf aber körperlich nicht ruhsam sein. Wir sind uns klar, daß im Spiel beim Empfänger jederzeit der Gegenspieler auftauchen kann, der ebenfalls den Ball abfangen möchte. Diese Tatsache zwingt den Empfänger, dem Ball entgegentzulaufen. Dieses Zum-Ball-Streben wird beim Flug von vorn oder von der Seite durch Schrittbewegungen und beim Hochball durch eine äußerste Körperstreckung, die eventuell durch einen Sprung zu erweitern ist, erreicht. Bälle, die außerhalb dieser Flugrichtungen ankommen und nicht mehr beidhändig zum direkten Besitz übernommen werden können, müssen über den Weg des einhändigen Abstoppens empfangen werden (Fig. 8 und 9). Besonders in Frage kommen hierfür Bälle, deren Flugbahn außerhalb der Körpermitte oder tief in Bodenhöhe liegen. Das Erfassen dieser seitlichen Flugbälle muß so geschehen, daß der Empfänger sich entweder zu dem abgestoppten Ball hinbewegt, um ihn nach dem Aufspringen vom Boden mit beiden Händen zu fassen, oder der Ball wird beim Abstoppen durch Aufprellen so vor den Körper geleitet, daß eine Ortsveränderung nicht nötig ist. Die zur Körpermitte aber bodentief liegenden Bälle werden mit beiden Händen abgestoppt.

Haben wir bisher beim Empfangen des Balles den größten Wert auf sicheren Besitz gelegt, so kommen wir nun zu einer Form des Fangens, die man übungsmäßig als Kunstform bezeichnen muß, zum Fangen mit einer Hand (Fig. 6). Diese einhändige Fangübung ist nur als Training der körperlichen Geschicklichkeit zu bewerten. Im Spiel steht die Sicherheit des Ballbesitzes an erster Stelle, welche nur durch Fangen mit beiden Händen gegeben ist. Beim Fangen mit einer Hand muß der Schüler ebenfalls bemüht sein, den Ball in allen Lagen zu beherrschen. Da ein Erfassen des Balles wegen seines großen Umfanges mit einer Hand nicht möglich ist, erfordert dieser Empfang ein besonderes Feingefühl. Es muß die Fertigkeit erreicht werden, den ein-

händig empfangenen Ball mit der gleichen Hand weiterzuleiten. Das Fangen mit einer Hand muß selbstverständlich rechts und links geübt werden. Die vollkommenste Beherrschung des Einhandfangens scheint erreicht, wenn der Spieler den Ball fast lautlos zu behandeln versteht. Beim Fangen mit einer Hand zeigt sich die besonders gewandte Körperbeherrschung eines Ballspielers. Diese Beherrschung drückt sich in der außergewöhnlichen Fülle von Bewegungen aus, mit der sich der Spieler jeder Flugrichtung des Balles anzupassen versteht. Es gibt kaum eine körperliche Bewegung, die von ihm nicht beherrscht wird. Aber nicht allein diese Bewegungsbeherrschung ist das Überraschende seiner Kunst, sondern die Fähigkeit, wie er diese Bewegungen im Spiel mit dem Ball unbewußt zweckmäßig zur Anwendung bringt.

Das einhändige Empfangen des Balles findet im Spiel seine Anwendung, wenn der direkte beidhändige Empfang nicht möglich war und nur das einhändige Heranführen des Balles zur anderen Hand den beidhändigen Besitz sichert (Fig. 6). Somit wäre die Technik des Fangens besprochen.

Wurftechnik

Bei der Besprechung der Wurfausführung ist festzustellen, daß der Wurf mit einer Hand der bewegungsfreieste und flugweiteste ist. Das Werfen mit beiden Händen findet nur für kurze Entfernungen Anwendung.

Die Wurftechnik ist von zwei Wurfarten beeinflusst. Wir nennen sie

Schlag- und Schwungwurf.

Als Schlagwürfe bezeichnen wir alle Wurfbewegungen, die kurz und schlagartig aus dem Ellbogen- sowie Handgelenk geführt werden (Fig. 10—13). Als Schwungwürfe diejenigen, welche mit locker pendelndem Arm schwingend ausgeführt werden (Fig. 14—16). Für alle Würfe besteht der Grundsatz: jeder Ball muß auf kürzestem Wege sein Ziel erreichen. Ein schneller Paß braucht aber deshalb nicht hart geworfen zu sein. Der Ball muß vielmehr so geführt werden, daß er vom Empfänger ohne Schwierigkeiten angenommen und umgehend weitergeleitet werden kann. Diese umgehende Weiterleitung ist entscheidend für ein erfolgreiches Zusammenspiel. Ein hart geworfener Ball müßte erst durch starkes Nachgeben der Arme gestoppt werden, prallt wahrscheinlich doch von den Händen ab, so daß ein nochmaliges Ergreifen notwendig wird.

Das Werfen mit beiden Händen erfolgt entweder aus einer Armschlaghalte über den Kopf (Fig. 13) oder aus tiefer Armhangstellung im Schwungwurf (Fig. 16).

In der Bewertung von Schlag- und Schwungwurf muß festgestellt werden, daß der Schlagwurf der zweckmäßigste ist. Warum? Weil er in der Durchführung die geradeste Flugbahn zeigt. Weil er zur Ausführung wenig Raum benötigt, somit dem Gegner geringe Angriffsfläche bietet. Und weil der Ball in kürzester Zeit geworfen werden kann. Der Schwungwurf zeigt dagegen im Ballflug ein seitliches Ausweichen. Zu seiner Ausführung wird größerer Raum und längere Zeit benötigt, gibt also dem Gegner bessere Störungsmöglichkeiten.

Fang- und Wurf Schulung

Zur Methodik der Fang- und Wurf Schulung wäre zu sagen, daß Einzelübungen in den verschiedenen Fang- und Wurfarten nur kurze Zeit in Anspruch zu nehmen brauchen. Den besten Übungsfortschritt erreicht man, wenn der Ball situationsgemäß gefangen und geworfen wird. Es stehen sich hierbei zwei Spieler in einem Abstand von etwa 10 Schritt gegenüber. Jeder Spieler bemüht sich, den Ball seinem Gegenspieler so klar als möglich zu übermitteln. Gefangen wird grundsätzlich mit beiden Händen. Das Situationsgemäße im Fangen und Werfen wird vom Flug des Balles bestimmt. Zum Beispiel: Kommt der Ball in Reichhöhe über den Kopf, so werfe ich den Ball aus Reichhöhe mit beiden Händen zurück. Kommt er tief links, so wird er mit der linken Hand im Schwungwurf zurückgeführt. Kommt er hoch rechts angefliegen, wird er mit der rechten Hand im Schlagwurf zurückgeleitet usw. Es ist also eine Sammlung all der Wurf- und Fangausführungen, die in der technischen Einzelberatung besprochen wurden. Da nicht alle Würfe ihr Ziel klar erreichen, wird auch die Fertigkeit in den verschiedenen Fangausführungen gesteigert. Es empfiehlt sich, in der angeführten Fang- und Wurf Schulung eine Viertelstunde ohne Unterbrechung üben zu lassen.

Da im Spiel das Fangen und Werfen in der Bewegung gefordert wird, ist auch in der Fang- und Wurf Schulung der größte Wert auf das Üben in der Bewegung zu legen. Die einfachste Methode wäre das Spiel zu zweien, die nebeneinanderstehend laufen oder in Gruppen von mehreren Spielern, die sich den Ball, durcheinanderlaufend, ohne aufzuprellen zuspelen. Bei diesem Üben muß jeder Spieler zum Ball schauen, damit dem Ballbesitzer die Möglichkeit gegeben ist, jedem zu ihm günstig stehenden Spieler den Ball abgeben zu können.

Lauftechnik mit dem Ball

Es ist im Spiel verboten, mit dem Ball in der Hand mehr als drei Schritt zu laufen und ihn länger als drei Sekunden in der Hand zu halten. Die Spieler sind durch diese Beschränkung gezwungen, den Ball möglichst schnell weiterzuleiten. Verschiedene Situationen zwingen aber, den Ball zur Überwindung längerer Laufstrecken mitzunehmen. Dieses Mitführen des Balles ist durch ein Aufprellen zum Erdboden, was einem Aus-der-Hand-Geben gleichkommt, möglich, ohne Zeit- und Schrittbestimmung zu verletzen. Das Aufprellen des Balles geschieht so, daß der in beiden Händen ruhende Ball mit einer Hand aus Hüfthöhe zum Erdboden gedrückt wird, um nach dem Aufspringen wieder mit beiden Händen erfaßt zu werden. Entsprechend der Laufgeschwindigkeit ist die Druckrichtung des zu prellenden Balles kurz oder weit vom Körper zu halten (Fig. 17).

Die nachfolgenden Figuren sollen versuchen, die theoretische Lehre der Körper- und Balltechnik anschauungsunterrichtlich zu unterstützen.

FANG-, WURF-, GLEICHGEWICHTS- UND LAUF-ZEICHNUNGEN

Das Fangen

Das Fangen des Handballs zeigt mehr ein Stoppen als Erfassen desselben. Die sichere Beherrschung ist nur mit beiden Händen möglich. Die Hände müssen dem Ball möglichst viel Stoppfläche bieten. Es ist falsch, die Hände mit den Fingerspitzen nach vorn zeigend zu halten. Die Empfangsstellung der Hände paßt sich der Flughöhe des geworfenen Balles an. Bei reichhohen Bällen zeigen die Fingerspitzen nach oben (Fig. 2 und 3), bei blickhohen Bällen seitwärts (Fig. 1) und bei tiefen Bällen abwärts (Fig. 4, 5 und 7). Das Fangen des Balles geschieht mit elastisch locker gehaltenen Armen. Der Empfänger muß jedem Ball entgegengehen und schon zu fassen versuchen, auch wenn er noch nicht erreichbar ist. Dieses Entgegendrängen geschieht nicht nur mit den Händen, sondern in der gesamten Körperhaltung. Jeder geworfene Ball hat seine eigene Druckstärke. Dieser Druck des geworfenen Balles muß beim Fangen beachtet werden. Für die Sicherheit des Ballempfangens ist diese Druckstärke kein Nachteil, sondern bedeutet eine Unterstützung. Als Beweis möchte ich anführen, daß leichte Bälle bedeutend unsicherer zu fangen sind als schwere, also druckstärkere. Beim Fangen muß der Ball zuerst die Fingerwurzeln berühren, wonach sich durch den Druck Finger- und Handflächen selbsttätig um den Ball legen. Jeder Ball soll mit weitvorgehaltenen Händen frei vom Rumpf empfangen werden. Ein Zurückführen des gefangenen Balles zum Rumpf ist unzweckmäßig, da hierdurch die Weiterleitung unnötig verzögert wird.



1. Fangen blickhoher Bälle

Das Fangen blickhoher Bälle verlangt größere Geschicklichkeit als andere Fanghöhen, weil in der Armstellung geringere Abfederungsmöglichkeiten liegen. Besondere Aufmerksamkeit ist der Handhaltung zu widmen. Die trichterförmig gestellten Hände vermeiden die bei Anfängern so häufig auftretenden Fingerverstauchungen. Die gesamte Körperhaltung zeigt zum Ball ein starkes Entgegenneigen, um bei hart gewordenen Bällen genügend Rückfederungsmöglichkeit zu haben.



2. Fangen reichhoher Bälle

Das Fangen hoher Bälle zeigt die einfachste Ausführung. Mit hoch erhobenen Armen werden dem Ball die offenen Hände entgegengehalten. Die Stellung der Arme gestattet es, jedem noch so starken Druck des Balles nachzugeben, wodurch ein Herausprellen, wie es beim Fangen blickhoher Bälle häufig geschieht, vermieden wird. Das Fangen reichhoher Bälle ist nicht nur über dem Kopf, sondern auch in seithohen Fluglagen möglich. Bei der Handstellung ist zu beachten, daß beide Hände vor dem Ball zu liegen kommen, um ein Durchschlagen zu vermeiden. Aus Gründen schnellster Weiterleitung soll ein Springen zum Ball nur dann ausgeführt werden, wenn derselbe trotz äußerster Körperstreckung nicht erreichbar ist.



3. Fangen seithoher Bälle

Die sichere Beherrschung des Balles gilt als erster Grundsatz der Fangtechnik. Jeder direkt gefangene Ball läßt eine sofortige Weiterleitung zu. Das Fangen seithoher Bälle fordert eine hervorragende körperliche Gewandtheit. Jeder hohe Ball benötigt eine vollkommene Körperstreckung, die bei überreichhohen Bällen mit einem Sprung verbunden ist. Die seithohen Bälle können aber nicht nur durch ein Strecken oder Springen erreicht werden, sondern verlangen zur Erfassung des Balles eine nach allen Richtungen ausführbare Seitneigung des Rumpfes. Das Fangen seithoher Bälle fordert eine überragende Wendigkeit im Hüftgelenk. Diese körperliche Gewandtheit ist für die Größe des Beherrschungsraumes von großer Bedeutung.



4. Fangen hüfthoher Bälle

Das Fangen hüfthoher Bälle wird besonders beim Zuspiel auf kurzen Entfernungen verlangt. Technische Schwierigkeiten bestehen nicht, denn auch hier zeigt die Stellung der Hände eine natürliche Anpassung. Man hält die offenen Hände bei hängenden Armen dem Ball so entgegen, daß die Fingerspitzen nach unten zeigen. Im gleichen Maße, wie beim Fangen hoher Bälle die Arme rückfedernd dem stärksten Druck nachgeben können, ist auch bei diesen Bällen die Abfederung möglich. Aus dieser Feststellung kann entnommen werden, daß im Handballspiel reichhoch und hüfthoch die sichersten Fanglagen sind.



5. Fangen tiefer Bälle

Das Fangen tiefer Bälle gehört zu den schwierigsten Fangleistungen. Nicht allein, daß ein tiefes Abbeugen im schärfsten Lauf eine hervorragende Körperbeherrschung verlangt, ist auch die Sicht zur Weiterleitung des Balles erheblich gestört. In der technischen Anpassung besteht keine Schwierigkeit, da auch hier dem Ball die offenen Hände mit nach unten gerichteten Fingerspitzen entgegengehalten werden. Um so größer ist die Kunst, den teils vom Erdboden hochprellenden oder genau in Fußspitzenhöhe ankommenden Ball direkt zu fangen. Häufig wird hierbei der Ball nur gestoppt werden können, so daß er von den Händen abprallt und zum Erdboden rollt. Entscheidend beim Fangen tiefer Bälle ist das Vermeiden von Fußfehlern.



6. Fangen mit einer Hand

Das Einhandfangen kann bei hervorragender Beherrschung das Spieltempo erheblich beeinflussen, da die Spieler den Ball im vollsten Lauf, mit der Front in Laufrichtung bleibend, empfangen können. Das Einhandfangen wird besonders vom Stürmer verlangt. Die technische Anpassung geschieht so, daß der Ball mit der offenen Hand aus seiner bisherigen Flugbahn herausgenommen und in die neue Richtung geführt wird. Dieses Einhandfangen muß aber zum sicheren beidhändigen Besitz führen, bevor der Ball weiter gespielt wird. Der beidhändige Besitz wird erreicht in direktem Zuleiten zur zweiten Hand oder auf dem Wege des zum Erdboden geprellten Balles.



7. Aufheben rollender Bälle

Das Aufheben rollender Bälle ist eine körperliche Gewandtheitsprüfung. Der Spieler muß zum Heben des Balles in der Lage sein, sich im vollsten Lauf zur Erde zu neigen. Dieses Abwärtsneigen zum Ball zeigt nicht nur ein Abbeugen der Hüfte, sondern verlangt auch eine tiefe Kauerstellung in den Knien, damit die Wendigkeit und Laufbereitschaft erhalten bleibt. Die sicherste Art zeigt das beidhändige Aufnehmen, wobei die Hände wie Schaufeln vor und unter den Ball geführt werden. Die Armhaltung entspricht der Stellung des Fangens tiefer Bälle. In schwierigen Fällen kann das Heben des Balles auch mit einer Hand erfolgen.



8. Stoppen hoher Bälle mit einer Hand

Das Stoppen hoher Bälle mit einer Hand wird verlangt, wenn ein direktes Fangen mit beiden Händen nicht möglich ist. Reichhohe Bälle lassen sich hierbei am leichtesten behandeln. Die technische Ausführung des Stoppens entspricht dem Fangen mit einer Hand. Der Unterschied beim Fangen und Stoppen liegt in der Weiterleitung des Balles. Während der gefangene Ball durch ein Überleiten in die zweite Hand zum direkten beidhändigen Besitz kommt, wird der gestoppte Ball erst zur Erde geprellt. Die gute Stopptechnik zeigt eine weiterleitende und keine hartprellende Behandlung. Der Empfänger, also der Stoppende, muß die Möglichkeit haben, den Ball nach jeder gewünschten Richtung leiten zu können.



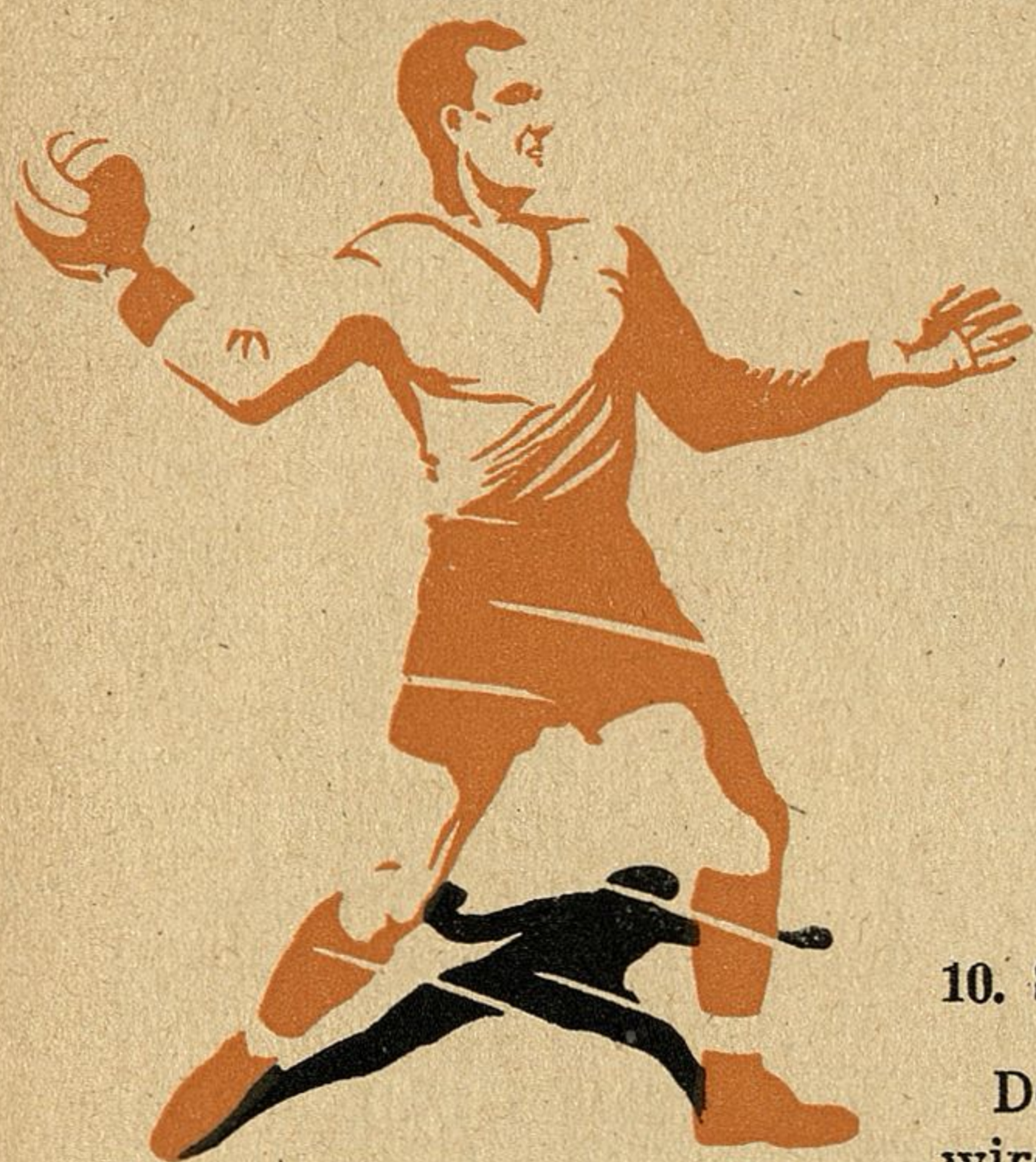
9. Stoppen tiefer Bälle mit einer Hand

Die Pflicht, jeden erreichbaren Ball in Besitz zu nehmen, fordert besondere Geschicklichkeit bei Bällen, deren Flugbahn außerhalb der Körpermitte und in der Flughöhe unter Kniehöhe oder gar in Bodenhöhe liegen. Da ein direktes Fangen mit beiden Händen unmöglich ist, muß der Spieler diese Bälle durch ein Stoppen am Vorbeifliegen zu hindern suchen.

Tiefe Bälle werden am besten im Augenblick des Aufprellens gestoppt. Die Stopp-technik fordert eine offene Handstellung, wodurch dem Ball eine größere Fläche entgegengehalten wird. Die Hand darf hierbei nicht über, sondern vor dem Ball gehalten werden. Der so gestoppte Ball wird nicht sofort festliegen, sondern noch einige Umdrehungen weiterrollen, so daß erst ein Aufnehmen mit beiden Händen den sicheren Besitz garantiert.

Das Werfen

Das Handballspiel verlangt eine Durchschnittswurfweite von 35 Meter. Hervorragende Spieler erreichen Entfernungen bis zu 50 Meter. Neben dem weiten Wurf muß der Ball auch zielsicher geleitet werden. Diese Leitung des Balles zeigt nur beim Torschuß ein hartes Werfen. Im Paßwurf, also im Zuspiel innerhalb der Mannschaft, zeigt die Leitung eine führende Wurfbewegung. Der geübte Handballspieler läßt die Wurfhand solange als möglich am Ball, da ihm hierdurch die Möglichkeit einer Druckkontrolle oder Richtungsänderung erhalten bleibt. Bei den Wurfausführungen sind Schlag- und Schwungbewegungen erkennbar. Schlagbewegt in der steinwurfähnlichen Schlagbewegung des Armes und schwungbewegt in der locker hängenden, schwunghaft bewegten Armführung. Die vorteilhafteste Wurfausführung ist ohne Zweifel der Schlagwurf, der am klarsten in der Zielerreichung und am zeit- und raumsparendsten in der Ausführung ist. Auch das Werfen mit beiden Händen hat schlag- und wurfähnliche Formen und findet besondere Anwendung über kurze Entfernungen, wenn weder Zeit noch Raum zum einhändigen Werfen vorhanden ist.



10. Schlagwurf in Kopfhöhe

Der Schlagwurf in Kopfhöhe wird besonders als Torschußwurf angewandt. Während der Wurfausführung muß die Hand den Ball mit voller Fläche begleiten, damit er nicht geschnitten wird. Ein geschnittener Ball verliert beim Torschuß an Druckstärke. Ferner muß jeder weite oder scharfe Wurf mit einer Vorwärtsbewegung des gesamten Körpergewichtes verbunden sein. Die nebenstehende Zeichnung läßt diesen Körpereinsatz treffend erkennen. Beim Schlagwurf in Kopfhöhe darf der Ball nicht zu dicht am Kopf vorbeigeführt werden, da es sonst nur ein Unterarmschlag wird. Die Anbewegung jedes Handballwurfes liegt im Rumpf.



11. Schlagwurf in Schulterhöhe

Die Führung des Handballes muß in jeder Höhenlage möglich sein. Das Werfen schulterhoher Bälle wird beim Feldspiel besonders dann angewandt, wenn der Werfer vom Gegner bedrängt steht und ein kopfhoher Paßball von den hoch erhobenen Händen des Gegners erfaßt werden könnte. Sehr zweckmäßig ist der schulterhohe Ball auch am Torraum als Freiwurf auszuwerten, wenn der Gegner durch ungeschicktes Decken eine Tor-ecke freigibt, in die der Ball mit flachem Wurf gesetzt werden kann.



12. Schlagwurf in Hüfthöhe

Eine recht seltene Wurfausführung sehen wir im hüft-hohen Schlagwurf. Eigentümlicherweise wird dieser Wurf von der Jugend bevorzugt. Die technische Ausführung zeigt, daß sich der Werfer mit der Wurfseite zum Erdboden neigt. Die Körperstellung und Wurfausführung ähneln dem Steinwurf am Ufer eines Sees, bei dem man versucht, einen Stein auf der Oberfläche des Wassers springen zu lassen. Die hüfthohen Schlagwürfe finden ihre besondere Anwendung am Torraum als Freiwürfe.



13. Schlagwurf mit beiden Händen

Der Wurf mit beiden Händen zeigt im Spiel die schnellste und klarste Weiterleitung des Balles. Der Doppelhandwurf wird angewandt, wenn weder Zeit noch Raum für einen einhändigen Wurf vorhanden ist oder nur kurze Entfernungen zu überwinden sind. Die Ausführung des doppelhändigen Schlagwurfes zeigt die gleiche Handstellung wie beim einhändigen Wurf. Auch hier soll der Werfer mit vollen Handflächen hinter dem Ball liegen und ihn längere Zeit begleiten wollen. Der beidhändige Schlagwurf kann den Ball auch in seithoher Handstellung zielsicher bewegen. Besonders hüftgewandte Spieler verwenden diesen Wurf erfolgreich als Torwurf.



14. Schwungwurf unter Schulterhöhe

Schwungwürfe lassen in der Leitung des Balles ein besonders weiches Führen zu. Er wird deshalb für kurze Entfernungen als der wertvollste Paßwurf angesprochen. Um dem Schwungwurf auch für weitere Entfernungen eine sichere Flugbahn zu gewährleisten, muß der Werfer den Rumpf besonders stark in die Wurfrichtung einstellen. Der Schwungwurf ist ein ausgesprochener Armschwungwurf, der durch den Rumpf Antrieb und Führung erhält. Um der Bogenführung der Hand einen gradlinigen Abschluß geben zu können, empfiehlt es sich, den Ball vor seinem Abflug noch eine kurze Strecke gradlinig, also richtungbestimmend zu begleiten.



15. Schwungwurf hinter dem Rumpf

In der Wurftechnik besteht der Grundsatz, daß jeder Wurf auf schnellstem Wege und sicher sein Ziel erreichen soll. Obiger Wurf erfüllt wohl den ersten Teil des Grundsatzes, läßt aber eine klare Zielerreichung nicht zu. Würfe hinter dem Rumpf werden immer Notwürfe bleiben. Zielsicher können sie trotz größter Geschicklichkeit nie werden. Würfe hinter dem Rumpf werden immer Kunststückchen darstellen, die in Glücksfällen erfolgreich sein können, aber in der allgemeinen Anwendung meistens Freund und Feind ungeahnt überraschen. Der Handballwurf muß vor dem Rumpf ausgeführt werden. Die Anwendung des Rückhandwurfes ist nicht absolut abzulehnen, jedoch möglichst zu vermeiden.



16. Schwungwurf mit beiden Händen

Bei klarer Zielerreichung ist jede sofortige Weiterleitung des Balles zu empfehlen. Der Schwungwurf mit beiden Händen zeigt die eleganteste Wurfausführung, die wir im Handballspiel über kurze Entfernungen haben. Er ist aber nur für das engste Paßspiel verwendbar. Da der hüfthoch empfangene Ball in gleicher Höhe weitergeleitet werden kann, zeigt diese Übermittlung die schnellste Beförderung des Balles, die im Spiel möglich ist. Eine besondere Auswertung findet der doppelhändige Schwungwurf beim engmaschigen Platzwechsel.



17. Laufen mit dem Ball

Das Laufen mit dem Ball verlangt ein besonderes Feingefühl im Führen des Balles. Das notwendige Aufprellen des Balles zum Erdboden muß im Handgelenk so ausgeglichen sein, daß der Ball immer gleich stark zur Hüfthöhe aufspringt. Die Druckrichtung muß entsprechend der Laufgeschwindigkeit räumlich so weit vor dem Körper liegen, daß die Vorwärtsbewegung nicht gestört wird. Das Prellen des Balles darf dem Spieler nicht die Feldübersicht nehmen. Hervorragende Spieler beweisen durch ihre elegante Spielleistung, daß sie durch das Laufen mit dem Ball in der Körper- und Ballbeherrschung keineswegs gehemmt sind. Das Laufen mit dem Ball ist ihnen zu einer fast unbewußten Spielhandlung geworden.



18. Kampf mit einem Gegner

Eine Höchstleistung im Spielen mit dem Ball stellt das Umlaufen eines Gegners dar. Hierbei zeigt sich, ob die Spieler so viel Körper- und Ballbeherrschung besitzen, daß selbst im Nahkampf die körperliche Berührung mit dem

Gegner vermieden wird, die leicht einen Ballverlust zur Folge hätte. Die Erköpfung des Balles läßt, wenn auch nur mit einer offenen Hand, das Aus-der-Hand-Schlagen, Stoßen oder Ziehen zu. Die Kunst des Ballbesitzes besteht darin, dem Gegner im Kampf keine Angriffsmöglichkeiten zu geben. Die nebenstehende Zeichnung läßt klar erkennen, daß der Ballbesitzer den Gegner, räumlich frei von ihm, durch Täuschungsbewegungen zum falschen Angriff verleitet hat und überraschend an der entgegengesetzten Seite vorbeiläuft.

19.—20. Gleichgewichtsübungen

Text siehe Seite 40





21. Gleichgewichtsübungen

Aus den vorliegenden Bewegungsphasen ist zu erkennen, daß die Fortbewegung im Raum nicht durch eine Schrittstellung, sondern durch eine Schwerpunktsverlagerung erreicht wird. Die Schulung des Gleichgewichtssinnes ist im besonderen in der Laufschulung erläutert worden. Die Anwendung dieser Bewegungsformen finden wir im Lauf und in den Laufspielen, dessen Bearbeitung aus Kapitel Training zu ersehen ist.



22. Der Stilllauf

In der methodischen Entwicklung des Laufes war erstes Ziel die Erarbeitung eines kraftsparenden Stils. Die vorliegende Zeichnung veranschaulicht eine Laufstellung, wie sie technisch in der elementaren Grundschule verlangt wird. Die Gleichgewichtsverlagerung ist in der vordrängenden Rumpfstellung erkennbar. Die Haltung der Glieder zeigt ein freies Tragen der Arme und eine stützende bzw. locker pendelnde Stellung der Beine. In dieser Haltung ist eine Erweiterung des Schrittes und eine Erhöhung der Beschleunigung ohne Krafteinsatz durch eine einfache Schwerpunktsverlagerung erreichbar. Ansatzpunkt und Stilkontrolle liegt hierzu im Rumpf.



23. Tempolauf

Die größte Steigerung, die ohne treibende Kraft im Lauf zu erreichen ist, zeigt der Tempolauf. Wir erkennen in der figürlichen Darstellung, daß Haltung und Bewegung die gleichen Grundzüge wiedergeben wie die Stillaufzeichnung. Das gesamte Stellungsbild zeigt jedoch im Ausmaß der Gliedbewegungen und in der Haltung des Rumpfes eine wuchtigere Linienführung. Im Tempolauf ist infolge des starken Rumpfaufbaues der Hüftzug besonders spürbar.



24. Die Startstellung

Die beste Laufkraftschulung erreicht man durch Startübungen. Der Handballspieler muß einen schnellen Antritt haben, um sich vom Gegner freilaufen oder einen auf freiem Raum gespielten Ball erreichen zu können. Die Empfangsbereitschaft und läuferische Feldüberlegenheit einer Mannschaft hängt ausschlaggebend von der Schnelligkeit seiner Spieler ab. Startübungen sind ein gutes Mittel, um einer Mannschaft die so notwendige Antrittsgeschwindigkeit zu bringen.

INHALTS-VERZEICHNIS

(Abschnitt 2)

	Seite
Allgemeines	47
Angriff und Deckung	47
Grundgesetze des Stellungsspiels	49
Ballsicherung	49
Freistehen	49
Platzhalten	49
Taktische Grundregeln des Stellungsspiels	49
Angriff und Deckung	49
Breitenordnung des Angriffs	50
Tiefenordnung der Deckung	50
Grundschule des Stellungsspiels	50
Der Torwächter	51
Die Deckungsgruppe	51
Die Angriffsreihe	51
Formung des Spielcharakters	51
Ballführung	51
Einsatz des langen Flügels	51
Ausrichtung der Sturmreihe	52
Blickverbindung mit dem jeweiligen Ballbesitzer	52
Ballsicherung	52
Die Entwicklung des Spielaufbaues vom Torabwurf	52
Regelerleichterungen	52
Der Weg zum Spielerlebnis	53
Systematische Gesetzmäßigkeiten des Stellungsspiels	53
Für die Angriffsreihe: Frontdurchbruch — Über- zähliger Stürmer — Platzwechsel	53
Für die Deckungsgruppe: Manndeckung — Ein- rücktaktik — Platzdeckung	53
Frontdurchbruch — Manndeckung	53
Der Angriffsspieler	53
Der Abwehrspieler	54
Überzähliger Stürmer — Einrücktaktik	54
Der Platzwechsel	56
Offene und geschlossene Deckung	56
Zweispielereinheit	56
Nah und Fern gedeckt	57
Negativer und positiver Platzwechsel	57
Die Platzdeckung	60
Wechselweise Angriffstaktik	60
Platzwechsel über mehrere Streifen	61

	Seite
Spielanwurf	62
Freiwurf	63
Eckwurf	64
Einwurf	64
Schiedsrichterwurf	64

Spielfeldskizzen	65
1. Zweispielereinsatz	66
a) Im Frontdurchbruch	66
b) Im Platzwechsel (offene Deckung)	67
c) In der Sperrtaktik (geschlossene Deckung)	67
2. Bisherige Deckungsgrundformen	68
a) Außendeckung	68
b) Innendeckung	69
c) Kombinierte Deckung	69
3. Neuzeitliche Deckungsbilder	70
a) Offene Deckungen	70
b) Geschlossene Deckungen	70
c) und d) Kombinierte Deckungen	71
4. Platzordnung der Deckungsgruppe	73
5. Streifenordnung der Sturmreihe	73
6. Entwicklung des Spielaufbaues vom Torabwurf unter Berücksichtigung des langen Flügeleinsatzes	74
7. Das taktische Verhalten von Angriffs- und Deckungsspieler zu ihrem persönlichen Gegen- spieler	75
a) Der Angriffsspieler	75
b) Freistellarbeit des Stürmers	76
c) Der Deckungsspieler	76
8. Überzähliger Stürmer	77
9. Einrücktaktik (Mannwechsel)	78
a) Überzähliger Stürmer im Mittelfelde	78
b) Überzähliger Stürmer kurz vor der Deckungs- reihe	79
c) Beim Frontdurchbruch am langen Flügel	79
10. Zweispielereinteilung	80

	Seite
11. Nah und Fern gedeckt	81
12. Unzweckmäßiger Platzwechsel	82
13. Erfolgversprechender Platzwechsel	83
14. Platzwechsel am langen Flügel	85
a) Am langen rechten Flügel. Der halbrechte Stürmer ist im Ballbesitz	85
b) Der Außenstürmer ist im Ballbesitz	86
15. Platzwechsel mit Einsatz eines überzähligen Stürmers	87
16. Platzwechsel gegen eine geschlossene Deckung .	88
a) Am langen Flügel	89
b) Am kurzen Flügel	89
17. Deckungsmaßnahmen gegen die Sperrtaktik der Angriffsreihe	90
18. Frontdurchbruch gegen eine geschlossene Deckung	91
19. Platzwechsel andeutender Frontdurchbruch am kurzen Flügel	92
20. Platzwechsel über mehrere Streifen	93
21. Spielanwurf	94
a) Grundaufstellung	95
b) Entwicklung über die Läuferreihe	96
c) Entwicklung durch die gegnerische Sturmreihe	97
22. Strafwurf und Eckwurf	98
a) Strafwurf mit drei Abwehrspielern	99
b) Eckwurf	99

Abschnitt 2

DAS HANDBALL-STELLUNGSSPIEL

Allgemeines

Taktik

Taktisch handeln, heißt überlegt handeln. Vorausdenken! Vorausschauen! Sich einen Plan zurechtlegen. Die Züge der eigenen und der gegnerischen Mannschaft voraus berechnen. Sie gegenseitig abwägen. Einblick gewinnen, wie sind meine Kräfte einzusetzen, um den Gegner zu überwinden, oder wie kann ich den Gegner an der Entfaltung seiner Kräfte hindern. Die Anwendung von Taktik ist also eine rein geistige Angelegenheit.

Angriff und Deckung

Im Spiel sind zwei taktische Aufgaben zu lösen. Den eigenen Angriff durchführen, den gegnerischen Angriff abwehren. Der Spielgedanke im Handball besagt, daß eine Mannschaft von 11 Spielern einen Hohlball durch das gegnerische Tor zu werfen hat. Die günstigste Aufstellung einer Mannschaft sehen wir in der Skizze 1.

Warum? Weil ein breit vorgetragener Angriff den Gegner zwingt, seine Verteidigung auseinanderzuhalten. Weil eine tiefgestaffelte Verteidigung den gegnerischen Angriff schon im Mittelfelde stört und die Verbindung zur eigenen Angriffsreihe erleichtert.

Wir sehen in der Aufstellung 10 Feldspieler und 1 Torwächter. Diese haben die Aufgabe, durch gegenseitiges Zuspieren des Balles einen Angriff auf das feindliche Tor zu unternehmen und zur Deckung ihres eigenen Tores die Gegenmannschaft an der Entfaltung des Angriffs zu hindern. Diese Doppelaufgabe zwingt zu einer Gruppierung in 5 Angriffs- und 5 Deckungsspieler. Der Torwächter nimmt infolge seines abgegrenzten Torraumes eine Sonderstellung ein. Diese Gruppierung in Angriffs- und Deckungsspieler demon-

striert einen taktischen Grundzug des gesamten Spiels. Der da sagt: Jeder Angriff wird Erfolg versprechen, wenn im Augenblick des Durchbruchs die Angriffsgruppe dem Gegner an Zahl überlegen ist.

Jede Deckung wird erfolgreich sein, wenn die Abwehrgruppe dem Gegner zumindest im gleichen Kräfteverhältnis gegenübersteht.

Diese gegensätzlichen Ziele von Angriff und Deckung geben dem Spiel seinen Charakter. Im Angriff äußerste Laufleistungen mit wuchtigen Vorstößen an den verschiedensten Durchbruchsstellen. In der Deckung vorsichtige Zurückhaltung, um wenigstens das gleiche Kräfteverhältnis von Angriff und Deckung zu sichern.

Wie können wir nun diese Grundregeln von Angriff und Deckung in einer entsprechenden Stellungstaktik verwirklichen?

Als Ausgangspunkt unserer Betrachtungen wollen wir die taktische Begründung der keilförmigen Grundaufstellung nehmen. Wir sehen hierbei eine breit gelagerte Aufstellung der 5 Stürmer. Demgegenüber stehen die Verteidiger in der Zahl wohl gleich, aber in zwei rückwärts gestaffelten Reihen. Warum diese Staffelform? Weil die Länge des Spielfeldes es nicht gestattet, alle 5 Verteidiger um ihr eigenes Tor zu stellen, da hierdurch dem eigenen Sturm die Unterstützung genommen wäre. Wir sehen also 3 Verteidiger (auch Läufer genannt) vorgelagert und 2 Verteidiger als Schlußspieler zurückgehalten stehen. Diese Aufstellung gibt der feindlichen Sturmreihe Durchbruchswegen frei. Wenn auch die 3 vorderen Verteidiger ungefähr die Frontbreite des gegnerischen Sturmes einnehmen, so stehen sie doch im ungleichen Zahlenverhältnis. Lediglich das Heranführen der beiden Schlußspieler oder das Zurückziehen der Läuferreihe zur letzten Verteidigungsstellung könnte das Kräfteverhältnis wieder ausgleichen.

Welche taktischen Richtlinien lassen sich bei einer Gegenüberstellung dieser Angriffs- und Deckungsbilder aufstellen?

1. Der Angriff wird nur dann zum Erfolge führen, wenn auf schnellstem Wege das Mittelfeld und damit einer der Läufer überwunden wird, um hierdurch zahlenmäßig ein günstiges Verhältnis zu erreichen.

2. Die Deckung muß jeden allzu weiten Vorstoß zur gegnerischen Spielhälfte unterlassen, um die zahlenmäßige Überlegenheit des Gegners zu vermeiden.

Grundgesetze des Stellungsspiels

Ein Mannschaftsstellungsspiel ist taktischen Gesetzen unterworfen. Im Handballspiel sind es folgende:

A. Ballsicherung

Der Ballbesitz ist die Grundlage des Erfolges. Die Sicherung des Balles ist erreicht, wenn der Ballbesitzer den Nahkampf meidet und ihn nur an einen freistehenden Spieler abgibt.

B. Freistehen

Jeder Feldspieler der ballbesitzenden Mannschaft hat sich zum Ballbesitzer so freizustellen, daß ihm der Ball ungehindert zugespielt werden kann. Bei korrekter Einhaltung der ersten beiden Gesetze müßte jeder Ballbesitz zum Torwurf führen.

C. Platzhalten

Jeder Spieler erhält in der Grundaufstellung einen Platz zugewiesen. Wer ohne Grund seinen Platz verläßt, verstößt gegen die Ordnung und schädigt damit die Mannschaftsleistung. Wir müssen und können eine Mannschaft so ordnen, daß sie in klaren taktischen Zügen ohne Ballverlust zum Torwurf kommt.

Taktische Grundregeln des Stellungsspiels

Es ist taktisch unmöglich, eine Handballmannschaft im Stellungsspiel ohne systematische Festlegung ihrer Spielzüge zu schulen. Das Ziel einer Systematik ist, die taktischen Aufgaben des einzelnen in Verbindung zu Mannschaftseinheiten zu bringen.

Ich kann heute sagen, daß dieses schwierige Problem gelöst ist. Es genügt nicht, nur die Grundgesetze des Stellungsspiels einzuhämmern, der Spieler muß auch wissen, wo er Platz halten, wie er sich freistellen und wohin er den gesicherten Ball spielen soll.

Angriff und Deckung

Die Schulung des Stellungsspiels ist nur in Mannschaftseinheiten möglich. Die kleinste Einheit in der Angriffsreihe stellt die Zahl 2 : 2 dar.

Im Spiel zwei gegen zwei muß versucht werden, sich taktisch so zu ordnen, daß ein Verhältnis von 2 : 1 erreicht wird. Dieser Zweispielereinsatz enthält alle taktischen Momente, wie sie auch im Spiel elf gegen elf anwendbar sind (Skizze

1 a—c). Der Zweispielereinsatz erhält seine besondere Bedeutung im Angriffsspiel mit Platzwechsel.

Bei der Überprüfung der Spielaufgaben von Angriff und Deckung muß festgestellt werden, daß die taktische Entwicklung der Angriffsreihe von der Stellung der gegnerischen Deckungsgruppe abhängig ist. Die bisher als taktische Grundregel anerkannte Stellung der Deckung war Außendeckung, Innendeckung und kombinierte Deckung, also eine Beobachtung der *Breitenordnung* (Skizze 2 a—c). Die neuzeitliche Spielentwicklung zeigt aber, daß diese Deckungsformen einer Angriffsreihe keinen klaren Einblick für den Aufbau ihrer taktischen Spielzüge geben, da sie im Verlauf des Spieles häufig geändert werden.

Das taktische Ziel der Sturmreihe ist Durchbrechen und Schießen. Die zur Erreichung dieses Zieles günstigste Stellung zeigt sich in der gegnerischen Deckung immer da, wo einer der Deckungsspieler vorgelagert steht. Es ist also nicht die Breitenordnung, sondern die *Tiefenordnung* der gegnerischen Deckung zu beachten. Hierfür sind nur noch zwei Stellungsbilder der Deckung zu überprüfen, und zwar die offene (also nach vorn gestaffelte) und die geschlossene (in einer Reihenstellung zurückgezogene) (Skizze 3 a—d). Diese Stellungsbilder treten vor der Angriffsreihe verschiedenartig auf. Während der eine Angriffsflügel schon weit im Mittelfelde von einem Läufer offen angegriffen wird, steht die Deckung des anderen Flügels noch zurückgehalten in einer Mauerstellung.

Auf diese verschiedenartig auftretende *Tiefenordnung* hat die Angriffsreihe keinen Einfluß. Um so bedeutungsvoller ist aber die Tatsache, daß die Deckungsgruppe sich in ihrer *Breitenordnung* der Stellung der Angriffsreihe anpassen muß. Jede Angriffsreihe, die in breiter Front spielt, zwingt demnach die gegnerische Deckung zu einer breit gelagerten Ordnung. In die hierdurch geöffneten Lücken ein- und durchzubrechen, ist das Ziel jeder Angriffsentwicklung.

Grundschule des Stellungsspiels

Die Grundschule des Stellungsspiels beginnt mit dem Spiel zweier Mannschaften. Bevor die Mannschaften das Spielfeld betreten, muß die Aufstellung geordnet werden. Jeder Spieler erhält seinen Posten zugewiesen und Anweisungen, was er auf seinem Posten zu tun hat. Diese taktischen Aufgaben sind so einfach gehalten, daß sie von jedem Spieler verstanden und ausgeführt werden können.

Der **Torwächter** steht in seinem Tor und hat die Aufgabe, die Bälle abzuwehren. Wenn er sich hierbei Mühe gibt, hat er seine Aufgabe erfüllt, ganz gleich, ob viel oder wenig Bälle seine Torlinie passiert haben. Er steht auf der Mitte der Torlinie und versucht, jeden auf das Tor geworfenen Ball zu erlaufen. Wenn er im Besitz des Balles ist, soll er denselben einem freistehenden eigenen Spieler zuleiten.

Die **Deckungsgruppe** wird so geordnet, daß jedem Spieler ein persönlicher Gegenspieler zugewiesen wird. Die Verteidiger decken die Halbstürmer, die Außenläufer die Außenstürmer und der Mittelläufer den Mittelstürmer (Skizze 4).

Aufgabe: Jeder Deckungsspieler soll seinen persönlichen Gegenspieler am Torwurf zu stören suchen. Ich fordere mit bestimmter Absicht nicht die Erkämpfung des Balles, da durch diese Zielsetzung ein falsches Bild im Spielcharakter entstehen könnte. Nahkämpfe wird jeder kluge Ballbesitzer zu meiden suchen. Wenn der Torwurf gestört wird, ist die Zielsetzung des Gegners am empfindlichsten gestört.

Die **Angriffsreihe** wird in breiter Front geordnet. Jeder Stürmer erhält seinen Platz, der raumgemäß in der Spielfeldlänge auf einem zehn Meter breiten Streifen liegt. Es ist also von Spieler zu Spieler ein Zwischenraum von ungefähr zehn Meter festgelegt (Skizze 5).

Aufgabe: Jeder Stürmer hat auf seinem Streifen freizustehen. Die Lösung dieser Aufgabe stellt hohe läuferische Anforderungen. Der Stürmer ist verpflichtet, sich so freizustellen, daß zwischen ihm und dem Tor kein Gegner steht. Ein seitliches Verlassen der Streifen ist in der Grundschule verboten.

Formung des Spielcharakters

Neben der Festlegung der Aufstellung und Klarstellung der Spielaufgaben für die einzelnen Posten sind zur Gestaltung des Spielcharakters grundlegende Anweisungen zu geben.

Ballführung: Im Spielen des Balles muß auf ein flüssiges Zusammenspiel Wert gelegt werden. Jedes unnötige Laufen mit dem Ball soll vermieden werden. Häufiges Abspielen des Balles fördert die Übung von Fangen und Werfen.

Einsatz des langen Flügels: Bei der Schulung der Sturmreihe ist auf den bevorzugten Einsatz des langen Flügels Wert zu legen. Hierfür verantwortlich sind die Halb-

stürmer. Wenn sie im Besitz des Balles sind, ist ihr erster Blick dem eigenen Außenstürmer zuzuwenden. Nur wenn sein Außenstürmer nicht freisteht, ist der Mittelstürmer zu bedienen. Erst wenn keiner von beiden freisteht, ist der Ball zum anderen Flügel abzugeben.

Ausrichtung der Angriffsreihe: Es muß darauf geachtet werden, daß die Sturmreihe im Angriff auf gleicher Höhe steht, also nicht gestaffelt angreift. Besonders bei der späteren Anwendung des Platzwechsels ist es notwendig, mit mindestens zwei nebeneinander auf gleicher Höhe stehenden Spielern anzugreifen.

Blickverbindung: Damit die Spieler erzogen werden, mit ihren Kräften schonend umzugehen, gewöhnt man sie gleich von Anfang daran, ihre Durchbrüche nur dann anzusetzen, wenn sie mit dem Ballbesitzer Blickverbindung haben. Es ist also unzweckmäßig, einen Durchbruch auszuführen, ohne vom Ballbesitzer gesehen zu werden. Da er sich durch Zuruf nicht bemerkbar machen soll, wäre seine Laufarbeit umsonst gewesen.

Ballsicherung: Eine grundsätzliche Klarstellung verlangt die Art des Zuspiels. Maßgebend hierfür ist die Stellung des Empfangsspielers. Freistehende Spieler erhalten den Ball in die Hände, gedecktstehende auf Rückenraum und zum Tor durchgebrochene nach vorn auf Laufraum gespielt.

Die Entwicklung des Spielaufbaues vom Torwächter aus: Der Torwächter spielt den Ball einem freistehenden eigenen Deckungsspieler zu. Hiermit ist der Aufbau zur Sturmreihe festgelegt. Es wird der Ball danach immer dem Sturmflügel zugeleitet, auf dem sich der Ballbesitzer befindet. Hat also ein linker Deckungsspieler den Ball erhalten, dann wird der linke Sturmflügel bedient. Der Flügel, der zum Aufbau kommt, zieht sich hierzu so weit zum Ballbesitzer zurück, daß er durch einen Wurf erreichbar ist (Skizze 6).

Regelerleichterung: Beim Aufbau der taktischen Grundschulung sollten die Spielhandlungen möglichst ohne Unterbrechungen ablaufen. Da Anfänger die Regeln noch nicht beherrschen, würden durch Regelfehler häufig Freiwürfe entstehen. Deshalb spielt man ohne Abseitsregel und ohne technische Fehler sowie Verfehlungen am Torraum abzupfeifen. Das Ausbildungsziel ist ausschließlich der Grundschule des Stellungsspiels gewidmet. Jede Unterbrechung stört den Fluß der Spielhandlungen. Zur Aufklärung der Spieler sind vom Übungsleiter Regelfehler durch Zuruf festzustellen, aber nicht abzupfeifen. Er kann

dadurch die Schulung des Stellungsspiels mit einer Regelkunde verbinden. Abgepfiffen wird nur, wenn im Verhalten zum Gegner gefehlt wird. Hierbei ist eine eindringliche Unterweisung vorzunehmen.

Der Weg zum Spielerlebnis

Der Erfolg dieser Grundschulmethode wird sich schon in den ersten Spielstunden abzeichnen. Die so geordneten Spieler kommen nämlich zu einem Spielerlebnis, das ihnen in so kurzer Zeit kein anderes Kampfspiel geben kann. Jeder Spieler fühlt sich durch die Grundausrichtung als nützliches Glied einer Mannschaft, die geschlossen zu Spiel und Kampf geführt ist. Da nach einer Spielzeit von ungefähr zwei Stunden — solange sollte man die Schulung durchführen — auf jeder Seite mindestens 10 Tore gefallen sind, ist die Spannung besonders reizvoll. Auch wird dabei eine Niederlage nicht tragisch genommen. Nach einem Torerfolg wird nicht mit einem Mittelanwurf begonnen, sondern das Spiel durch Torabwurf fortgesetzt.

Systematische Gesetzmäßigkeiten des Stellungsspiels

Für die Angriffsreihe: Frontdurchbruch — Überzähliger Stürmer — Platzwechsel.

Für die Deckungsgruppe: Manndeckung — Einrücktaktik — Platzdeckung.

Frontdurchbruch — Manndeckung

Der Angriffsspieler:

Im methodischen Aufbau der Grundschule der Angriffsreihe ist der Frontdurchbruch als Grundlage jeder taktischen Mannschaftsschulung festgelegt. Die Ordnung der Aufstellung, die Aufgabenzuweisung für die einzelnen Spieler und die Klarheit im Spielcharakter sind als Fundamente des Aufbaues in der Grundschule festgelegt.

Im spieltaktischen Verhalten der persönlichen Gegenspieler sind weiter folgende Handlungen zu beachten: Der Angriffsspieler muß sich zu seinem Deckungsspieler eine günstige Ausgangsstellung sichern. Diese Stellung ist erreicht, wenn er recht nahe bei ihm steht. Hierbei muß er sich bemühen, aus dem Blickfeld des Gegenspielers zu bleiben. Er stellt sich also am besten so auf, daß der Gegner zwischen ihm und dem Ballbesitzer steht. Aus dieser günstigen Ausgangsstellung heraus versucht er hinter dem Gegner durch harten Antritt zum Tor vorzustößen (Skizze 7 a und b).

Dieser Vorstoß kann folgende Resultate bringen:

1. Er überrascht den Gegner, kommt also von ihm frei, erhält den Ball und schießt. Sein Frontdurchbruch hatte also Erfolg.
2. Der Gegner war aufmerksam, hat den Antritt erwartet und durch entsprechendes Mitlaufen einen Durchbruch verhindert. Da in der Grundschule kein Stürmer seinen Streifen seitwärts verlassen darf, bleibt ihm nur die Wahl, durch Abstoppen und Zurücklaufen die freie Ausgangsstellung wiederherzustellen.

Das Lösen vom Gegner erfordert die größte Aufmerksamkeit des Stürmers. Es ist seine Grundaufgabe.

Der Abwehrspieler:

Das spieltaktische Verhalten des **D e c k u n g s s p i e l e r s** ist darauf ausgerichtet, die Nähe seines Angriffsspielers zu meiden. Der geringste Beobachtungsabstand sollte drei Schritt betragen (Skizze 7 c). Er muß sich so weit abstellen, daß er sowohl seinen Gegenspieler als auch das allgemeine Spielgeschehen beobachten kann. Fliegende Bälle sollte er nur dann abfangen, wenn er sie ohne Vernachlässigung seiner Deckungspflicht erreichen kann. Ist sein Gegner im Besitz des Balles, dann soll er beim Stören der Abgabe nicht hochspringen. Das Herausspielen des geführten Balles ist überall da nützlich, wo der Ballbesitzer den Nahkampf sucht.

Die Hauptaufgabe des Deckungsspielers ist, den Gegenspieler am Torwurf zu stören. Er hält sich also laufbereit, bleibt auf der Wurfarmseite des Gegners und versucht, den Ball im Augenblick des Schusses mit einer offenen Hand zu berühren. Diese vorgenannte taktische Einstellung des Deckungsspielers wird in der systematischen Schulung der Deckungsgruppe als **M a n n d e c k u n g** bezeichnet.

Überzähliger Stürmer — Einrücktaktik

Wenn die Sturmreihe im Frontdurchbruch durch vollendete Abwehrleistungen nicht mehr zum Durchbruch kommen kann, müssen durch Heranführung weiterer Spieler neue Erfolgsmöglichkeiten geschaffen werden.

Diese Entwicklung führt zum Einsatz des „**Ü b e r z ä h l i g e n S t ü r m e r s**“. Die Sturmreihe ist also so zu ordnen, daß im Augenblick des Durchbruchs ein Stürmer mehr zur Verfügung steht, als Störungsspieler vorhanden sind. Das normale Zahlenverhältnis von Angriff und Deckung beträgt fünf gegen fünf. Um eine Überzahl zu erreichen, muß ein Spieler aus der eigenen Deckungsgruppe vorgezogen werden, damit ein Verhältnis von 6 : 5 eintritt (Skizze 8).

Der überzählige Stürmer kommt grundsätzlich ohne Ball, denn ein Ballbesitzer steht im Mittelpunkt allgemeiner Beobachtung. Bevor der überzählige Stürmer einsetzt, muß ihm eine günstige Aufnahmestellung bereitet werden. Der beste Augenblick eines Einsatzes ist, wenn die Stürmerreihe in guter Ordnung abgestoppt am Gegner steht und sich dabei mehr rückwärts als vorwärts bewegt. Die Einbruchsstelle des „Überzähligen“ liegt im Raum zwischen Mittel- und Halbstürmer. Diese beiden Spieler müssen den Einbruchsraum durch ein Auseinanderziehen erweitern, um einmal dem überzähligen Stürmer den Weg zu öffnen und zum anderen ihre Gegenspieler von der Durchbruchsstelle zu entfernen. Der neue Stürmer erhält den Ball in dem Augenblick, wo er die Höhe der Sturmreihe erreicht hat. Die Voraussetzung eines erfolgreichen Einsatzes ist die klare Breitenordnung der Sturmreihe. Der Einsatz des Überzähligen sollte mit einem Torwurf enden.

Die Abwehrtaktik der Deckungsgruppe hierzu heißt „Einrücken“, also M a n n w e c h s e l. Dieses Einrücken muß schnell geschehen. Nehmen wir an, der Gegner setzt einen überzähligen Stürmer am rechten Flügel ein, der in der Grundordnung vom linken Verteidiger und linken Außenläufer gedeckt wird. Diese beiden Deckungsspieler müßten demnach zur Mitte einrücken. Es erfolgt also der Mannwechsel, so daß der linke Verteidiger den Überzähligen und der Außenläufer den Halbstürmer deckt. Der Außenstürmer bleibt ohne Deckung (Skizze 9 b).

Wenn der überzählige Stürmer von der Gegenmannschaft schon im Mittelfeld erkannt wird, dann ist dieser Einsatz am besten zu stören, wenn ein in seiner Nähe stehender Stürmer die Deckung übernimmt. Daraus muß der überzählige Stürmer eine Lehre ziehen. Der Einsatz ist wirkungslos, wenn er erkannt ist und die Maßnahme des Gegners zur Gleichzahl geführt hat.

Wenn die taktischen Mittel des Frontdurchbruchs und des überzähligen Stürmers von einer Deckungsgruppe unwirksam gemacht werden können, dann ist dies eine außergewöhnliche Leistung. Ich glaube behaupten zu dürfen, daß dieser Zustand bei einer hervorragenden Sturmreihe selten eintreten wird.

Der Frontdurchbruch ist der Garant des Erfolges und die breite Front der Sturmreihe die Voraussetzung jeder taktischen Entwicklung. Nur wer seine Mannschaft in dieser Grundausrichtung geschult hat, kann erwarten, daß sie auch reif ist, höheren Anforderungen des Stellungsspiels gewachsen zu sein.

Platzwechsel

Damit kommen wir zum Abschluß der Systematik des Stellungsspiels, dem „Platzwechsel“. Das Spielen mit Platzwechsel fordert genaue Kenntnis über Weg und Ziel. Platzwechsel, entschlossen und richtig angesetzt, ist für Spieler und Zuschauer ein spielerisches Erlebnis.

Offene und geschlossene Deckung

Die systematische Erlernung des Platzwechsels ist von den taktischen Maßnahmen der gegnerischen Deckung abhängig. Ich stellte im Abschnitt „Taktische Grundregeln“ fest, daß es in der Deckungsgruppe nur zwei Stellungsbilder geben kann. Sie deckt *o f f e n*, steht also irgendwie gestaffelt, oder sie steht *g e s c h l o s s e n*, also in einer Mauerstellung (Skizze 3 a und b). Das gestaffelte Bild zeigt, daß einige der Spieler zur Spielfeldmitte vorgelagert stehen. Hierbei ist es gleichgültig, wer von den Deckungsspielern vorn steht. Das geschlossene Stellungsbild zeigt dagegen entweder alle fünf Deckungsspieler auf einer Höhe in einer Art Reihenstellung, oder einige dieser Spieler stehen nebeneinander auf gleicher Höhe (Skizze 3 b und c). Die Deckungsgruppe kann in ihrer Tiefenordnung stehen, wie sie will. Eine Grundregel muß jede Deckung beachten. Es muß jedem Stürmer ein persönlicher Deckungsspieler zugewiesen werden.

Zweispielereinsatz

Bei der weiteren Klarstellung von Angriff und Deckung müssen wir uns im Platzwechsel frei machen von dem normalen Zahlenverhältnis fünf gegen fünf und dafür die Zahl 2:2 setzen (Skizze 10).

Jeder Stürmer hat seinen persönlichen Gegenspieler, mit dem er sich taktisch auseinanderzusetzen hat. Aus der Grundschule des Stellungsspiels ist bekannt, daß der Stürmer ohne Ball die Nähe des Gegners sucht und der Deckungsspieler einen Sicherungsabstand einhält, um den Antritt des Stürmers abzufangen. Diese Grundlehre ändert sich für den Stürmer, wenn er sich im Besitz des Balles befindet. Während er ohne Ball eine wirkungsvolle Ausgangsstellung für seinen Antritt sucht, muß er mit dem Ball die Nähe des Gegners meiden, da die Sicherung des Balles oberstes Gesetz der Spielführung ist. Aus dem gleichen Grunde soll er auch den Versuch, seinen Gegner mit dem Ball zu umlaufen, selten anwenden. In den meisten Fällen wird ihm der Ball aus den Händen gespielt werden, oder er läuft den Gegner an, was

zum Freiwurf führt. Wenn er dennoch einmal durchkommt, ist er oft so bedrängt, daß weder Übersicht noch Wucht zum Torwurf vorhanden ist. Aus diesen Feststellungen ist zu ersehen, daß ein Kampf eins gegen eins unzweckmäßig ist.

Um einen erfolgsversprechenden Angriff durchführen zu können, muß die Kamp fzahl mindestens zwei gegen zwei betragen. Aufgabe einer taktischen Schulung ist es, aus diesem 2:2 zu einem Überzahlverhältnis von zwei gegen eins zu kommen (Skizze 13 a und b). Dieser Zweispielereinsatz erhält besondere Bedeutung in der Schulung des Platzwechsels. Hierbei müssen die zwei Spieler, die zum Einsatz kommen, nebeneinander auf gleicher Höhe stehen. Es können also nicht die beiden Außenstürmer als eine Zweieinheit angesetzt werden, sondern nur der Außenstürmer mit seinem Halbstürmer oder der Halbstürmer mit dem Mittelstürmer (Skizze 10).

Von den zwei Spielern, die zum Platzwechsel ansetzen, muß einer im Besitz des Balles sein. Ferner ist festzustellen, in welchem räumlichen Verhältnis der Ballbesitzer zu seinem Deckungsspieler steht. Das heißt, ob er N a h oder F e r n gedeckt steht. Diese Feststellung ist entscheidend für die Art der Durchführung (Skizze 13 a und b).

Nah und Fern gedeckt

Auf die Bedeutung von N a h und F e r n muß ich deshalb besonders eingehen. Bisher war die Ansicht vertreten, daß jeder Spieler auf seinem Platz besondere taktische Aufgaben zu lösen hätte, die er sich in langjähriger Spezialisierung aneignen müßte. Die Schulungsmethode war darauf ausgerichtet, Spezialisten für die einzelnen Posten herauszubilden. Auch ich war der gleichen Meinung. Meine neueste Forschung in der Systematik des Stellungsspiels hat erwiesen, daß alle Stürmer den gleichen taktischen Bedingungen unterworfen sind. Diese Erkenntnis entstand aus der Feststellung, daß jeder Stürmer während des Spielverlaufes wechselweise in die Stellung des Nah-und-Fern-gedeckt-Stehens kommt, da die Tiefenordnung der gegnerischen Deckungsgruppe einem ständigen Wechsel unterworfen ist. Mit der Tatsache des Nah-und-Fern-gedeckt-Stehens muß jeder Stürmer vertraut sein und taktisch geordnet werden (Skizze 11).

Negativer und positiver Platzwechsel

Es gibt einen negativen und einen positiven Platzwechsel. Der negative Platzwechsel hat die Wiederherstellung der breiten Front als Ziel. Es ist also eine Ordnungsaufgabe.

Wenn ein Stürmer aus unbekannten Gründen seinen Platz, also seinen Streifen verläßt, ist der Nebenspieler zur Erhaltung der geordneten breiten Front verpflichtet, diesen frei gewordenen Streifen einzunehmen. Diese Besetzung ist unabhängig vom allgemeinen Spielgeschehen. Er hat den neuen Streifen zu besetzen und hat auf diesem Streifen frei zu stehen. Ein systematisch ungeordneter Platzwechsel stört die Grundordnung und zehrt unnötig an der Laufkraft der Sturmreihe. Ganz abzulehnen sind die Flankenläufe der Außenstürmer, die vor der gegnerischen Deckung quer über das ganze Feld führen und hierdurch in unzweckmäßigster Weise die gesamte Sturmreihe zum ordnenden Platzwechsel zwingt (Skizze 12).

Der positive Platzwechsel setzt wie der Frontdurchbruch mit einem zackigen Antritt ein und führt durch die Deckungsgruppe hindurch mit dem Ziel, durch Überwindung eines Gegners zur Überzahl zu kommen (Skizze 13 a—c). Das letzte Ziel jeder Angriffsentwicklung ist der Torwurf. Wir führen keinen Platzwechsel oder unnötige Kombinationszüge durch, um öfter mit dem Ball spielen zu können, sondern wir wollen auf kürzestem Wege zum Torwurf kommen. Kombinationszüge sind nur Mittel zum Zweck. Somit ist auch jeder Platzwechsel getragen von dem einen Willen: Durchreißen und Schießen. Im Sinne des positiven Platzwechsels sind bisher folgende Klarstellungen gebracht:

1. Der Platzwechsel wird nur von zwei nebeneinanderstehenden Spielern angesetzt.
2. Einer dieser beiden Spieler muß im Besitz des Balles sein.
3. Die Stellung der Gegenspieler über Nah- und Ferndeckung ist überprüft.

Wir wollen als Beispiel im Platzwechsel den rechten langen Flügel entwickeln. Den Ball hat der halbrechte Stürmer. Die Tiefenordnung der Deckung zeigt, daß der Außenstürmer „Nah“ und der Halbstürmer „Fern“ gedeckt steht. Der Weg des Platzwechsels liegt also klar (Skizze 13 a). Die Deckung steht demnach gestaffelt und gibt dem ballbesitzenden halbrechten Stürmer einen Durchbruchsweg frei. Dieser Durchbruchsweg liegt in dem Raum hinter dem Deckungsspieler seines Nebenspielers und vor dem eigenen Deckungsspieler. Der Ballbesitzer läuft also nach rechts durch diesen Raum. Da hierdurch der Streifen des Halbstürmers frei wird, muß der Außenstürmer nach links hinüber wechseln. Gelingt es dem Außenstürmer, durch geschicktes Körpertäuschen und guten Antritt seinen Deckungsspieler läufe-

risch zu überwinden, dann ist das günstige Zahlenverhältnis von 2 : 1 erreicht. Kommt der Ballbesitzer bei diesem Platzwechsel vom Gegner frei, dann versucht er schon selbst, einen Torwurf anzusetzen. Bleibt er gedeckt, dann wird der Ball dem nach innen gestarteten Außenstürmer zugespielt. Bleiben beide Stürmer gedeckt, dann ist der Durchbruch gescheitert, und der Ball wird weiter gesichert. Ein Platzwechsel kann nicht immer zum Torwurf führen, jedoch darf es dabei auf keinen Fall zum Ballverlust kommen.

Wir bleiben beim gleichen Beispiel, nur daß jetzt der nah gedeckte Außenstürmer im Ballbesitz ist (Skizze 14 b). Ein nah gedeckt stehender Ballbesitzer kann bei gestaffelter Deckung keinen Platzwechsel beginnen, da für ihn kein Durchbruchsweg offensteht. In diesem Falle läuft also der fern gedeckt stehende Halbstürmer ohne Ball in den offengehaltenen Raum. Der Außenstürmer spielt ihm den Ball steil vor und versucht, in der gleichen Weise wie im ersten Platzwechsel nach innen zu starten. Mit den angeführten Beispielen haben wir einen Platzwechsel durchgeführt, der gegen eine offene Deckung anzusetzen ist. Als Grundsatz hierfür steht fest, daß der Platzwechsel durch eine offene Deckung nur von dem fern gedeckt stehenden Spieler angesetzt wird. Um in der taktischen Schulung für den Einsatz „Mit und ohne Ball“ eine klare Bezeichnung zu haben, möchte ich als Kennwort für den Platzwechsel mit dem Ball „Kreuzen“ (Skizze 14 a) und ohne Ball „Schwenken“ (Skizze 14 b) wählen.

Beim Platzwechsel mit Schwenken kann man am langen Flügel sehr erfolgreich auch einen überzähligen Stürmer einsetzen (Skizze 15). Hierbei wird der Platzwechsel nur vom Halbstürmer ausgeführt, indem derselbe nach außen läuft und vom Außenstürmer den Ball zugespielt erhält. Der Außenstürmer bleibt danach aber auf seinem Platz stehen. Durch diese Stellung wird ein breiter Weg zum Tor freigelegt. In diesen Raum läuft ein Deckungsspieler, am besten der Außenläufer, hinein, erhält den Ball vom platzgewechselten Halbstürmer und versucht durchbrechend einen Torwurf anzusetzen.

Im nächsten Beispiel wollen wir einen Platzwechsel entwickeln, der gegen eine geschlossene Deckung geführt wird (Sperrtaktik). Hierzu ist folgendes zu beachten: Wenn wir einen Gegner läuferisch überwinden wollen, müssen wir nah bei ihm stehen. Vor der geschlossenen Deckung stehen also beide Spieler nah am Gegner.

Wieder wollen wir den rechten langen Flügel ansetzen. Die beiden Gegenspieler stehen in Erwartung des Angriffs

nebeneinander auf gleicher Höhe. Da der Laufraum zwischen den beiden Deckungsspielern zu eng ist, kann kein Platzwechsel durch diesen Raum angesetzt werden. Wir müssen diese Mauerstellung des Gegners umlaufen lassen. Beide Stürmer haben sich also nah an ihre Gegner herangespielt. Vor dem Einsatz des Platzwechsels erhält der Außenstürmer den Ball, der mit wuchtigem Antritt dem Tor zustrebt. Sein Weg führt parallel zur Torlinie verlaufend um seinen Halbstürmer herum, um dann senkrecht zum Tor einzumünden. Sein Halbstürmer hat dabei die Aufgabe, den Deckungsspieler seines Außenstürmers durch ein In-den-Weg-Laufen am Folgen zu hindern (Skizze 16 a). Diese Sperrarbeit darf nur unter Beachtung der Regel „Verhalten zum Gegner“ geschehen. Er darf also diesen Deckungsspieler weder anlaufen noch festhalten. Ferner ist zu beachten, daß beim Platzwechsel gegen geschlossene Deckungen immer der Außenstehende den Platzwechsel beginnt, damit der Durchbruch in Richtung des Tores ausläuft. Hierzu muß er im Besitz des Balles sein.

Eine Mauerstellung kann nämlich auch in der Mitte der Angriffsreihe auftreten. Hierbei würde also der Halbstürmer den Ball erhalten, der dann um seinen Mittelstürmer herum zum Tor durchzubrechen sucht (Skizze 16 b).

Die taktischen Gegenmaßnahmen der Deckung bleiben die gleichen, also Manndeckung. Bei der Sperrtaktik hat der Deckungsspieler allerdings darauf zu achten, daß er sich bei der Verfolgung seines querlaufenden Angriffsspielers rechtzeitig nach hinten von ihm ablöst, um Zusammenstöße mit eigenen Nebenspielern zu vermeiden und seinem neuen Gegenspieler das Sperren unmöglich zu machen (Skizze 17).

Mit den angeführten Beispielen sind die Ausführungswege des Platzwechsels festgelegt. Offene Deckungen werden durchbrochen und geschlossene Deckungen umlaufen!

Platzdeckung

Bei einer geschlossenen Deckung, die in der Nähe der Abseitslinie steht, wird häufig die Platzdeckung angewandt. Bei dieser Deckungstaktik bleiben die Spieler in ihrem Deckungsraum stehen und erwarten den neu anlaufenden Gegner. Das ist aber eine sehr gewagte Taktik, die nur von Spielern angewandt werden kann, die oft nebeneinander gespielt haben.

Wechselweise Angriffstaktik

Jede Angriffsentwicklung muß für seine Durchbruchabsichten mindestens zwei taktische Mittel besitzen.

Die Durchbruchwege sind aus dem Stellungsbild der gegnerischen Deckungsgruppe zu ersehen. Es sind die bekannten Stellungen einer offenen oder geschlossenen Deckung.

Wo sind nun die zwei Möglichkeiten? Bei der offenen Deckung ist es der Frontdurchbruch des ohne Ball nah gedeckt stehenden Spielers oder der Platzwechsel. Bei der geschlossenen Deckung die Sperrtaktik und der Frontdurchbruch des ballbesitzenden Spielers. Der letzte Durchbruch wird nur dann angewandt, wenn die geschlossene Deckung mit Platzdeckung arbeitet (Skizze 18).

Ein mehrmalig wiederholter Platzwechsel durch die offene Deckung kann dazu führen, daß die gegnerische Deckung genau weiß, welche Wege belaufen werden. Deshalb muß der Angriff wechselweise geführt werden. Diese Umstellung muß besonders von dem kurzen Flügel beachtet werden. Als Beispiel führen wir den kurzen rechten Flügel, also Mittel- und halbrechten Stürmer an. Dieser Flügel wird von seinen Gegenspielern offen gedeckt, und zwar der Mittelstürmer Nah und der Halbstürmer Fern. Der Platzwechsel wurde bisher immer vom ballbesitzenden Halbstürmer eingeleitet. Nach mehrmaliger Ausführung hat sich die gegnerische Deckung darauf eingestellt, die Laufwege frühzeitig zu besetzen. Hierzu muß als Gegenzug zum Frontdurchbruch umgeschaltet werden, der so verläuft, daß der Mittelstürmer nicht zum frei gewordenen Streifen des Halbstürmers hinüberläuft, sondern seinen Mittelstürmer durch einen frontalen Durchbruch zu überwinden sucht (Skizze 19).

Platzwechsel über mehrere Streifen

Die Ausgangsstellung zum Platzwechsel fordert eine Bereitstellung von zwei nebeneinanderstehenden Spielern. Der Einsatz muß klar und entschlossen beginnen. Die Abwehrmaßnahmen der Deckung können aber dazu führen, daß trotz besten Einsatzes keine Überraschung des Gegners möglich war. Bei gut geordneten Sturmreihen kann dieser Platzwechsel in der angesetzten Richtung weitergeführt werden, um den nächsten Streifenbesitzer zum Einsatz zu bringen. Ein Beispiel am langen rechten Flügel (Skizze 20). Halbrechts führt einen Platzwechsel mit seinem rechten Außenstürmer durch. Beide Spieler kommen aber nicht zum Schuß. Durch die Wucht des Platzwechsels wird der Lauf des Außenstürmers bis auf den Streifen des Mittelstürmers ausgedehnt, der darauf den Streifen des Halbstürmers einnehmen muß. Hier bestimmt also das Grundgesetz der Platzordnung den Verlauf der Entwicklung. Die Verwendung des

Balles bleibt dem Ballbesitzer überlassen, der für die Sicherung desselben verantwortlich ist. Wenn der Durchbruch gescheitert ist, muß sich die gesamte Sturmreihe vom Gegner lösen, um eine klare Ausgangsstellung zum neuen Angriff zu schaffen. Das Lösen vom Gegner geschieht so, daß jeder Stürmer auf dem Streifen bleibt, auf dem er sich nach dem mißglückten Durchbruch befindet. Er läuft also nicht auf seinen alten Platz zurück, sondern bleibt auf seinem neuen Streifen. Erst wenn der Gegner in den Besitz des Balles gekommen ist, wird die Grundordnung wiederhergestellt. Es könnte also bei einem Spiel zweier hervorragender Mannschaften zu einem stark wirbelnden Platzwechsel der Sturmreihen kommen. Dieser Wirbel muß aber aus einer geordneten Grundstellung entstehen und immer wieder zur klaren Neuordnung zurückführen.

Spielwurf

Wir sehen bei der Anwurfsmannschaft die Sturmreihe auf der Mittellinie stehen. Die beiden Halbstürmer nah und die Außenstürmer weit vom Ball entfernt. Die Läuferreihe ist zum Anwurfskreis herangezogen. Beim Schlußdreieck stehen die beiden Verteidiger auf der Abseitslinie. Die Gegenmannschaft zeigt in ihrer Aufstellung den Charakter einer Abwehrstellung. Sowohl die Sturmreihe als auch die Läuferreihe ist zurückgestellt, während das Schlußdreieck die Stellung der Angriffsmannschaft hat (Skizze 21 a).

Jede Angriffsentwicklung muß größte Sicherheit des Ballbesitzes voraussetzen. Beim Spielwurf stehen die Stürmergruppen ziemlich nahe gegenüber. Es wäre bedenklich, in den ersten Zügen den Ball noch näher den feindlichen Stürmern entgegenzuführen, da hierdurch ein Eingreifen des Gegners sofort zu erwarten wäre. Ferner muß der Anwurf der eigenen Mannschaft auch eine gewisse Bewegungsfreiheit geben. Darum spielt man den Ball nicht nach vorn, sondern zur Läuferreihe zurück. Wir haben für diese Angriffstaktik verschiedene Entwicklungswege (Skizze 21 b). Um den Gegner zum Eingreifen zu verleiten, wird der Ball vom Mittelstürmer zum Halbstürmer geworfen. Von hier aus führt der Weg zum entgegengesetzten Außenläufer. Dieser Zug ist einmal aus der Frontstellung des Halbstürmers heraus berechtigt, und dann läßt dieser lange Paß dem Innensturm Zeit, durch die gegnerische Sturmlinie laufend freien Raum zu gewinnen. Der empfangende Außenläufer hat in der Abgabe freie Wahl. Entweder paßt er zum meistens freistehenden eigenen Halbstürmer oder einem anderen freistehenden Spieler. Wir haben beim Anwurf die Schwierigkeit, aus dem

zahlenmäßig gleichen Kräfteverhältnis der gegenüberstehenden Sturmreihen einen Durchbruchsweg zu finden. Deshalb ist besonders im Anwurf jedes zu lange Zögern in der Abgabe ungünstig, denn dem Gegner wird hierdurch Zeit gelassen, seine Deckungsreihen immer wieder zu schließen. Im Mittelfelde sehen wir eine starke Besetzung durch feindliche Spieler. Es ist deshalb wiederum der Umfassungsweg zu bevorzugen. Demzufolge führt der Anwurf abschließend über einen Außenstürmer. Nachdem wir also den Ball vom Halbstürmer zum Außenläufer geführt haben, nehmen wir einmal den günstigsten Paß, also zum eigenen Halbstürmer, von hier zum entgegenstehenden Halben und von da zum schußbereiten Außenstürmer. Zur Überraschung des Gegners kann der Kombinationsweg auch einmal mit dem zweiten Zuge direkt zum entgegengesetzten Halbstürmer führen (Skizze 21 c), da die gegnerischen Halbstürmer durch ihre nahe Deckungsstellung einen direkten Durchbruch der Sturmreihe ermöglichen. Der leitende Gedanke beim Anwurf muß sein, den Ball aus der zusammengeballten Feldmitte herauszuführen und durch weiten Wurf den Empfangsspielern Bewegungsfreiheit zu geben. Aus diesen Erwägungen heraus vermeiden wir auch das Rückspielen zum Mittelläufer, der von sich aus keine sichere Abgabemöglichkeit sieht, da alle Empfangsspieler gedeckt stehen.

Freiwurf

In der taktischen Anpassung zum Freiwurf ist zu beachten:

1. Ein im Mittelfeld erwirkter Freiwurf wird von dem Spieler ausgeführt, der der Wurfstelle am nächsten steht. Es ist falsch, zur Ausführung eines Freiwurfes weitabstehende Spieler, also vielleicht einen Läufer, heranzuziehen.
2. Ein vor dem Schußkreis erwirkter Freiwurf, auch Strafwurf genannt, wird von dem Spieler ausgeführt, der im Augenblick am wenigsten abgekämpft ist. Bei allen Freiwürfen im Mittelfelde versuchen die Nebenspieler, recht weiten Abstand zu wahren. Im Strafwurf dagegen steht ein Spieler dicht am Werfenden, während die anderen wiederum größeren Abstand nehmen, um hierdurch einerseits den Gegner vom Werfenden abzuziehen, als auch eine freie Wurfstellung zu erreichen. Der Gegner darf sich beim Freiwurf nur bis auf 6 Meter nähern, beim Strafwurf ist es am günstigsten, sich mit 3 Verteidigern am Schußkreis aufzubauen (Skizze 22 a).

Eckwurf

Im Eckwurf haben wir zwei Ausführungen. Und zwar die lange und die kurze Ecke. Eine erfolgreiche Auswertung von Eckbällen ist sehr schwierig, da die Abseitslinie weder eine Ausdehnung zum umfassenden Angriff noch einen Platzwechsel zuläßt. Selbst bei einer Schußmöglichkeit ist der Schußwinkel so spitz, daß Torerfolge selten eintreten. Bei der langen Ecke muß versucht werden, durch Hinzuziehung des Mittelstürmers ein günstiges Verhältnis herzustellen (Skizze 22 b). Die Strafecke ist im Verhältnis zur langen Ecke nicht vorteilhafter, da noch weniger Bewegungsraum für ein Stellungsspiel vorhanden ist. Wenn bei den Eckballausführungen einigermaßen Schußfeld vorhanden ist, soll ein harter Schuß der Kombinationsarbeit, die vielleicht noch günstigere Schußgelegenheiten herausklären möchte, vorgezogen werden.

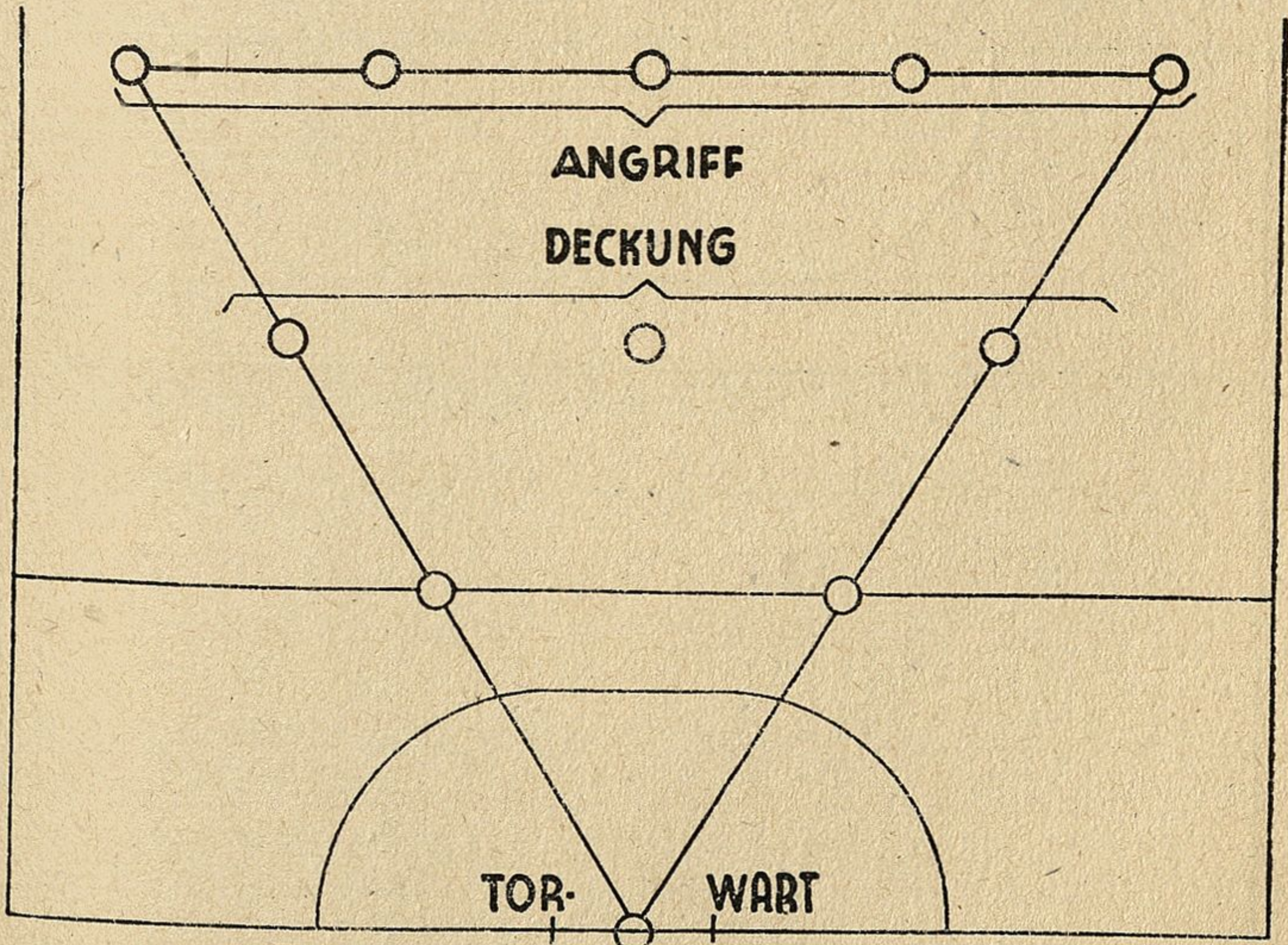
Einwurf

Beim Einwurf ist das gleiche zu beachten wie im Feldfreiwurf. Es wirft derjenige ein, der dem Ball am nächsten steht. Da beim Einwurf kein Abpfiff nötig ist, bemüht sich der Werfer, den Einwurf so schnell als möglich auszuführen.

Schiedsrichterwurf

Die Auswertung eines Schiedsrichterballes verlangt ebenfalls ein Verständnis der Spieler untereinander. Am besten ist es, den aufgeprellten Ball nicht zu fangen, sondern durch Weiterleitung einem der nächststehenden Spieler zu übermitteln versuchen. Dadurch werden Zusammenstöße und Verletzungen vermieden und die Sicherheit des Ballbesitzes erhöht.

SPIELFELDSKIZZEN



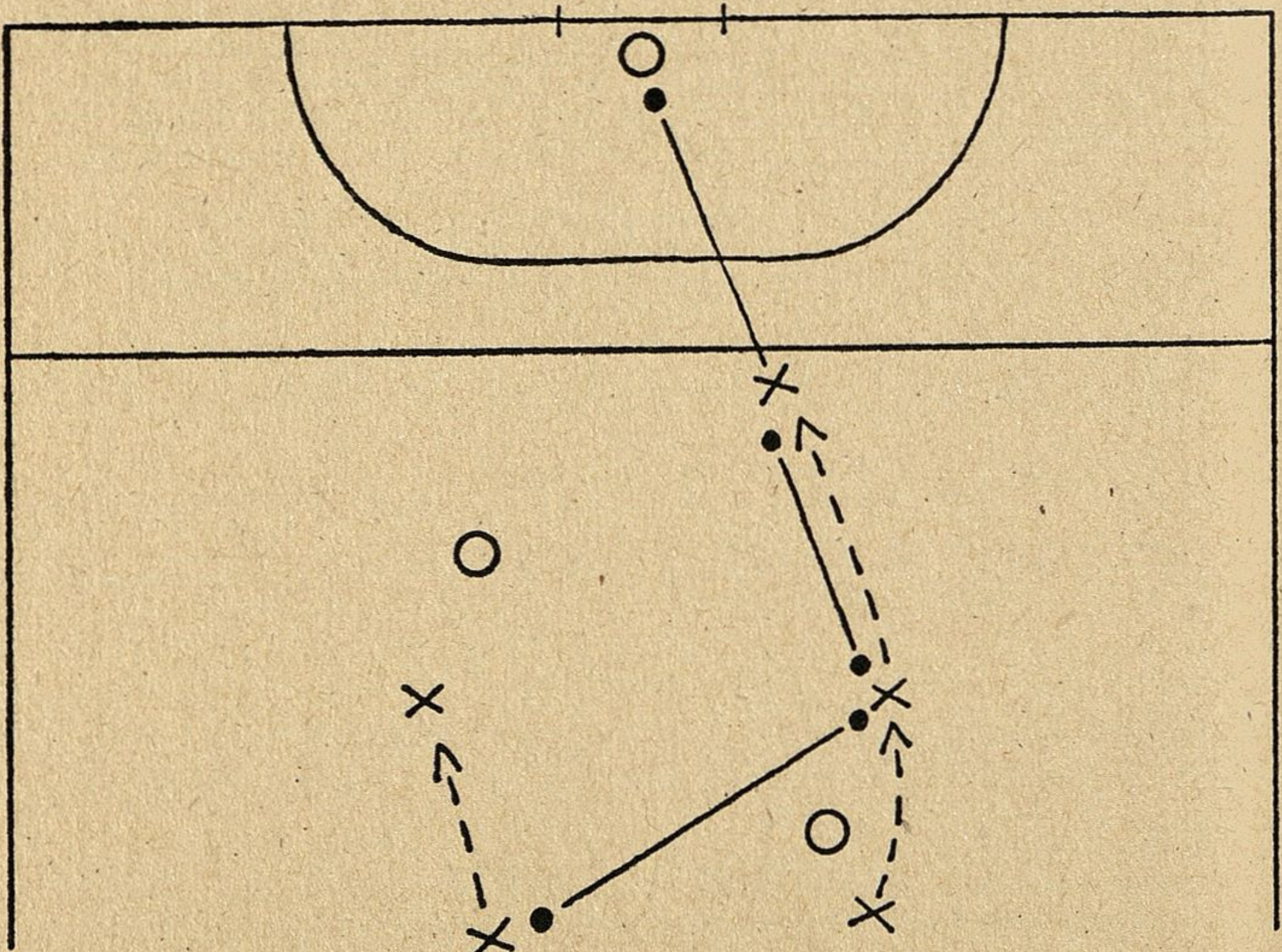
Skizze 1. Aufstellungsbild einer Spielmannschaft

1. Zweispielereinsatz

Die leichte Erlernbarkeit der technischen Fertigkeiten hat zur Folge, daß die Zahl der technischen Könnner eine Breite erreicht, die kein gleichartiges Kampfspiel aufweisen kann. Diese technische Hochleistung wirkt sich besonders im Stellungsspiel aus. Während im Fußball oder Hockey ein Spieler durch außergewöhnliche technische Leistungen im Kampf Mann gegen Mann einen erfolbringenden Vorteil erringen kann, ist dieser Einzelkampf im Handball selten erfolgreich.

Fangen und Werfen mit den Händen ist keine Kunstfertigkeit, sondern eine handwerkliche Leistung, die nur einer kurzzeitigen Gewöhnung bedarf. Es gibt im Spiel mit dem Ball keine trickreichen Unterschiede, so daß ein laufgewandter Gegenspieler den Umgehungsversuch des Ballbesitzers leicht stören kann. Im Handballspiel ist deshalb der Einzelkampf zu vermeiden. Handball muß durch ein systematisch aufgebautes Stellungsspiel erfolgreich gestaltet werden.

Die kleinste Kampfeinheit innerhalb der Mannschaft ist die Zahl zwei gegen zwei. Diese Zweispielereinheit muß taktisch so geordnet werden, daß hieraus ein Überzahlverhältnis von 2:1 entsteht. Als Mittel steht hierzu der Frontdurchbruch (Skizze 1 a) und der Platzwechsel (Skizze 1 b und 1 c) zur Verfügung.

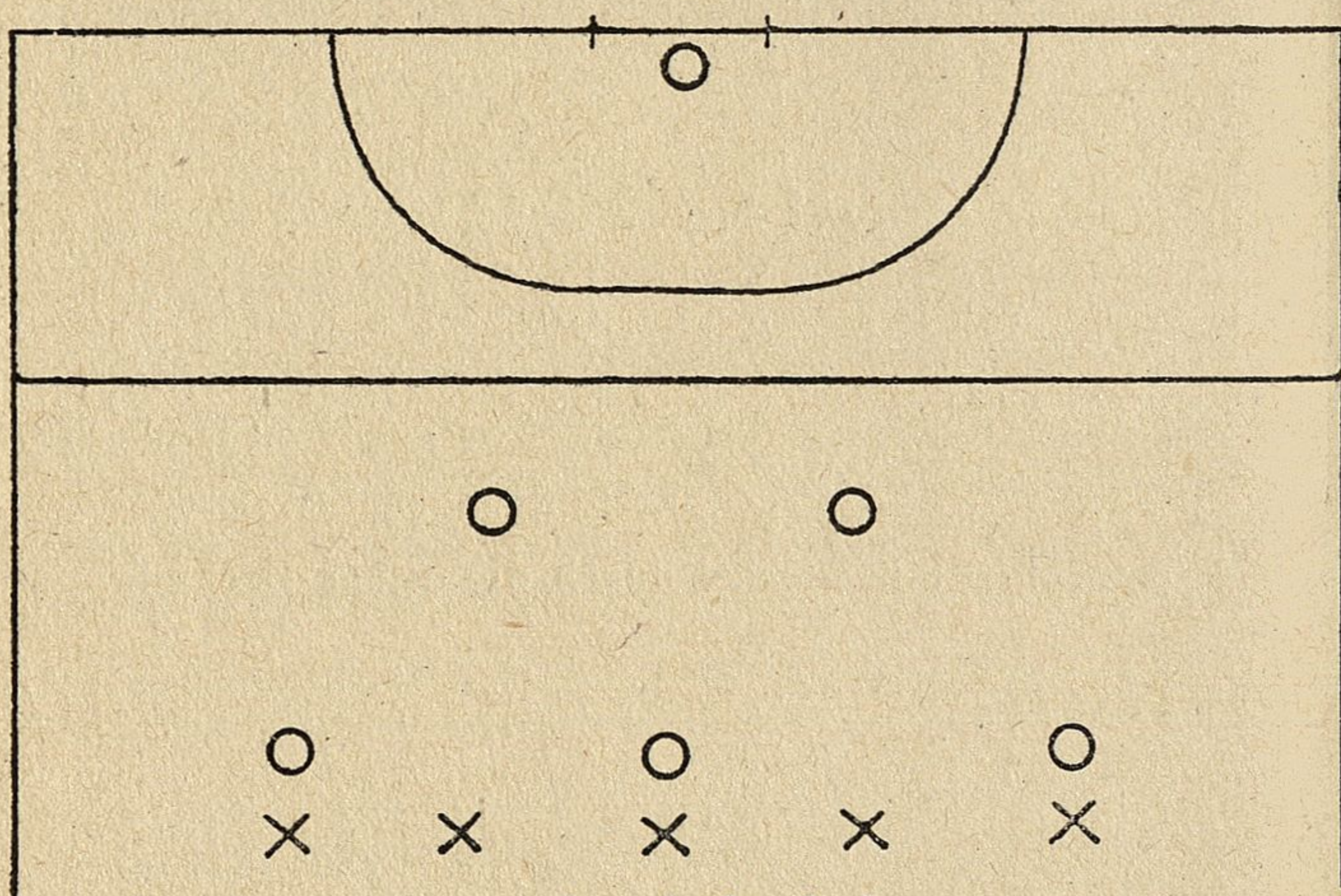


Skizze 1 a. Frontdurchbruch

2. Bisherige Deckungsgrundformen

Jede Deckungsgruppe muß ihre Spieler so ordnen, daß für jeden Angriffsspieler ein persönlicher Gegenspieler bestimmt wird. Aus der Grundaufstellung einer Handballmannschaft ist ersichtlich, daß Angriff und Deckung sich in einem gleichen Zahlenverhältnis von fünf zu fünf gegenüberstehen.

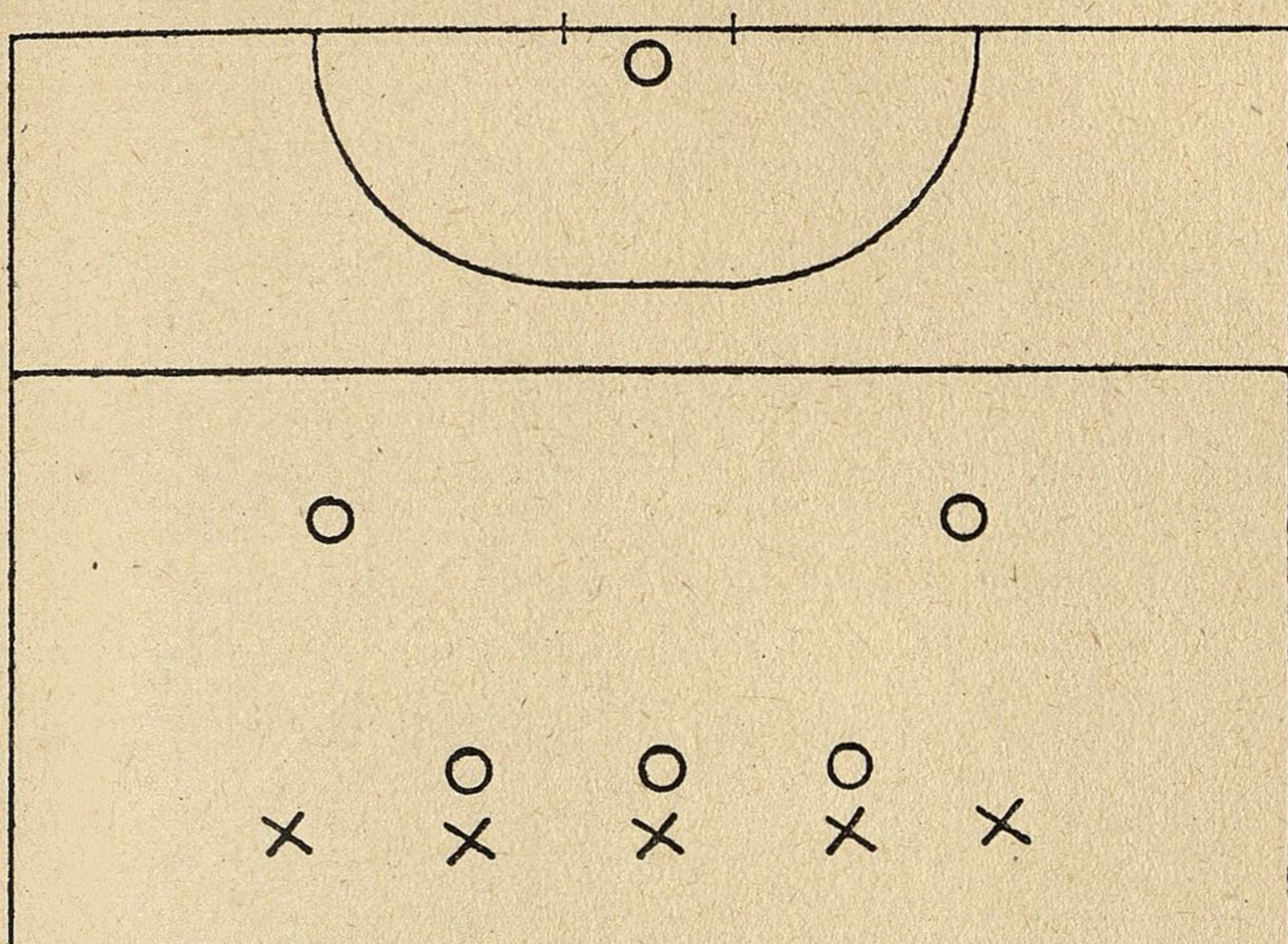
Die Einteilung der Deckungsgruppe zeigte bisher drei Stellungsbilder (Skizze 2 a, 2 b, und 2 c).



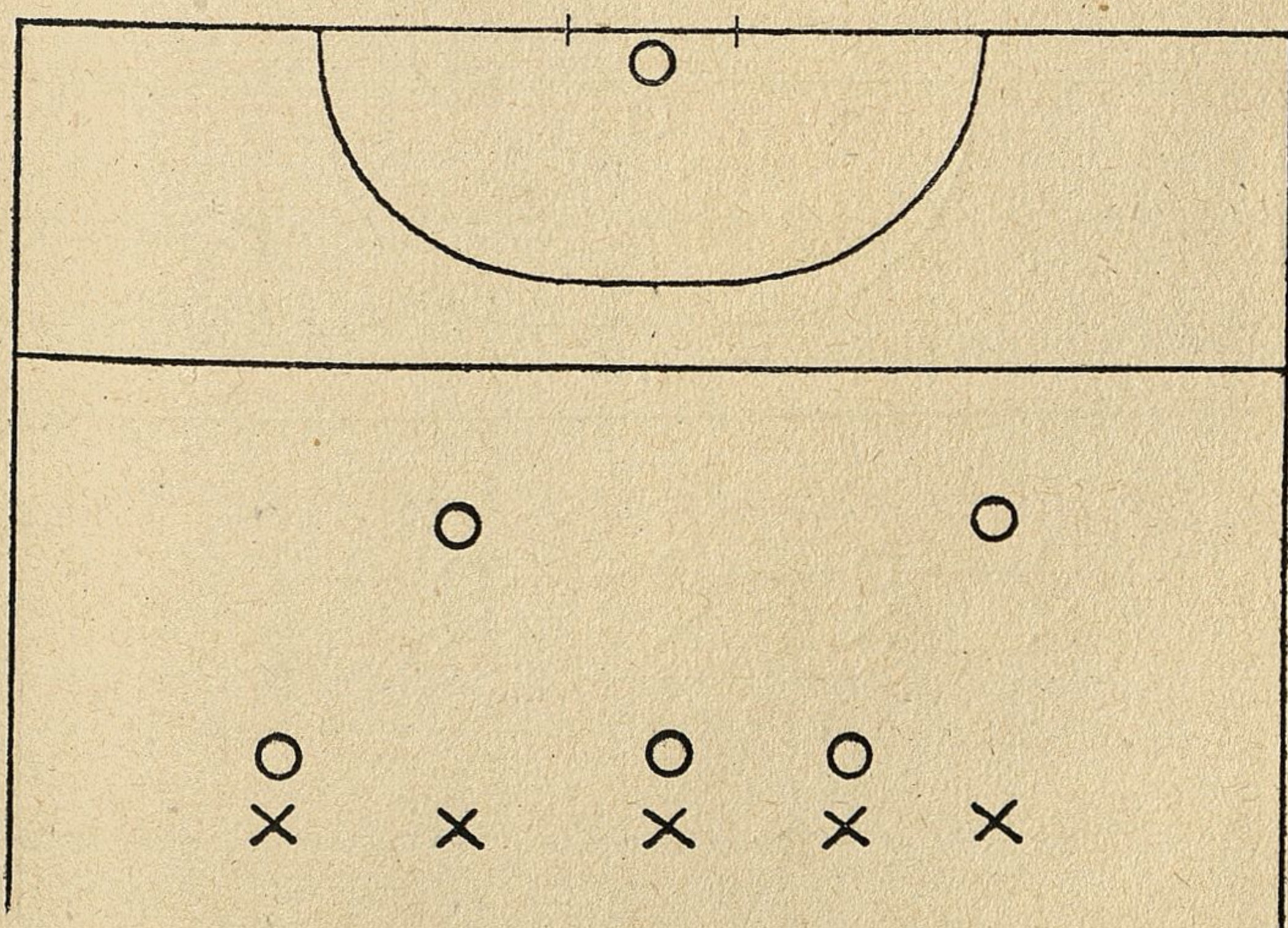
Skizze 2 a. Außendeckung

3. Neuzeitliche Deckungsbilder

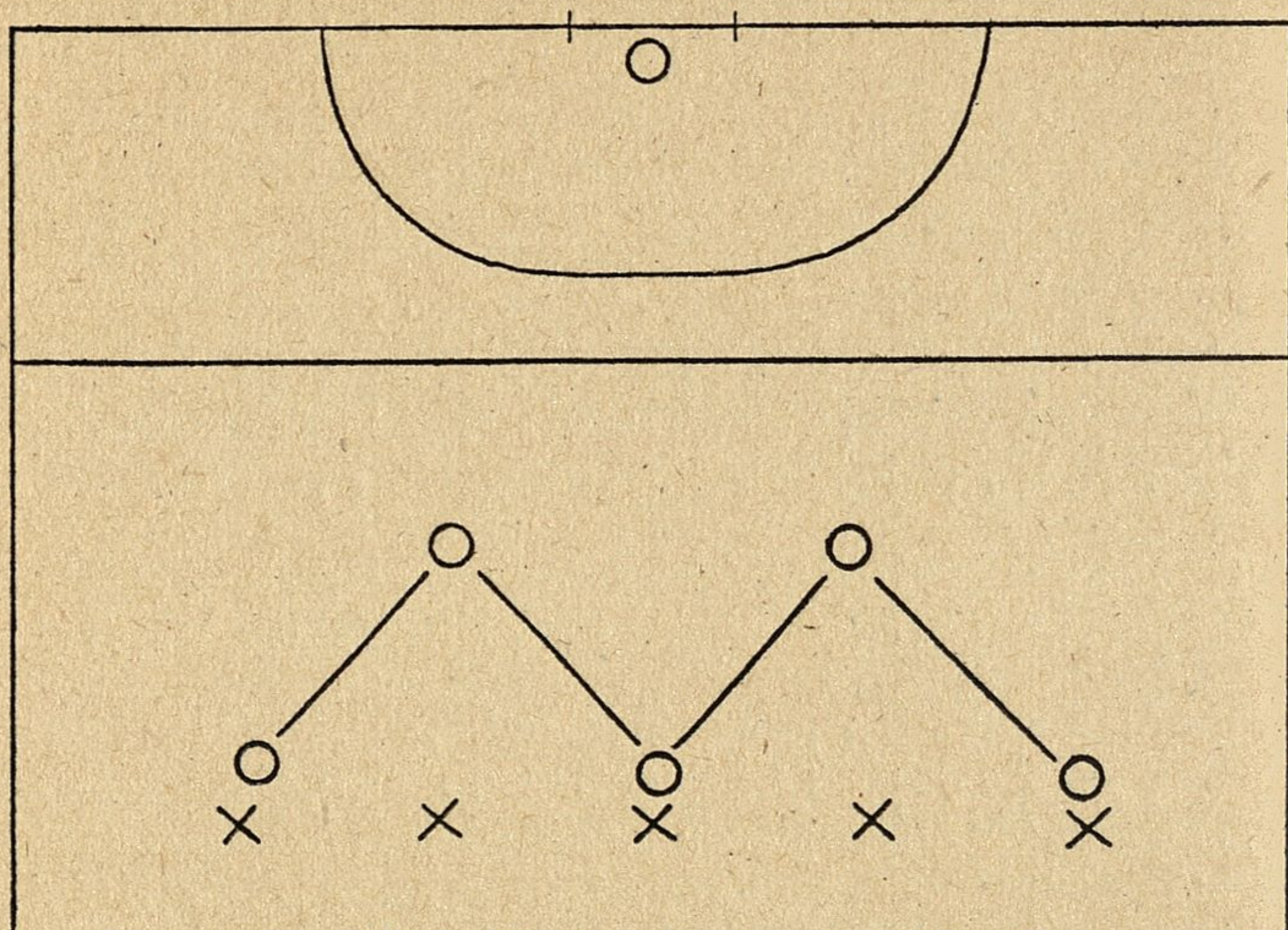
Da während des Kampfes die Ordnung der Deckungsreihe starken Veränderungen besonders in der Tiefenordnung unterliegt, ist die bei Spielbeginn erkennbare Deckungsordnung für den taktischen Einsatz einer Sturmreihe kein sicherer Wegweiser mehr. Das was die Deckung bisher zeigte, war die Anlage der Breitenordnung. Nach den Erfahrungen des modernen Stellungsspiels ist aber die Tiefenordnung einer Deckungsgruppe bestimmend für den Einsatz der Angriffsreihe. Wir beobachten deshalb nur noch Deckungsbilder, die als Grundformen eine offene (Skizze 3 a), geschlossene (Skizze 3 b) oder in diesen beiden Stellungen kombinierte Deckungen zeigen (Skizze 3 c und 3 d).



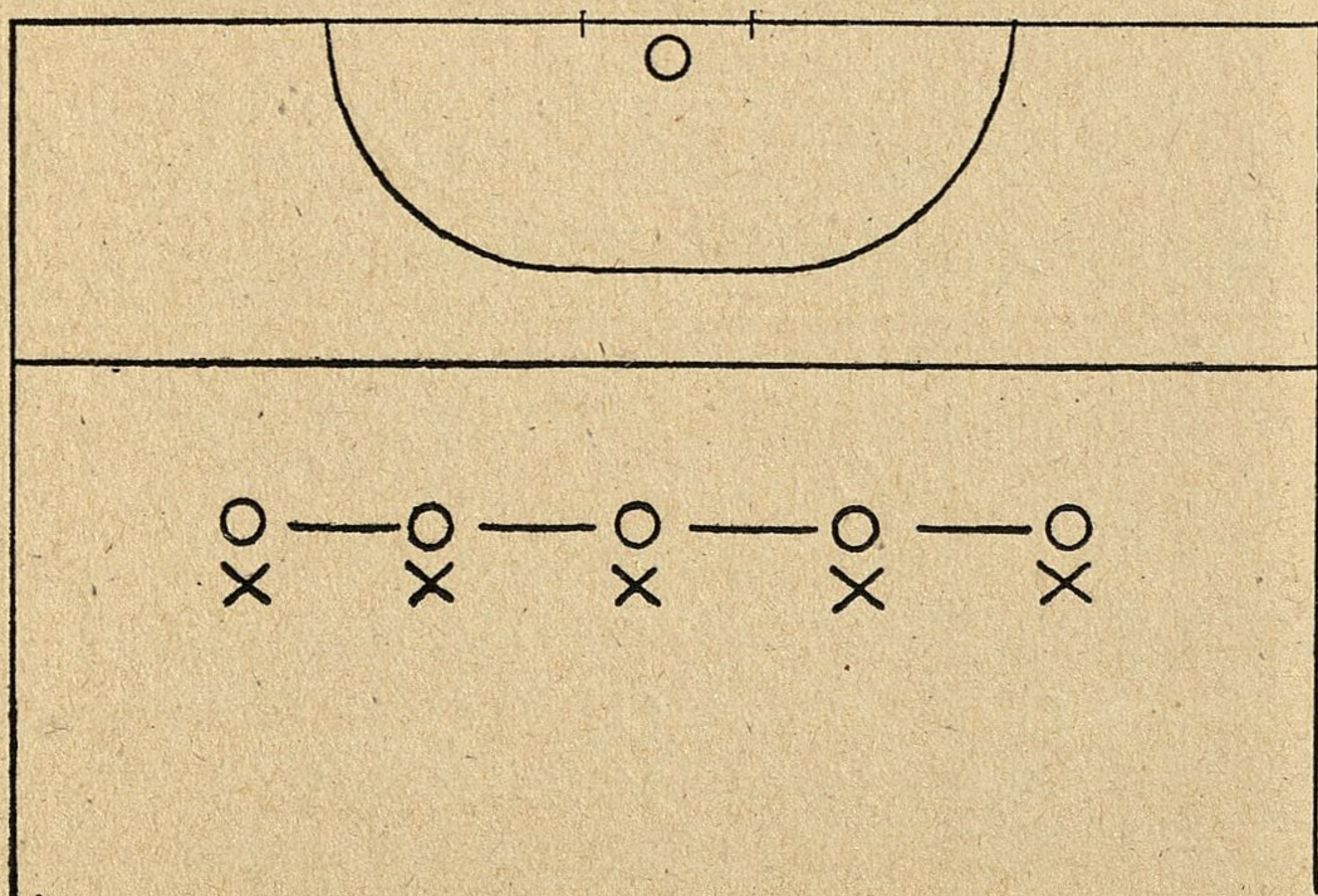
Skizze 2b. Innendeckung



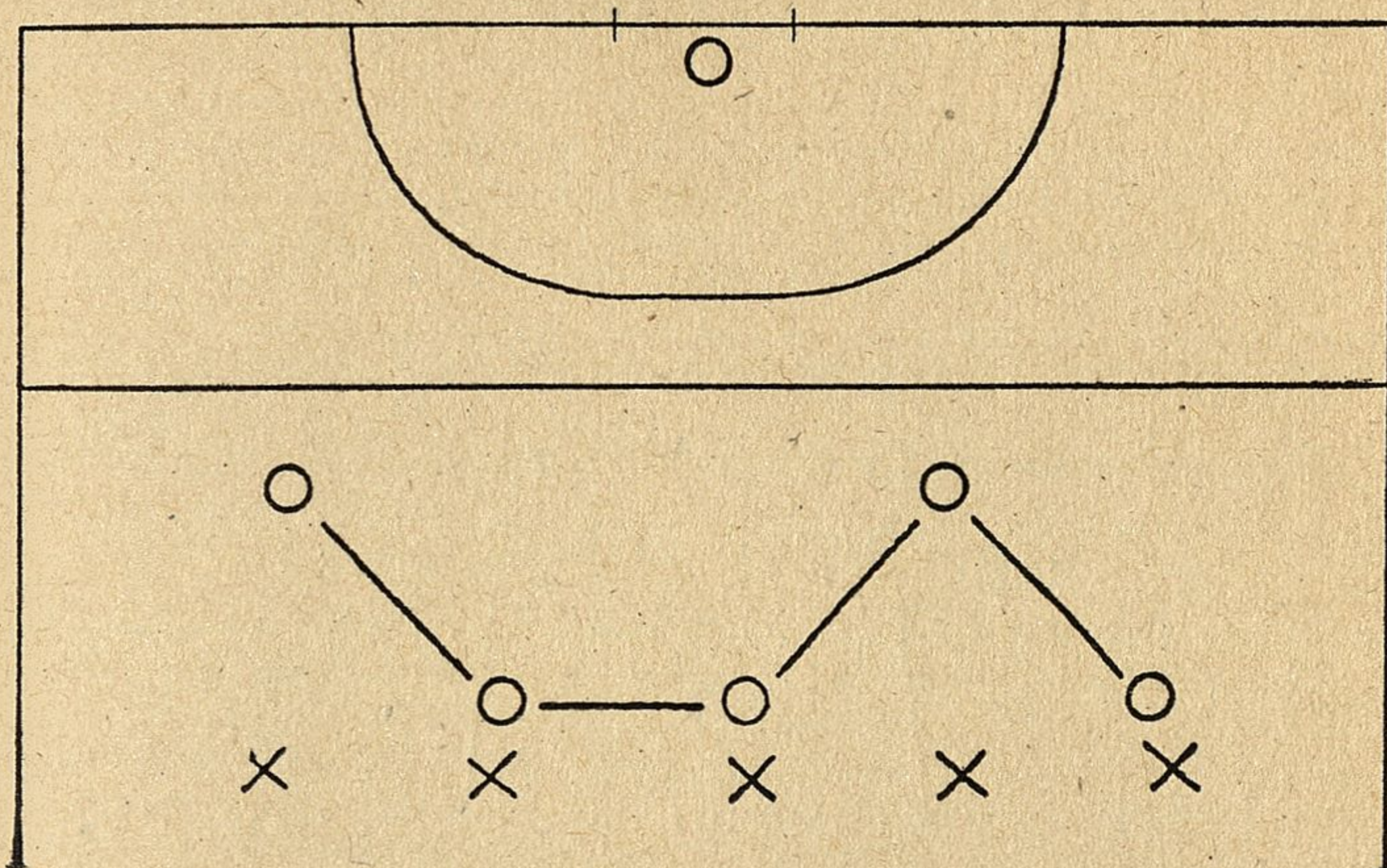
Skizze 2c. Kombinierte Deckung



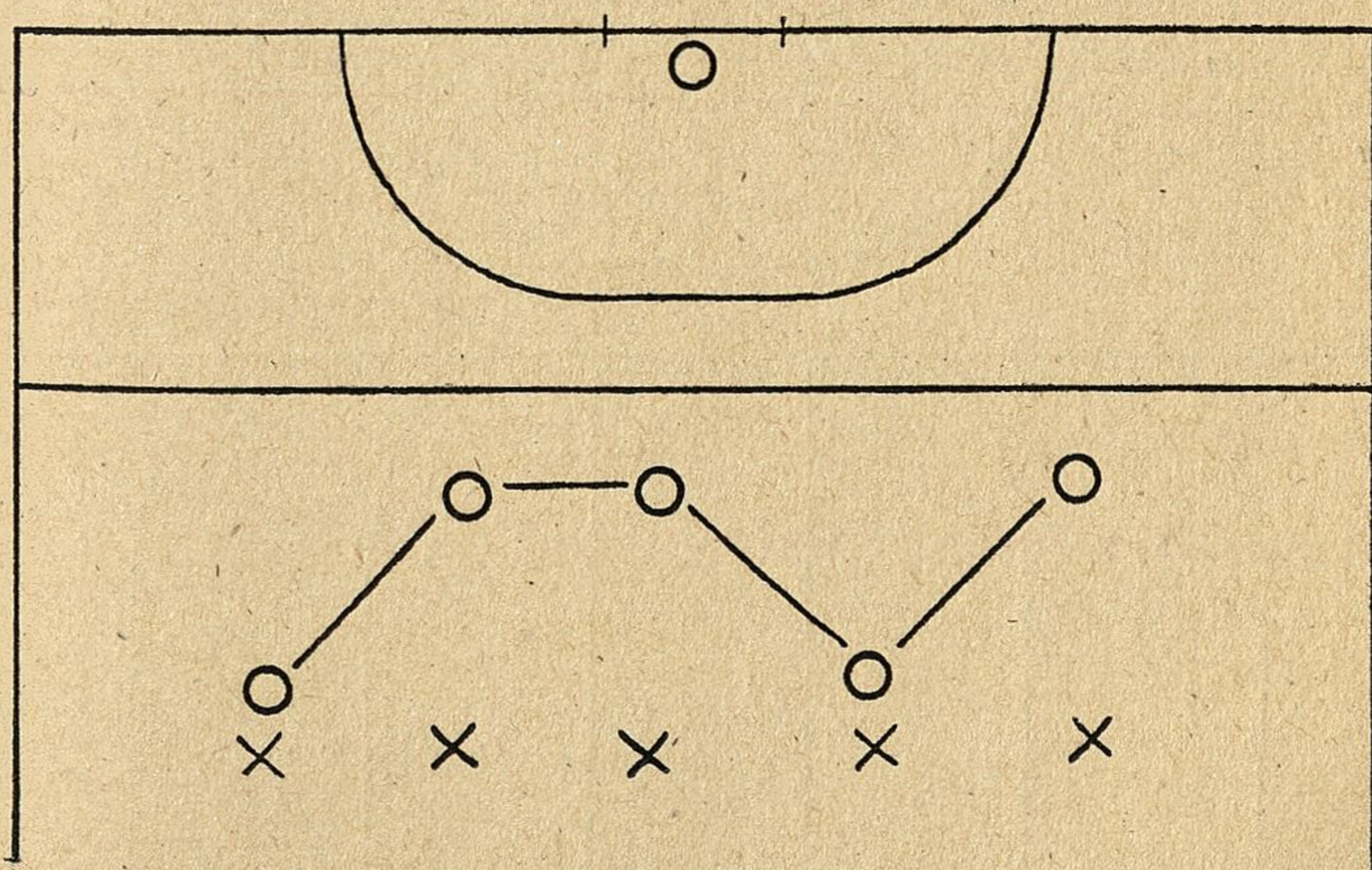
Skizze 3 a. Offene Deckungen werden durchbrochen



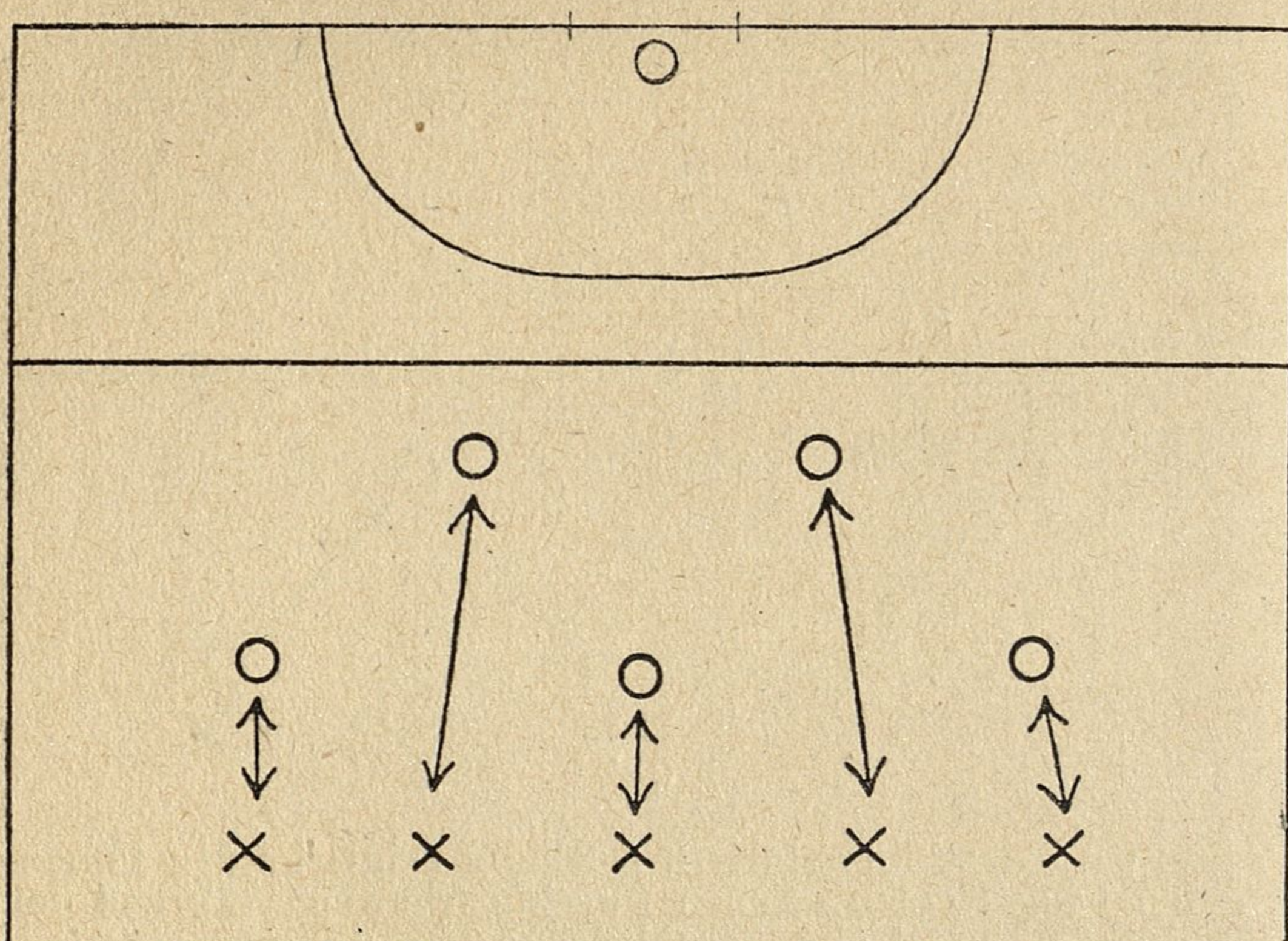
Skizze 3 b. Geschlossene Deckungen werden umlaufen



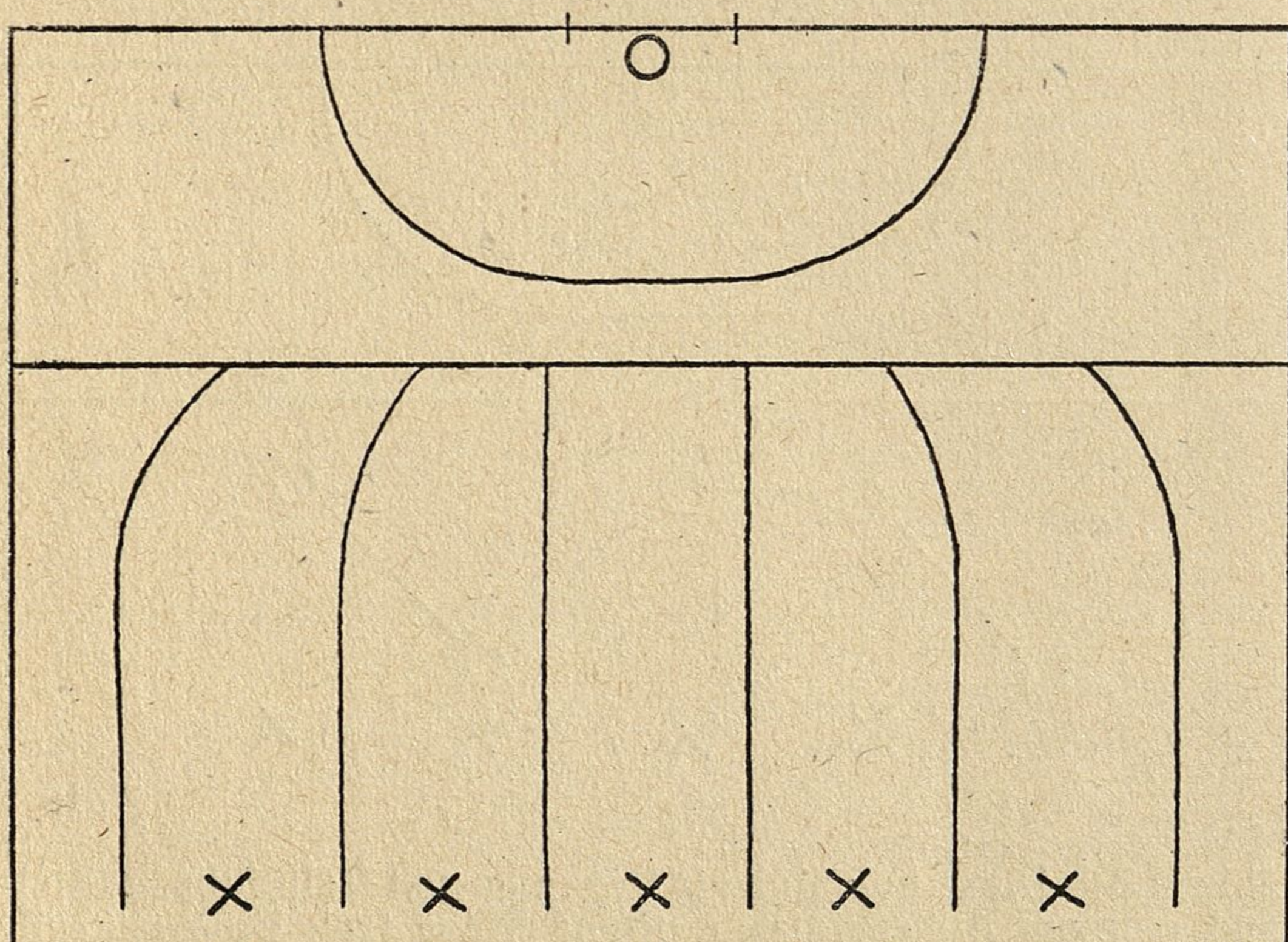
Skizze 3 c. Diese kombinierte Deckung zeigt für den langen rechten Flügel einen offenen Durchbruchsweg, während der kurze linke Flügel eine geschlossene Deckung vor sich hat.



Skizze 3 d. Diese kombinierte Deckung gibt Halblinks-, Mittel- und rechtem Außenstürmer offene Wege frei. Eine angreifbare Mauerstellung ist nicht vorhanden.



Skizze 4. Platzordnung der Deckungsgruppe



Skizze 5. Streifenordnung der Sturmreihe

4. Platzordnung der Deckungsgruppe

Die Grundordnung der Deckungsgruppe, wonach jedem Angriffsspieler ein persönlicher Abwehrspieler angewiesen wird, fordert, daß der Verteidiger den Halbstürmer, die Außenläufer den Außenstürmer und der Mittelläufer den Mittelstürmer deckt. Diese Ordnung wird als Manndeckung bezeichnet. Manndeckung bedeutet, daß jeder Deckungsspieler bei seinem persönlichen Gegenspieler bleibt und ihn am Torwurf zu stören sucht.

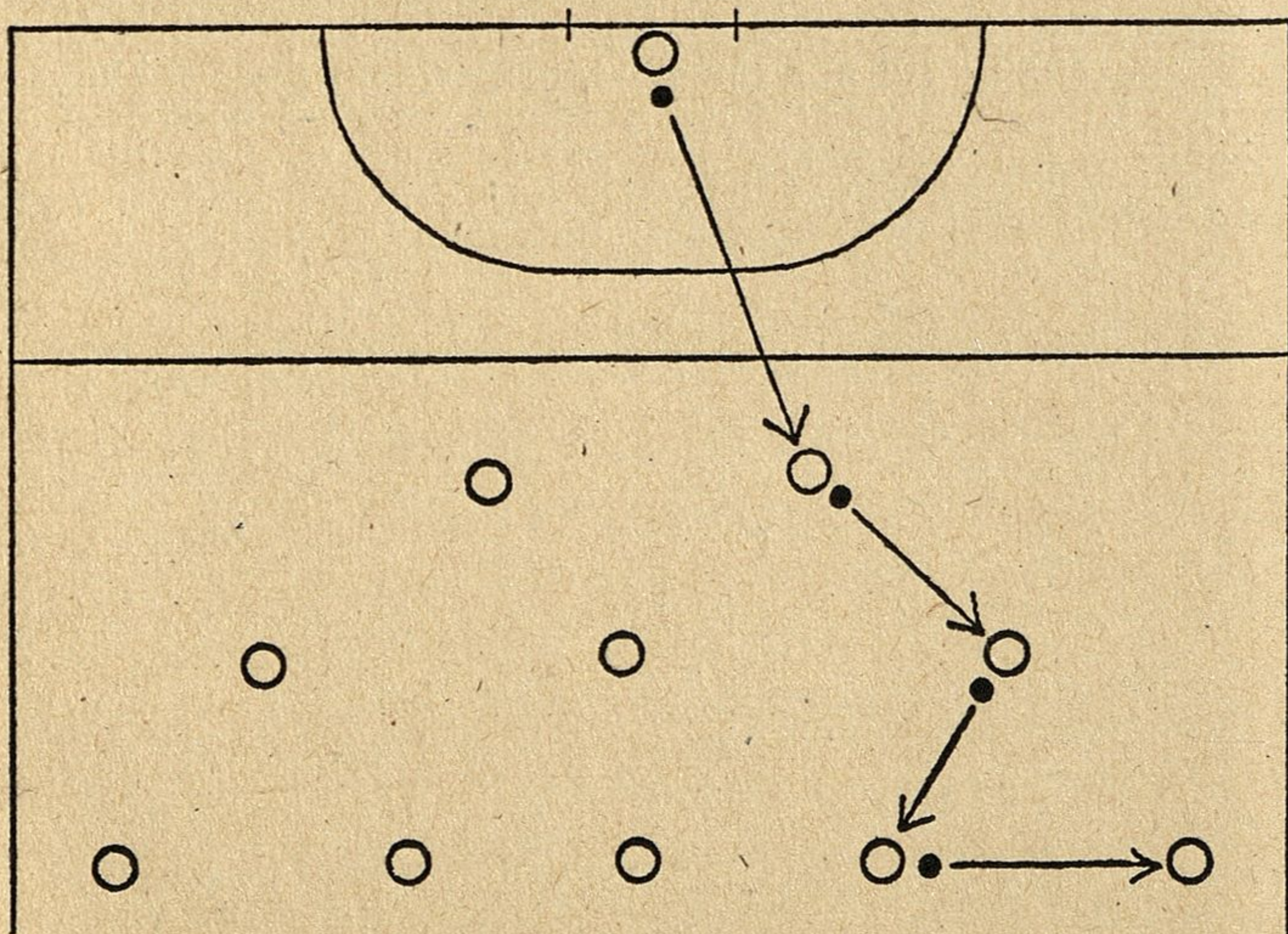
5. Streifenordnung der Sturmreihe

Die breite Front der Sturmreihe ist die Voraussetzung für Ansatz und Durchführung jeder Angriffsentwicklung. Die Einhaltung der breiten Front zwingt die gegnerische Deckungsgruppe zu einer Breitenordnung und schafft Klarheit über Weg und Ziel der Durchbruchsstellen. Breit angelegte Angriffsentwicklungen vermeiden nachteilige Zusammenballungen.

Die Grundschule des Stellungsspiels hat zur Erhaltung der breiten Front Maßnahmen getroffen, die ein seitliches Verschieben der Stürmer ausschließt. Zum besseren Verständnis dieser Platzordnung ist das Wirkungsfeld der Stürmer in Streifen von ungefähr zehn Meter Breite eingeteilt. Diese Streifenordnung gilt nur für den Stürmer, denn der Deckungsspieler ist ja mit der Stellung seines persönlichen Gegenspielers verbunden, bei dem er zu bleiben hat, ganz gleich, wo derselbe zum Schuß ansetzen will.

6. Entwicklung des Spielaufbaues vom Torabwurf unter Berücksichtigung des langen Flügeleinsatzes

In der Grundschule ist der besondere Einsatz des langen Flügels erwünscht. Schon beim Torabwurf soll der Ball zu einem langen Flügel hingeleitet werden. Aus der Anlage des Abwurfes muß jeder Flügel seinen Einsatz erkennen und sich frühzeitig zum Ballempfang bereitstellen.

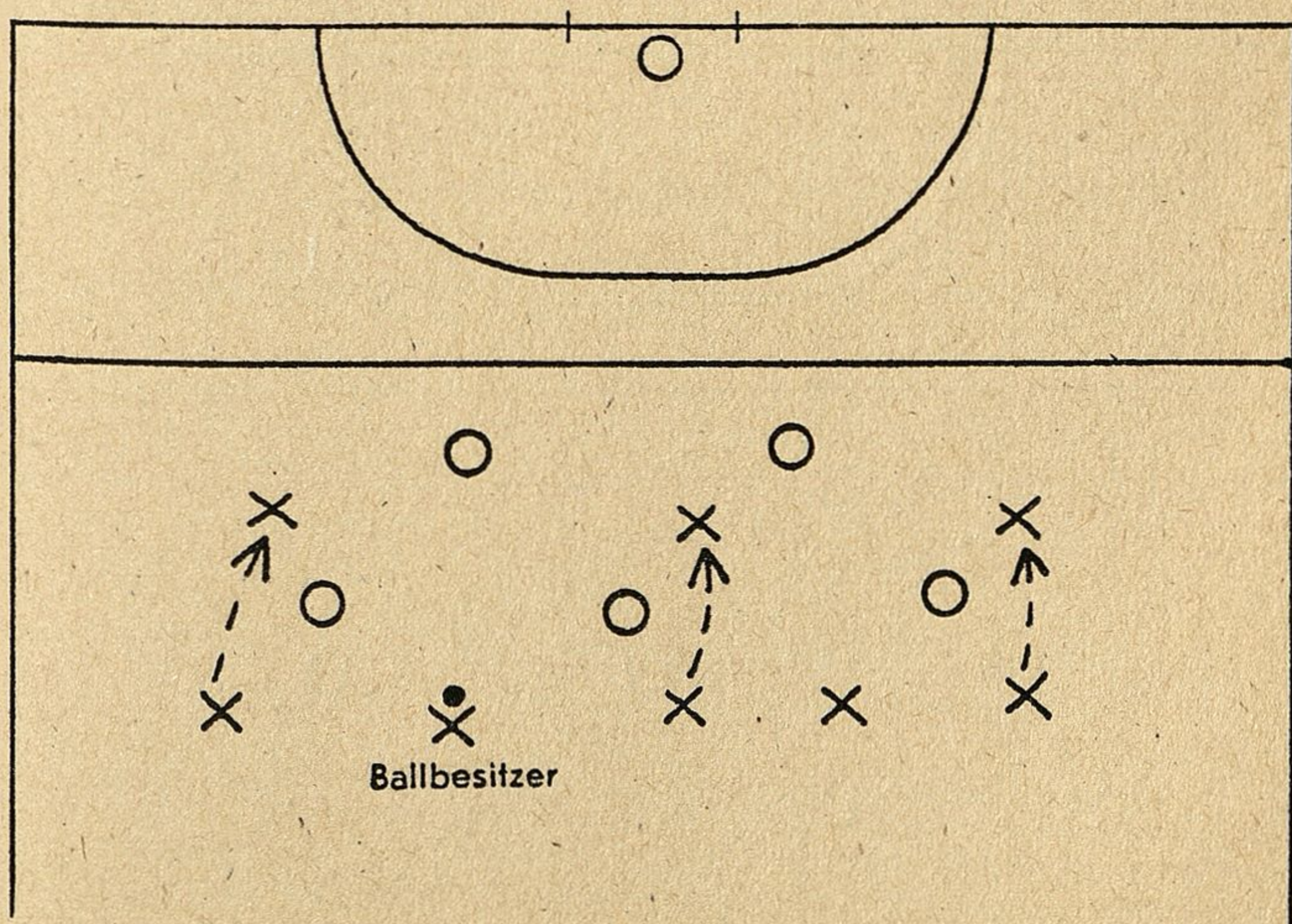


Skizze 6. Entwicklung des Spielaufbaues

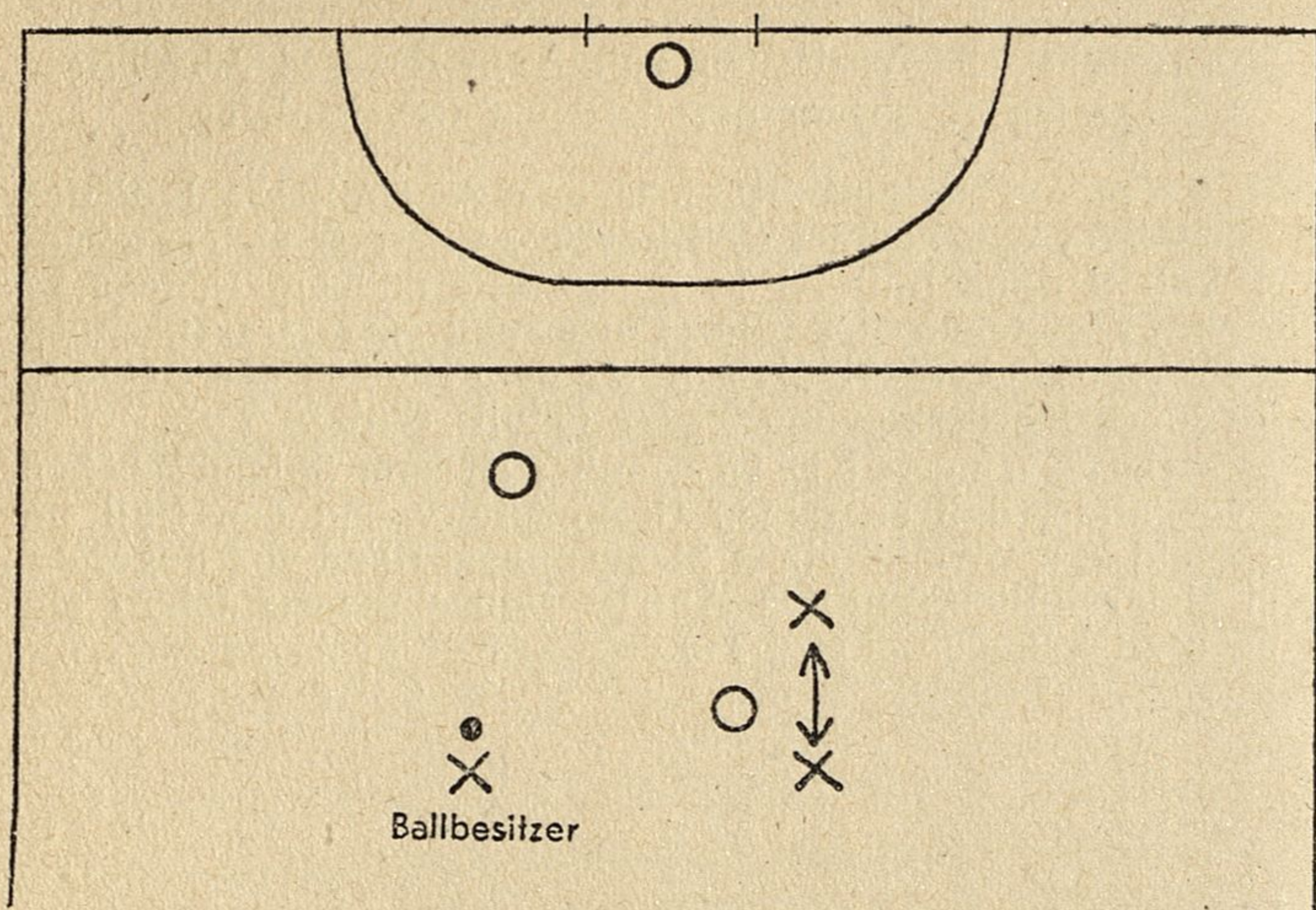
7. Das taktische Verhalten von Angriffs- und Abwehrspieler zu ihrem persönlichen Gegenspieler

Der Stürmer bemüht sich, aus dem Blickfeld seines Gegenspielers zu bleiben (Skizze 7 a). Für den überraschenden Antritt ohne Ball ist es notwendig, nah am Gegner zu stehen. Freistehen ist die Forderung der Grundschule. Durch Vor- und Rücklaufen hinter dem Rücken des Gegners wird diese Forderung am besten erfüllt (Skizze 7 b).

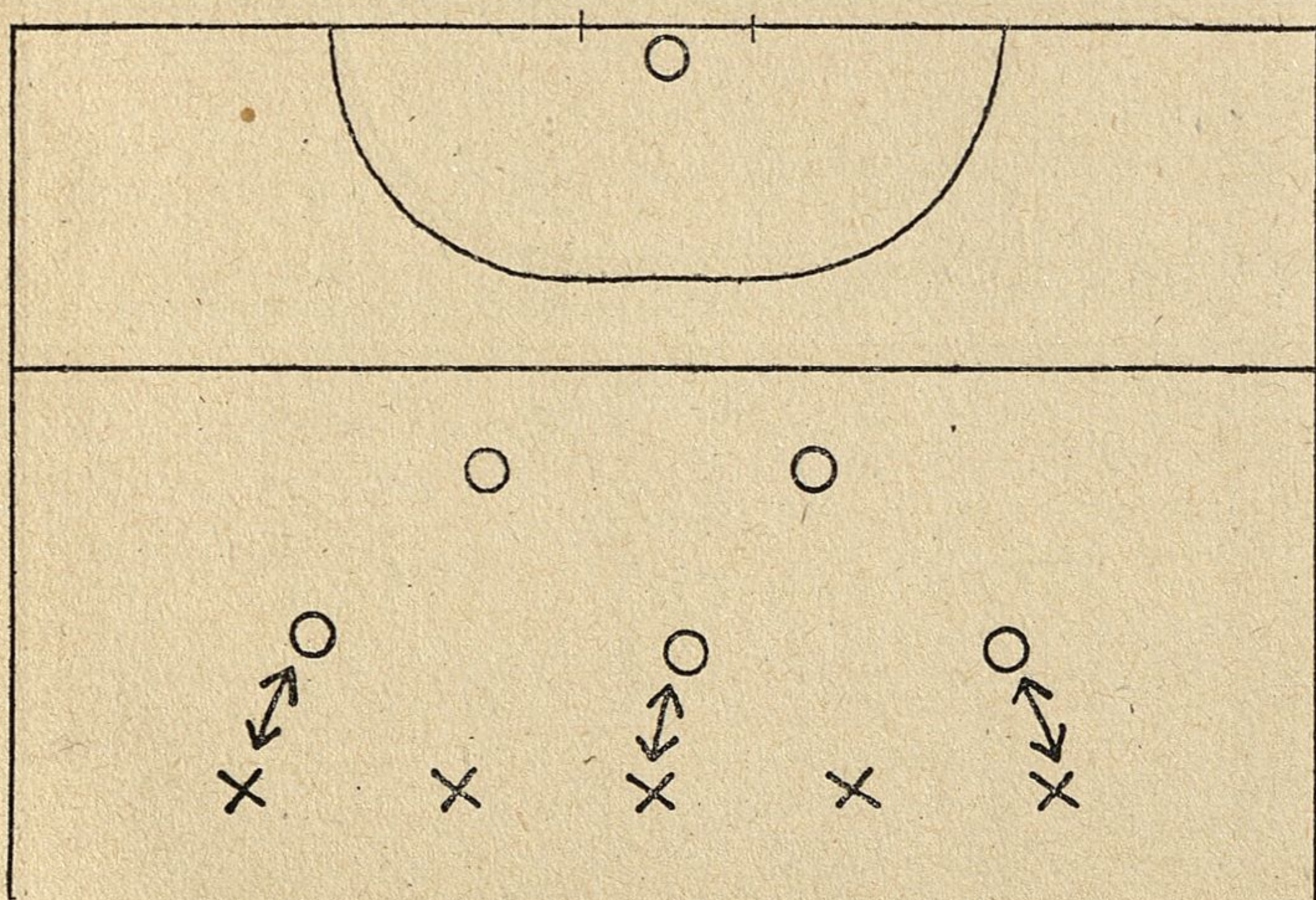
Der Deckungsspieler muß sich zum Spielgeschehen so verhalten, daß er seinen Gegenspieler und den Ball im Blickfeld hat. Er muß einen Sicherheitsabstand von ungefähr drei Meter halten, um den Antritt seines Gegenspielers abfangen zu können (Skizze 7 c).



Skizze 7a. Der Angriffsspieler



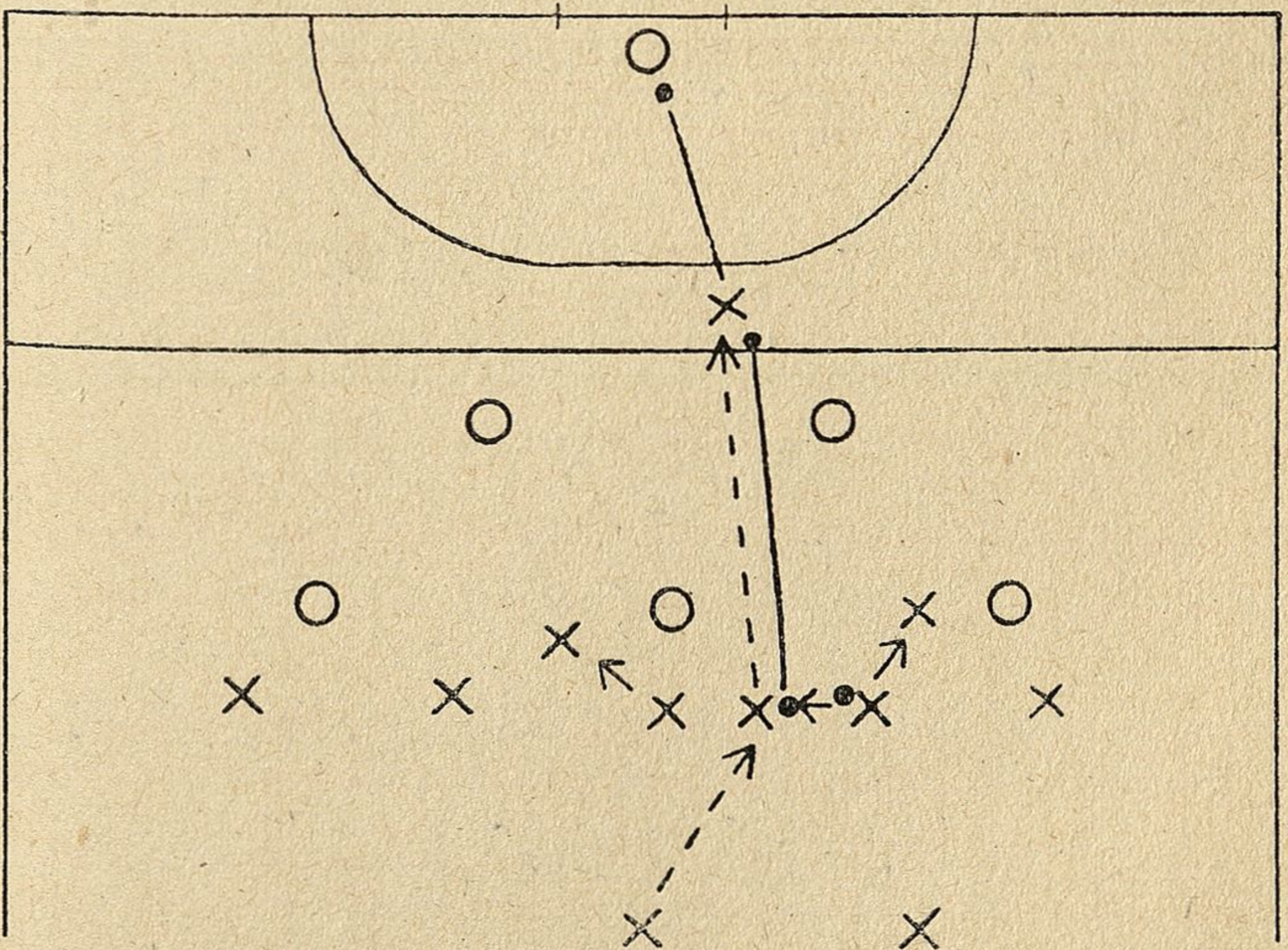
Skizze 7b. Freistellarbeit des Stürmers



Skizze 7c. Der Deckungsspieler

8. Überzähliger Stürmer

Der überzählige Stürmer muß vom Gegner unerkannt und ohne Ball kommen. Seine Einbruchsstelle liegt zwischen Halb- und Mittelstürmer.

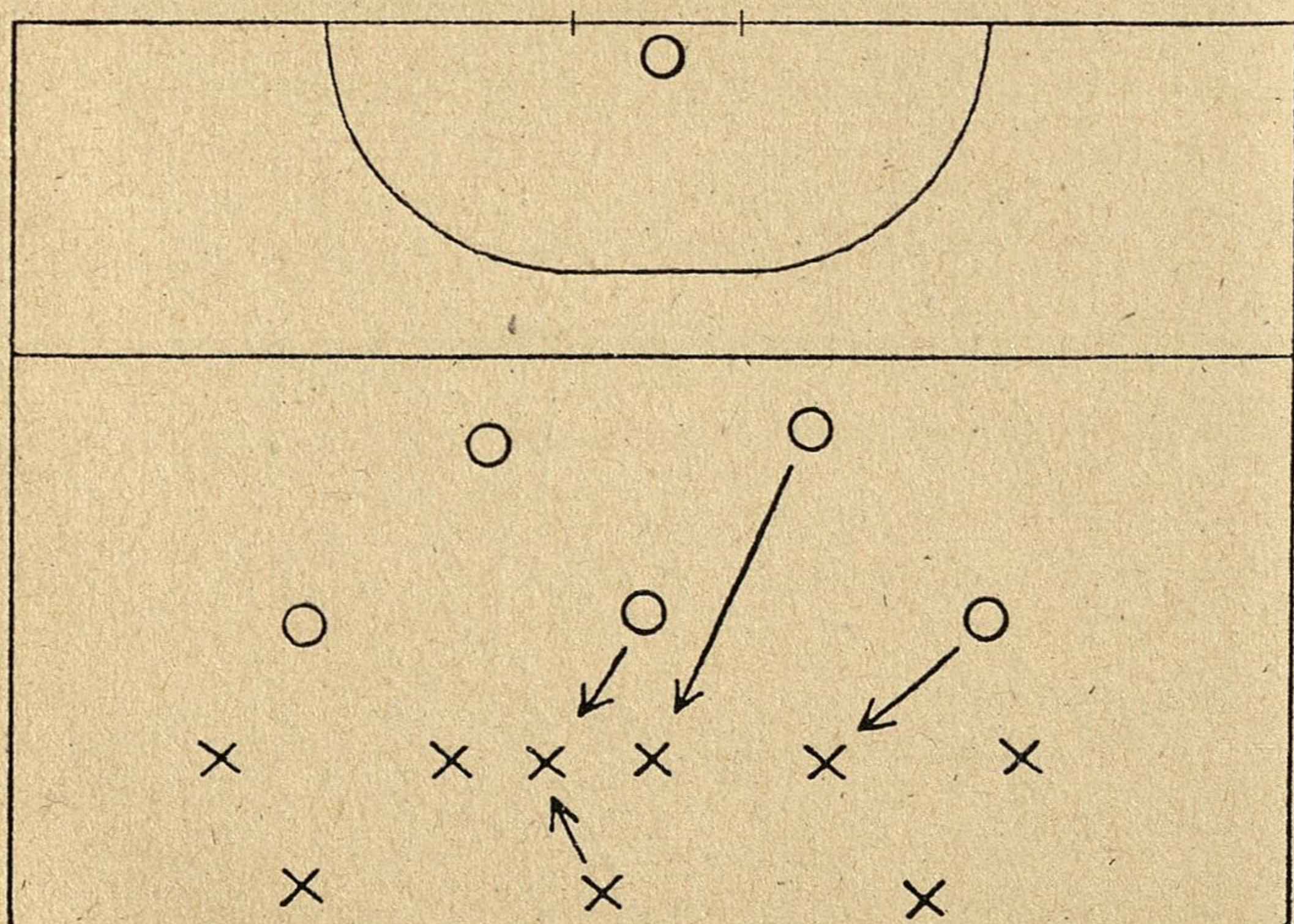


Skizze 8. Überzähliger Stürmer

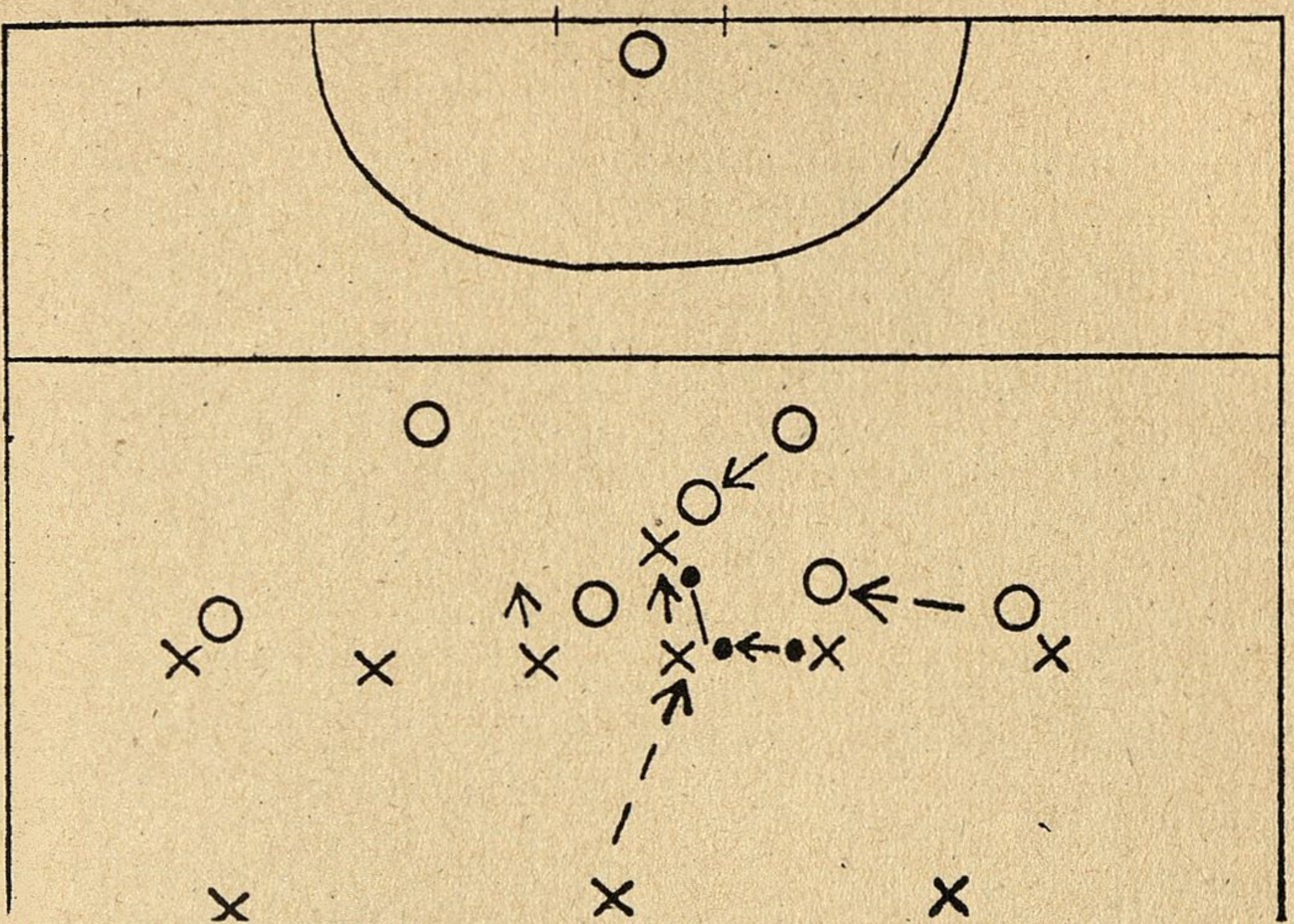
9. Einrücktaktik (Mannwechsel)

Wenn die Angriffsreihe einen überzähligen Stürmer einsetzt, muß die Deckung zum überzähligen Flügel hinüberücken. Wenn der Einsatz schon im Mittelfeld erkannt wird, dann rückt man mit drei Deckungsspielern ein (Skizze 9 a). Ist der Einsatz erst in der eigenen Spielhälfte erkannt, dann muß das Einrücken schnell mit zwei Spielern erfolgen (Skizze 9 b).

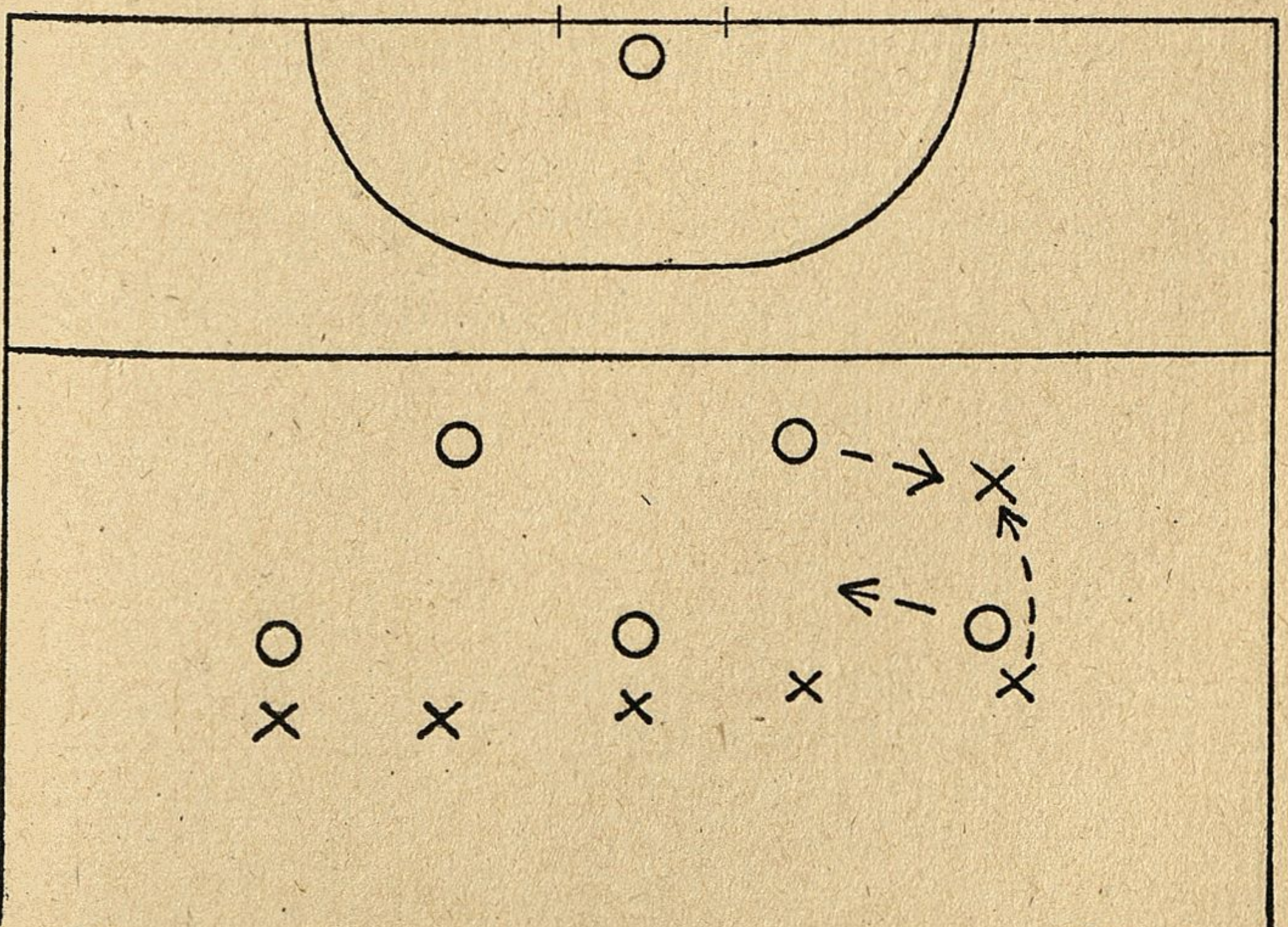
Ein Mannwechsel erfolgt auch im Frontdurchbruch, wenn der Außenstürmer seinen Außenläufer überwunden hat (Skizze 9 c). Hier deckt dann der Verteidiger den Außenstürmer, während der überlaufene Außenläufer den Halbstürmer zu erreichen sucht.



Skizze 9a. Überzähliger Stürmer im Mittelfelde



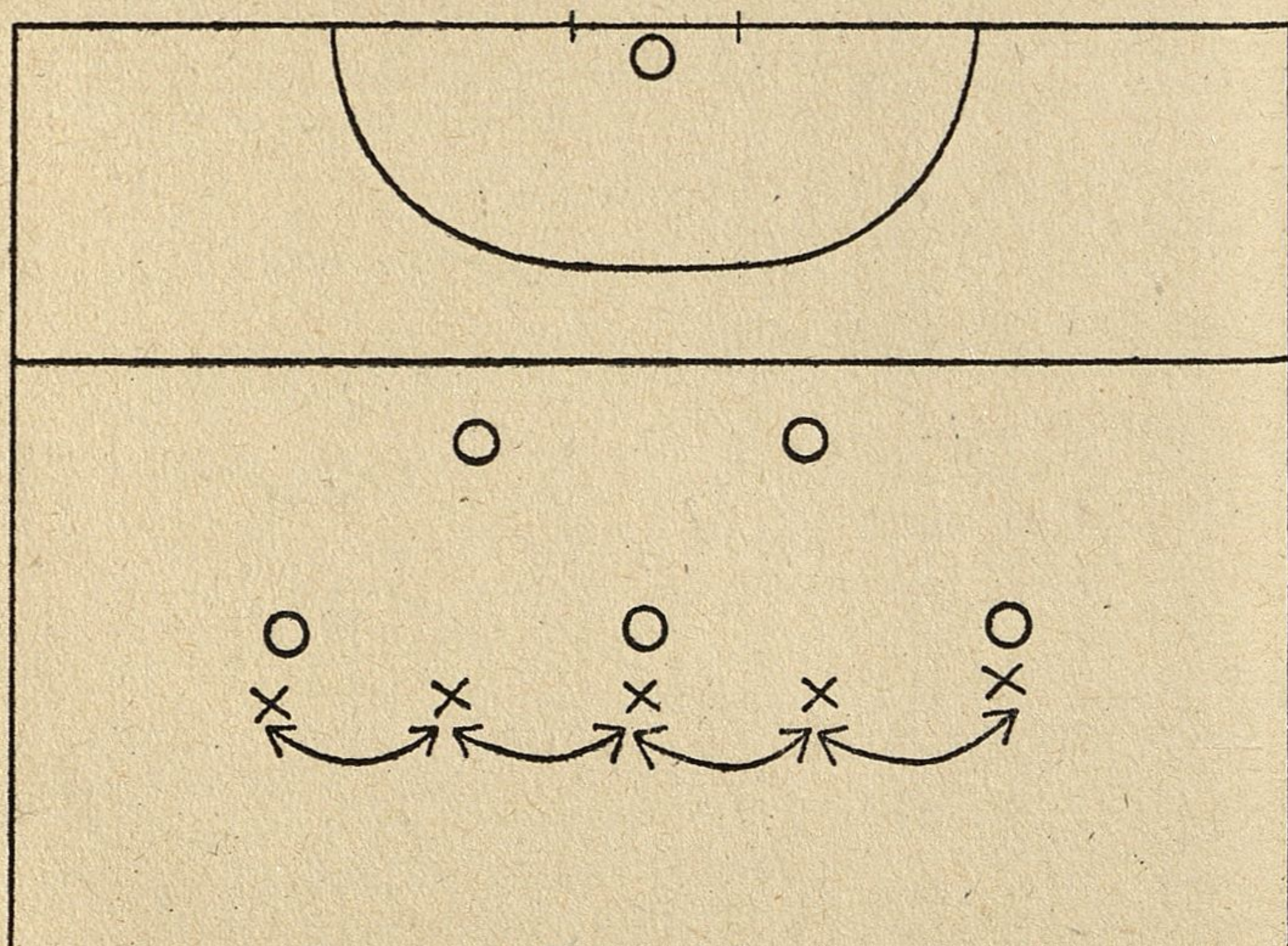
Skizze 9b. Überzähliger Stürmer kurz vor der Deckungsreihe



Skizze 9c. Beim Frontdurchbruch am langen Flügel

10. Zweispielereinteilung

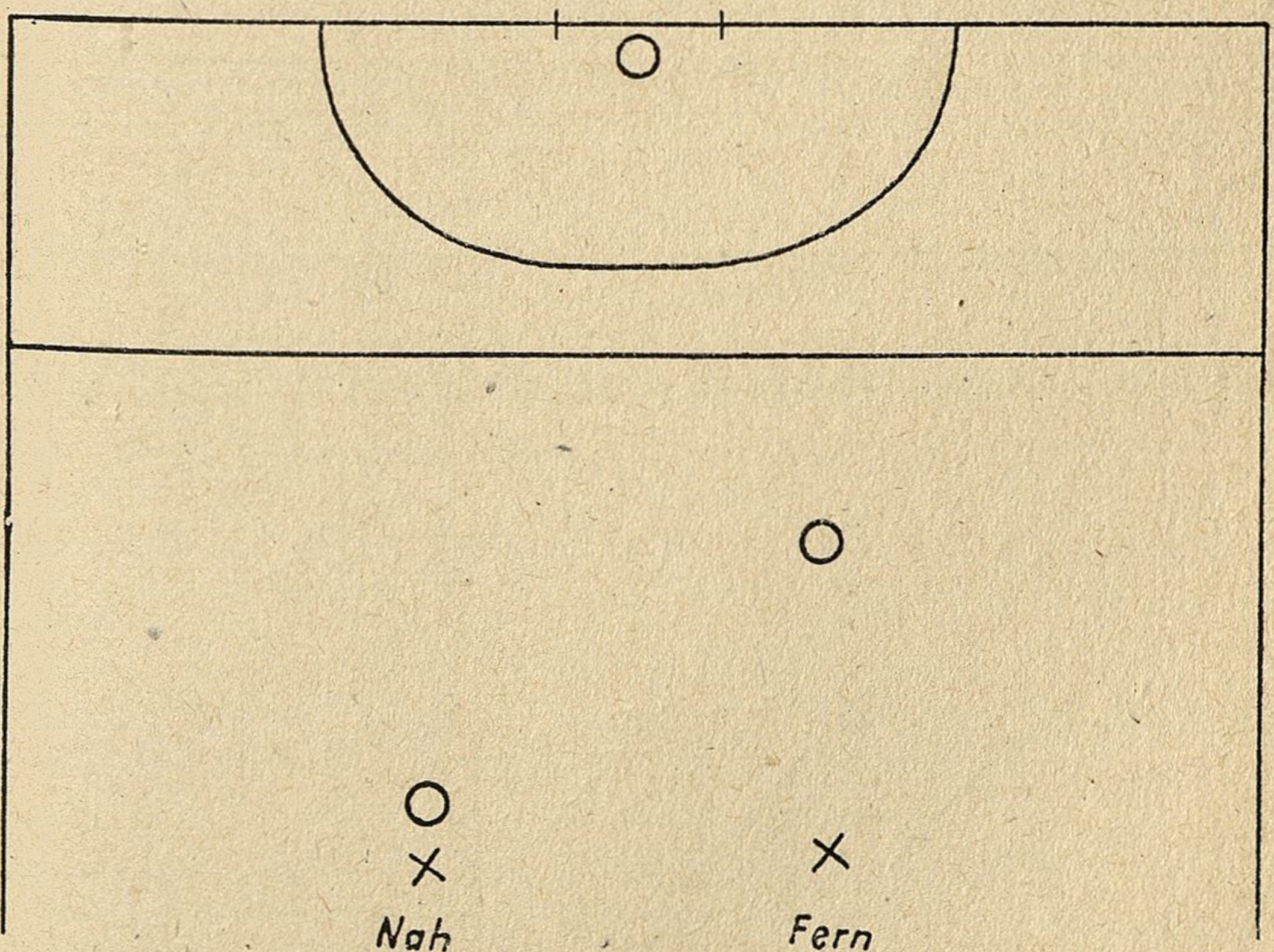
Als kleinster Mannschaftsteil einer Angriffsreihe ist die Zweispielereinheit festgelegt. Der Zweispielereinsatz kann nur von zwei nebeneinander und auf gleicher Höhe stehenden Spielern ausgeführt werden. Hierbei unterscheiden wir den langen Flügel zwischen Halb- und Außenstürmer und den kurzen Flügel zwischen Mittel- und Halbstürmer.



Skizze 10. Zweispielereinteilung

11. Nah oder Fern gedeckt

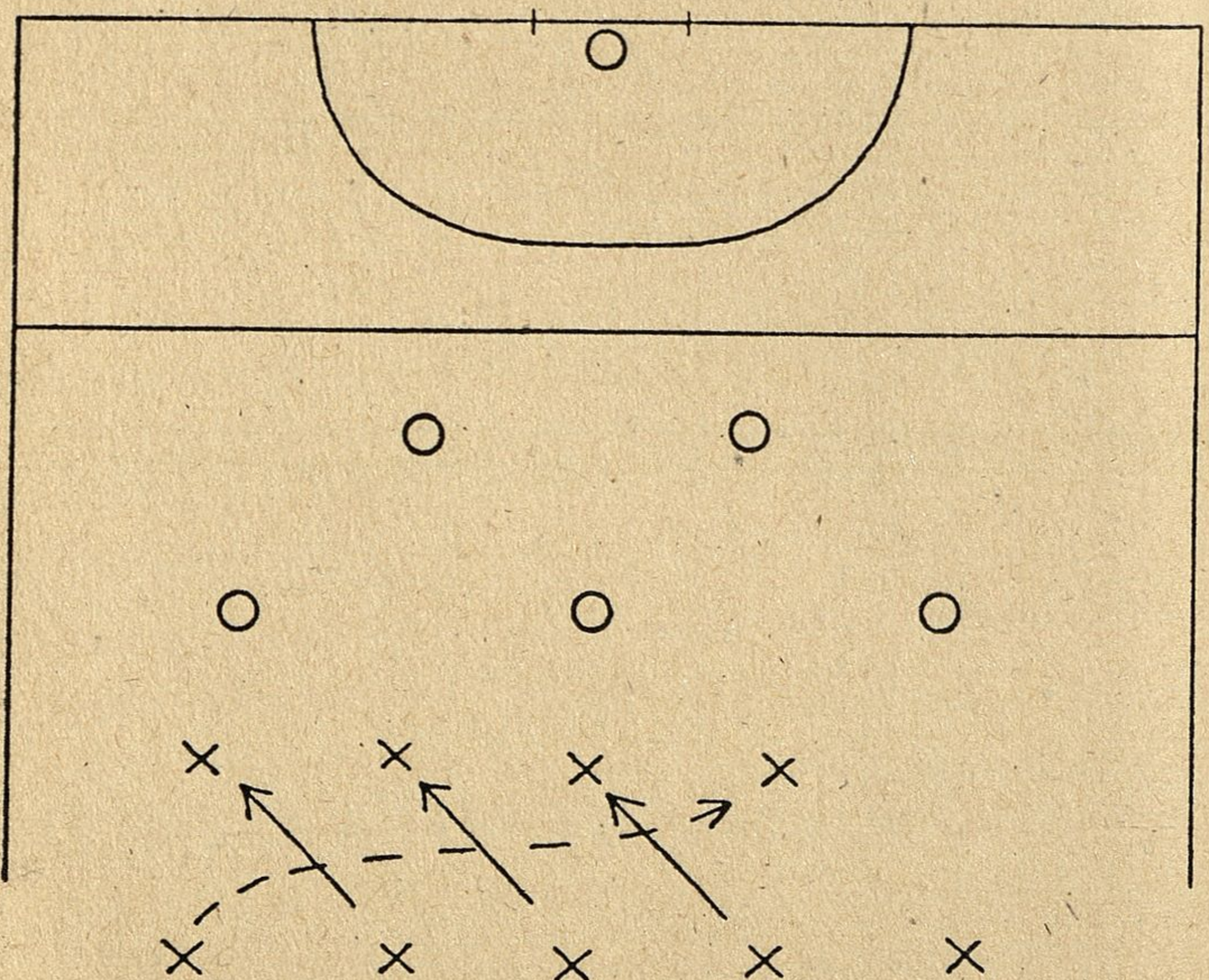
Einen ausschlaggebenden Einfluß für den systematischen Aufbau des Stellungsspiels hatte die Erkenntnis der räumlichen Ordnung von Angriffs- und Abwehrspieler. Jeder Stürmer muß sich mit diesen Dingen auseinandersetzen. Jeder Stürmer hat einen persönlichen Gegenspieler, von dem er nah oder fern gedeckt wird. Beide Stellungen lassen bestimmte taktische Handlungen zu. Dies gilt besonders für den Stürmer ohne Ball. Der nah gedeckte Stürmer ist der Durchbruchsspieler, der hinter dem Rücken des Gegners überraschend den Frontdurchbruch ansetzen kann. Der fern gedeckt stehende Stürmer kann seinen Deckungsspieler durch keinen Antritt überraschen und wird in erster Linie als Verbindungsmann zu seinem Nebenspieler wirken. Die Feststellung von Nah und Fern gedeckt bringt also eine Klarstellung der Aufgaben.



Skizze 11. Nah und Fern gedeckt

12. Unzweckmäßiger Platzwechsel

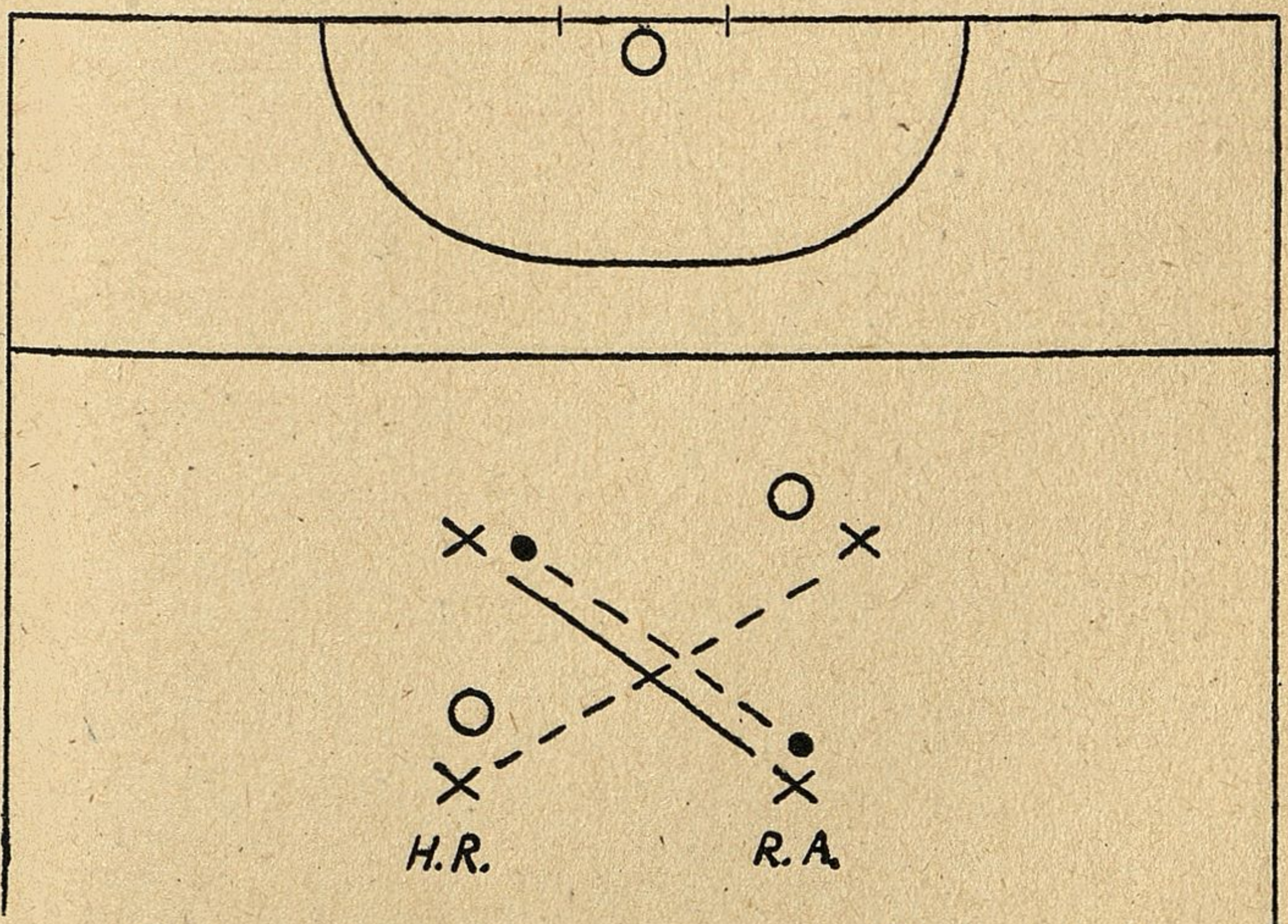
Ein Platzwechsel ist wirkungslos, wenn er nicht die Überwindung eines Gegenspielers erreicht. Vor der gegnerischen Deckung hin und her zu laufen, führt nur dazu, daß die Sturmreihe ihre Breitenordnung verliert und Zusammenballungen entstehen.



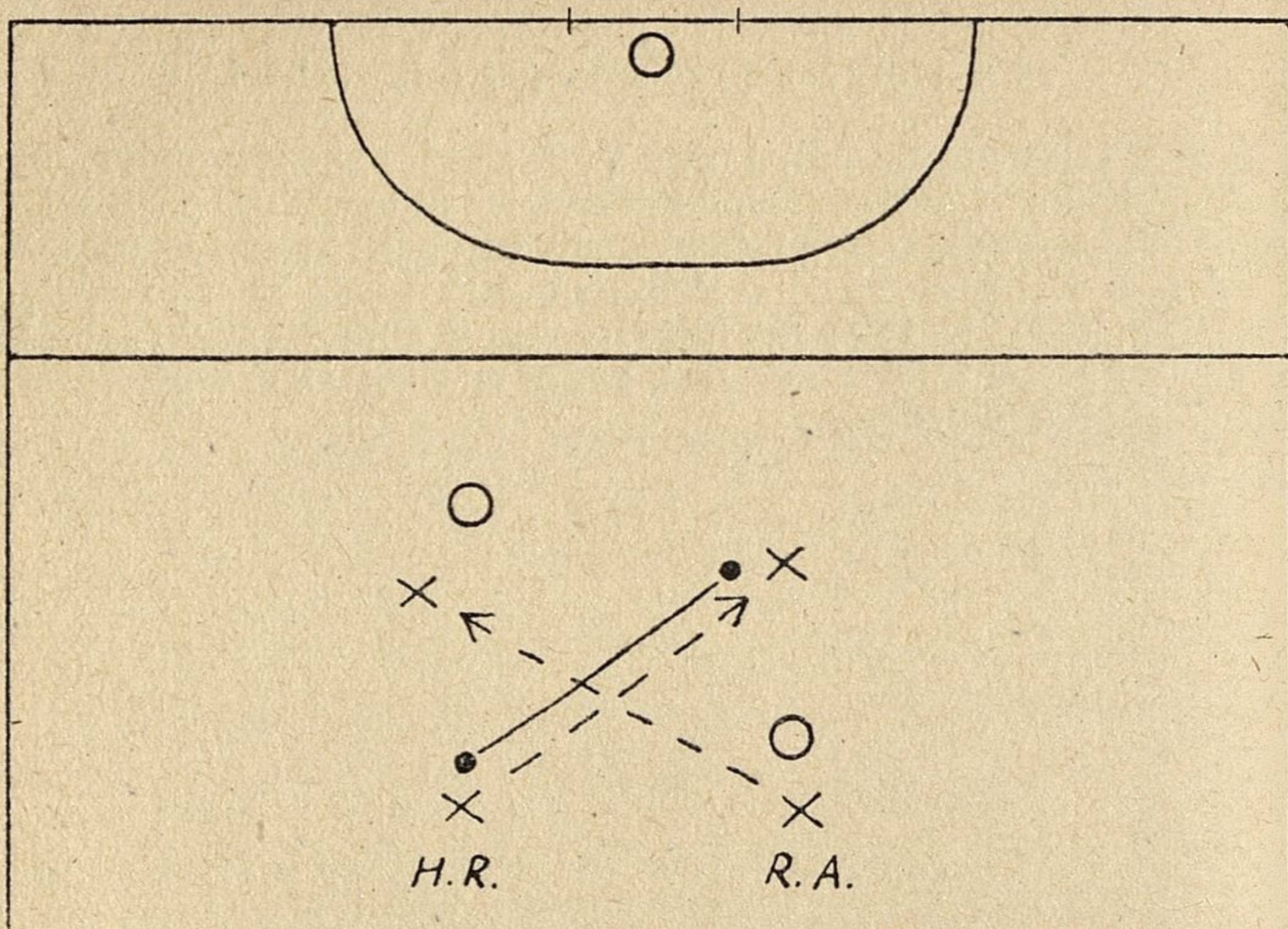
Skizze 12. Unzweckmäßiger Platzwechsel

13. Erfolgversprechender Platzwechsel

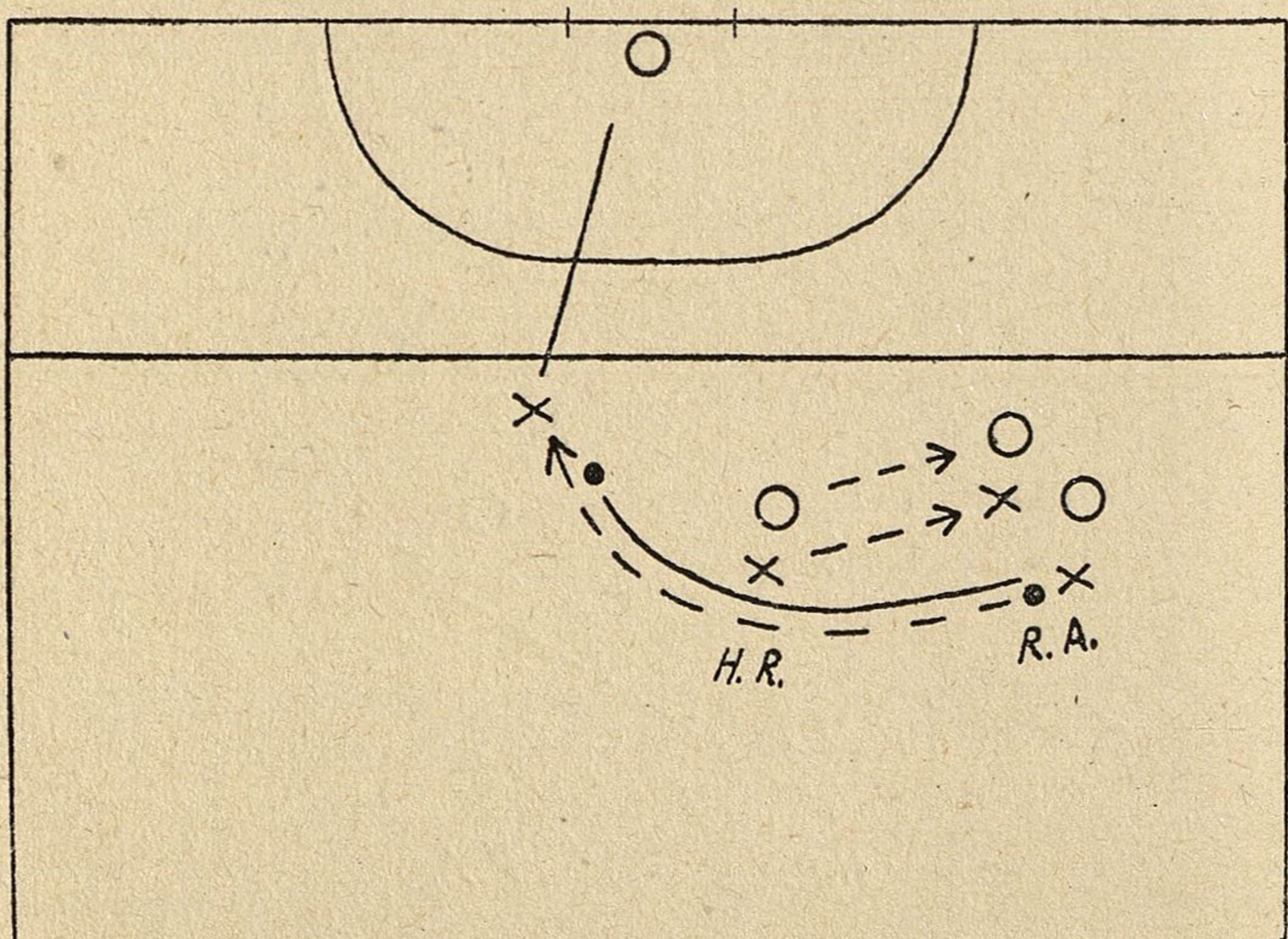
Ein Platzwechsel wird nur von zwei nebeneinander und auf gleicher Höhe stehenden Spielern ausgeführt. Der richtige Platzwechsel führt bei einer offenen Stellung (Skizze 13 a und 13 b) durch die Deckung und einer geschlossenen Stellung (Skizze 13 c) um die Deckung zum Durchbruch. In beiden Fällen muß einer der gegnerischen Deckungsspieler überwunden werden.



Skizze 13a. Erfolgversprechender Platzwechsel



Skizze 13b. Erfolgversprechender Platzwechsel



Skizze 13c. Erfolgversprechender Platzwechsel

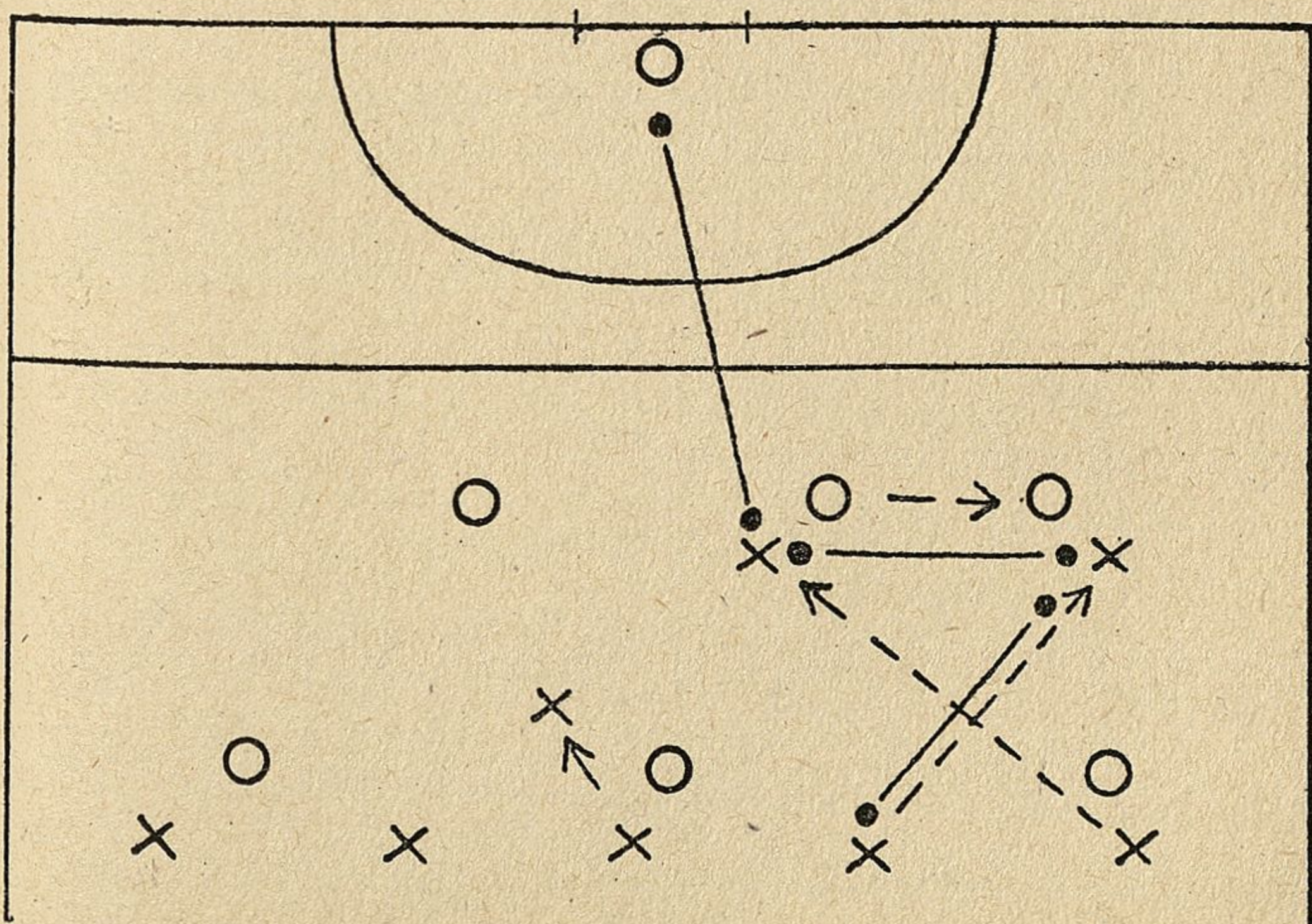
14. Platzwechsel am langen Flügel

1. Am langen rechten Flügel. Der halbrechte Stürmer ist im Ballbesitz. Aus der Zeichnung (Skizze 14 a) ist ersichtlich, daß die Sturmreihe in klarer Breitenordnung die gegnerische Deckungsgruppe erreicht hat. Das Stellungsbild zeigt eine offene Deckung. Der Ball befindet sich im Besitz des rechten Halbstürmers, der mit seinem Außenstürmer durch vorausgegangene Paßzüge Blickverbindung hat. Die Anlage des Durchbruchs ist klar.

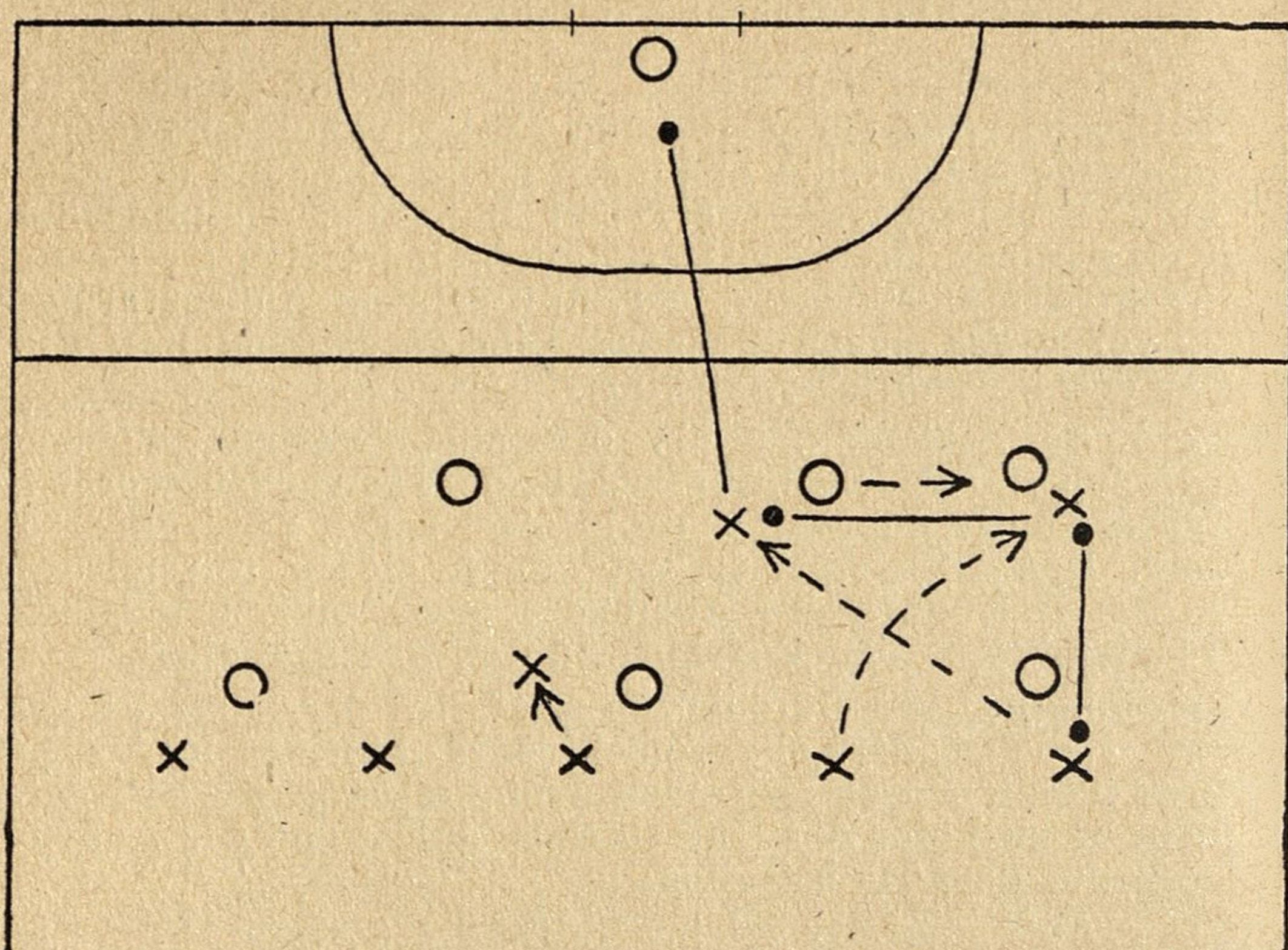
Der linke Außenläufer als der am nächsten stehende Gegner soll durch einen Platzwechsel überwunden werden, so daß aus dem Zahlenverhältnis zwei gegen zwei ein 2:1 entsteht. Der Mittelstürmer unterstützt diesen Durchbruch durch ein Erweitern des Abstandes nach links, um seinen Gegenspieler von der Durchbruchsstelle fernzuhalten.

Nach mißglücktem Durchbruch setzt sich der lange Flügel wieder vom Gegner ab, wobei jeder Stürmer auf dem Streifen bleibt, wo er sich nach dem Platzwechsel befindet. Es steht danach also der Halbstürmer außen und der Außenstürmer auf dem Halbstreifen.

2. Der Außenstürmer ist im Ballbesitz (Skizze 14 b). Die Zielsetzung ist die gleiche.



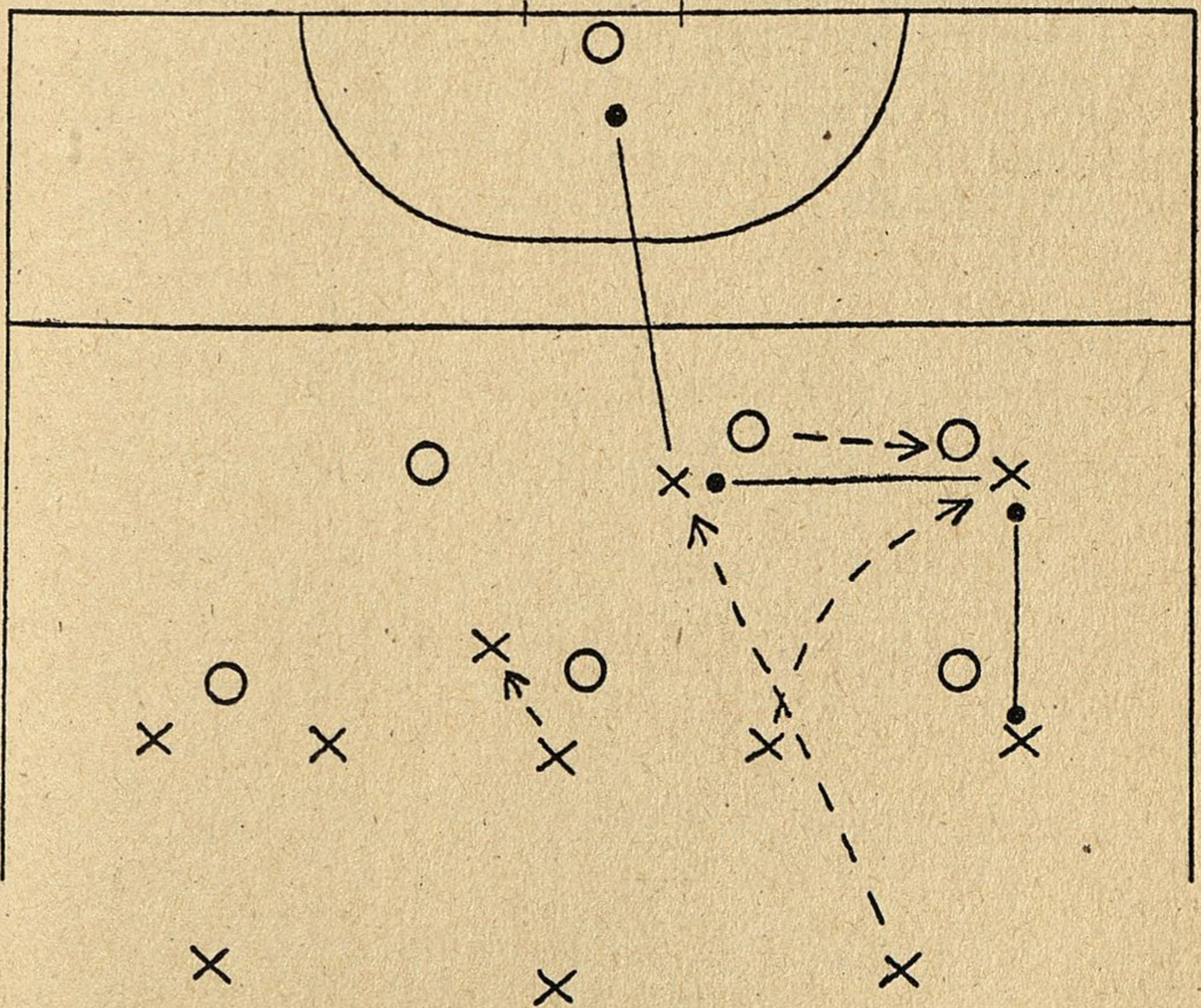
Skizze 14a. Der halbrechte Stürmer ist im Ballbesitz (kreuzen)



Skizze 14b. Der Außenstürmer ist im Ballbesitz (schwenken)

15. Platzwechsel mit Einsatz eines überzähligen Stürmers

In Verbindung mit einem Platzwechsel des langen Flügels (Schwenken) kann auch der Außenläufer als überzähliger Stürmer eingesetzt werden. Das geschieht am besten dann, wenn der Gegner die wiederholten Versuche des einfachen Platzwechsels erkannt hat und durch geschickte Gegenmaßnahmen zum Scheitern bringt. Der Einsatz des Außenläufers fordert eine rechtzeitige Verständigung und frühzeitiges Aufrücken desselben.



Skizze 15. Platzwechsel mit Einsatz eines überzähligen Stürmers

16. Platzwechsel gegen eine geschlossene Deckung

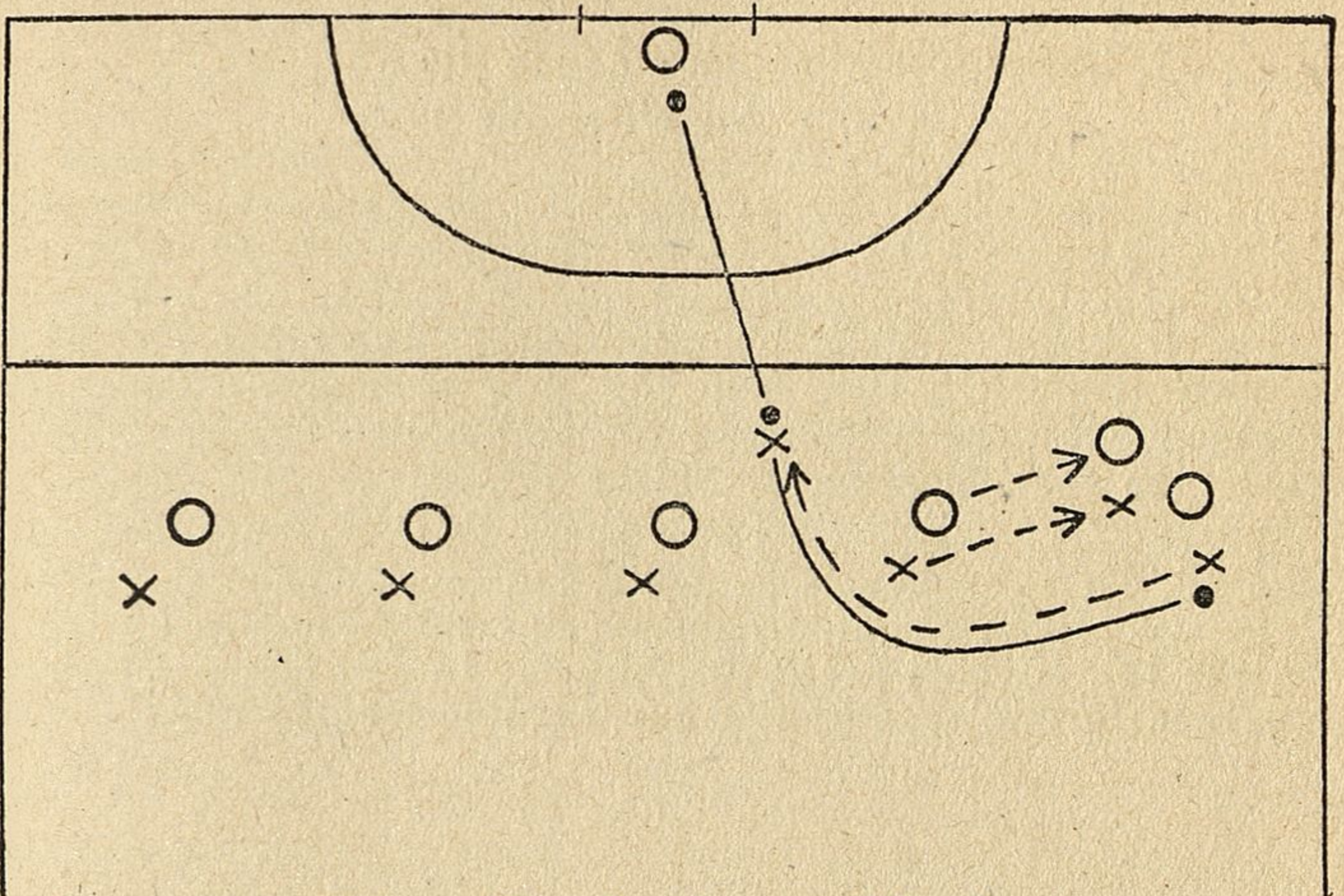
1. Am langen Flügel (Skizze 16 a).

Eine geschlossene Deckung muß umlaufen werden. Beide Spieler des langen Flügels rücken nah an die Deckung heran. Kurz vor dem Umlaufen erhält der Außenstehende, also in diesem Fall der Außenstürmer, den Ball, der durch wuchtigen Antritt seinen Umgehungslauf nach innen beginnt. Der Laufweg führt dicht um seinen Halbstürmer herum und bricht zwischen Halb- und Mittelstürmer senkrecht zum Tor verlaufend durch.

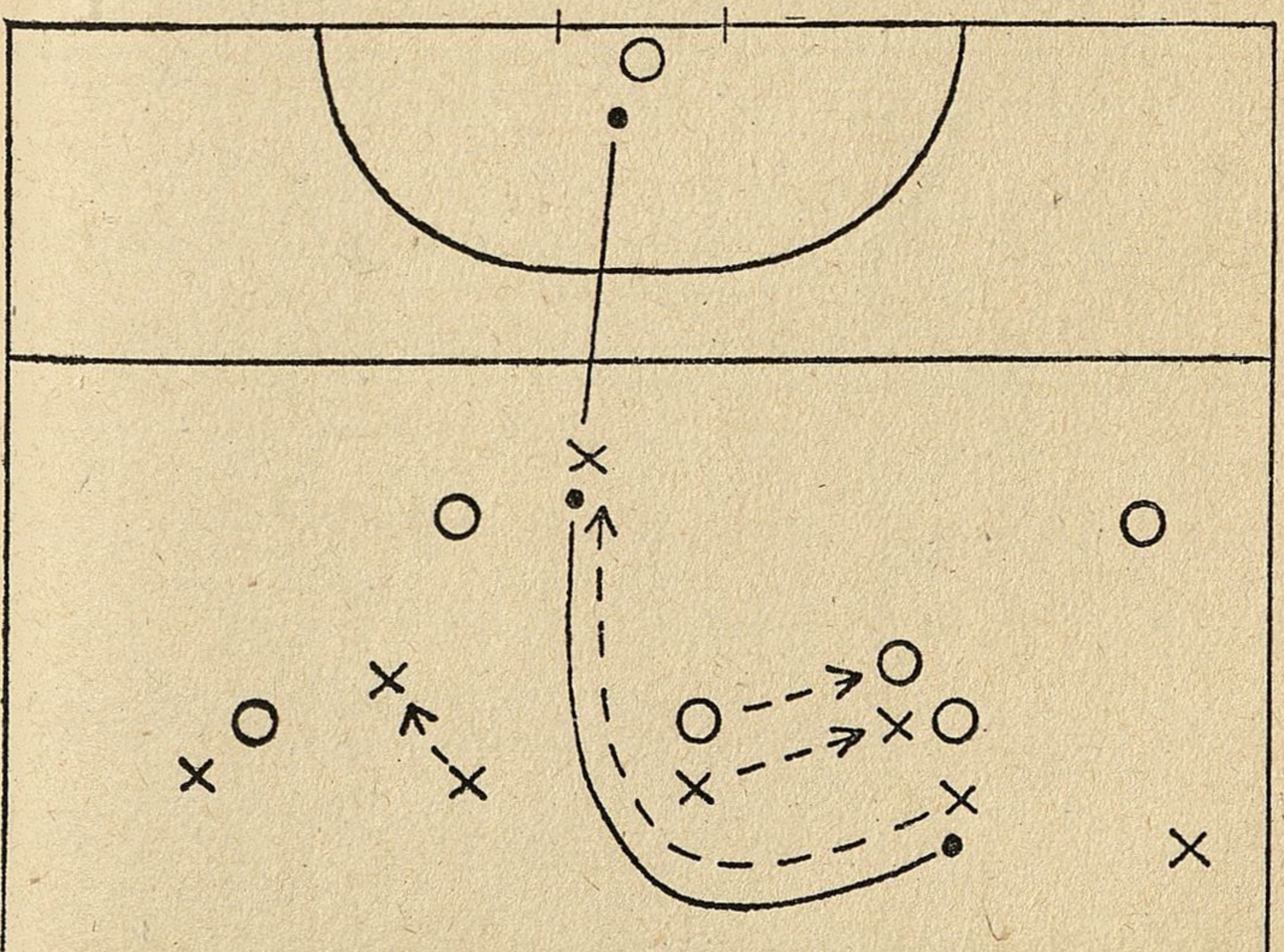
Der Halbstürmer wechselt seinen Platz, indem er zum Außenstreifen läuft, verbunden mit dem Versuch, den Deckungsspieler des Außenstürmers am Mitlaufen zu stören (Sperrtaktik).

2. Am kurzen Flügel (Skizze 16 b).

Durch die in der Tiefenordnung elastisch wirkende Abwehrfront kommt es häufig vor, daß auch vor dem kurzen Flügel eine Mauerstellung auftritt, die in der gleichen Art durch Sperrtaktik überwunden werden kann. Den Umfassungsversuch führt wieder der außenstehende Spieler, hierbei also der Halbstürmer, durch, der den Ball kurz vor dem Antritt erhält.



Skizze 16a. Am langen Flügel

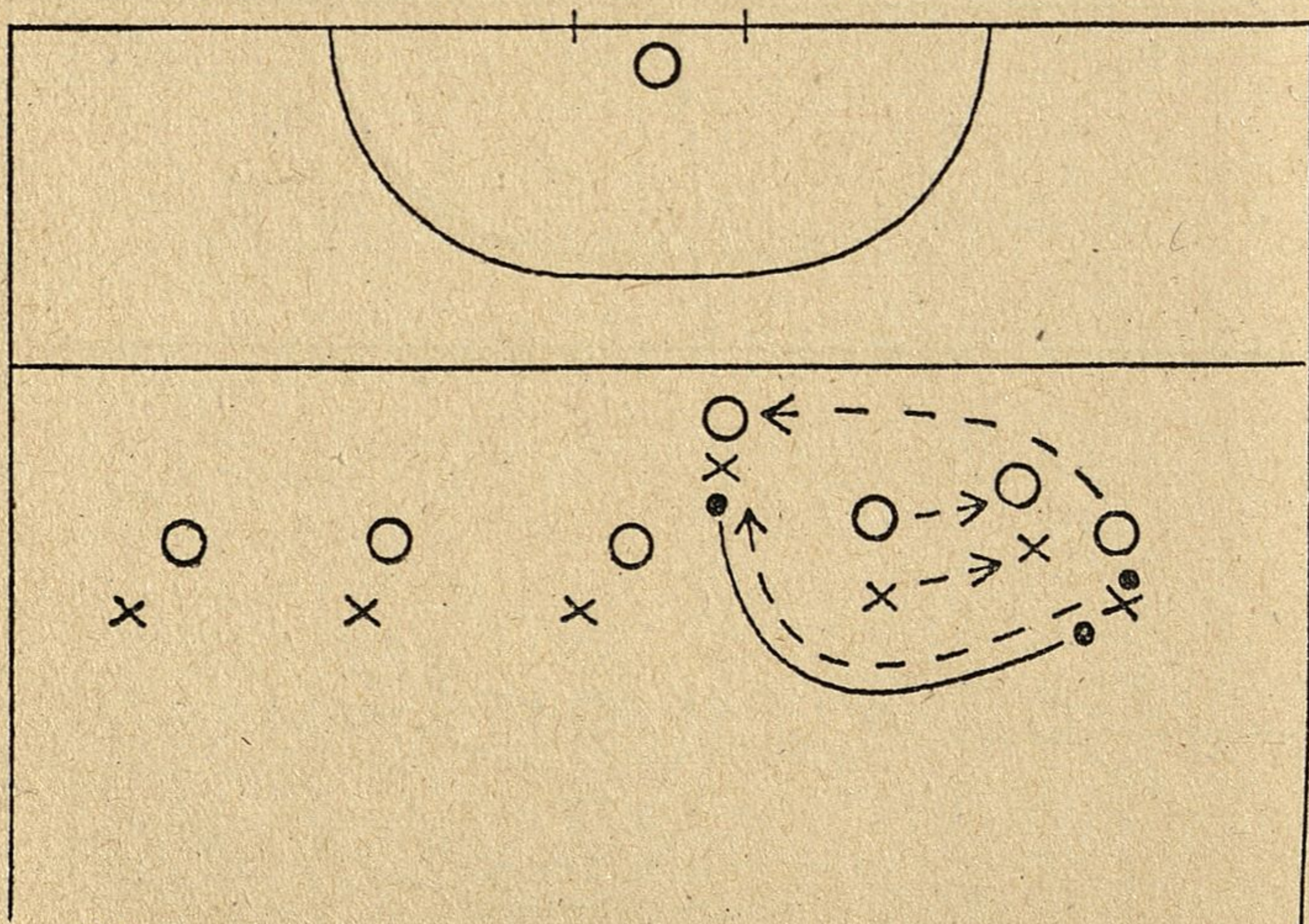


Skizze 16b. Am kurzen Flügel

17. Deckungsmaßnahmen gegen die Sperrtaktik der Angriffsreihe

Die geschlossene Deckungsreihe wendet ebenfalls die *Manndeckung* an. Es bleibt also jeder Deckungsspieler bei seinem persönlichen Gegenspieler. Damit er nicht von einem fremden Gegenspieler gesperrt werden kann, muß er sich frühzeitig zum Tor hin von seinem persönlichen Gegenspieler absetzen, den er im Augenblick des Torwurfes wieder zu erreichen sucht (Skizze 17).

Sperrtaktik durch *Platzdeckung* unwirksam zu machen, ist sehr gewagt, da die Sturmreihe sich dann auf einen wuchtigen Frontdurchbruch des Ballbesitzers umstellt (Skizze 18). Hierbei greift die Abwehr in den meisten Fällen regelwidrig ein, was häufig zur 13-Meter-Strafe führt.

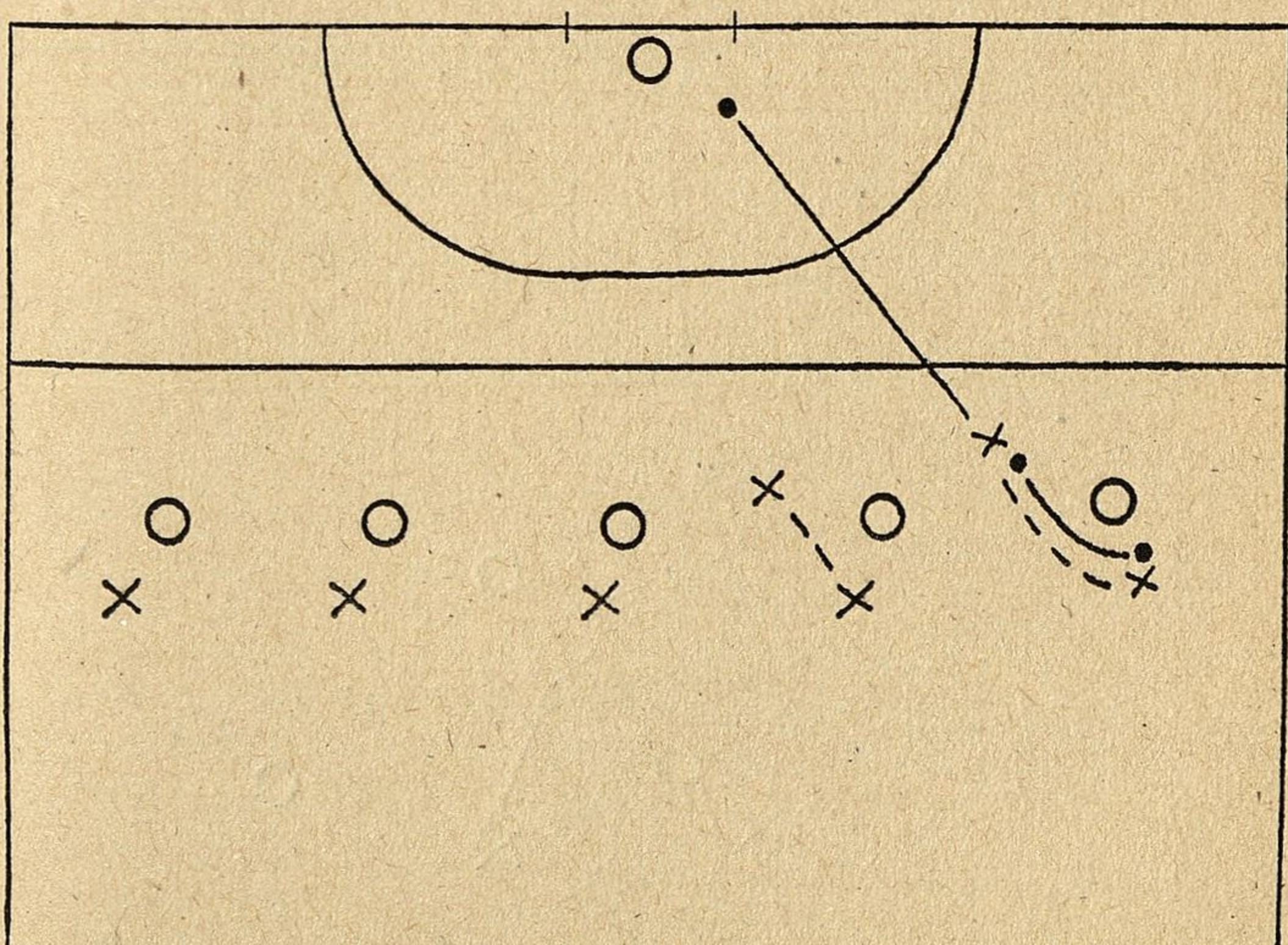


Skizze 17. Deckungsmaßnahmen gegen die Sperrtaktik der Angriffsreihe

18. Frontdurchbruch gegen eine geschlossene Deckung

Eine Abwehrreihe, die eine geschlossene Deckung bevorzugt und hierbei mit Platzdeckung arbeitet, muß von der Angriffsreihe wechselweise in der Sperrtaktik und im Frontdurchbruch bekämpft werden. Bei diesem Frontdurchbruch setzt gegen alle bisherigen taktischen Regeln der Ballbesitzer zum Durchbruch an (Skizze 18).

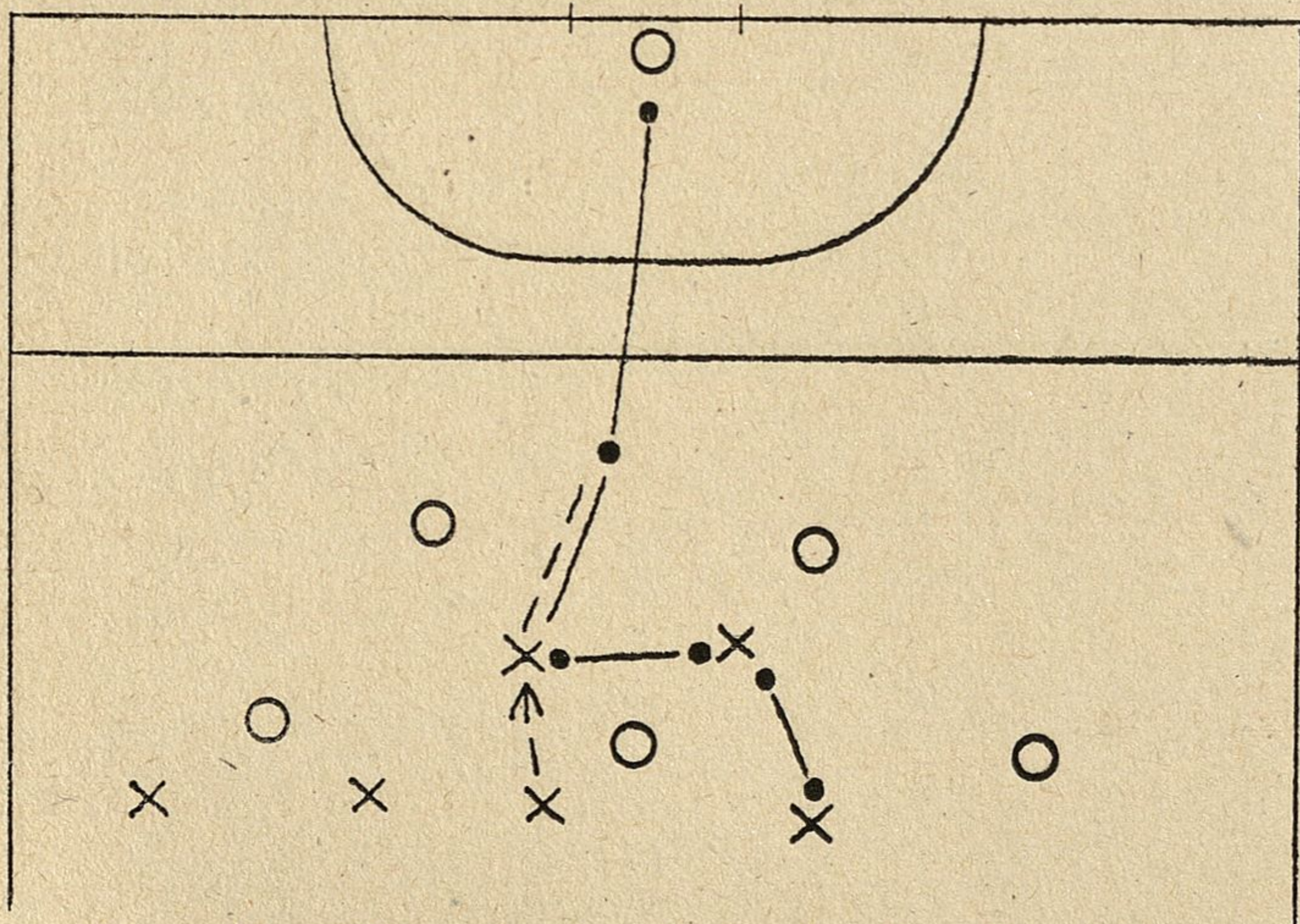
Torwürfe sind durch eine weit zurückgehaltene Mauerdeckung nicht erfolgreicher zu verhindern als durch eine im Kampfstil saubere offene Deckung. Da die geschlossene Deckung meistens weit zurückgehalten in der Nähe der Abseitslinie steht, wird bei korrekter Haltung der Abwehrspieler im Kampf um den Ball des öfteren ein Torwurf angesetzt werden können.



Skizze 18. Frontdurchbruch gegen eine geschlossene Deckung

19. Platzwechsel andeutender Frontdurchbruch am kurzen Flügel

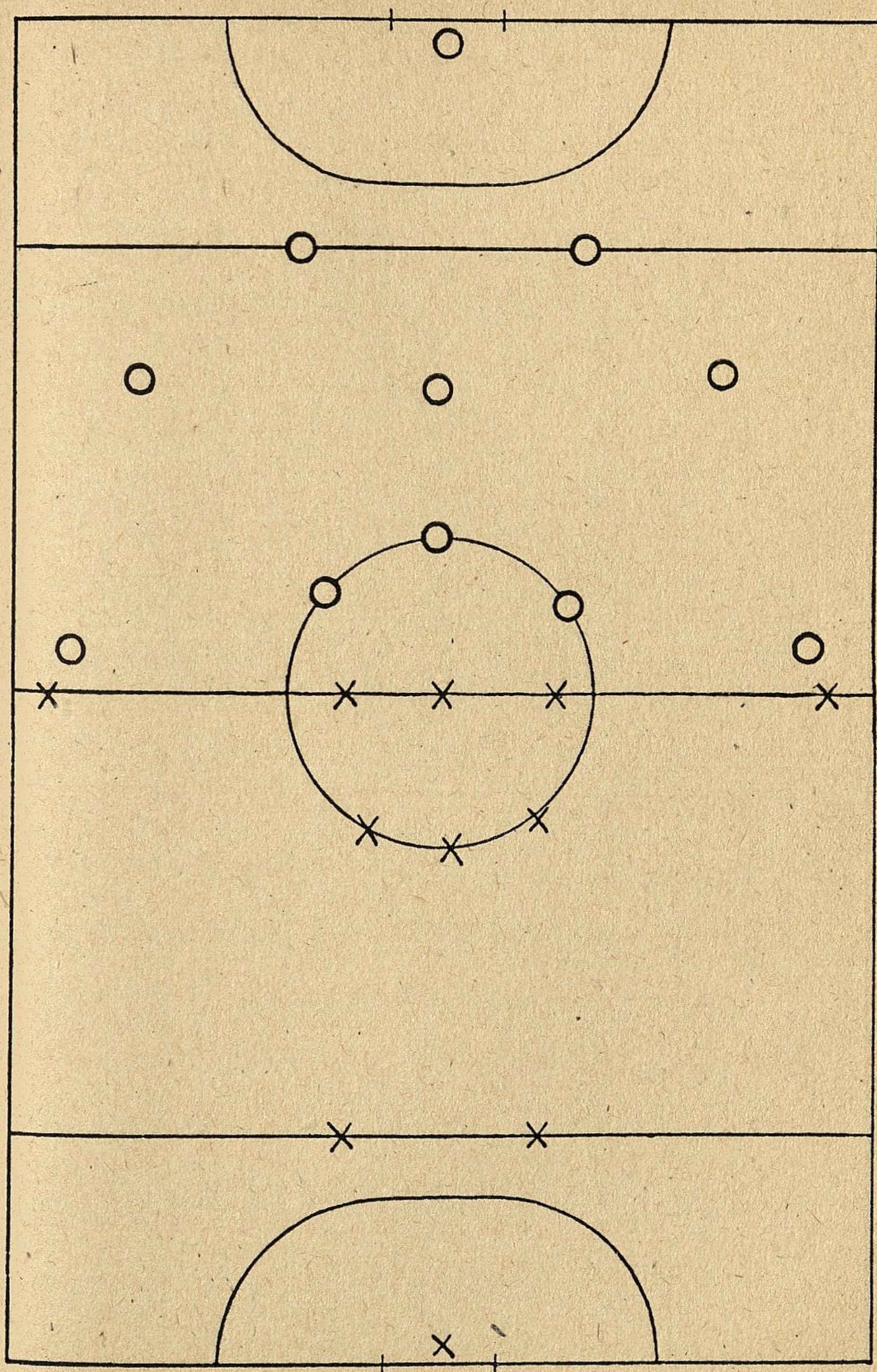
Der frontale Einsatz des Mittelstürmers hat gewisse Schwierigkeiten, da er als Ordnung haltender Mittelspieler für die gesamte Sturmreihe eine besonders klare Platzdisziplin wahren muß. Er ist auch in stärkerem Maße als Deckungsspieler bei überzähligen Einsätzen der gegnerischen Angriffsreihe beschäftigt. Dennoch wird er in seiner Angriffsreihe beim Frontdurchbruch und Platzwechsel eingesetzt. Da die gegnerische Deckung in der Mitte eine bessere Zusammenfassung hat, wird man den Angriff wechselweise zur Täuschung des Gegners ansetzen müssen. Wenn des öfteren der gleiche Platzwechsel durchgeführt wird, kann trotz sichtbaren Platzwechselansatzes noch ein Frontdurchbruch daraus entwickelt werden.



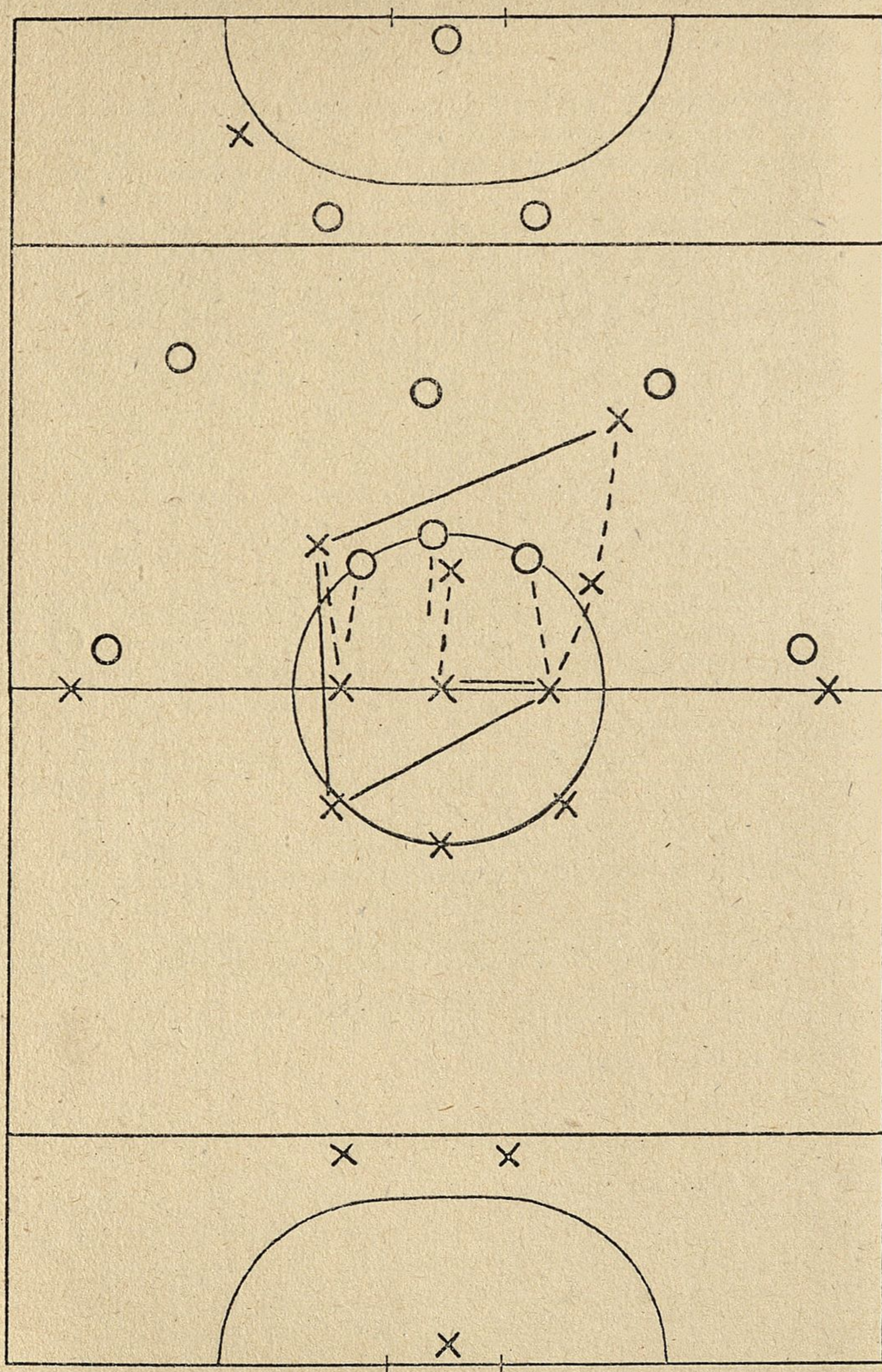
Skizze 19. Platzwechsel andeutender Frontdurchbruch
am kurzen Flügel

21. Spielanwurf

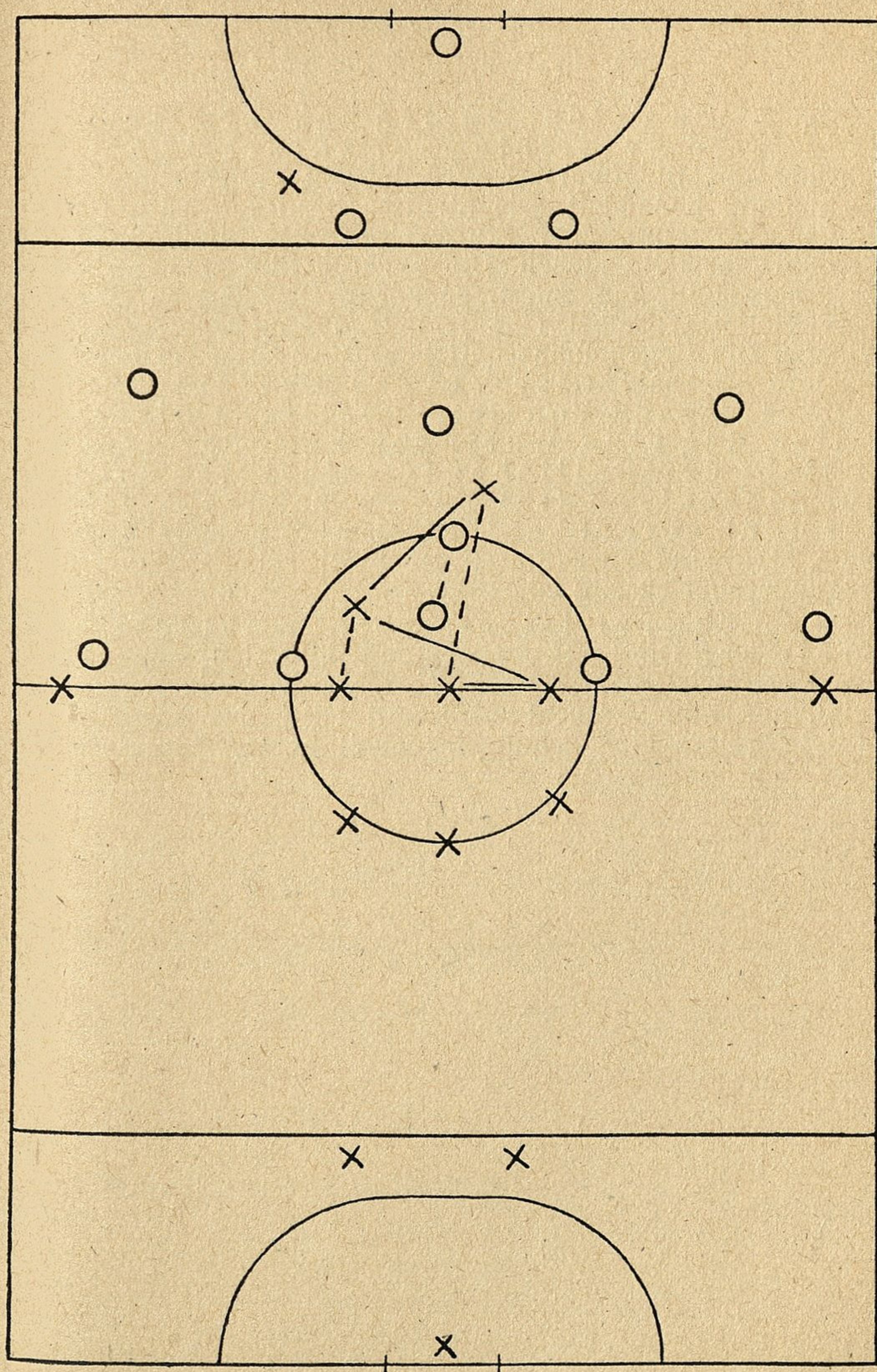
Aus der Grundaufstellung beider Mannschaften (Skizze 21 a) ist ersichtlich, daß ein klarer Unterschied in der Placierung der Spieler vorhanden ist. Wir sehen die Anwurfsmannschaft mit ihren fünf Stürmern auf der Mittellinie stehen. Die drei Innenstürmer innerhalb des Anwurfskreises und die beiden Außenstürmer weit hinausgestellt in der Nähe der seitlichen Spielfeldgrenzen stehen. Die Läuferreihe ist zum Innensturm herangezogen und steht auf dem Anwurfskreis mit dem Auftrag der Sturmunterstützung. Verteidiger und Torwächter sind weit zurückgehalten. Bei der Gegenmannschaft ist die Aufstellung so gewählt, daß schon die Sturmreihe einen gewissen Deckungswillen zum Ausdruck bringt, indem der Innensturm auf dem Anwurfskreis und die Außenstürmer in gleicher Höhe vor ihrem Gegner stehen. In der Läuferreihe sehen wir den Deckungswillen noch stärker betont, denn sie stehen weit zurückgestellt in breiter Front. Das Schlußdreieck hat die gleiche Sicherheitsstellung eingenommen wie die Anwurfsmannschaft. Für jede Angriffsentwicklung muß größte Sicherheit des Ballbesitzers Vorbedingung sein. Von diesem Grundsatz wird im besonderen auch der Spielanwurf betroffen. Beide Sturmreihen stehen zu Beginn des Spiels nahe beieinander. Unter Berücksichtigung dieser Tatsache wäre es gewagt, den Ball nach vorn zu spielen, da hierdurch dem Gegner Gelegenheit zum erfolgreichen Eingreifen gegeben wird. Um die Sicherheit des Ballbesitzes zu wahren, muß der Ball vom Gegner weggeführt, also zur Läuferreihe zurückgespielt werden. In dieser Anwurfstaktik haben wir verschiedene Entwicklungsmöglichkeiten, wie aus den Skizzen 21 b und 21 c zu ersehen ist.



Skizze 21 a. Spielanwurf — Grundaufstellung



Skizze 21b. Spielanwurf — Entwicklung über die Läuferreihe

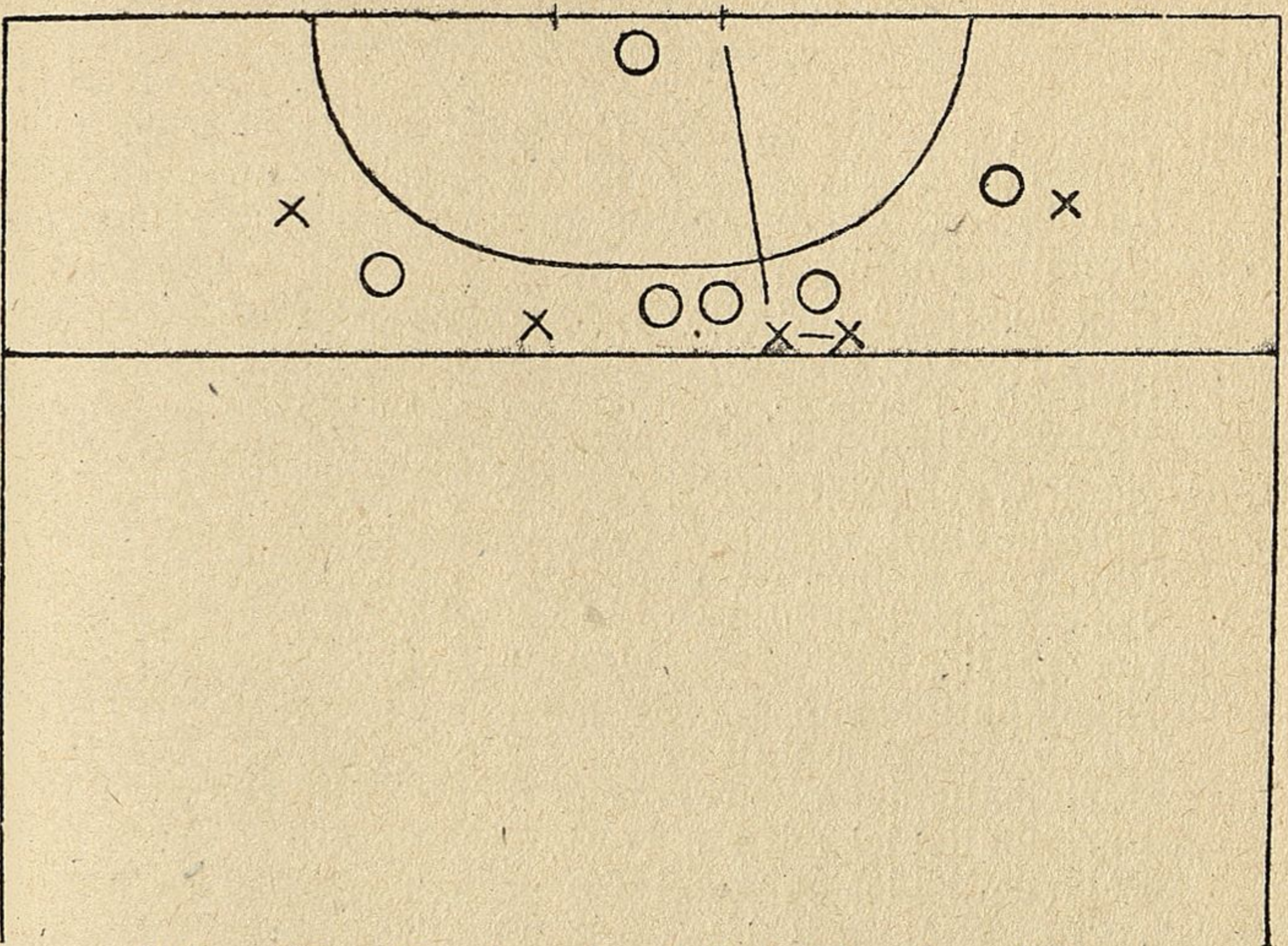


Skizze 21c. Spielanwurf — Entwicklung durch die gegnerische Sturmreihe

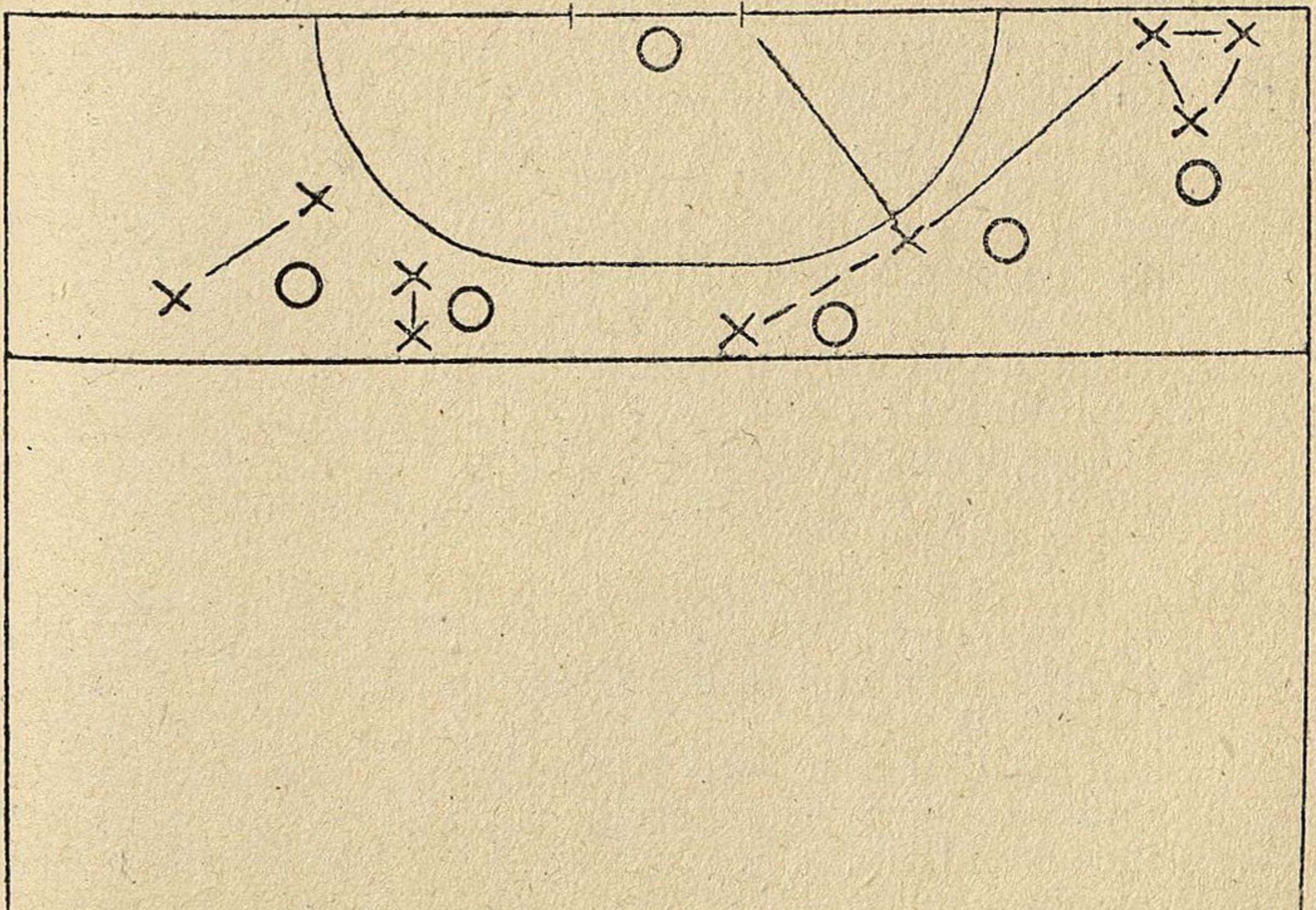
22. Strafwurf und Eckwurf

Von allen Feldanwürfen hat der Strafwurf die besten Aussichten auf Torerfolg. Die Ausführung des Strafwurfes wird in den meisten Fällen zu leichtsinnig behandelt. Die Strafwurfsskizze 22 a zeigt uns in der Aufstellung der Sturmreihe zwei Stürmer an der Ausführungsstelle stehen. Die anderen Stürmer haben sich weit abgestellt, um den Gegner zur Deckung zu zwingen, oder vielleicht selbst eine freie Empfangsstellung zu gewinnen. Die Gegenmannschaft baut sich mit zwei oder drei Spielern am Schußkreis auf. In der Wurfausführung läßt man sich von der jeweiligen Situation leiten. Ist eine Wurfbahn zum Tor frei, so schießt der Ballinhaber selbst. Ist das Tor gut gedeckt, so gibt er zum Nebenspieler ab, der dann sofort schießt. Mehrere Kombinationszüge beim Strafwurf auszuführen ist nicht ratsam, da der Bewegungsraum zu eng ist.

Der Eckwurf ist ein recht unglücklicher Freiwurf. Die beste Auswertung zeigt sich, wenn wieder nur zwei Spieler an der Wurfecke stehen, wie Skizze 22 b zeigt, und nun versucht wird, mit Hilfe des zugelaufenen Mittelstürmers eine Schußgelegenheit herauszuarbeiten.



Skizze 22a. Strafwurf mit drei Abwehrspielern



Skizze 22b. Eckwurf

INHALTSVERZEICHNIS

(Abschnitt 3)

	Seite
Allgemeines	101
Laufschulung	102
Jagdspiel	103
Barlauf	103
Gewandtheitsschulung	106
Ball über die Schnur	106
Volleyball (Flugball)	107
Rollball	114
Völkerball	115
Fang- und Wurftraining	117
Netzhandball	118
Durch die Reihen werfen	120
Torschußtraining	120
Grenzball	122
Kombinationsball im Kreise	122
Kampf um den Ball	123
Parteiballspiel ohne Tore	124
Parteiballspiel auf ein Tor	126
Parteiballspiel auf zwei Tore	127
Training des Stellungsspiels	129
Deckungsformen	131
Stellungsskizzen vom fronterhaltenden Angriffs- system	133
Spezialtraining des langen Sturmflügels für das front- erhaltende System	135
Stellungsschemas für das Training des langen Flügels	138
Neun gegen neun mit Außendeckung	138
Neun gegen neun mit Innendeckung	139
Sieben gegen sieben mit Außendeckung	141
Sieben gegen sieben mit Innendeckung	142
Spezialtraining des kurzen Sturmflügels	143
Frontalangriff	143
Kreuzen und Schwenken	143
Kombinierte Stellungsskizzen für langen und kur- zen Flügel	144
Training der Sturmreihe für das frontaufrollende Sy- stem (Sperrren)	144
Die Mauerstellung in der Deckung	146
Sperrtaktik am langen Flügel	147
Sperrtaktik am kurzen Flügel	147
Schulung der Deckungsreihe	148
Einrücktaktik	148
Mannwechsel	148

Abschnitt 3

DAS HANDBALLTRAINING

Allgemeines

Hochleistungen in den Leibesübungen sind ohne systematische Vorbereitung nicht möglich. Im deutschen Handballspiel sind hierfür besonders hohe Anforderungen gestellt.

Der Charakter des Handballspiels fordert ein außergewöhnliches Maß an läuferischem Können.

Die Beherrschung des Balles muß so vollendet sein, daß die Mannschaft im Zusammenspiel keinen Ballverlust erleidet.

Das für den Sieg notwendige Übergewicht bringt dann ein systematisch geschultes Stellungsspiel.

Somit ergeben sich für den Aufbau eines Handballtrainings drei Übungsziele.

Lauf und Gewandtheitsschulung;

Übungen und Spiele mit dem Ball;

Schulung des Stellungsspieles.

LAUFSCHULUNG

Der Handballspieler muß schnell, kräftig, gewandt und ausdauernd sein. Die rein läuferischen Anforderungen sind von einer Vielseitigkeit, wie man sie kaum in anderen Ballspielen vorfindet. Der Handballspieler hat selten die Möglichkeit, unbehindert auf kürzestem Wege zum Ziel zu laufen. Jeder Gegner darf diesen Versuch durch ein In-den-Weg-Stellen stören. Kein Spieler darf einen solchen Gegner anlaufen. Er muß die versperrte Laufrichtung durch ein Seitlaufen oder Seitspringen dergestalt ändern, daß ein Auflaufen vermieden wird. Wenn trotz dieser Ausweichbewegung ein Zusammenprellen unvermeidbar erscheint, dann muß er seinen Lauf sogar vollkommen abstoppen. Der hochwertige Handballspieler darf also kein rücksichtsloser Draufgänger sein. Er muß die Kunst der Bewegungsbeherrschung erlernt haben, seinen Körper trotz größtem Lauftempo in jede gewünschte Richtung zu bringen. Das Antreten, Ausweichen und Stoppen verlangt eine außergewöhnliche Körperbeherrschung. Man kann mit vollem Recht behaupten, daß der Erfolg einer Handballmannschaft von der läuferischen Erziehung ihrer Mitglieder abhängt.

Bei der methodischen Schulung dieser Fähigkeiten muß sich die Wahl der Mittel nach den gewünschten Anforderungen richten. Fast die gesamte Laufarbeit des Handballspielers trägt den Charakter des Sprintmäßigen. Die für diesen Laufstil geforderte Antrittshärte und Trittgeschwindigkeit lernt man am zweckmäßigsten durch leichtathletische Startübungen. Ich empfehle absichtlich den leichtathletischen Tiefstart, weil hierbei mit größter Kraft und höchster Trittschwindigkeit gearbeitet werden kann, wobei übungstäglich acht bis zehn Starts genügen. Wenn beim Hallentraining kein gleitsicherer Boden vorhanden ist, kann auch im Hochstart geübt werden.

Die Stopp- und Ausweichfertigkeiten lassen sich am besten im Spiel mit einem Gegner üben. Dieses Spiel muß wettkampfmäßigen Charakter tragen und in der Spielidee einem Jagen und Gejagtwerden entsprechen. Aus der großen Zahl reiner Laufspiele möchte ich zwei altbewährte deutsche Turnspiele herausheben, und zwar das Jagdspiel und das Barlaufspiel.

Jagdspiel

Um beim Jagdspiel in möglichst kurzer Zeit eine gute Durchbildung des Spielers zu erreichen, ist es zweckmäßig, in Dreiergruppen zu üben.

Der Spielgedanke

Ein Spieler der Gruppe ist Jäger. Er hat die Aufgabe, einen der anderen Spieler zu fangen, was durch einen Schlag mit der Hand erreicht wird. Die Gegner versuchen, sich durch Ausweichen oder Weglaufen dem Schlag zu entziehen. Ist der Abschlag eines Gegners erfolgt, so übernimmt der Geschlagene die Aufgabe des Jägers. Ein direkter Rückschlag des Geschlagenen zum alten Jäger ist nicht gestattet, sondern erst möglich, wenn der neue Jäger den dritten Spieler verfolgt hat. Um ein zu weites Auseinanderziehen der Gruppe zu vermeiden, empfiehlt es sich, das Spielfeld zu umgrenzen, vielleicht auf ein Maß von 20×20 Meter. Eine Grenzübertretung der Gejagten gilt als Abschlag.

Bei lebhafter Spielausführung sehen wir in diesem Necken und Jagen alle gewünschten Laufarten: den harten Antritt des Fängers im Angriff; das plötzliche Abstoppen und Ausweichen der Gegner vor dem Schlag; das zeitweilig minutenlange Jagen zweier Gegner, wobei kurze und lange Sprints die Lauf- und Organkraft häufig bis zur Grenze des Möglichen ausschöpfen. Die Spieldauer der einzelnen Gruppen sollte deshalb nicht mehr als fünf Minuten betragen.

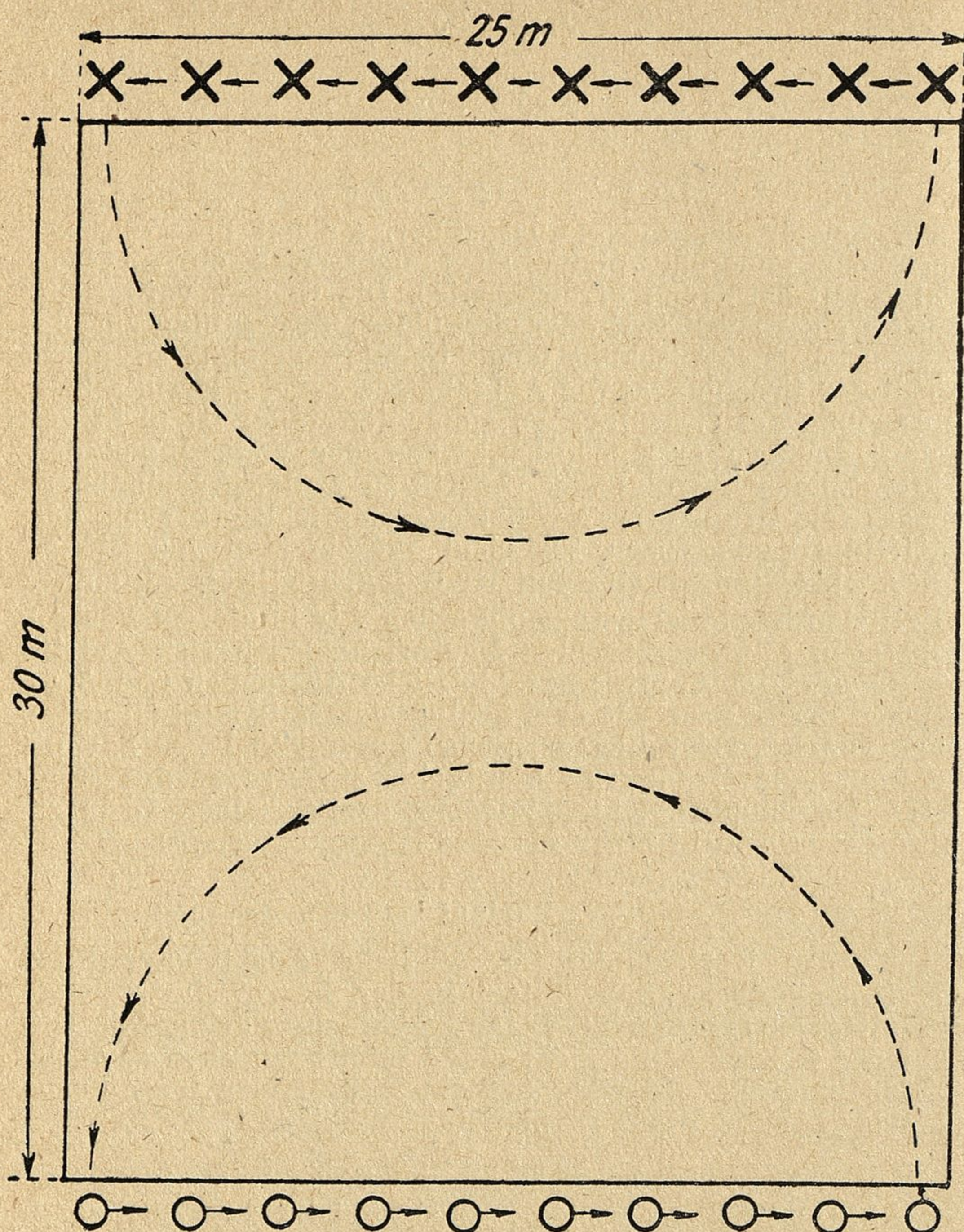
Barlauf

Auch das Barlaufspiel hat ähnliche Ausbildungswerte. Der Vorteil dieses Spiels liegt in der Beschäftigungsmöglichkeit größerer Spielgruppen. Es ist ein Parteispiel. Die Zahl der Spieler sollte nicht unter zehn bzw. über zwanzig Spieler betragen. Es wird auf einem 30 Meter langen und 25 Meter breiten Felde gespielt (siehe Skizze I).

Spielgedanke

Nehmen wir an, es stehen zwanzig Spieler zur Verfügung, die zwei Parteien von je zehn Spielern bilden. Diese Parteien stehen sich in Flankenreihe auf den Schmalseiten des Spielfeldes gegenüber. Auch hier gibt es Fänger, die den Gegner durch einen Schlag mit der Hand zu treffen versuchen.

Das Spiel beginnt, indem der Spieler einer Partei in das Feld vorläuft, um die Gegner gewissermaßen aus ihrem Mal herauszulocken. Hierauf läuft ein Spieler der Gegen-



Skizze I

partei ins Feld, der den ersten Spieler abzuschlagen versucht. Der erste Spieler weicht diesem Abschlag aus, indem er ins eigene Mal zurückläuft. Jetzt folgt die nächste Situation, indem ein zweiter Spieler der ersten Partei ins Feld läuft und seinerseits versucht, den Gegner zu schlagen, der

sich wiederum diesem Schlag durch Ausweichen oder Zurücklaufen zu entziehen trachtet.

Entscheidend für das Schlagrecht ist, daß jeder Spieler das Recht hat, jeden Gegner im Spielfelde abzuschlagen, der früher aus seinem Mal herausgelaufen ist als er selbst. Jeder Spieler hat sich also vor jedem später ausgelaufenen Gegner zu hüten. Um einen flotten Spielgang zu erreichen, stellen sich beide Parteien in Flankenreihe hinter ihrer Mallinie auf und beginnen mit ihren rechten Flügelspielern den Auslauf. Als Beispiel: Beginnen wir mit der Partei A. Ihr rechter Flügelspieler läuft ins Feld, ihm entgegen kommt der rechte Flügelspieler der Partei B. Gleich darauf folgt der zweite Spieler der Partei A, um seinen Vorderspieler zu decken. Damit ein gegenseitiges Behindern des eigenen Spielers vermieden wird, weicht der erste Spieler, der ja kein Schlagrecht mehr hat, nach links aus, um wieder zum eigenen Mal zurückzukommen. Somit ergibt sich für beide Parteien eine Lauftaktik, die einen Halbkreis zeigt, in dem von rechts hinaus und nach links hinein gelaufen wird. Um dem Spiel einen Wettkampf-Charakter zu geben, wird nach einem Punktsystem gespielt. Jeder durch Schlag getroffene Gegner zählt einen Punkt. Nach jedem Abschlag gehen beide Parteien in ihre Mallinien zurück, und es beginnt das Spiel von derjenigen Partei aufs neue, der ein Abschlag gelungen war. Gewonnen hat diejenige Partei, die zuerst zwanzig Punkte oder nach einer beliebig festgesetzten Zeit die meisten Punkte erreicht hat. Ferner ist zu beachten, daß ein Gegner, der über die seitlichen Spielfeldgrenzen gelaufen ist, als abgeschlagen gilt, und ein Fänger, der im Angriff auf einen Gegner, ohne selbst getroffen zu werden, als gerettet gilt, wenn er durch das gegnerische Mal gelaufen ist. Dieser Spieler darf außerhalb der Spielgrenzen ins eigene Mal wieder zurückgehen.

Dauerleistung

Neben der sprintmäßigen Ausbildung des Handballspielers steht die Steigerung und Erhaltung der Dauerleistung. Hierzu sind längere Läufe von zwei bis drei Kilometer zu empfehlen. Auch dieses Lauftraining muß sich den Anforderungen des Spieles anpassen, indem ein Arbeitswechsel beachtet wird zwischen langen Sprints über etwa 300 Meter und erholendem Gehen über etwa 100 Meter. Dieses Training ist am besten im Waldlauf durchzuführen.

Gewandtheitsschulung

Gewandtheitsschulung

Neben der Laufschulung innerhalb des Körpertrainings braucht der Handballspieler die Schulung der Gewandtheit. Körperlich gewandt zu sein für alle Forderungen, die das Spiel im Lauf, Wurf und Sprung stellt.

Die beste Schulung der Gewandtheit bringt das Spielen mit einem Ball. Die Spielformen müssen so gewählt werden, daß sie den körperlichen Anforderungen des Handballspiels entsprechen. Der Ball ist hierbei nur Mittel zum Zweck.

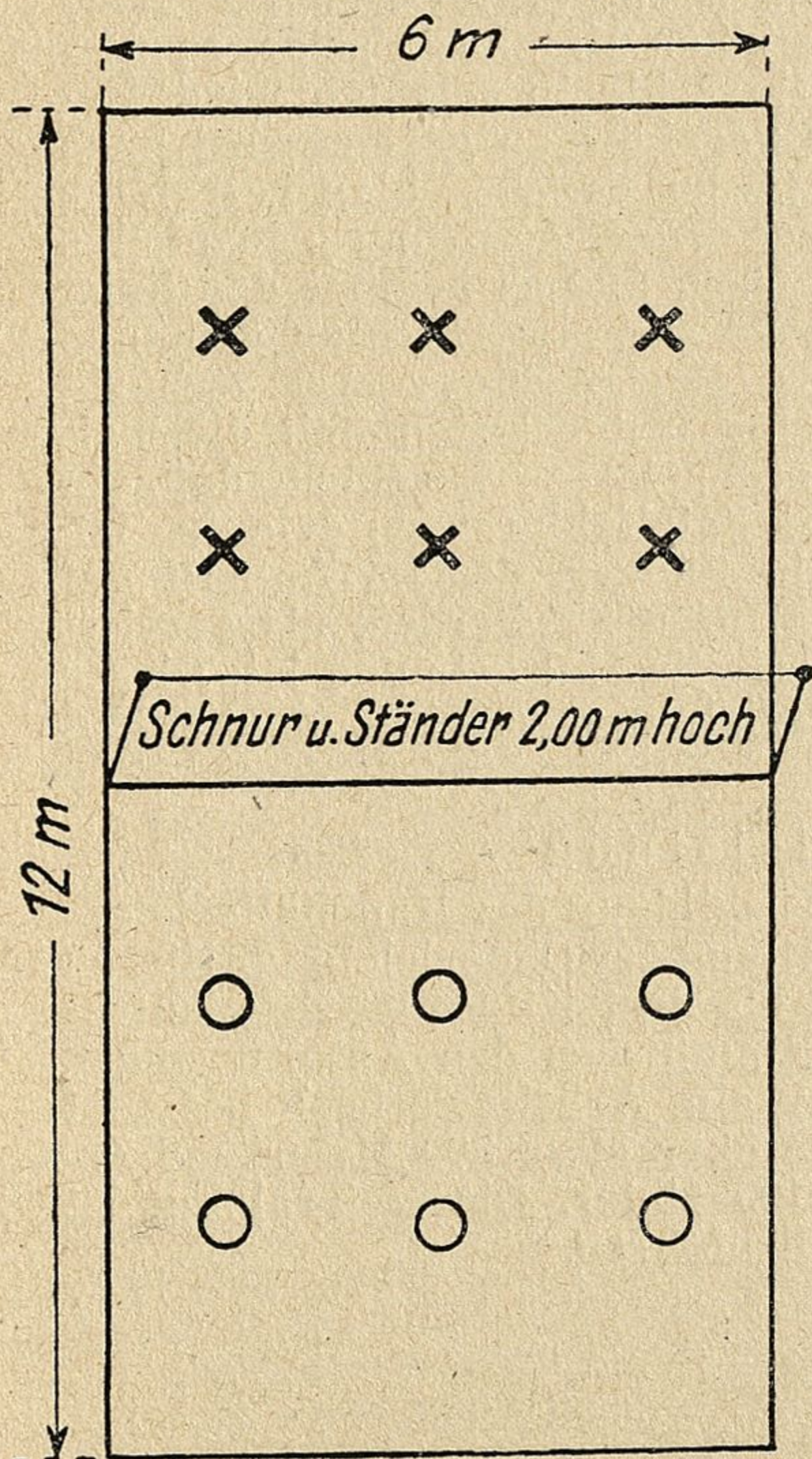
Im nachfolgenden führe ich Spiele auf, die in der körperlichen Bereitstellung zum Ball grundverschieden sind.

Ball über die Schnur

Das Spiel wird mit einem schweren Vollball (Medizinball) gespielt. Es stehen sich zwei Parteien von je sechs Spielern gegenüber. Das Spielfeld ist zwölf Meter lang und sechs Meter breit. Die Schnur wird in zwei Meter Höhe gespannt (siehe Skizze II).

Der Spielgedanke ist, den Ball so über die Schnur zu werfen, daß er den Boden des gegnerischen Spielfeldes berührt. Jeder gültig geworfene Ball wird mit einem Punkt gewertet. Berühren der Schnur sowie Würfe über die Spielfeldgrenzen werden als Fehlwürfe bewertet und sind dem Gegner gutzuschreiben. Ein Spiel geht bis 20 Punkte. Bei zehn Punkten werden die Seiten gewechselt. Auch in der Mannschaftsaufstellung sind die Plätze so einzuteilen, daß jeder Spieler in einer Halbzeit vorn und in der anderen hinten zu spielen kommt.

Skizze II



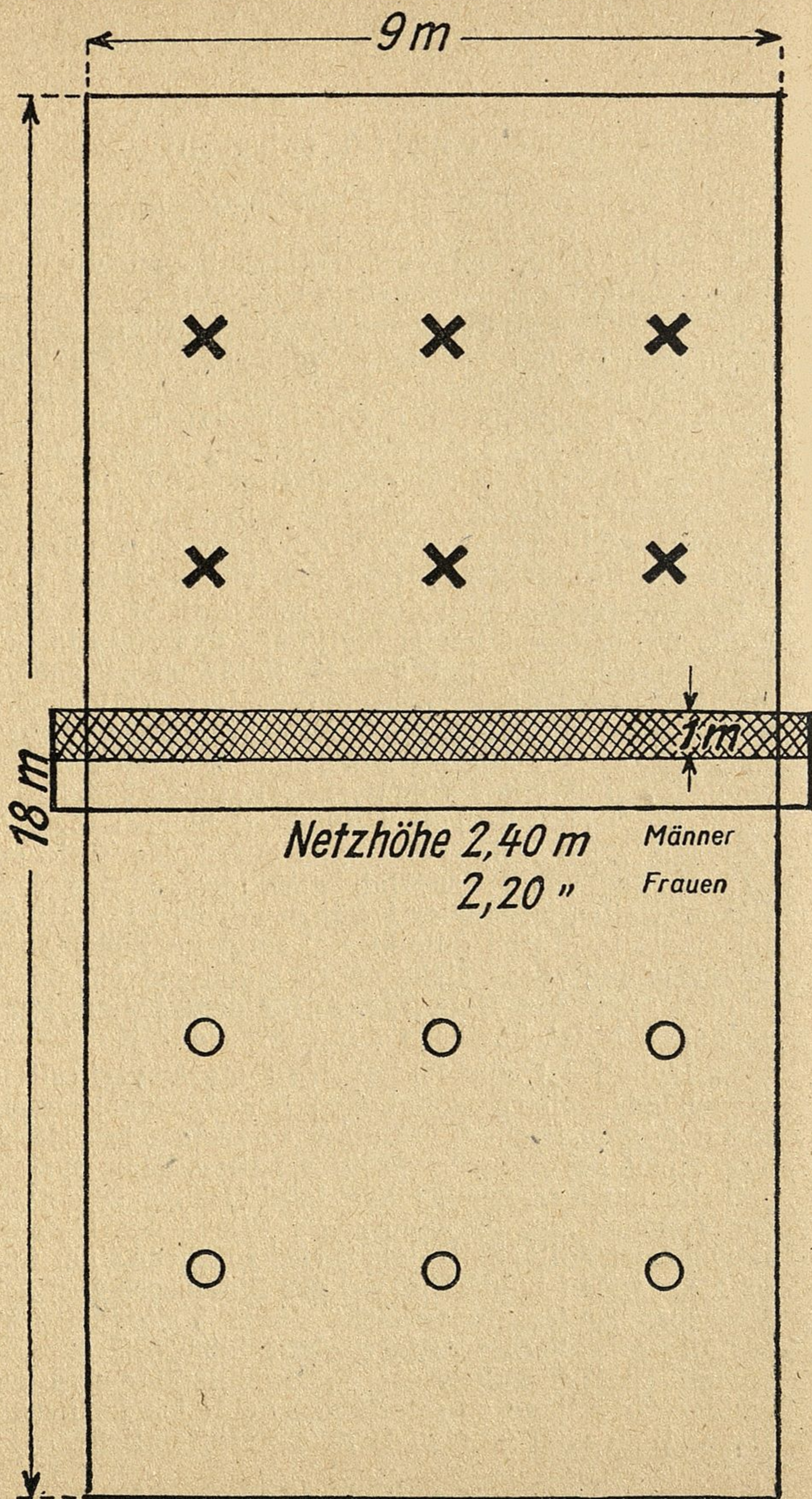
Volleyball (Flugball)

Im Gegensatz zum Medizinballspiel, bei dem durch die Schwere des Balles der gymnastische Wert an hervorragender Stelle steht, soll im Volleyballspiel die Start- und Sprungfähigkeit geübt werden.

Zu seiner wettspielmäßigen Ausführung gehören zwei Mannschaften mit je sechs Spielern. Als Spielgerät dient ein leichterer Hohlball, der etwas größer ist als unser deutscher Handball. Das Spielfeld ist 18 Meter lang und 9 Meter breit. Das Längsfeld wird durch ein 1 Meter breites Netz, welches mit seinem oberen Rande 2,40 (für Frauen 2,20) Meter vom Erdboden entfernt sein muß, in zwei gleiche Hälften geteilt (Tennisnetz). Es kann aber auch mit einer einfachen Schnur gespielt werden (siehe Skizze III).

Der Spielgedanke ist dieser: Der Ball ist aus dem eigenen Felde durch einen Prellschlag über das Netz in das andere Feld zu schlagen. Bei diesem Feldwechsel darf der Ball niemals den Erdboden berühren. Der Ball muß also im Fluge hin und her geschlagen werden. Das Schlagen des Balles geschieht mit offenen Händen. Innerhalb der Partei kann der Ball wie im deutschen Faustballspiel dreimal berührt werden, jedoch darf der Ball hierbei nicht zur Erde kommen. Zweimaliges Schlagen durch den gleichen Gegner ist erlaubt, wenn der Ball nach dem ersten Schlag von einem zweiten Mitspieler berührt wurde. Die Ballbehandlung bei einem technisch guten Spiel zeigt im Zusammenspiel die Bevorzugung des sicheren Doppelhandspielens und im Schlag über das Netz den mit einem hohen Sprung verbundenen blitzschnellen Schlag mit einer Hand.

Volleyball ist ein im Ausland stark verbreitetes Spiel. Wegen der außergewöhnlichen Sprungbeanspruchung sollte es im gymnastischen Trainingsprogramm des Handballspielers einen bevorzugten Platz erhalten. Man spricht davon, daß die hervorragenden leichtathletischen Sprungleistungen der Japaner auf die bevorzugte Pflege des leidenschaftlich betriebenen Volleyballspiels zurückzuführen sind. Spielleidenschaft erwacht immer da, wo das Spielgeschehen den ganzen Menschen zu fesseln versteht. Jeder Volleyballspieler wird bestätigen, daß diese Eigenschaft hier voll zur Entfaltung kommt. Um der Pflege des Volleyballspiels eine wettkampfmäßige Grundlage zu schaffen, möchte ich im nachfolgenden die amtlich anerkannten Regeln veröffentlichen.



Spielregeln:

Regel 1. Spielfeld und Spielgerät

Spielfeld: Das Spielfeld ist ein ebenes, rechteckiges Feld von 18×9 Meter.

Begrenzung: Das Spielfeld ist begrenzt durch gut sichtbare Linien, welche an jedem Punkte mindestens 1 Meter von der Mauer oder einem anderen Gegenstand entfernt sein müssen und die nicht breiter als fünf Zentimeter sein sollen. Die Linie auf der kürzeren Seite wird Breitseite, die andere wird Längsseite genannt.

Mittellinie: Eine fünf Zentimeter breite Mittellinie teilt das Längsfeld in zwei gleiche Abschnitte.

Netz und Netzständer: Über der Mittellinie hängt ein Netz. Das Netz ist 1 Meter breit und so genügend lang, daß es von Längsseite zu Längsseite ausreicht. Es muß so engmaschig sein, daß der Ball nicht durchdringt. Das Netz muß an allen vier Enden straff gespannt sein, damit die Entfernung der beiden Breitseiten in der Mitte geradlinig durchschnitten wird. Der obere Rand des Netzes soll waagrecht zum Erdboden liegen und die obere Mitte des Netzes 2,40 Meter vom Erdboden entfernt sein. Am oberen Rand des Netzes sei ein fünf Zentimeter breiter Leinwandstreifen, der von einem Draht durchzogen wird, um so zur besseren Befestigung zu dienen. Die Netzständer müssen mindestens 1 Meter von der Längslinie entfernt sein.

Ball: Der Ball ist rund, hat eine Gummibläse und muß von einer Lederhülle umgeben sein. Der Umfang des Balles beträgt 63,5 Zentimeter bis 68,5 Zentimeter. Das Gewicht 189 bis 283 Gramm.

Regel 2. Die Mannschaft

Eine Mannschaft besteht aus sechs Spielern. Außer den Spielern können noch sechs Ersatzspieler gestellt werden. Der Ersatzmann kann den Spielplatz einnehmen, wenn durch Pfeifensignal der Ball als tot erklärt wurde. Er meldet sich sofort dem Schiedsrichter.

Der Ersatzmann muß auf dem Platz spielen, wo der vorherige Spieler ausgewechselt wurde.

Es ist während des Spielverlaufs keine Änderung der Aufstellung erlaubt.

Der Spieler, der das Spiel verließ, darf in diesem Satz nicht mehr spielen. Er darf erst im nächsten Satz wieder mitspielen.

Regel 3. Die Spielwertung

Die Spielführer lösen um den ersten Aufschlag oder Platzwahl. Der Losgewinner kann entweder Aufschlag oder Feldseite aussuchen.

Das Spiel setzt sich aus 15 Punkten zusammen. Die Mannschaft, die zuerst ein Resultat von 15 Punkten erreicht, wird zum Sieger des Kampfes erklärt. Bei Gleichheit der Punkte 14 : 14 wird das Spiel so lange fortgesetzt, bis ein Unterschied von zwei Punkten im Resultat erzielt wird. Sie müssen nicht unmittelbar nacheinander erzielt werden. 15 : 17 : 19 usw. Das Spiel schließt, sobald der Unterschied hergestellt ist.

Der Sieg wird mit zwei gewonnenen Spielen von drei ausgetragenen entschieden.

Tritt eine Mannschaft nicht eine Minute nach dem vom Schiedsrichter ergangenen Befehl an, so wird der Kampf mit der Mannschaft bestritten, welche zum Spiel vorbereitet ist.

Die Mannschaft, welche nicht drei Minuten später nach Schiedsrichterweisung teilnehmen will, ist gezwungen, das Spiel aufzugeben, wobei ein Ergebnis von 15 : 0 gezählt wird.

Regel 4. Erklärungen zum Spielvorgang

Das von einer Mannschaft besetzte Spielfeld heißt *eigenes*, das andere das *gegnerische*.

Der Wechsel der Spieler auf ihrem Spielfelde heißt „Wechsel“.

Die Reihenfolge, in welcher die Spieler aufschlagen, heißt „Aufschlagordnung“.

„Aufschlag“ ist das Ballangeben ins Spiel durch einen Spieler. Es geschieht so, daß der Ball mit einer Hand in das gegnerische Spielfeld in irgendwelcher Richtung geschlagen wird; dabei muß der Spieler mit beiden Füßen hinter der rechten Ecke der Breitseitenlinie seines Spielfeldes stehen.

Ein Punkt entsteht, wenn die aufnehmende Mannschaft den Ball nicht in das Spielfeld zurückgibt.

Ballverlust entsteht, wenn die aufschlagende Mannschaft keinen Punkt gewinnt oder gegen die Regeln spielt.

Der Spieler, welcher den Ball berührt, wenn er nicht tot ist, wird als spielender angesehen. Der Ball ist hinter den Spielfeldgrenzen, wenn er irgendeinen Gegenstand oder den Boden außerhalb des Spielfeldes berührt.

Der Ball ist im Spiel, wenn er das Feldinnere oder die Seitenlinien des Feldes oder einen Gegenstand über diesen Linien berührt.

Der Ball ist tot, wenn die Schiedsrichterpfeife ertönt, also auf irgendeine Entscheidung aufmerksam macht.

Netzbball entsteht, wenn der Ball den oberen Rand des Netzes beim Aufschlagen berührt, wobei Netzbball gerufen wird.

Fangen oder Halten des Balles liegt vor, wenn der Ball auf Augenblicke in den Händen oder Armen des Spielers zur Ruhe kommt und offensichtlich nicht geschlagen wird.

Doppelschlag entsteht, wenn ein Spieler zweimal den Ball unmittelbar nacheinander schlägt.

Spielverzögerung entsteht, wenn ein Spieler etwas tut, was nach der Meinung des Schiedsrichters das Aufhalten des Spiels oder eine überflüssige Verlängerung des Kampfes verursacht.

Regel 5. Aufschlag und Spielschlag

Bei der Eröffnung des Spiels wird der Ball vom ersten Spieler der Aufschlagmannschaft ins Feld gegeben. Dieser Spieler steht beim Aufschlagen mit beiden Füßen hinter der rechten Ecke seiner Spielfeldbreite und schlägt so lange auf, bis der Schiedsrichter nicht Ballverlust gemäß der Aufschlagordnung gibt. Hierauf beginnt der erste Spieler auf der Gegenseite aufzuschlagen. Bei Spieleröffnung können sich die Spieler in beliebiger Aufstellung im Spielfeld verteilen.

Nach verlorenem Ball werden die Plätze der aufschlagenden Mannschaft gewechselt, und zwar im Sinne des Uhrzeigers.

Der aufgeschlagene Ball, welcher das Netz oder irgendeinen Gegenstand berührt, verursacht Ballverlust. Jeder andere Ball, der das Netz berührt und ins gegnerische Feld geht, ist im Spiel.

Die Mannschaft, welche im vorhergehenden Kampf verloren hat, hat den ersten Aufschlag im nächsten Kampf.

Der Ball kann im Spiel innerhalb einer Mannschaft nur dreimal geschlagen werden, bevor er über das Netz gelangt. Niemals darf ein Spieler zweimal hintereinander den Ball berühren.

Der Spieler kann den Ball mit allen Körperteilen oberhalb der Hüfte berühren.

Schlägt irgendein Spieler der beiden Mannschaften den Ball so, daß er die Längsseite des Spielfeldes überquert, so

wird das gegen die Mannschaft gerechnet. Es wird Ballverlust oder Punkt gezählt.

Ein Ball, der auf den Spielfeldlinien auffällt, wird als guter Ball gewertet.

Der Schiedsrichter erlaubt einen zweiten Aufschlag, wenn über die Gültigkeit des Balles Zweifel bestehen.

Der Ball muß beim Spiel über das Netz fliegen und innerhalb des gegnerischen Spielfeldes niedergehen.

Regel 6. Punkte und Ballverlust

Begehen die Spieler der aufschlagenden Mannschaft einen der unten angeführten Fehler, so tritt für die Aufschlagmannschaft Ballverlust ein; begeht irgendein Spieler der aufnehmenden Mannschaft die unten angeführten Fehler, so zählt es als Punkt für die aufschlagende Mannschaft.

Ein Spieler bewegt sich also regelwidrig:

Schlägt er den Ball außerhalb des gegnerischen Spielfeldes auf.

Fängt oder hält er den Ball.

Berührt er das Netz mit irgendeinem Körperteil, mit Ausnahme wenn der Ball tot ist.

Berühren zwei Gegner das Netz, so wird der Ball als tot erkannt und wird von neuem gespielt.

Berührt der Spieler den Boden jenseits der Mittellinie.

Reicht oder faßt er über das Netz, um den Ball zu schlagen.

Reicht er unter das Netz und berührt den Ball oder einen Spieler zu der Zeit, als der Ball auf der Gegenseite gespielt wurde.

Hält oder schiebt er den Ball in der Richtung zum Netz.

Führt er einen Doppelschlag aus.

Stößt er den Ball mit dem Fuße oder läßt er zu, daß der Ball ihn oder seine Kleidung unterhalb der Hüfte berührt.

Schlägt er den Ball irgendeinem anderen von den Händen oder von einem Gegenstande.

Betritt er das gegnerische Spielfeld in der Absicht, den Ball zurückzuschlagen, so darf er nicht nach dem Ball unter das Netz greifen.

Schlägt er außer der Reihe auf.

Macht er ungehörige Bemerkungen oder läßt er ungehörige Handlungen gegen die Entscheidungen des Schiedsrichters zu, oder will er Einfluß auf seine Entscheidungen nehmen.

Macht er persönliche und ungehörige Bemerkungen über die Gegenspieler.

Greift er in den Kampf ein, wenn er bereits ausgeschieden ist.

Verursacht er, daß der Ball unter das Netz geht.

Spieler, die in der zweiten Reihe vom Netz spielen, dürfen den Ball nicht gleichzeitig stoßen.

Regel 7. Punktzählung

Fehlt die aufnehmende Mannschaft dadurch, daß sie den Ball nicht richtig über das Netz in das gegnerische Spielfeld zurückgibt, so wird ein Punkt für die aufschlagende Mannschaft gezählt.

Fehlt die aufschlagende Mannschaft dadurch, daß sie den Ball nicht richtig aufschlägt, oder den im Spiel befindlichen Ball nicht richtig in das gegnerische Spielfeld zurückschlägt, so entsteht Ballverlust und Aufschlagwechsel.

Vor jedem Aufschlag mit Ausnahme bei Spielbeginn muß die Mannschaft einen Aufstellungswechsel ihrer Spieler im drehenden Sinne eines Uhrzeigers vornehmen.

Regel 8. Spielrichter

Als Unparteiische gelten ein Schiedsrichter, ein Helfer, ein Aufschreiber und zwei Linienrichter.

Der Schiedsrichter hat die Oberentscheidung des Spiels, er entscheidet, wann der Ball im Spiel ist, wann er tot ist, wann der Ball verloren ist und wenn ein Punkt erzielt wurde; ferner bestimmt er Strafen für Regelverletzungen. Der Schiedsrichter hat das Recht, über alle Regeln zu bestimmen. Er nimmt Aufstellung am Ende des Netzes, da er von dort aus beide Seiten klar übersehen kann (Augen zwei Fuß über dem Netz).

Der Aufschreiber führt ein Verzeichnis über die erzielten Punkte; er stellt vor Beginn des Spiels die Namen und die Reihenfolge des Aufgebens fest und paßt auf, daß sie eingehalten wird und daß auch der richtige Stellungswechsel erfolgt.

Der Helfer gibt acht auf das Überschreiten der Mittellinie, beobachtet Feld und Spieler und hilft dem Schiedsrichter; er nimmt Aufstellung gegenüber dem Schiedsrichter.

Die Linienrichter stehen an den entgegengesetzten Ecken des Spielfeldes, so daß sie stets zwei Linien im Spiel übersehen können. Kommt der Ball in die Höhe dieser Linien, so haben sie gut oder aus zu rufen. Sie sollen mit aufpassen, daß die Spieler richtige Aufgabenreihenfolge und Wechsel haben.

Auf Verlangen des Schiedsrichters melden sie ihm alles, worüber ihn eigene Beobachtungen im unklaren ließen.

Regel 9. Ausschluß

Ein Spieler, der die unten angeführten Fehler begeht, wird vom Schiedsrichter für den Rest des Kampfes ausgeschlossen und auf seinen Platz ein Ersatzmann bestimmt.

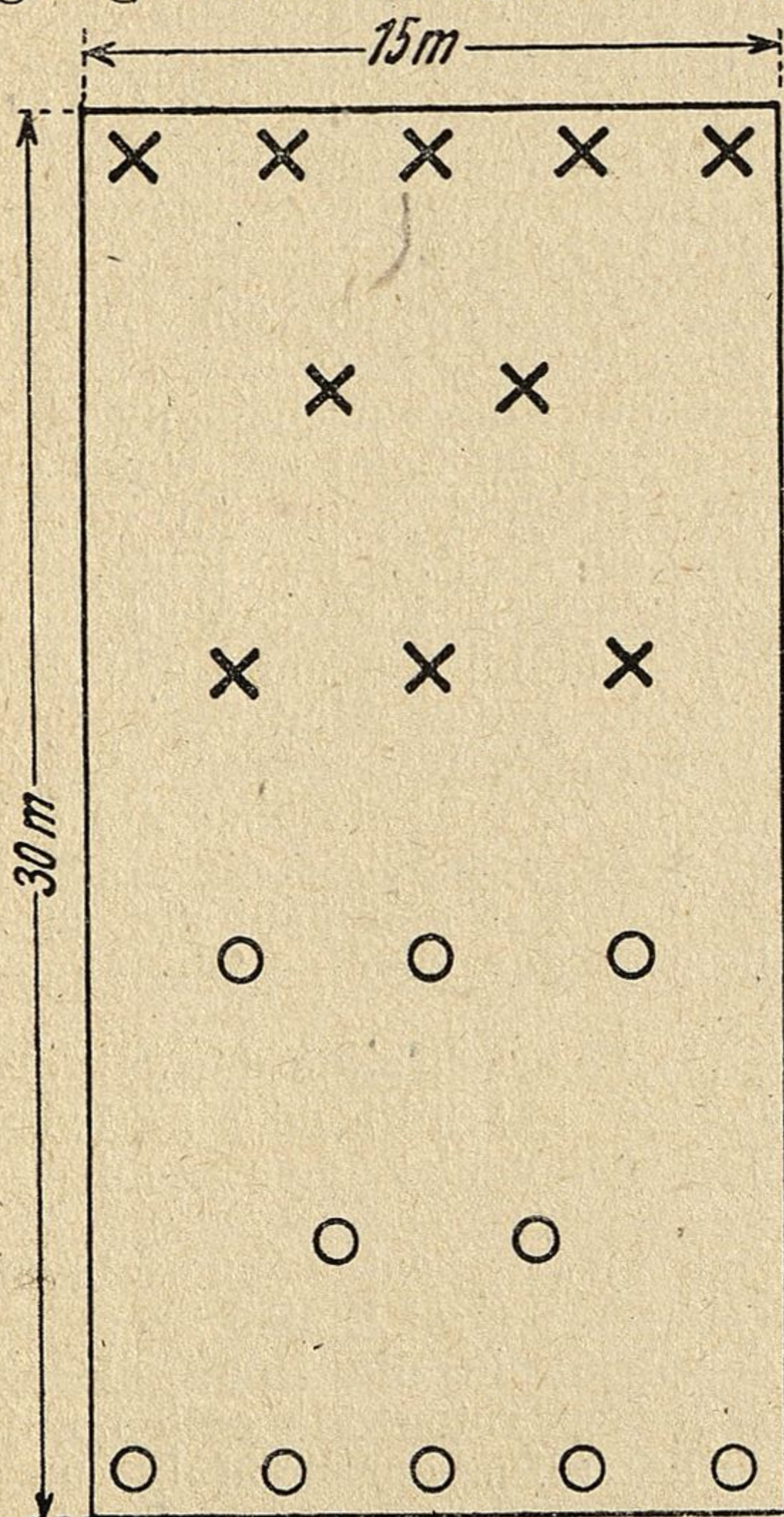
Dies sind die Fehler:

1. Macht er grobe Bemerkungen über die Unparteiischen.
2. Begeht er ungehörige Handlungen an den Unparteiischen oder will er Einfluß auf ihre Entscheidungen erhalten.
3. Wendet er sich ständig gegen den Schiedsrichter wegen dessen Entscheidungen.

Regel 10. Einsprüche

Die Urteile der Unparteiischen sind in allen Fragen endgültig. Entscheidungen der Unparteiischen, die die Regelauslegung treffen, können nur von den Mannschaftsführern in Zweifel gezogen werden.

Wurde irgendeine Frage im Zusammenhang mit der Regelauslegung nicht endgültig entschieden, sondern zur Entscheidung einer höheren Schiedsstelle übergeben, so wird das Spiel wie früher fortgesetzt; der Schiedsrichter verzeichnet den Einspruch ordnungsmäßig.



Rollball

Unter den Raufkämpfen, die für Trainingszwecke im Handball Anwendung finden können, ist das Rollball- oder Bückeballspiel hervorzuheben. Es wird mit einem nicht so hart aufgepumpten Handball gespielt.

Skizze IV

Spielerzahl 10—20 Mann auf einem Spielfeld von 15—30 Meter. Es könnten jedoch auch 5:5 oder 30:30 Teilnehmer sein.

Die Aufstellung der Mannschaft geschieht so, daß die eine Hälfte als Torwächter und die andere als Feldspieler tätig ist. Nehmen wir an, es wäre eine Mannschaftszahl von 10:10 Spielern. Dabei nehmen fünf Spieler auf einer der Schmalseiten des Spielfeldes Aufstellung. Die Torbreite wird durch ein Händereichen festgestellt. Die Enden der Reihe werden durch Striche oder Fähnchen markiert. Die Feldspieler teilen sich ein in drei Vorder- und zwei Grundspieler (siehe Skizze IV).

Der Spielgedanke ist, den Ball durch die gegnerische Torreihe zu werfen. Hierbei darf der Ball nicht direkt, also in Luftlinie die Reihe passieren, sondern muß kurz vor der Torlinie den Erdboden berührt haben. Im Felde darf niemand den Ball länger als drei Sekunden halten und nicht mehr als drei Schritte tragen. Kein Spieler darf den Ball höher als in Hüfthöhe führen. Das Zusammenspiel erfolgt durch Rollen des Balles am Erdboden. Der direkte Paß ist also verboten. Es muß demnach der Ball bei jedem Zusammenspiel mindestens einmal den Erdboden berührt haben. Kampf um den Ball, wie im Feldhandball. Die Torwächter dürfen nicht aus ihrer Reihe herauslaufen, um am Feldspiel teilzunehmen. Ein Torwächter, der im Besitz des Balles ist, darf nicht angegriffen werden. Um dem Übungszweck des Spiels, Beschäftigung aller Spieler in gymnastischer Form, gerecht zu werden, müssen die Feldspieler von Zeit zu Zeit mit den Torspielern ausgewechselt werden.

Völkerball

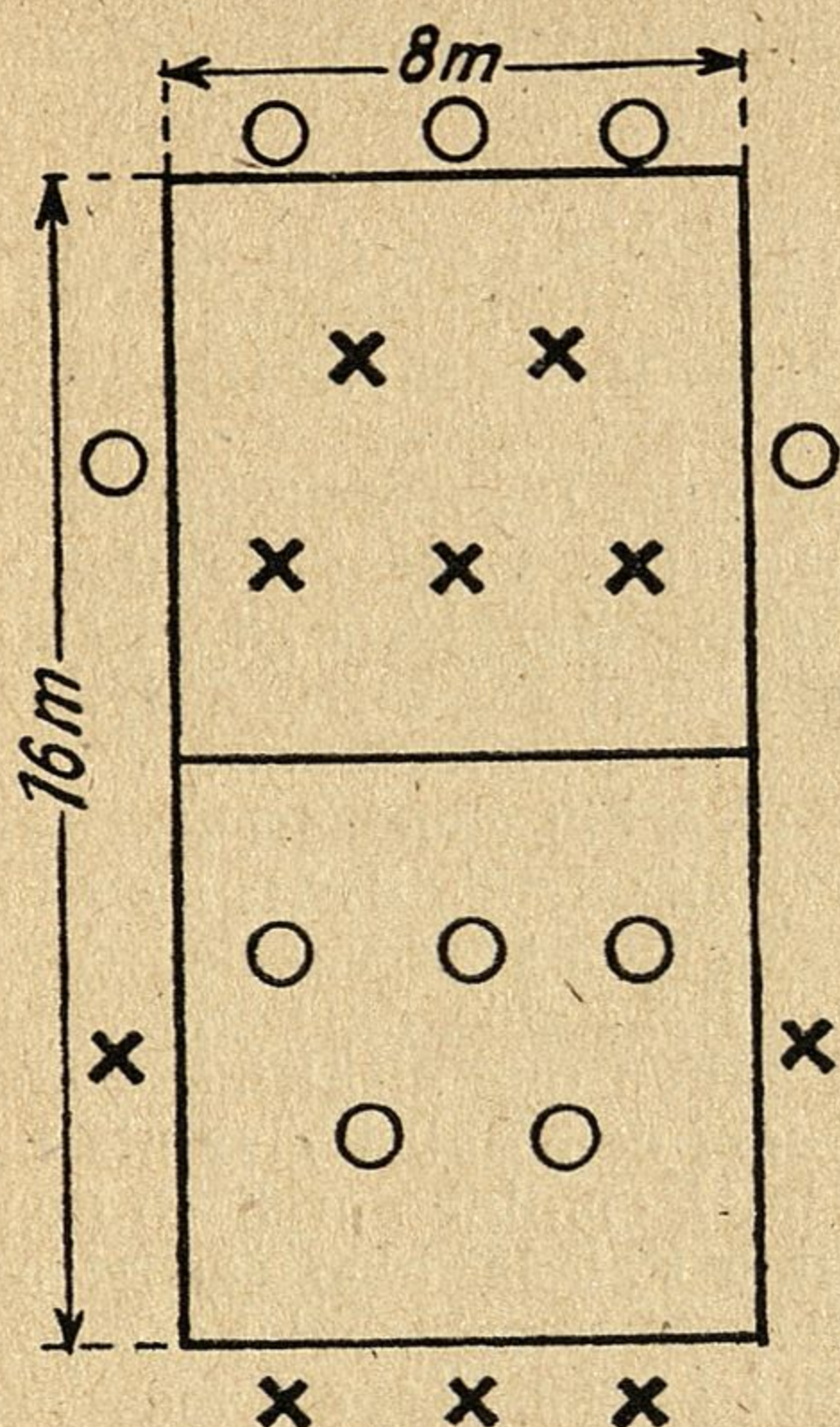
Das Völkerballspiel wird mit einem mittelschweren Medizinball oder einem leichten Hohlball gespielt. Es läßt sich in Partei- und Kreisform spielen.

Der Sinn des Spiels ist, einen Gegner mit dem Ball abzuwerfen. Der Gegenspieler kann sich retten, indem er den Ball abfängt oder zu ihm so geschickt ausweicht, daß er nicht getroffen wird.

Das Parteispiel wird auf einem 16 × 8 Meter großen Felde durchgeführt, das durch eine Mittellinie in zwei gleiche Hälften geteilt ist.

Die Spielerzahl sollte nicht über 20 oder unter 12 Spieler betragen. Der Spielvorgang muß so einfach als möglich geregelt werden.

Bei einer Spielerzahl von 10 gegen 10 ist die Aufstellung in der vorliegenden Skizze zu sehen. Eine Hälfte der Mann-



Skizze V

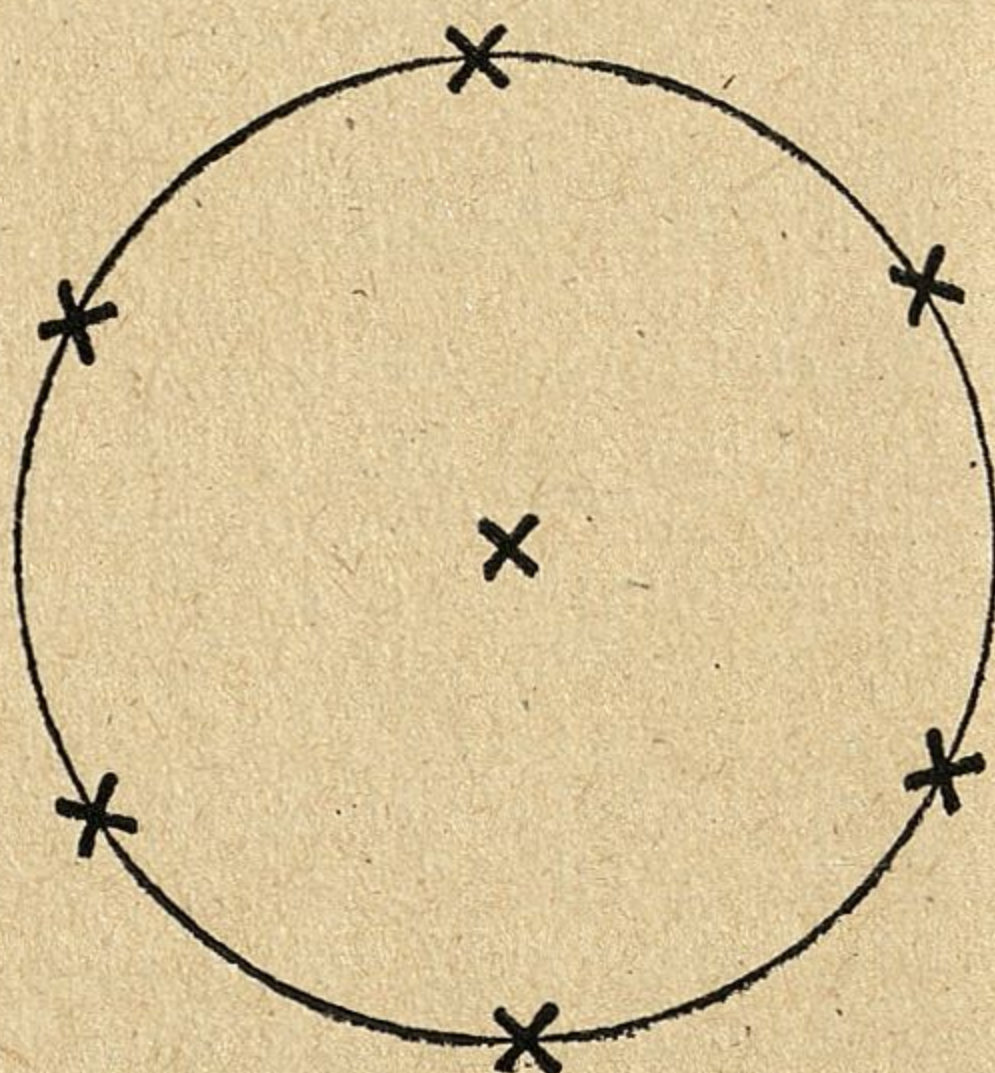
ist. Ein Abwurf dagegen kann nur aus dem eigenen Feld heraus erfolgen. Jeder Spieler muß den Ball innerhalb drei Sekunden abgegeben haben.

In der Kreisformation ist eine Spielerzahl von fünf bis zehn zu empfehlen, von denen ein Spieler in der Mitte des Kreises steht. Der Spielgedanke ist derselbe wie im Parteiball. Der abgeworfene Mittelspieler muß mit demjenigen Kreisspieler den Platz wechseln, von dem er abgeworfen wurde. Eine wettspielmäßige Auswertung ist nicht möglich, dagegen wird es als eine hohe Fertigkeit gewertet, wenn sich der Mittelspieler längere Zeit dem Abwurf entziehen kann (siehe Skizze VI).

schaft steht in ihrem Felde und die andere außerhalb der gegnerischen Grenzlinien (siehe Skizze V).

Spielzeit zweimal 10 Minuten, wobei zur Halbzeit die Feldspieler mit den Grenzspielern ausgewechselt werden.

Die Spielwertung erfolgt nach Punkten. Jeder abgeworfene Feldspieler, ganz gleich, von wo der Abwurf erfolgte, bringt einen Punkt. Da das Berühren oder gar Übertreten der Grenzlinien nicht immer vermeidbar ist, wird gestattet, daß der Werfer mit einem Fuß im feindlichen Felde stehen darf. Die im eigenen Feld gefangenen Bälle bleiben im Besitz der Fangpartei, ohne Rücksicht, ob der Fänger danach mit dem Ball in das feindliche Feld gelaufen oder gefallen



Skizze VI

Fang- und Wurftraining

Das Fang- und Wurftraining konzentriert sich im besonderen auf die Schulung der geschickten Hand. Das beste Stellungsspiel scheitert am unsicheren Zuspielen des Balles. Jeder Paß muß genau sein Ziel erreichen. Nicht alle Würfe sind hierbei direkte Zielwürfe. Ein großer Teil muß auf freien Raum gespielt werden. Dieser Wurf verlangt eine geschickte Handführung. Es sollte deshalb bei der technischen Schulung des Wurfes erhöhte Sorgfalt auf richtige Stellung und zweckmäßige Funktion der Hände gelegt werden.

Der für die verschiedenen Entfernungen fein abgestimmte Druck der Hand muß durch ein besonderes Training eingeübt werden. Unsere Wurfarbeit ist im allgemeinen viel zu wuchtig. Das starke Rückführen des Wurfarmes sowie der volle Hebeleinsatz des Rumpfes ist nur bei Überwindung weiter Entfernungen oder beim Torschuß notwendig. Der größte Teil der geforderten Wurfleistungen sind mit viel geringerem Krafteinsatz möglich. Die wenigsten Spieler wissen, daß der Ball mit einer kurzen Handgelenkschlagbewegung schneller, sicherer und auch weiter geleitet werden kann. Die Schulung dieses Wurfes ist also eine reine Geschicklichkeitsübung in der Handarbeit.



Die Zielsicherheit im Wurf erreicht man durch ein Führen des Balles mit der vollen Handfläche. Ein hierbei besonders oft auftretender Führungsfehler ist das Schneiden des Balles. Dabei liegt die Hand im Augenblick des Abwurfs nicht mit voller Breite hinter dem Ball. Diese falsche Handstellung kann nur

durch eine ständige Kontrolle im technischen Training abgestellt werden. Als ausgleichende Korrektur dieser falschen Handführung ist ein Nachauswärtsdrehen im Handgelenk notwendig. Diese Auswärtsdrehung entspricht der Handführung des Speerwurfes (siehe Zeichnung).

Die Druckstärke regelt sich nach dem mehr oder weniger betonten Abschnellen im Handgelenk. Ein geschick-

ter Spieler kann dem Ball fast ohne Ausholbewegung des Armes nur vermittels starken Abschlagens im Handgelenk Druck und Richtung geben.

Zur guten Ballführung gehört auch eine elastische Muskulatur. Den Beweis hierfür liefern die technischen Leistungen von Jugendlichen. Beinahe unfaßlich sind dabei die ungemein harten und auch weiten Wurfleistungen. Zum Handballwurf ist also nicht eine robuste Kraft, sondern eine schnellkräftige Muskulatur und eine geschickte Handführung ausschlaggebend.

Das Training des Wurfes muß mit leichten Handgelenkwürfen beginnen und mit wuchtigen Arm- und Rumpfschwungwürfen enden. Ferner ist eine sorgfältige Muskelpflege zu empfehlen. Eine lockere Bereitschaft der Arm- und Handmuskulatur, sowie eine recht freie Beweglichkeit im Schulter-, Ellbogen- und im Handgelenk sind Vorbedingungen außergewöhnlicher Wurfleistungen. Es genügt, wenn die Spieler während des Wurftrainings von Zeit zu Zeit Muskulatur und Gelenke durch leichte Lockerungsübungen von störenden Spannungen befreien.

Die methodische Schulung der technischen Fertigkeiten sollte ebenfalls in Wettspielform erfolgen. Das rein formale Üben von Fangen und Werfen läßt sich natürlich am besten zu zweien üben, wie es auf Seite 17 klargelegt ist. Da aber zur Einzelausbildung im Sinne der Rottenarbeit in den meisten Fällen nicht genügend Ballmaterial zur Verfügung steht, muß die technische Schulung in größeren Spielgruppen erfolgen.

Netzhandballspiel

Für die formale Grundschulung von Fangen und Werfen ist das Netzhandballspiel vorzüglich geeignet.

Zu seiner wettspielmäßigen Ausübung gehören zwei Mannschaften von je fünf Spielern.

Das Spielfeld besitzt eine Länge von 24 Meter und eine Breite von 7,30 Meter. Das Längsfeld wird durch ein 50 Zentimeter breites Netz, welches mit seinem oberen Rande 1,70 Meter vom Erdboden entfernt sein muß, in zwei Hälften geteilt (siehe Skizze VII).

Der Spielgedanke ist, den Ball so über das Netz und in das gegnerische Feld zu werfen, daß er von der Gegenmannschaft nicht gefangen werden kann.

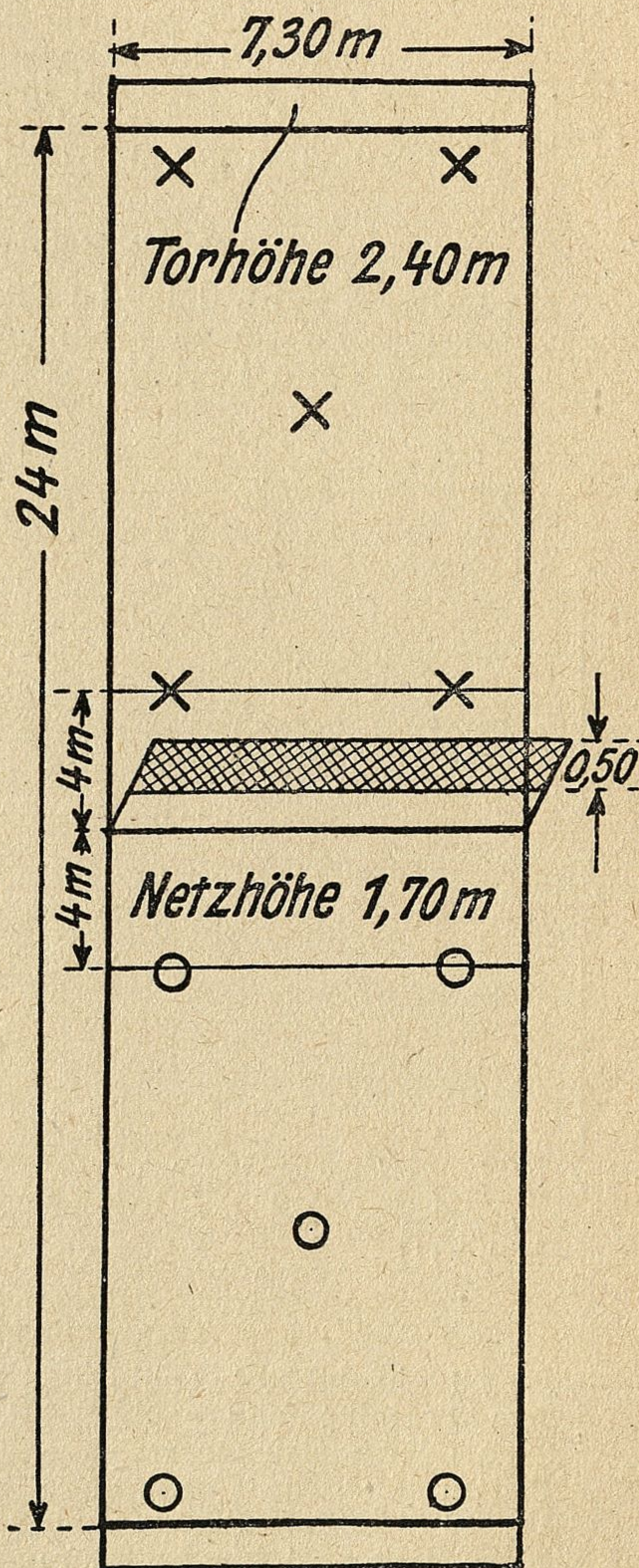
Um das Spielgeschehen aufgabenreicher zu gestalten, sind auf den Schmalseiten des Feldes Handballtore aufgestellt, sowie in vier Meter Entfernung parallel zum Netz Anwurfslinien gezogen. Die Handballtore zwingen die Fangpartie

zur Annahme jedes geworfenen Balles, da der durch ein Tor geworfene Ball in der Bewertung mehr zählt. Die Anwurflinie soll vermeiden, daß die werfende Partei zur Ausführung des Wurfes bis an das Netz heranläuft. Zum Fangen des Balles dagegen kann das ganze Feld betreten werden.

Die Aufstellung der Mannschaft geschieht so, daß zwei Spieler an der Anwurflinie, ein Spieler im Mittelfelde und zwei Spieler im Tor stehen.

Die Bewertung des Spiels erfolgt nach Punkten, und zwar gibt es bei nicht gefangenen Bällen 1 Punkt und bei Torgewinn 2 Punkte. Die Mannschaft, die zuerst 20 Punkte erreicht, ist Sieger. Bei Gleichheit der Punkte von 19:19 wird das Spiel so lange fortgesetzt, bis ein Unterschied von zwei Punkten im Resultat erzielt ist. 19:21 oder 20:22 usw. Das Spiel schließt, sobald der Unterschied hergestellt ist.

Die werfende Mannschaft verschuldet Punkte, wenn sie den Ball über die Seiten Grenzen, über das Tor, sowie unter oder ins Netz wirft. Sämtliche Fehler werden der Gegenmannschaft als Pluspunkte verrechnet.



Skizze VII

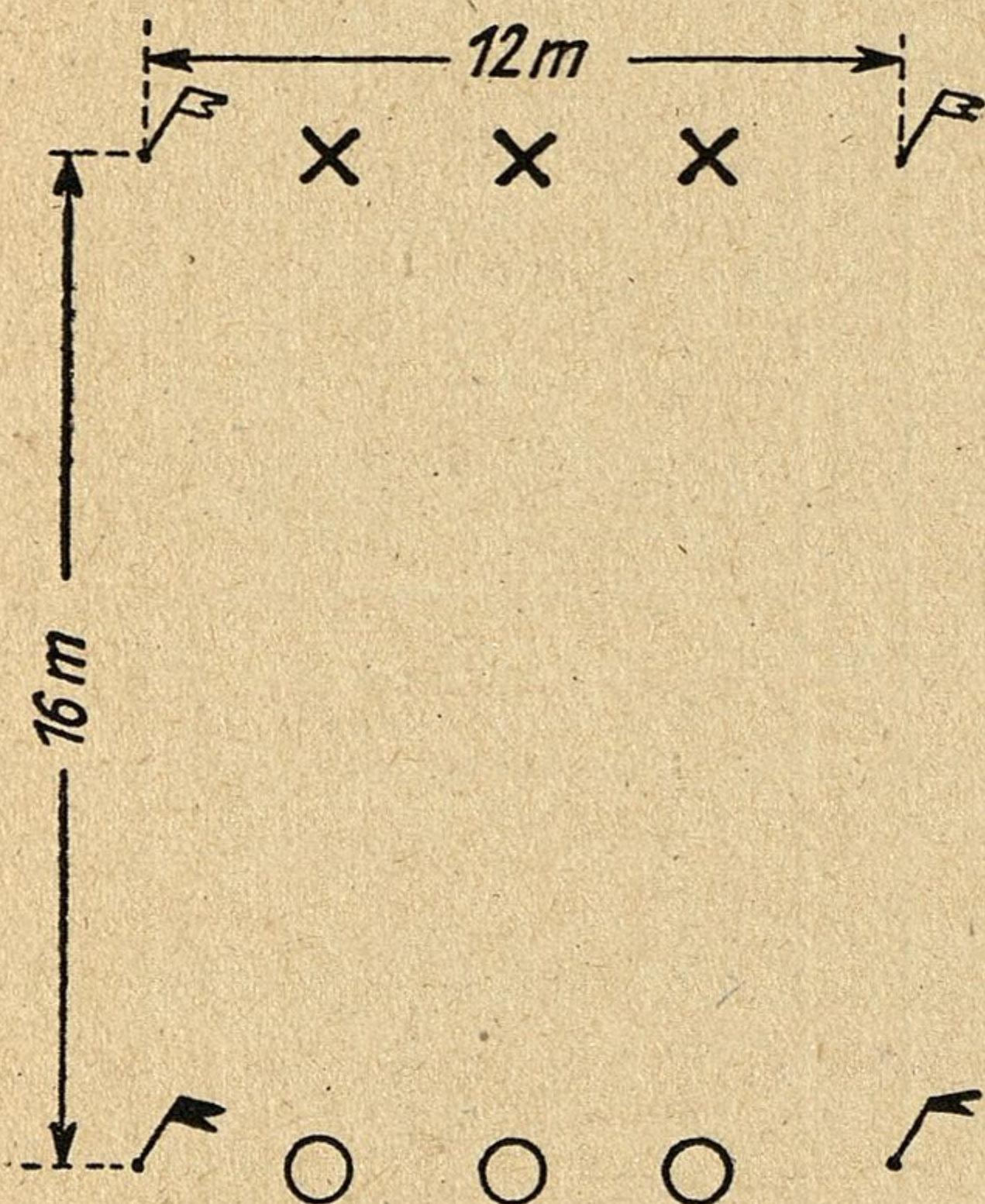
Die balltechnische Schulung wird erreicht durch die Häufigkeit, in der der Ball im Fang und Wurf die Seiten wechselt. Da der Ball hierbei einmal weich und kurz hinter das Netz und zum anderen mit langem Wurf durch das gegnerische Tor zu spielen versucht wird, ist eine abwechslungsreiche Spielsituation gewährleistet.

Durch die Reihen werfen

Als weiteres Balltraining ist das Werfen durch die Reihen zu nennen. Es ist eine Schulung urwüchsiger Wurfkraft. Hierzu stehen sich zwei Mannschaften von je drei Spielern

in Flankenreihe gegenüber. Die Spielfeldlänge entspricht ungefähr der Entfernung von Abseitslinie zur Torlinie, also etwa 16 Meter. Die Spielfeldbreite beträgt 12 Meter (siehe Skizze VIII).

Der Spielgedanke ist, den Ball mit größter Wucht durch die gegnerische Reihe zu werfen. Ein Wurf ist gelungen, also ein Tor ist erreicht, wenn der Ball die Torlinie überflogen hat. Da keine festen Tore aufgestellt sind, rechnet ein Tor nur, wenn der Ball unter Kopfhöhe die Reihe passiert hat.



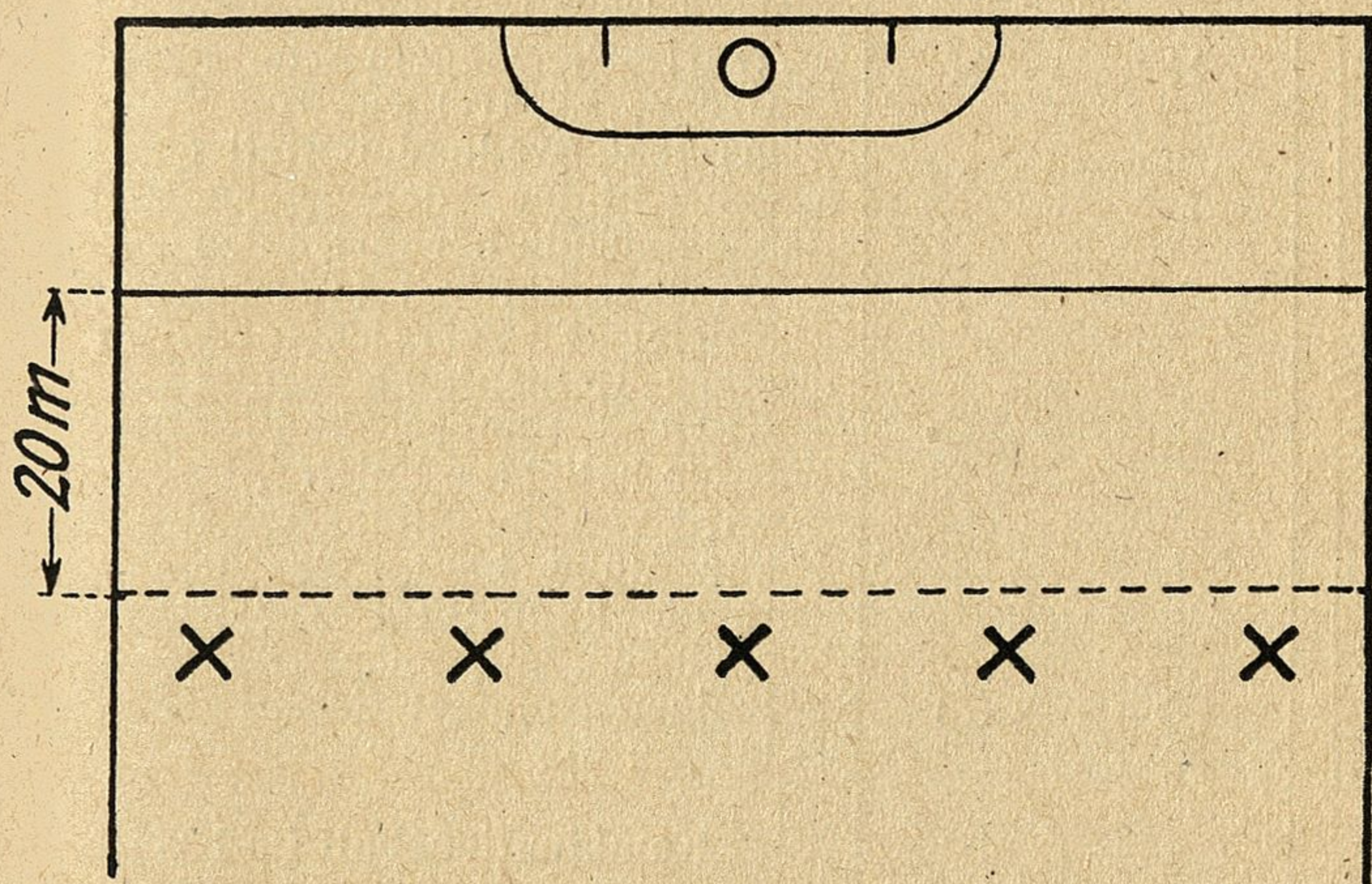
Skizze VIII

Torschußtraining

Es ist absolut notwendig, daß das Schießen aufs Tor an jedem Trainingstage geübt wird. Die Beherrschung eines harten oder zielsicher weichgeführten Torschusses ist eine selbstverständliche Forderung für jeden Handballspieler.

Dieses Schußtraining darf aber nicht so lange ausgedehnt werden, daß sich hierbei störende Schmerzen im Schulter- und Ellbogengelenk einstellen. Auch soll es kein unüber-

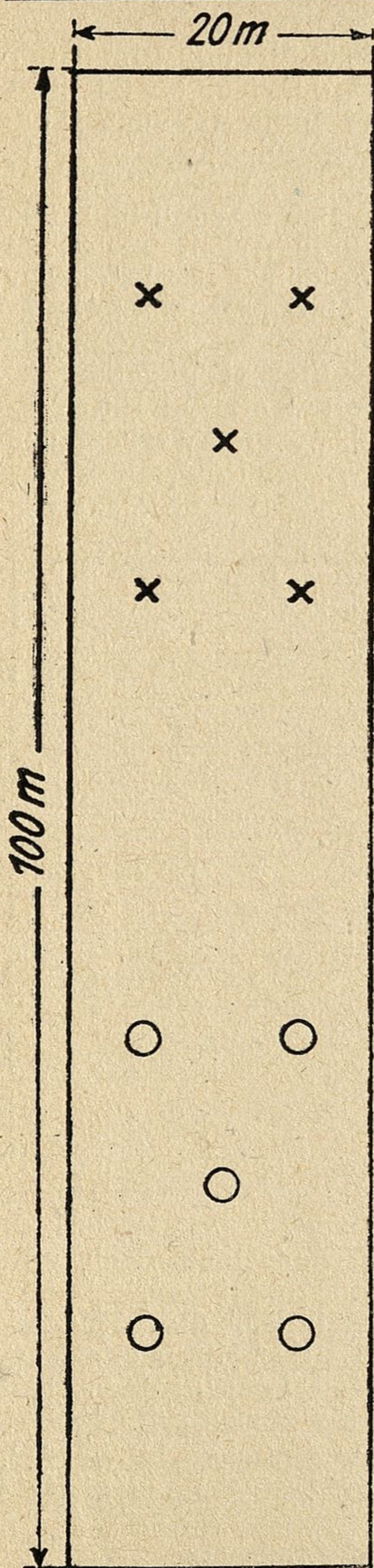
legtes Knallen aufs Tor sein. Beim Schußtraining muß der Ball sauber geführt werden, mal kurz oder lang, mal hoch oder tief. Da es auch gleich ein Training für den Torwächter sein soll, darf der Torschütze nicht zu nah am Schußkreis stehen. Von der Abseitslinie zu schießen, entspricht ungefähr dem Spielgeschehen. Jeder Schuß muß aus dem Lauf heraus erfolgen. Um eine gute Arbeit leisten zu können, sollten nicht mehr als fünf Spieler vor einem Tor stehen. Vor jedem Schuß müssen einige Kombinationswürfe innerhalb der Übungsreihe durchgeführt werden. Die Ausgangsstellung der Spielreihe soll hierbei ungefähr 20 Meter vor der Abseitslinie liegen, damit genügend Entwicklungsraum für ihre Kombinationen bzw. platzwechselnden Läufe vorhanden ist (siehe Skizze IX). Wer den Ball zum



Skizze IX

Schuß erhält, soll sich angewöhnen, denselben noch einmal fest an die Wurfhand zu drücken, damit zum Abwurf eine sichere Führung gewährleistet ist. Für diese Sicherstellung steht ihm die Zeit von drei Laufschritten zur Verfügung. Schlechte Schußleistungen sind zum größten Teil auf das zu flüchtige Fassen des Balles zurückzuführen.

Das Schußtraining kann auch in der Halle geübt werden, wenn zum Auffangen der Bälle ein festgespanntes Netz vorhanden ist.



Ein vorzügliches Schußtraining wird auch noch bei der formalen Schulung des Stellungsspiels beschrieben, in dem zwei Parteien ein Angriffsspiel auf ein Tor durchführen (siehe Seite 126).

Grenzball

Zur Pflege des Weitwurfes läßt man Grenzball spielen. Zwei Parteien von nicht mehr als fünf Spielern auf jeder Seite stehen sich auf einem 100 Meter langen und 20 Meter breiten Felde gegenüber (siehe Skizze X). Jede Partei versucht durch weite Würfe die Gegenpartei über die Grenze zu treiben. Das Ziel ist erreicht, wenn der Ball den Boden hinter der gegnerischen Schmalseite berührt hat. Um eine Wurfbeschäftigung sämtlicher Spieler zu erreichen, wird in einer Reihenfolge von 1—5 geworfen. Fangen kann dagegen jeder beliebige Spieler. Geworfen wird von der Stelle, wo der Ball zur Ruhe kam. Wer den Ball fängt, kann drei Schritte vorspringen, muß aber immer derjenigen Nummer den Wurf überlassen, die an der Reihe ist.

Kombinationsball im Kreise

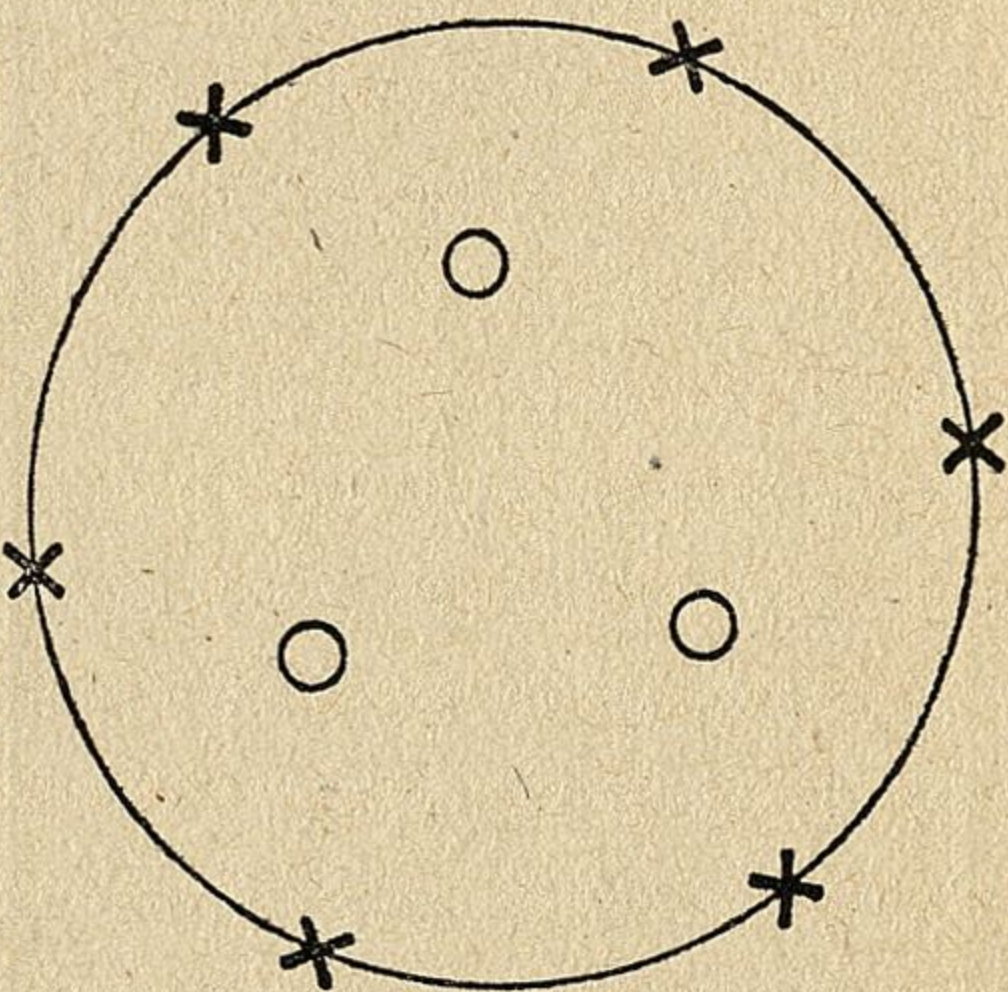
Kombinationen ohne Laufzwang sind nur balltechnisch zu werten. Der Übungswert steigt in dem Augenblick, wo ein Gegenspieler diese Kombination zu stören versucht, da hierdurch ein Stellungszwang der kombinierenden Spieler eintritt.

Ein Kombinationstraining, wobei zwei Parteien um den

Skizze X

Ball kämpfen, ist aber wiederum derart anstrengend, daß es für ein Balltraining nur geringen Nutzen bringt. Da wir für ein technisches Training recht lange mit dem Ball kombinieren wollen, muß eine Spielform gefunden werden, wobei die läuferische Leistung eine geringe Belastung für die Spieler darstellt.

Das Kombinationsballspiel im Kreise erfüllt diese Forderung am besten. Die Zahl der Spieler muß so gewählt werden, daß sie sich durch drei teilen läßt. Am günstigsten sind neun Spieler, die in Gruppen zu je drei Spielern zusammengestellt sind, wovon sechs als Kombinationsspieler auf der Kreislinie und eine Dreiergruppe als Deckungsspieler im Kreise stehen (siehe Skizze XI).



Skizze XI

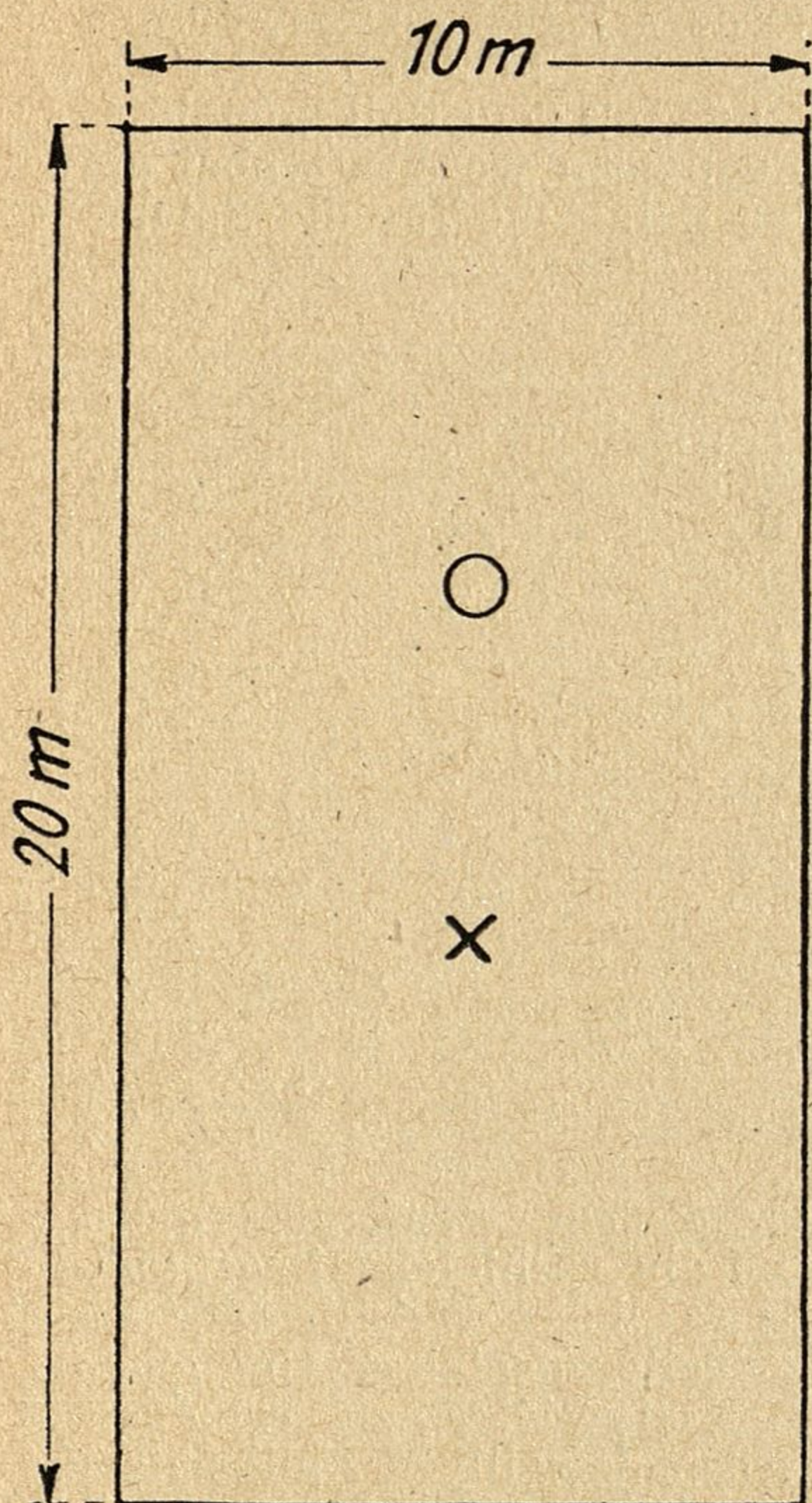
Der Spielvorgang zeigt ein Zusammenspiel der Kreisspieler, wobei die Innengruppe störend eingreifen darf.

Die Kombination gilt als unterbrochen, wenn ein Innenspieler den Ball berührt hat. Um ein recht lebhaftes Spieltempo zu erhalten, sind die Kreisspieler verpflichtet, den Ball innerhalb zwei Sekunden weiterzuspielen. Um einen gewissen Stellungszwang der Kreisspieler zu erlangen, müssen sich die Kreisspieler zu dem jeweiligen Ballbesitzer in eine direkte Wurfverbindung bringen, d. h. also, sie sollen sich auf der Kreislinie so weit nach rechts oder links bewegen, daß sie zum Ballbesitzer frei stehen.

Zur Entlastung der Innenspieler wird diese Deckungsgruppe von Zeit zu Zeit mit einer Dreiergruppe aus den Kreisspielern ausgewechselt.

Kampf um den Ball

Eine der bedeutendsten Körperfertigkeiten im Kampf um den Ball ist das richtungstarnende Körpertäuschen. Wer seinen Gegenspieler im läuferischen Kampf besiegen will, muß mit großem Geschick die beabsichtigte Laufrichtung durch andersweisende Antrittsbewegungen zu tarnen verstehen. Eine vorzügliche Schulung dieser körpertechnischen Fertigkeiten ist schon im Abschnitt Lauftraining aufgezeichnet worden. Im Balltraining kommt zu



Skizze XII

diesen Fertigkeiten nun noch die Führung des Balles hinzu. Am besten trainiert man den Kampf um den Ball im Zweikampf. Auf einem abgegrenzten Feld von 20 Meter Länge und 10 Meter Breite versucht der Spieler mit dem Ball an einen Deckungsspieler vorbeizukommen. Der Kampf ist gewonnen, wenn er ohne Regelverstoß die Gegengrenze des Feldes überschritten hat. Die beste Art zum Richtungstäuschen ist ein kurzer Antritt nach rechts mit folgendem Linksvorbeilaufen oder ein Antritt nach rechts mit kurzer Körpertäuschung nach links, um dann aber doch nach rechts vorbeizulaufen. Das Drehen vor dem Gegner, auch wenn kein Hineindrehen erfolgt, sollte vermieden werden. Im Kampf mit einem Gegner sollte man immer die Front zum Gegner einhalten wollen.

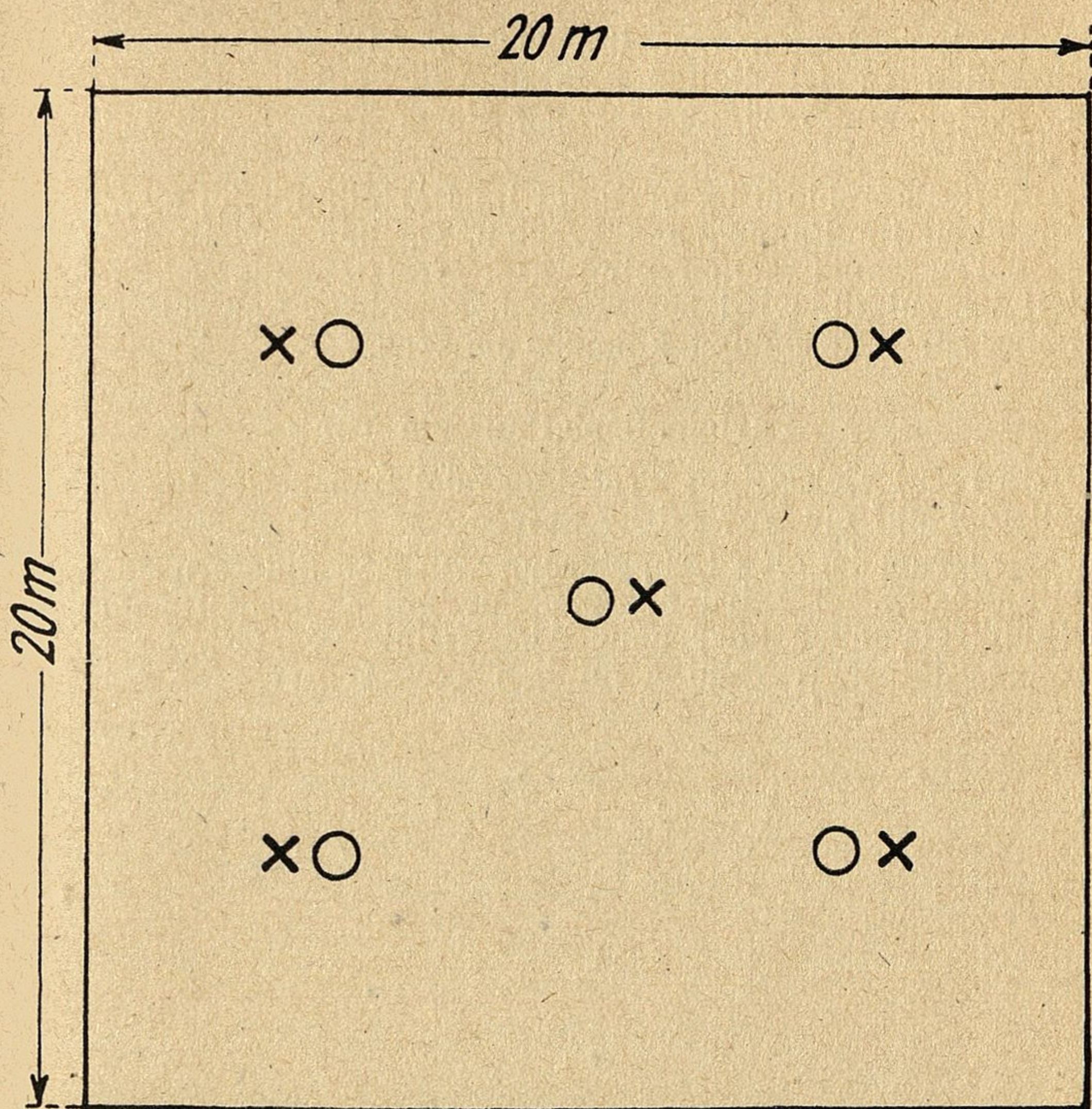
Der Deckungsspieler muß den Durchbruch durch ein wegversperrendes Vorstellen oder Aus-der-Hand-Spielen des Balles zu hindern suchen (siehe Skizze XII).

Parteiballspiel ohne Tore

Die formale Übung des Stellungsspiels ist am besten im einfachen Parteispiel ohne Tore zu erreichen. Am vorteilhaftesten übt es sich in einer Spielgruppe von 5:5.

Der Spielgedanke ist, durch ein sicheres Zusammenspiel den Ball recht lange im Besitz der eigenen Partei zu halten.

Es wird auf einem Spielfeld von 20 Meter im Quadrat gespielt. Alle Spielvorgänge müssen sich den Regelanforderungen anpassen (siehe Skizze XIII).



Skizze XIII

Um dem Spiel den Reiz eines Wettkampfes zu geben, können die Kombinationsleistungen der einzelnen Parteien nach Punkten bewertet werden. Jedes Zuspiel, also jeder Kombinationspaß innerhalb einer Gruppe, ist ein Punkterfolg. Die Spieldauer sollte nicht länger als fünf Minuten betragen, da eine außergewöhnliche, erschöpfende Laufarbeit zu leisten ist.

Die Übung des Stellungsspiels wird durch die Einhaltung folgender Grundsätze erreicht:

Jeder Spieler hat einen bestimmten Gegenspieler zu beachten. Die Spielhandlungen dieser beiden Kontrahenten sind Freistellen und Decken. Bestimmend für die Art der Handlung ist der Ballbesitz. Wenn die eigene Partei den Ball hat, muß man vom Gegenspieler weglaufen, also sich frei stellen, wenn die Gegenpartei am Ball ist, muß man zum Gegen-

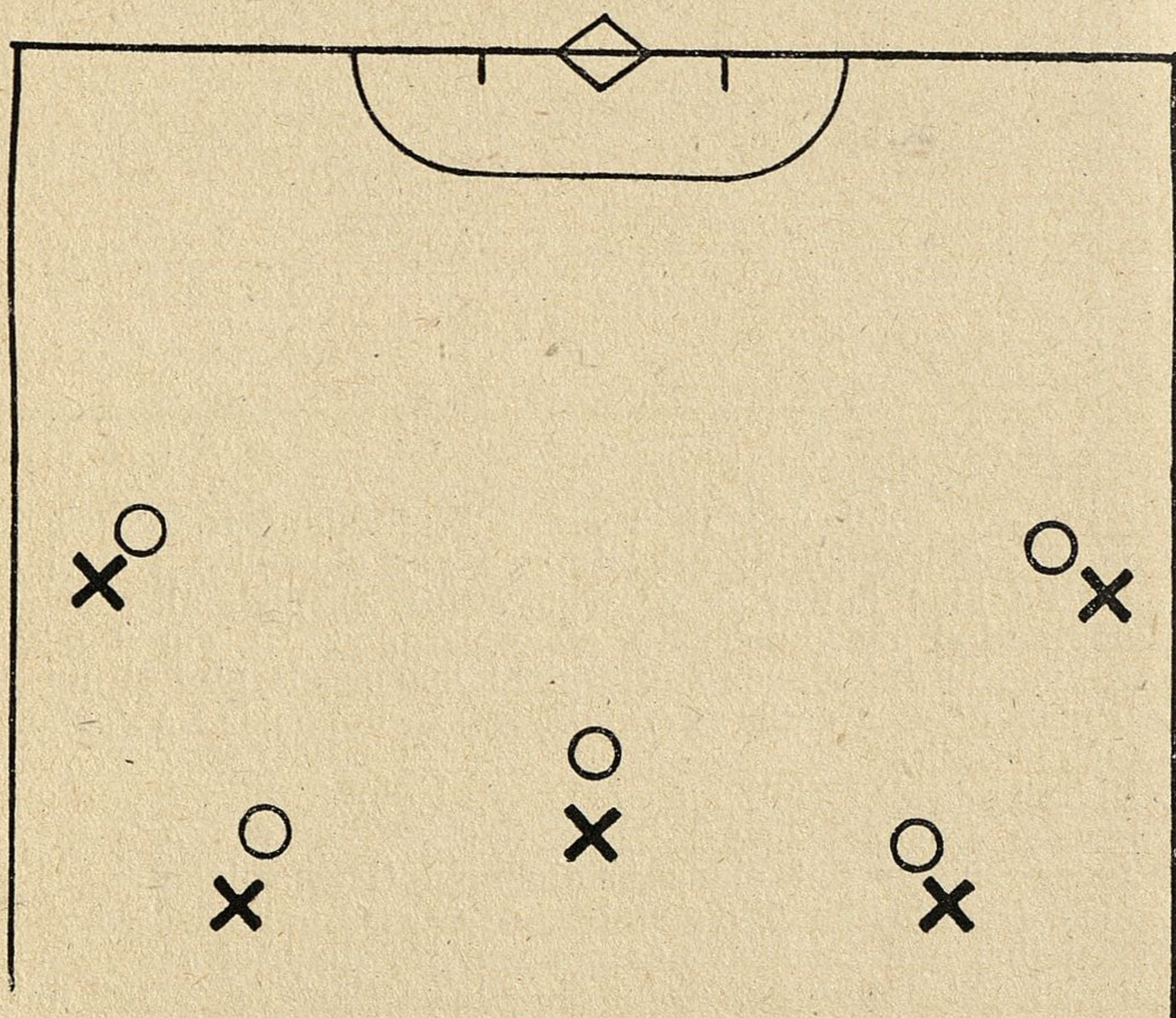
spieler heranlaufen, also ihn decken. Alle Spieler der ballführenden Partei stellen sich dem jeweiligen Ballbesitzer am besten zur Verfügung, wenn sie sich weit von ihm abstellen.

Die Ballkombination verlangt im Parteiballspiel eine hohe Fertigkeit im Fangen und Werfen. Da der verhältnismäßig enge Laufräum selten eine klar freistehende Empfangsstellung zuläßt, wird besonders der weiche Paß auf freiem Raum zur Anwendung kommen müssen.

Parteiballspiel auf ein Tor

Ein recht vielseitiges Trainingsspiel finden wir im Parteiballspiel auf ein Tor (siehe Skizze XIV).

Wiederum ist eine Gruppierung von 5:5 Spielern am vorteilhaftesten. Es wird auf ein Tor mit vorschriftsmäßigen Schußkreismaßen aber ohne Abseitslinie gespielt. Es ist in erster Linie ein Training für den Torwächter.



Skizze XIV

Spielgedanke: Jeder Ballbesitzer hat das Recht, aufs Tor zu schießen. Es gibt keine Mannschaftsordnung von Angriffs- und Deckungsspielern, sondern nur eine taktische Gegenüberstellung bestimmter Spielgegner, wie es im Parteiball ohne Tore geschah.

Die Spielwertung erfolgt nach Toren, die in einer beliebig festgelegten Zeit von jeder Partei erzielt wurden.

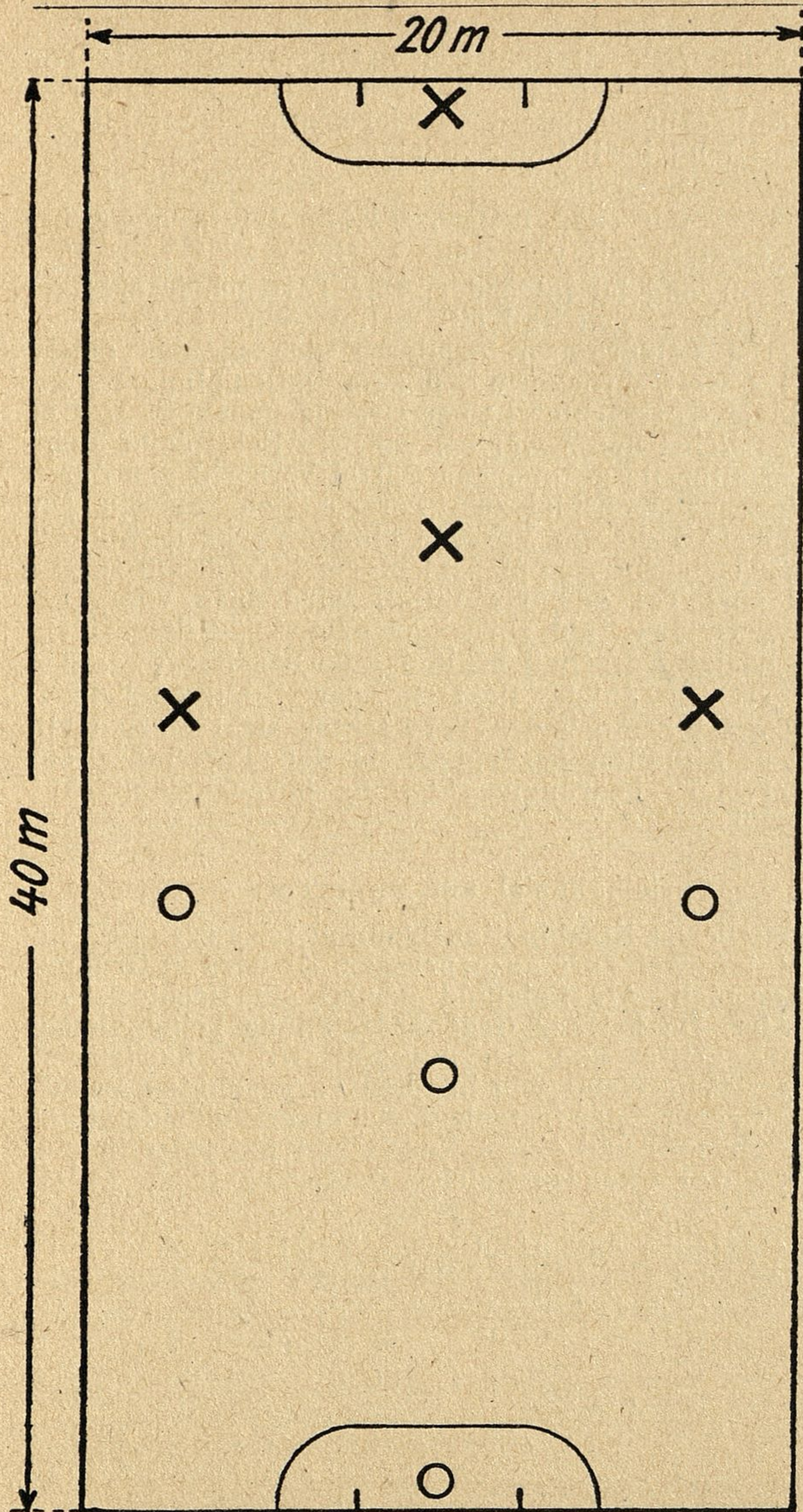
Der Spielvorgang ist folgender: Der Torwächter eröffnet das Spiel, indem er den Ball mit weitem Wurf in das Feld befördert. Die Feldgruppen formieren sich so, daß einige ihrer Spieler weit zurückgehalten zum Ballempfang bereitstehen. Da der Torwächter keiner Gruppe angehört, soll er den Ball möglichst dahin werfen, wo kein Feldspieler steht. Die in den Ballbesitz gekommene Partei versucht nun durch geschicktes Zusammenspiel zum Torschuß zu kommen. Die Gegenpartei stellt diesem Versuch eine Abwehr gegenüber, die bei erfolgreichem Kampf zum eigenen Torschuß führen kann. Der aufs Tor geworfene Ball wird dann vom Torwächter wieder ins Feld zurückgeworfen, und der Kampf um den nächsten Torschuß beginnt aufs neue.

Der Wert des Spiels liegt in der Schußmöglichkeit sämtlicher Spieler. Auch der Torwächter steht einer wettspielmäßigen Situation gegenüber, da der Torschütze aus einer meist stark bedrängten Stellung heraus zum Schuß ansetzen muß.

Parteiballspiel auf zwei Tore

Als vorzügliches Kombinationstraining ist auch das Parteiballspiel auf zwei Tore anzusprechen. Es wird in Gruppen von 4:4 gespielt. Als Spielfeld genügt ein Rechteck von 40 × 20 Meter. Da bei der Gegenüberstellung keine gleiche Zahl von Angriffs- und Deckungsspielern vorhanden ist, wird in derselben Weise wie in allen vorgenannten Parteispielen der Gegenspieler festgelegt. Bei einer Feldaufstellung von zwei Stürmern und einem Verteidiger hat jeder Spieler seinen gegenüberstehenden Spieler zu decken (siehe Skizze XV).

Der Spielgedanke entspricht dem Parteispiel ohne Tore, nur daß der jetzt freistehende Ballbesitzer noch in den Genuß eines Torschusses kommt.



Skizze
XV

Training des Stellungsspiels

Wenn eine vollendete Mannschaftsleistung erreicht werden soll, muß der gleiche Ausbildungsgang eingehalten werden, den jede Hochleistung fordert, d. h. also, wir müssen eine systematische Spezialisierung aller Spieler durchführen.

Jeder Spieler muß auf seinem Posten mit allen Aufgaben vertraut gemacht werden, die auf Grund eines festliegenden Stellungssystems zu erfüllen sind. Die Schulung des einzelnen Spielers setzt voraus, daß ein klares System vorhanden ist.

In der Angriffsreihe gibt es eine fronterhaltende (Frontdurchbruch — Überzahl — Platzwechsel) oder frontaufrollende (Sperrtaktik) Angriffsweise. In der Abwehrgruppe eine offene (gestaffelte) und eine geschlossene (Mauerstellung) Deckung. Jeder Spieler erhält innerhalb dieses Systems seine Aufgaben zugewiesen und muß darin bis zur vollen Beherrschung geschult werden.

Voraussetzung jeder taktischen Systematik ist die absolute Stellungen- und Disziplin des einzelnen Spielers. In der Sturmreihe hat jeder Spieler seinen Platz auf einem festgelegten Spielfeldstreifen einzuhalten und in der Deckung jeder Spieler seinen persönlichen Gegenspieler zu beachten. Die systematische Schulung muß so klare Verhältnisse schaffen, daß jeder Zuruf der Spieler untereinander überflüssig wird. Beeinflussend für die Leitung des Balles ist ausschließlich die Stellung des Empfängers, der so weit vom deckenden Gegenspieler entfernt sein muß, daß durch das Zuspielen kein Ballverlust eintritt.

Grundgesetz jeder taktischen Erfolgsarbeit ist eine klare Bereitschaftsstellung der Angriffsreihe. Raum und Zeit zur Ordnung der Kräfte bietet das Mittelfeld. Hier erhält man die Übersicht, an welcher Stelle die gegnerische Front zu durchbrechen ist. Von hier aus beginnt ein vorsichtiges Heranspielen bis zur gegnerischen Deckungsgruppe, um einerseits den Gegner aus seiner abwartenden Stellung zum Angreifen zu verleiten, zumindest aber um bis zur günstigsten Ausgangsstellung des eigenen Durchbruchs heranzukommen. Diese Stellung ist überall da, wo der erste, also am weitesten vorgelagerte, Gegenspieler steht.

Dieser erste feindliche Widerstand spielt im fronterhaltenden Angriff eine wichtige Rolle. Auf dieser Linie bleiben all die nicht zum Durchbruch eingesetzten Teile der Sturm-

reihe stehen, um beim mißglückten Versuch zum Ball-empfang und eigenem Einsatz bereit zu sein. Eine Sturmreihe, die ohne Reserven auf der ganzen Linie stürmt, ja diesen Angriff sogar schon in der eigenen Spielhälfte mit hoher Laufgeschwindigkeit beginnt, hat eine schwache zweite Halbzeit. Eine geschickt arbeitende Sturmreihe zeigt im Mittelfeld eine langsame Bereitstellung seiner Kräfte, wobei jedoch der Ball zwecks Beunruhigung der gegnerischen Deckung in übertriebener Lebhaftigkeit von Spieler zu Spieler wandern sollte. Die langsame Bereitstellung fällt weg, wenn der Gegner zur Stärkung seiner Deckungsgruppe häufig eigene Stürmer zur Verteidigung zurücknimmt. Hier heißt es: 'ran an den Gegner, um ein normales Zahlenverhältnis von 5 gegen 5 Spieler einzuhalten.

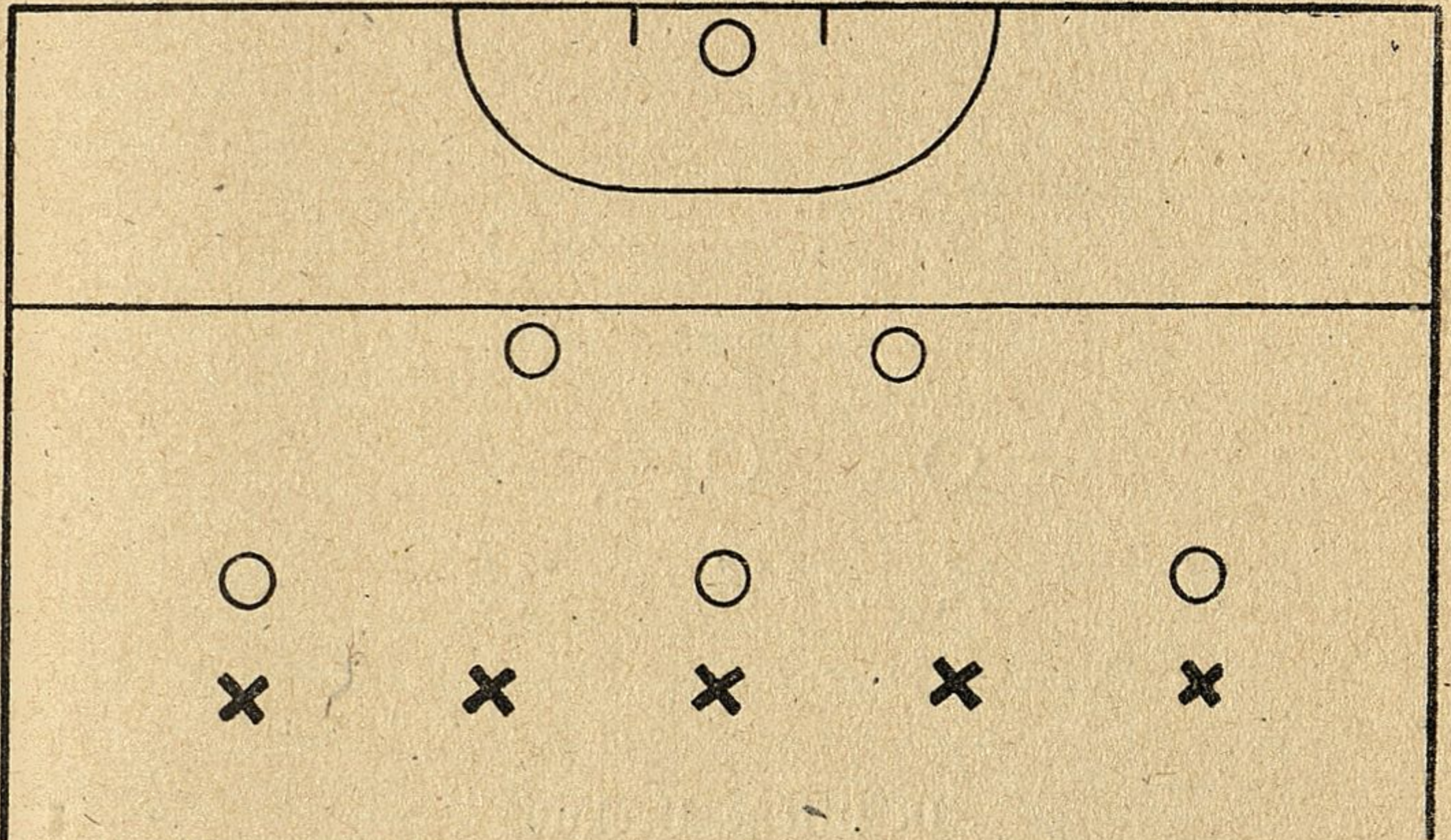
Zum erfolgsversprechenden Durchstoß der gegnerischen Deckung sind mindestens zwei Spieler erforderlich. Diese Feststellung entspricht der Zielsetzung eines Angriffs, im entscheidenden Augenblick des Durchstoßes eine zahlenmäßige Überlegenheit zu besitzen. In der methodischen Schulung des Stellungsspiels muß dieses Zweispieler-System berücksichtigt werden. Am besten läßt sich dieses Problem durch eine Aufteilung der Sturmreihe in einen langen und einen kurzen Flügel lösen. Zum langen Flügel gehört der Außen- und Halbstürmer und zum kurzen der Halb- und Mittelstürmer (siehe Skizze 10).

Da jede Angriffsentwicklung von der Deckungsart des Gegners abhängt, wird im nachfolgenden eine Darstellung der verschiedenen Deckungsformen gegeben, wobei für einen Angriff nur das Stellungsbild der offenen oder geschlossenen Deckung als Grundriß maßgebend ist.

Darstellung der verschiedenen Deckungsformen

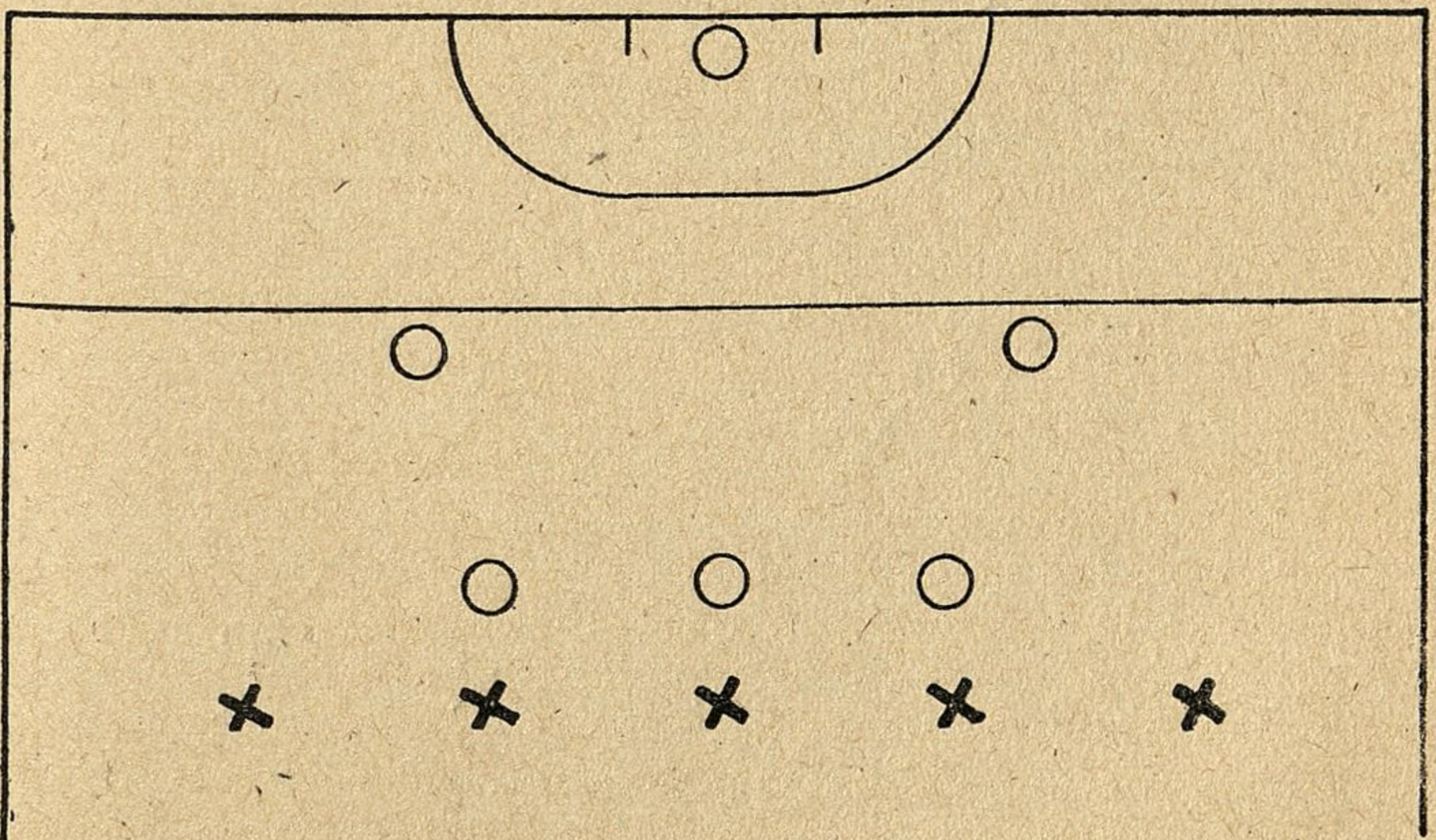
A. Außendeckung

Die Außenstürmer werden von den Außenläufern, die Halbstürmer von den Verteidigern und der Mittelstürmer vom Mittelläufer gedeckt.



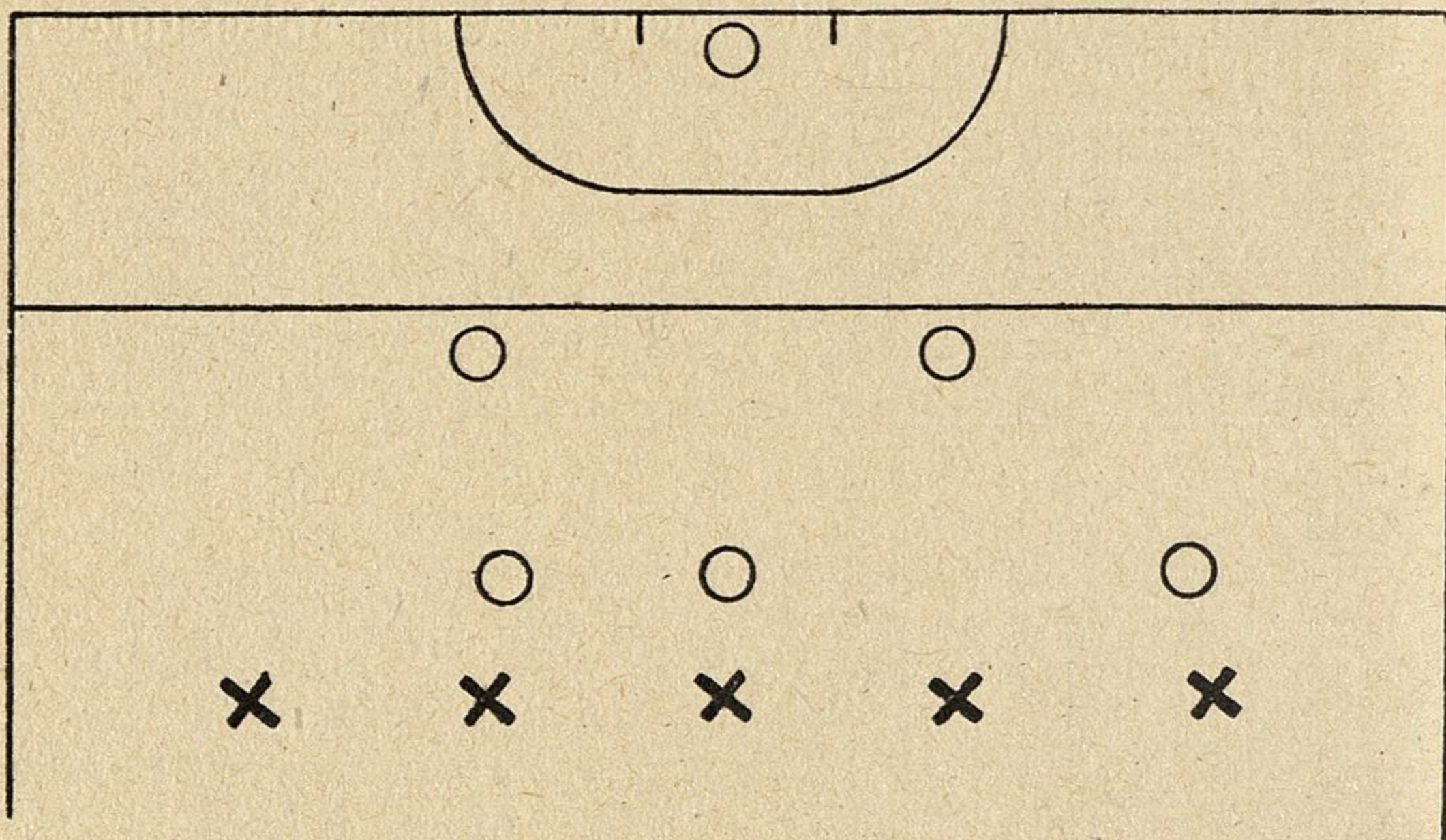
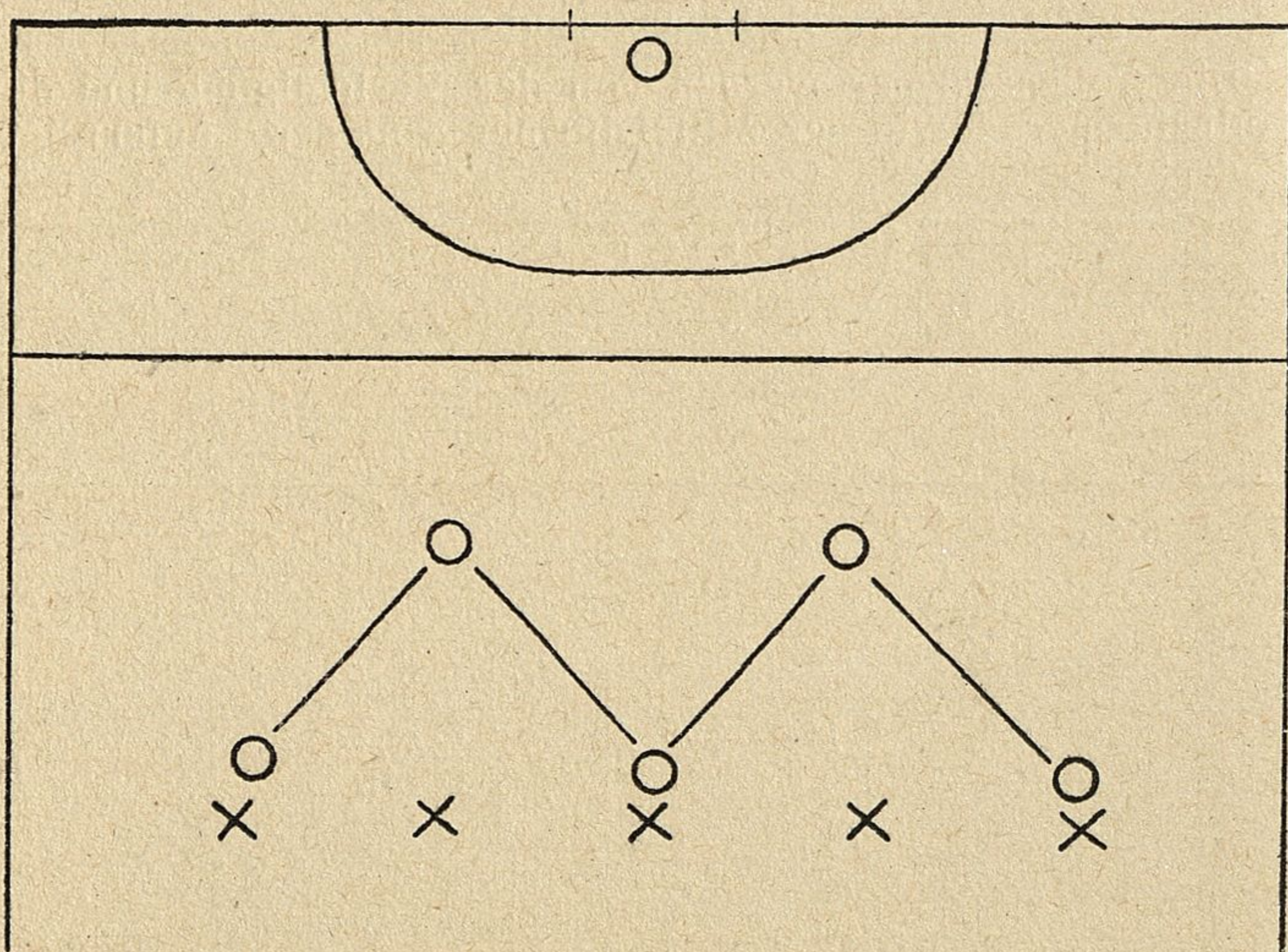
B. Innendeckung

Die Außenstürmer werden von der Verteidigung und die Halbstürmer sowie der Mittelstürmer von der Läuferreihe gedeckt.

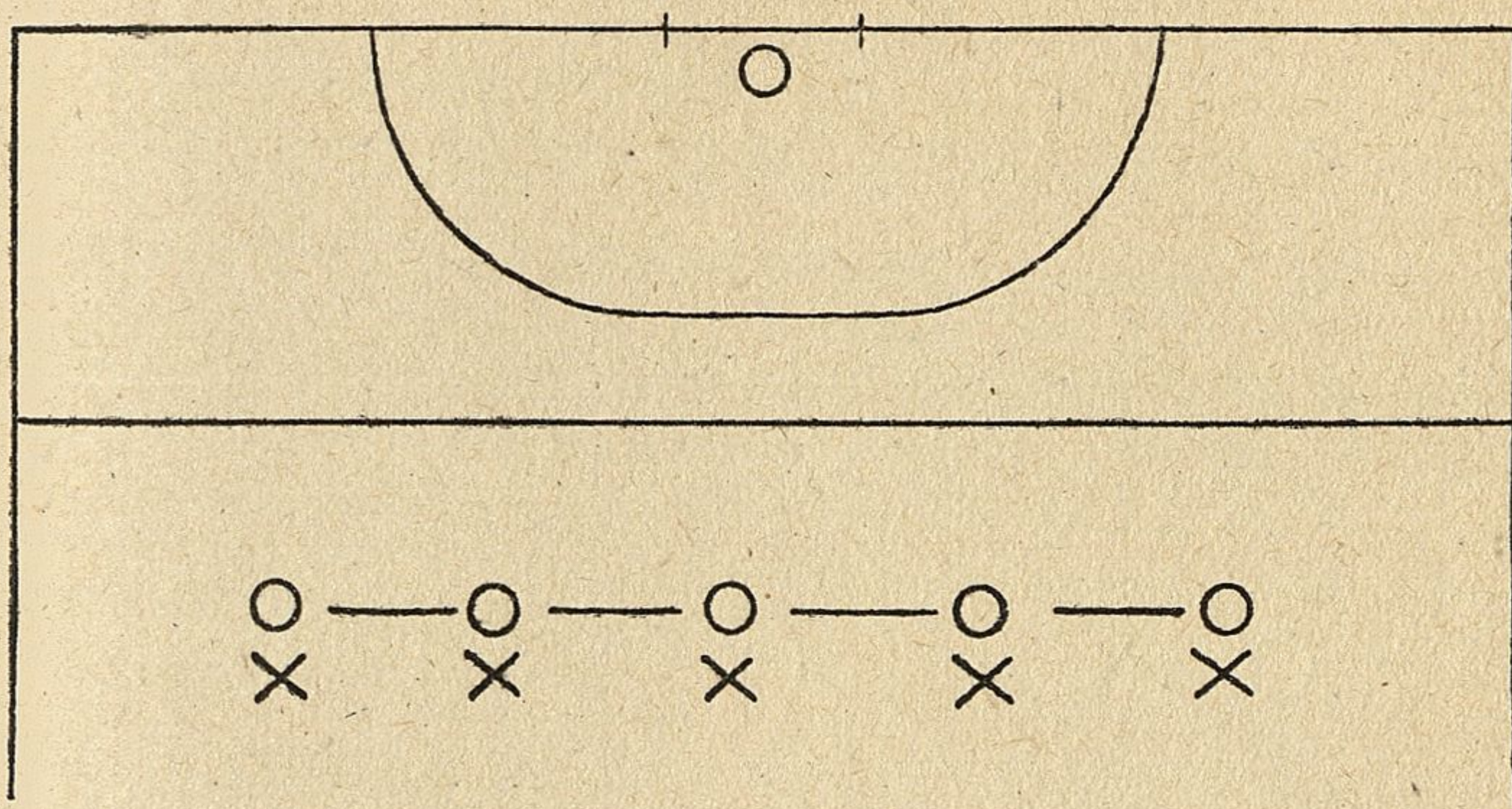


C. Kombinierte Deckung

Ein Flügel zeigt Innendeckung und der andere Außendeckung.

**D. Offene Deckung**

E. Geschlossene Deckung



Stellungsskizzen vom fronterhaltenden Angriffssystem

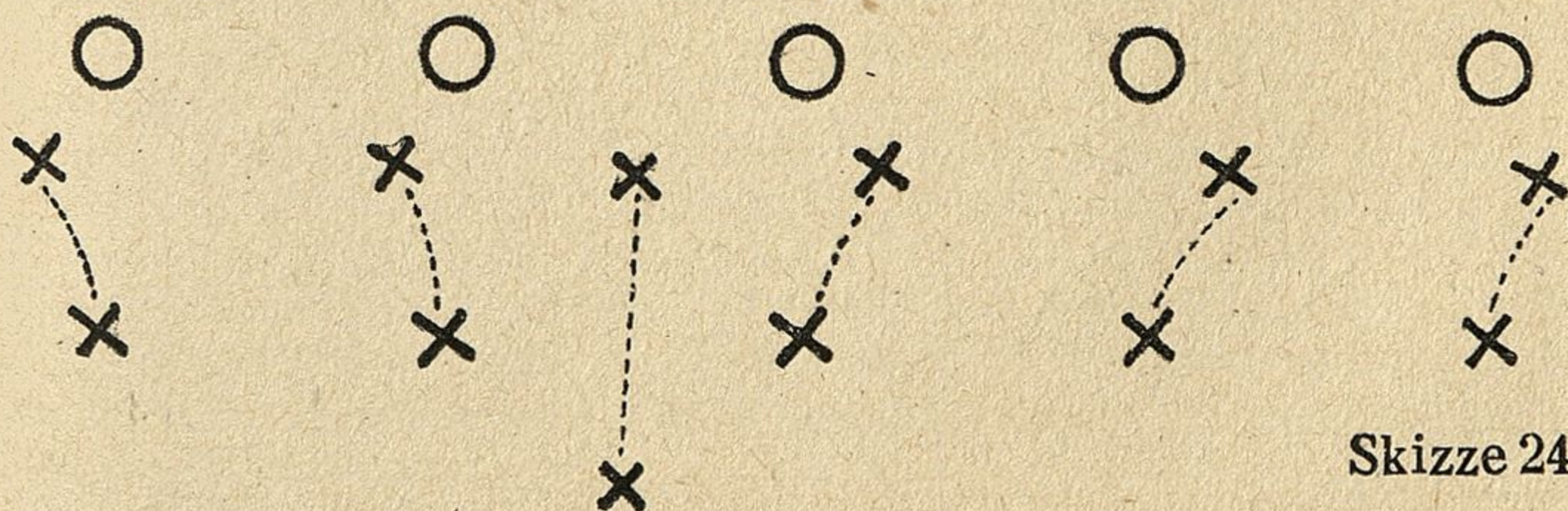
Für die systematische Schulung des fronterhaltenden Angriffssystems ist in den nachfolgenden Aufzeichnungen eine Darstellung der Durchbruchmöglichkeiten gegeben.

1. Frontaler Durchbruch durch Umlaufen des Gegners.



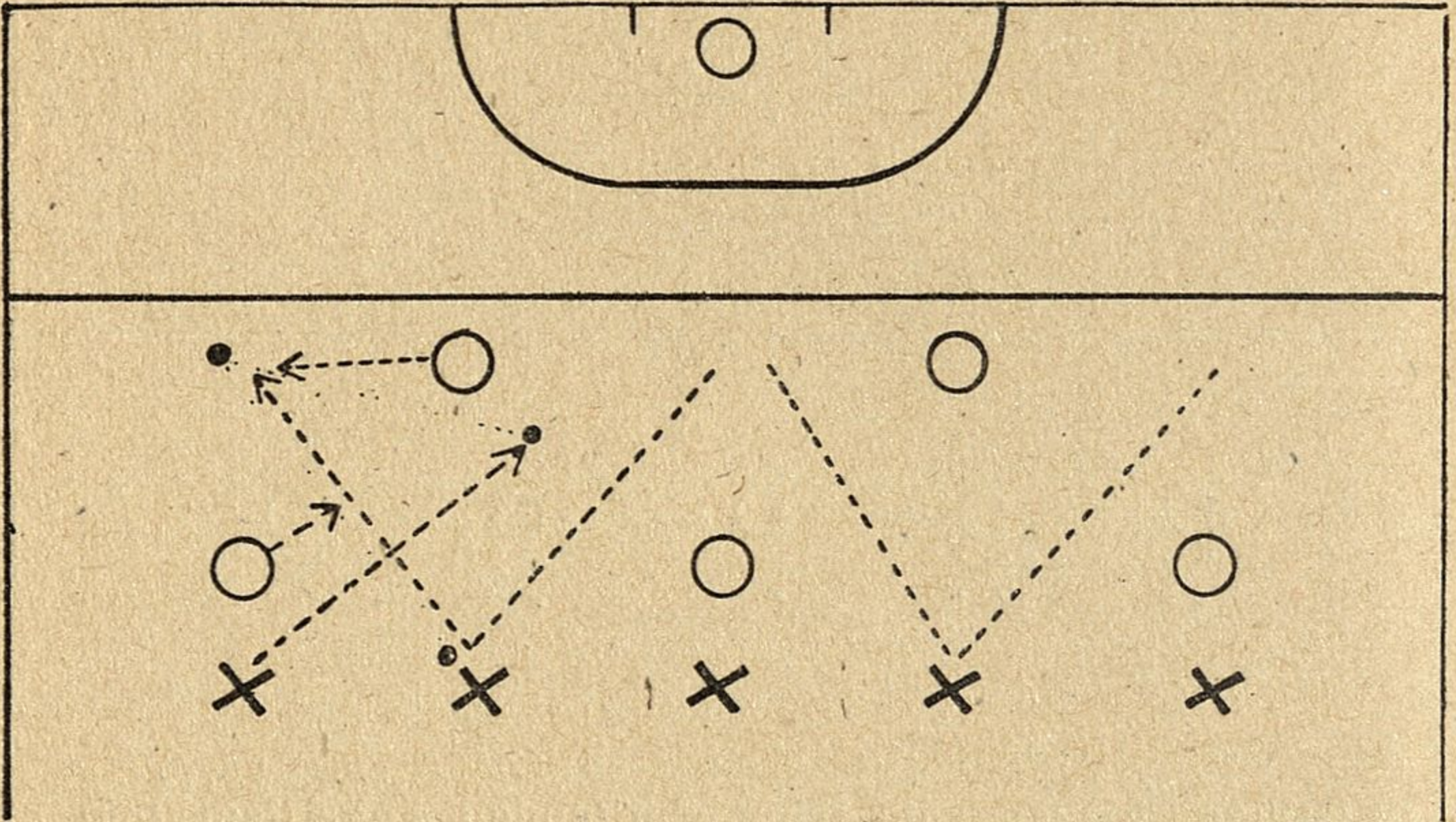
Skizze 23

2. Frontaler Durchbruch unter Heranziehung eines überzähligen Stürmers.



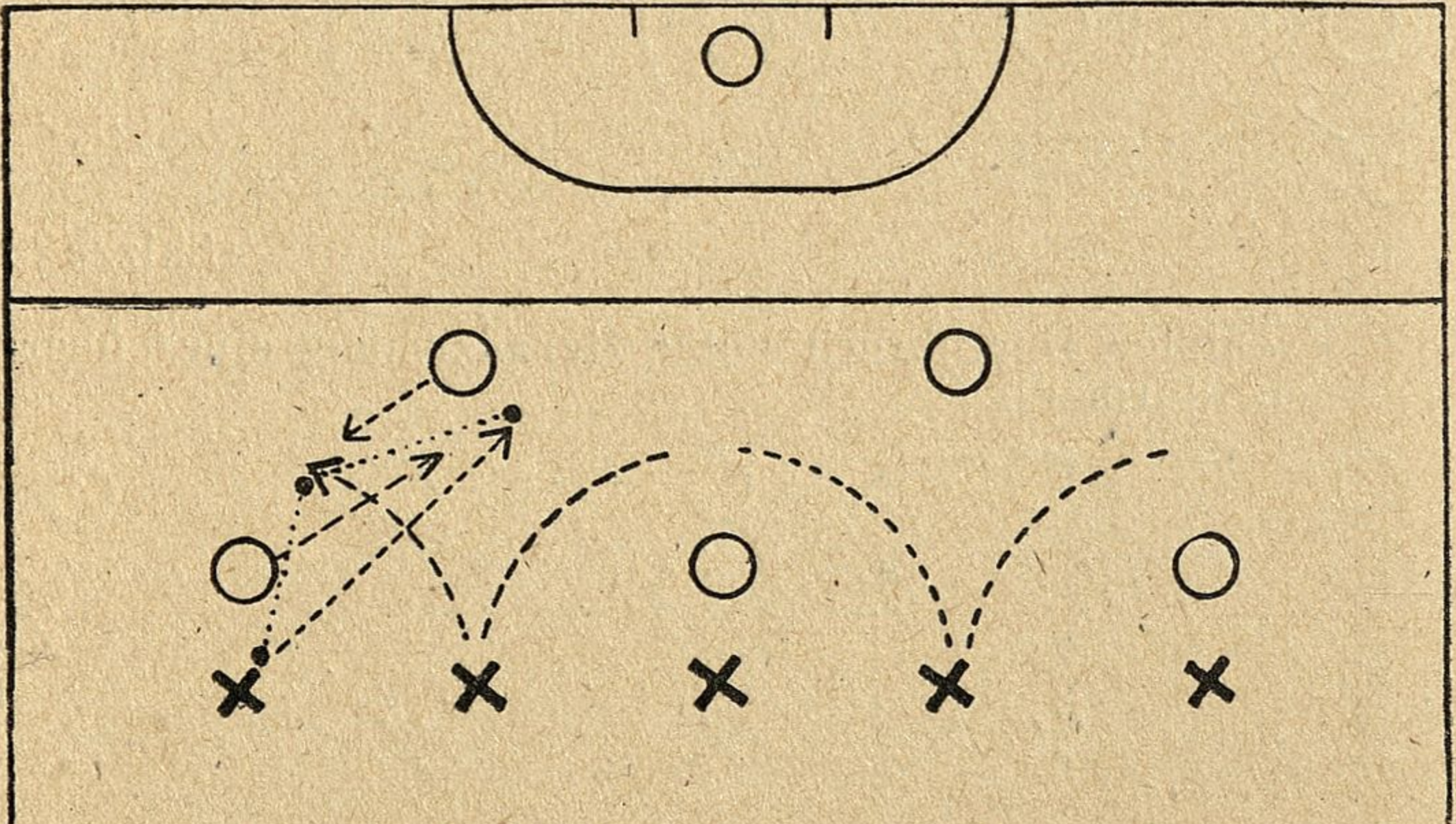
Skizze 24

3. Platzwechsel, eingeleitet durch den ballbesitzenden Halbstürmer (Kreuzen).



Skizze 25

4. Platzwechsel, eingeleitet durch den Halbstürmer ohne Ball (Schwenken).



Skizze 26

Stellungsskizzen vom frontaufrollenden Angriffssystem

Gassenbildende Wegsperrung für den ballbesitzenden Außenstürmer (siehe Skizze 16 a) und für den ballbesitzenden Halbstürmer (siehe Skizze 16b).

Auf Grund der festgelegten Deckungs- und Angriffsformen läßt sich jetzt eine systematische Ausbildung der einzelnen Spieler durchführen.

Das taktische Mannschaftstraining wird auf ein Tor durchgeführt. Die Deckungsgruppe erhält hierzu bestimmte Aufgaben zugeteilt. Für die offene Deckung erhält sie die Sonderaufträge: Außendeckung, Innendeckung und kombinierte Deckung. Und für die geschlossene Deckung mit Mann- oder Platzdeckung zu arbeiten. Nur die Einhaltung dieser geforderten Stellungen läßt eine sorgfältige Schulung der Angriffsreihe durchführen.

Taktisches Spezialtraining der Sturmreihe für den fronterhaltenden Angriff

A. Langer Flügel

Der lange Flügel ist vom Außen- und Halbstürmer besetzt. Die Führung des Flügels steht jeweils unter dem Einfluß des ferngedeckten Spielers. Bei der Deckungsstellung A liegt die Führung also beim Halbstürmer und bei Stellung B beim Außenstürmer. Spielaufgabe des Flügels ist, sich läuferisch so geschickt vom Gegner zu lösen, daß eine zahlenmäßige Überlegenheit, also in diesem Fall ein Verhältnis von 2:1 Spieler, zustande kommt. Beide Spieler haben für ihre taktische Einordnung die gleichen Aufgaben zu erlernen, da sie der gleichen Deckungsstellung (siehe A und B) gegenüberstehen können.

Ein im Mittelfelde jeweils nahe gedeckter Spieler ohne Ball kann sich selbständig nur in einem Fall zur persönlichen Entfaltung bringen, und das ist, wenn es ihm gelingt, läuferisch durch überraschenden Antritt den gegnerischen Deckungsspieler zu überwinden (siehe Skizze 23).

Ein Durchbruch ist als gelungen zu betrachten, wenn ein Spieler seinen Gegner in Richtung des Tores überlaufen hat.

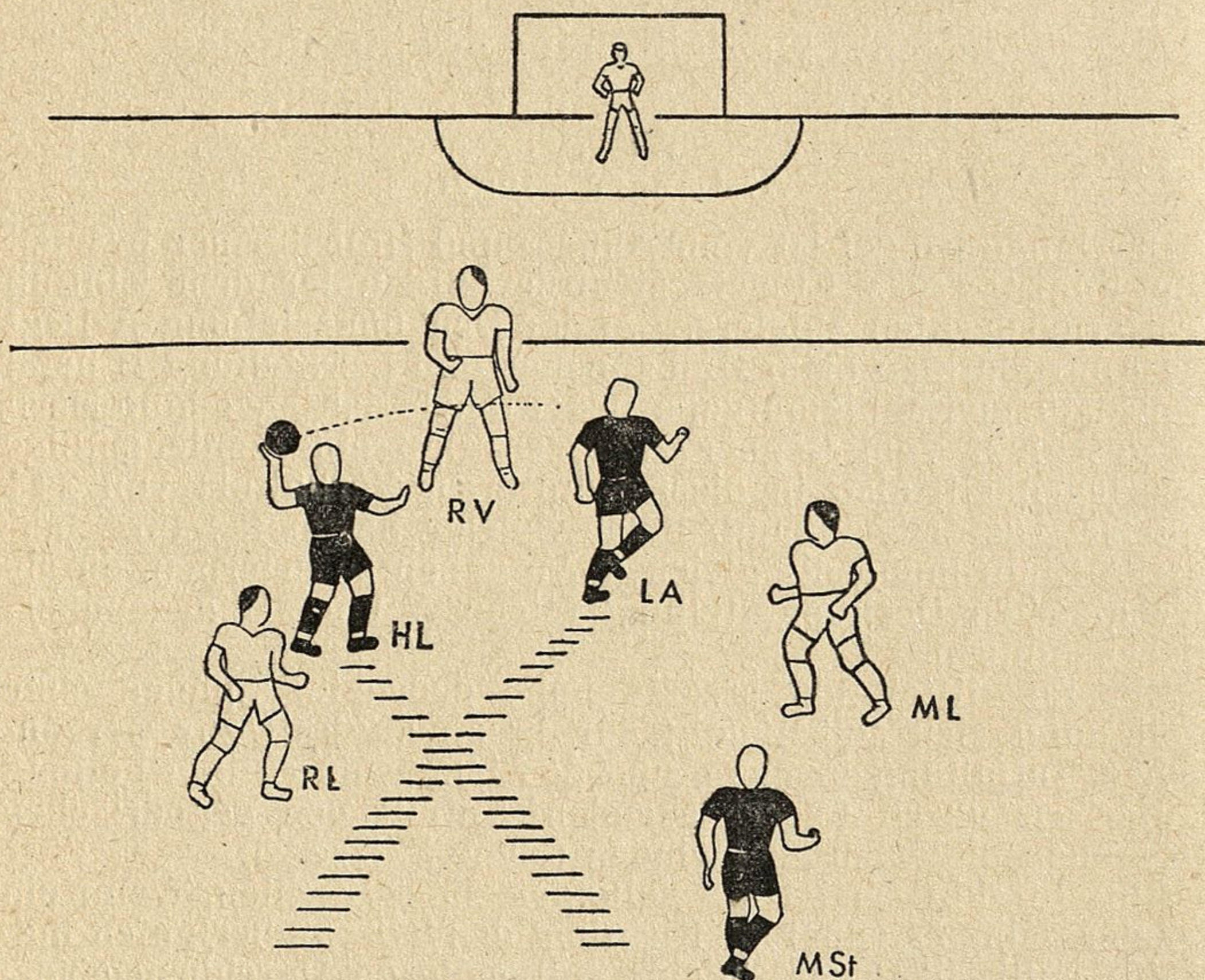
Ein ballbesitzender Spieler sollte diesen Durchbruchversuch vermeiden, da die Gefahr des Ballverlustes besteht.

Der im Mittelfelde klug gedeckt stehende Spieler muß so lange auf seinem Platz bereitstehen, bis er von seinem Nebenmann ins Spiel gebracht wird. Dieses Insspielbringen kann nur durch einen Platzwechsel erfolgen (siehe Skizzen 25 und 26).

Bestimmend für Art und Bezeichnung des Platzwechsels ist der Ballbesitz. Wenn der ferngedeckte Spieler im Besitz des Balles ist, dann wird die taktische Form des Platzwechsels mit dem Begriff Kreuzen bezeichnet. Die Ausführung des Kreuzens geschieht so, daß der Spieler mit dem Ball zum Spielstreifen des gedeckten Nebenspielers hinüberläuft (siehe Skizze 25).

Hat dagegen der nahgedeckte Spieler den Ball, dann wird der Platzwechsel vom ferngedeckten Nebenspieler durchgeführt und man nennt diese Art dann das Schwenken (siehe Skizze 26). Der ferngedeckte Spieler läuft also ohne Ball zum Streifen des Nebenspielers hinüber.

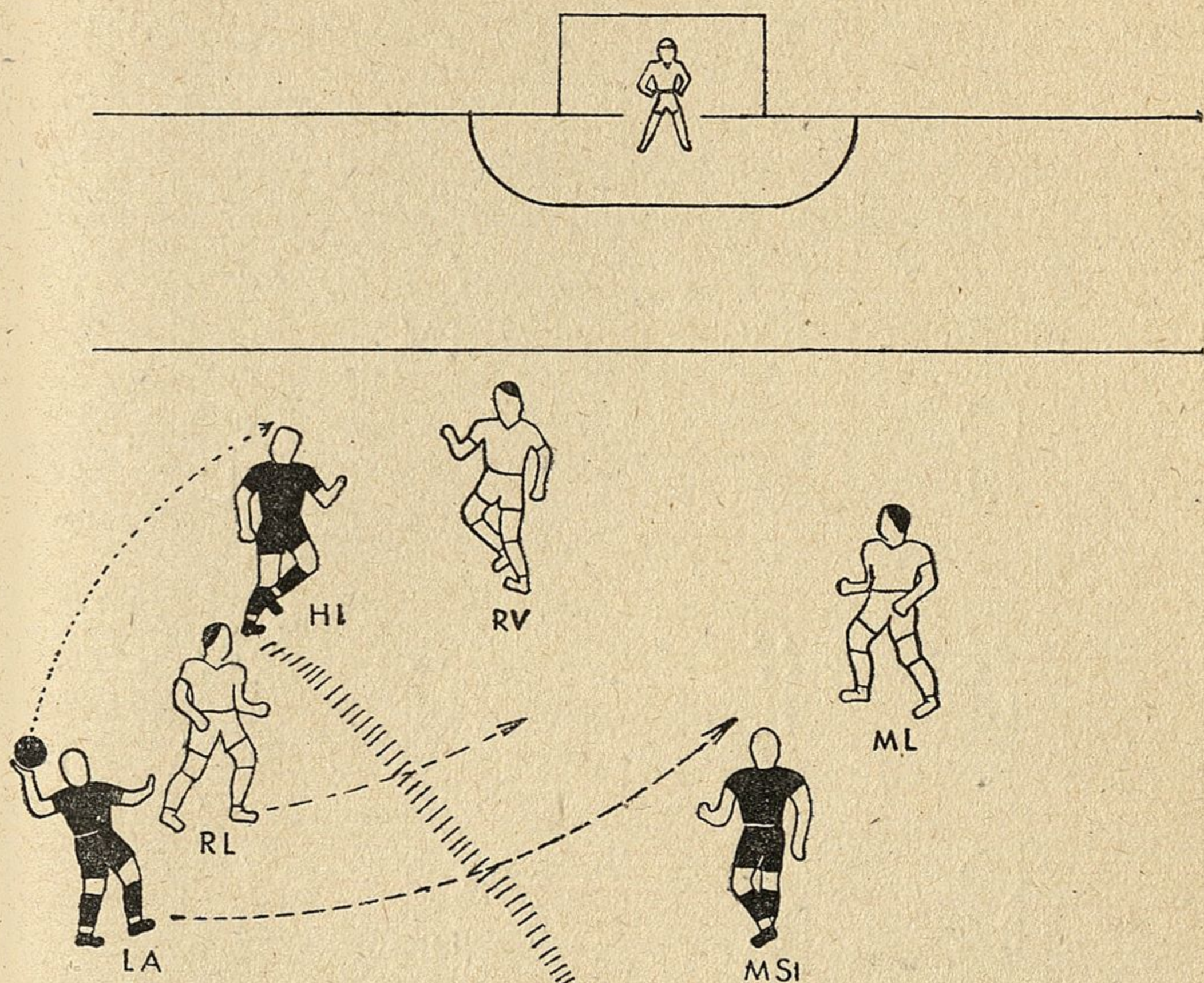
Kreuzen und Schwenken zeigen also den Unterschied, daß man beim Kreuzen mit dem Ball und beim Schwenken ohne Ball läuft (siehe Skizzen 27 und 28).



Skizze 27

Die methodische Schulung der taktischen Spielzüge ist auch in wettspielmäßig zusammengestellten Mannschaften durchzuführen. Es ist darauf zu achten, daß bei der Gegenüberstellung von Mannschaften eine gleiche Zahl

von Angriffs- und Deckungsspielern besteht. Jedes taktische Training beginnt mit kurzen theoretischen Erklärungen, wobei praktisch vorgeführte Wegweisungen im Zeitlupentempo die Klarlegung des Systems unterstützen.

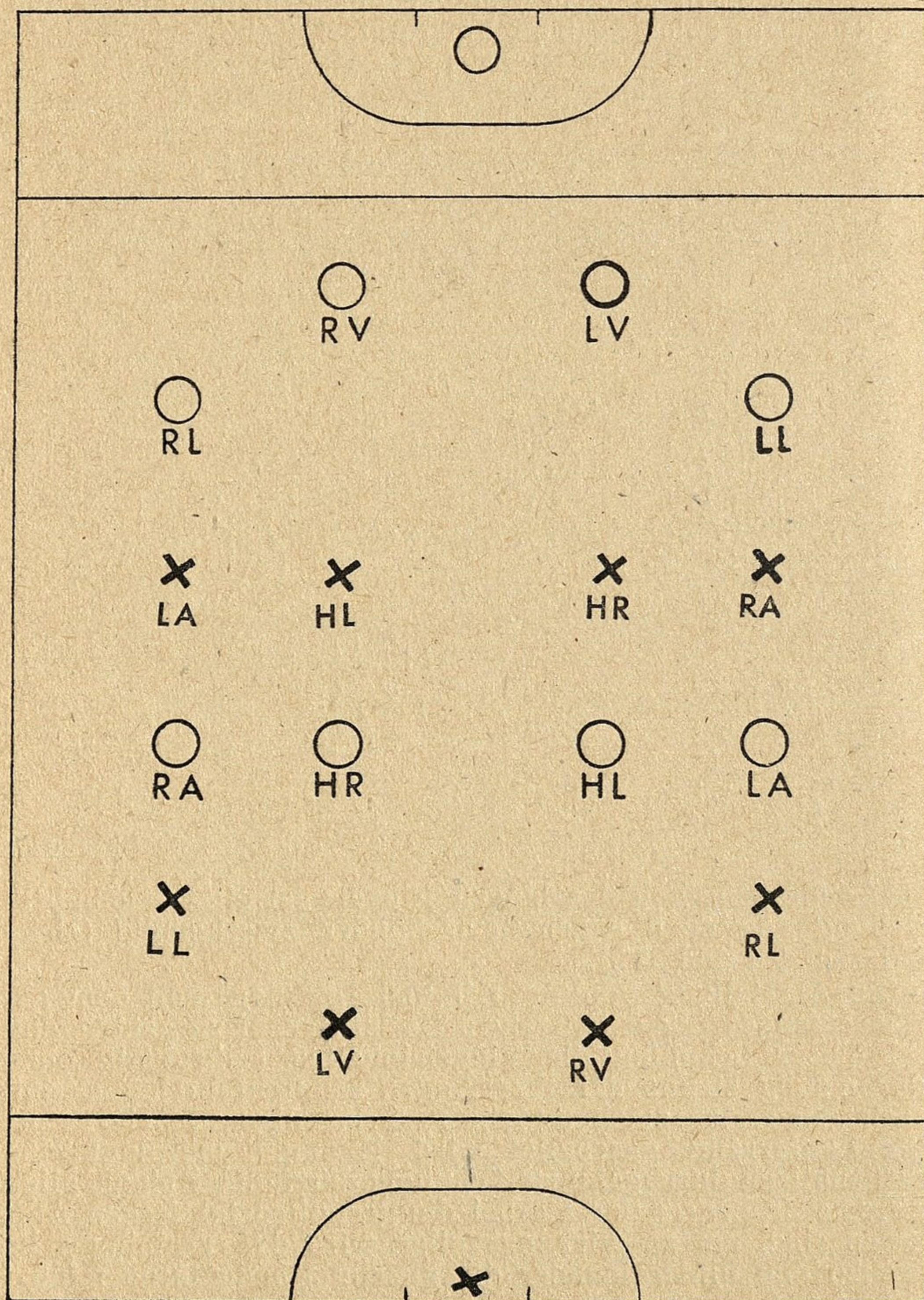


Skizze 28

Für die Schulung des langen Flügels ist eine Gegenüberstellung von neun gegen neun Spieler zweckmäßig (siehe Skizzen 29 a und 29 b).

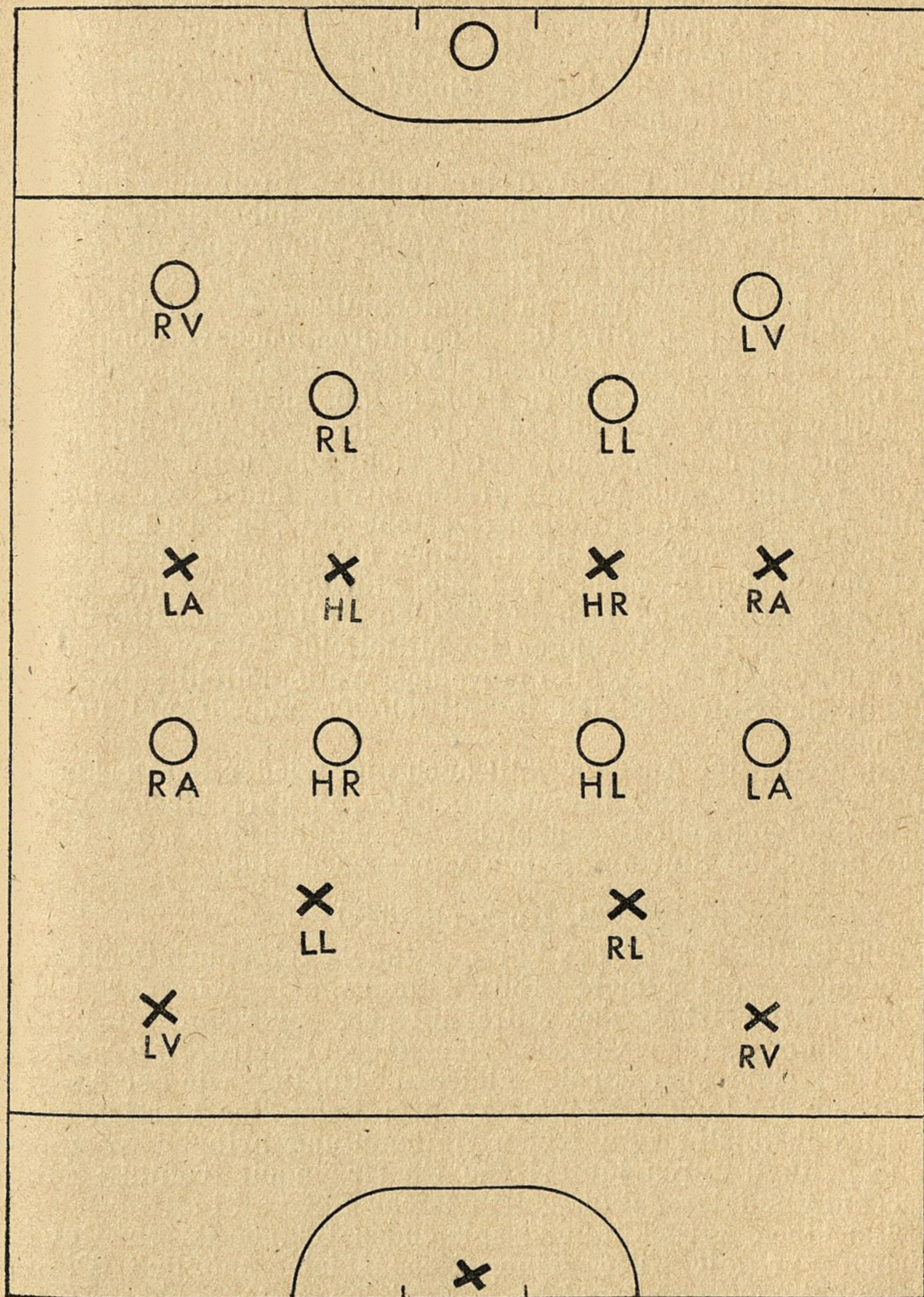
Die Aufstellung von Angriff und Deckung muß dem gewünschten Zweck entsprechen. Es ist darauf zu achten, daß bei dieser Schulung die Flügeleinheiten selbständig ohne Verbindung zueinander ihre Angriffe durchführen und daß auch ohne Heranziehung eines überzähligen Spielers aus der Läuferreihe gearbeitet wird. Es muß unbedingt eine systematisch durchgeführte Schulung der Spieler eingehalten werden. Je begrenzter hierbei die gestellten taktischen Aufgaben sind, um so wirkungsvoller wird das Training sein. Hundertmal hintereinander die gleiche Übung tätigen führt sicherer zur Beherrschung, als hundertmal vier verschiedene Aufgaben erfüllen wollen. Spezialisierung heißt eben Sammlung aller Kräfte auf ein Ziel.

Langer Flügel — Außendeckung neun gegen neun



Skizze 29 a

Langer Flügel — Innendeckung neun gegen neun



Skizze 29b

Ferner sind die Spieler auf korrektes Platzhalten und klare Durchführung der gestellten Spielaufgaben hinzuweisen. Besonders die Deckungsspieler müssen das gewünschte Deckungsschema einhalten, denn jede Angriffstaktik ist bekanntlich von der Art der Deckung abhängig.

Beim Training des langen Flügels muß dem Angriff eine Außen- und Innendeckung gegenübergestellt werden (siehe Skizzen 29 a und 29 b).

Die Stellung der Sturmreihe muß so breit auseinandergehalten sein, daß von Tor zu Tor ein unbesetzter breiter Spielstreifen, auf dem sonst bei voller Mannschaft der Mittelspieler steht, freibleibt. Die Spielaufgaben für den langen Flügel bestehen darin, in fronterhaltender Angriffsweise, also durch einen direkten Frontdurchbruchversuch oder Kreuzen bzw. Schwenken zum Torschuß zu kommen.

Die Schulung des langen Flügels läßt sich auch im Mannschaftsverbande von sieben gegen sieben Spieler erreichen. Die Siebener-Mannschaft setzt sich zusammen aus dem Außen-, Halb- und Mittelstürmer sowie einem Verteidiger, einem Außen- und Mittelläufer (siehe Skizzen 30 a und 30 b).

Da im Siebener-Spiel die Gruppen näher zueinander stehen, ist darauf hinzuweisen, daß die Sturmreihen klare, breite Fronten halten und sich auf keinen Fall gegenseitig behindern sollen. Um Störungen im Mittelfelde zu vermeiden, ist ein möglichst langes, also normales Wettspielfeld zu wählen, damit die Stürmer sich im Mittelfelde unbedrängt ordnen können.

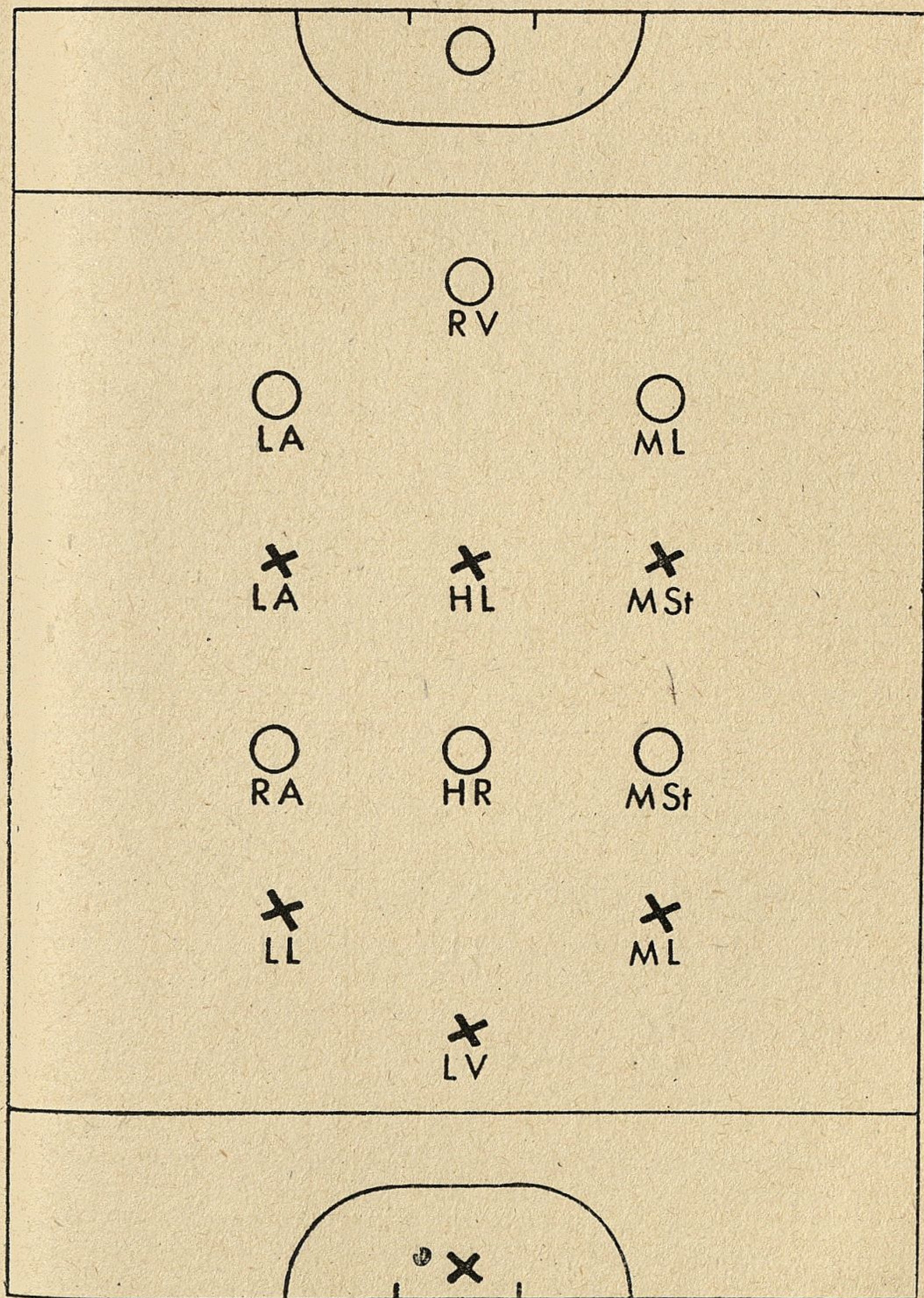
Eine wichtige Aufgabe fällt auch hier wieder den Deckungsspielern zu, die sich bemühen müssen, in korrektester Weise ihre Stellung zum Gegenspieler einzuhalten, die zur Lösung der gestellten Sturmaufgaben vorgesehen sind.

B. Kurzer Flügel

Das taktische Spiel des kurzen Flügels zeigt nach Deckungsschema A die gleiche Entwicklungsbasis wie der lange Flügel. Hier ist es der Mittelstürmer, der schon im Mittelfelde durch einen Gegenspieler gedeckt wird. Der Mittelstürmer steht also vor der gleichen Situation wie der Außenstürmer am langen Flügel. Auch er kann sich nur in einem Fall selbständig zum freien Ballempfang bringen, wenn es ihm gelingt, durch läuferische Überlegenheit frontal seinem Deckungsspieler davonzueilen (siehe Skizze 31 a).

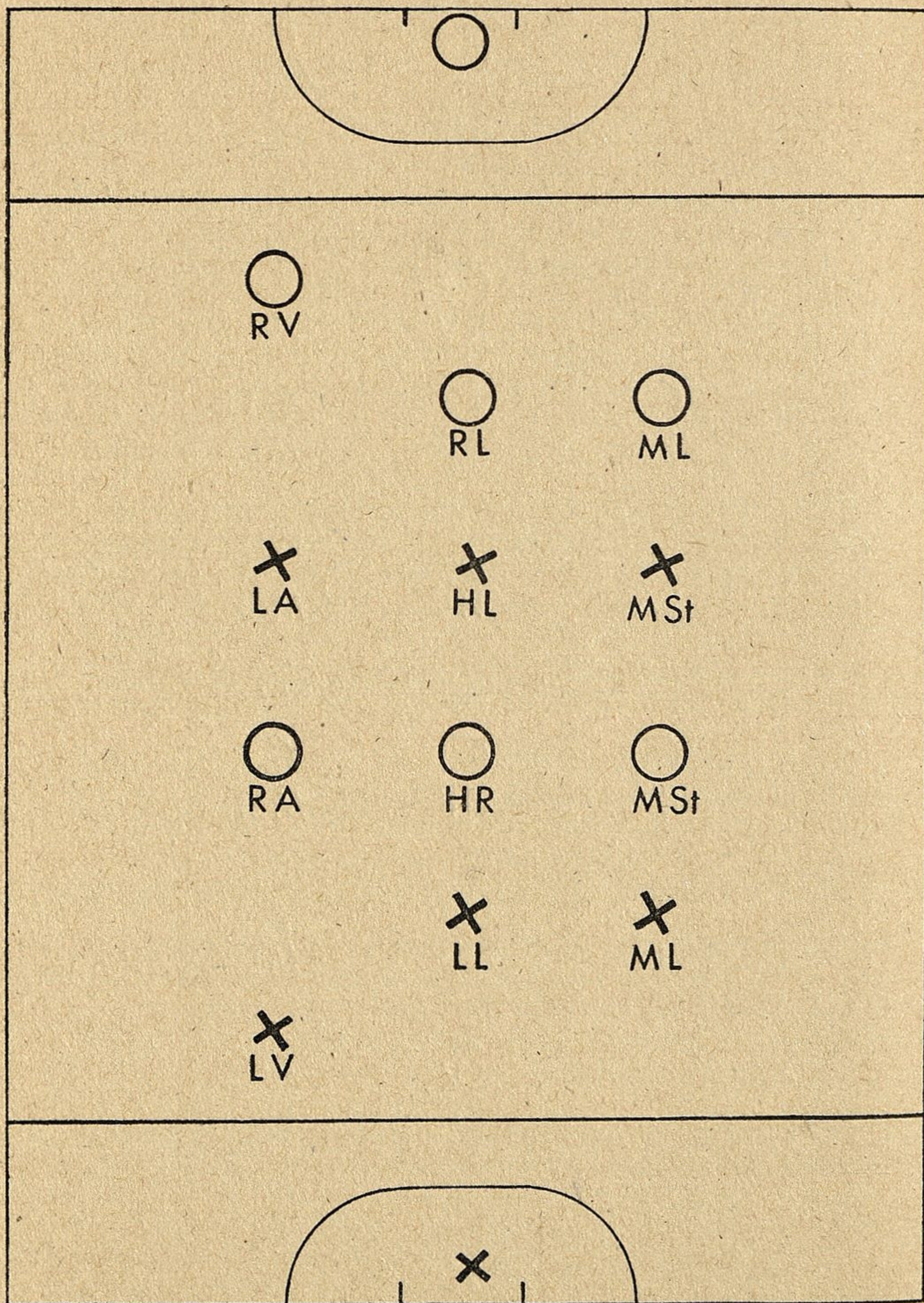
Bei einem zurückhaltend spielenden Gegner ist ein Durchbruch nur mit Hilfe seiner Nebenspieler möglich. Dieses Insspielbringen entspricht den gleichen taktischen Handlungen wie beim langen Flügel, also durch Kreuzen und Schwenken (siehe Skizzen 31 b und 31 c).

Langer Flügel — Außendeckung sieben gegen sieben

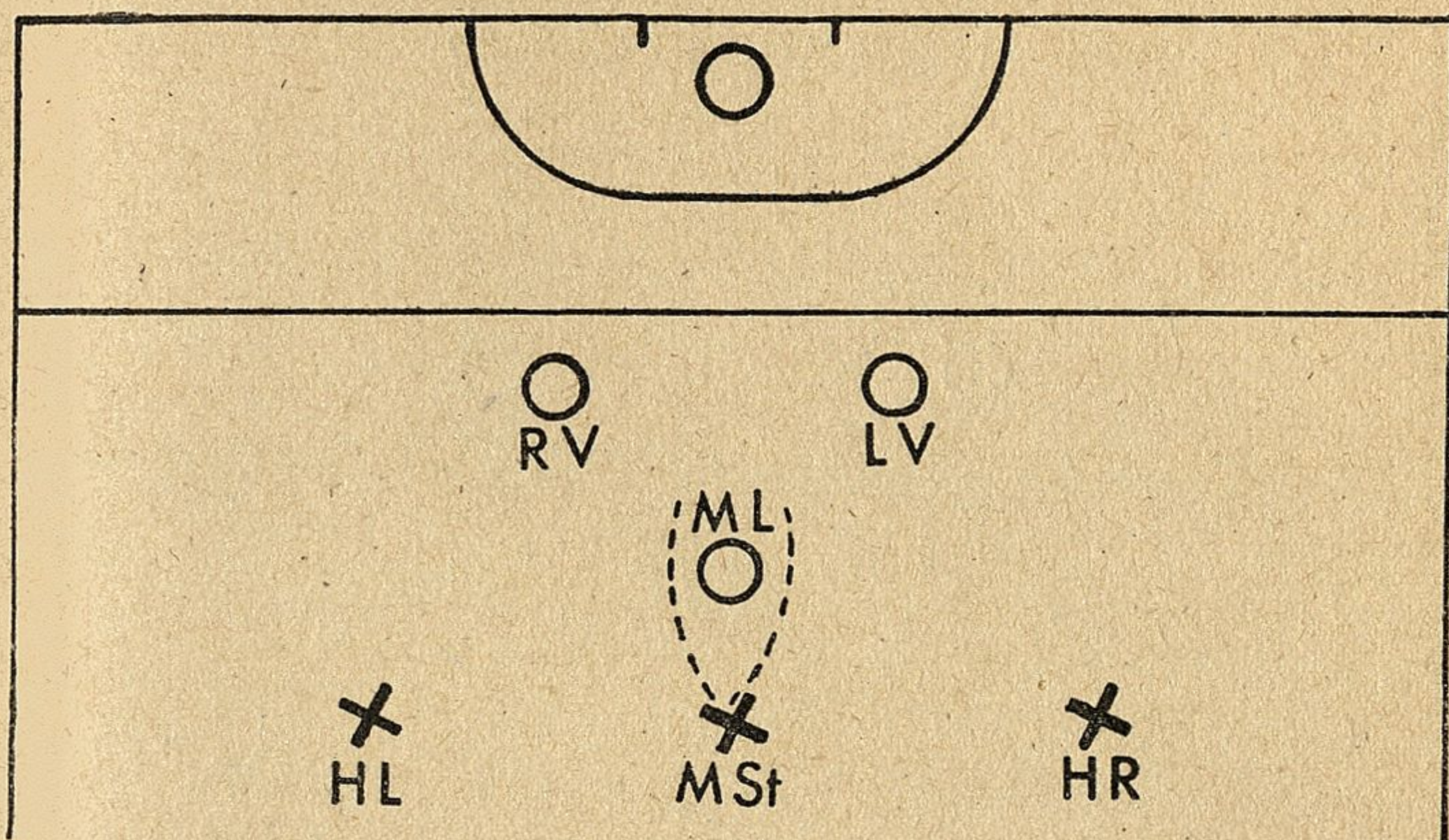


Skizze 30 a

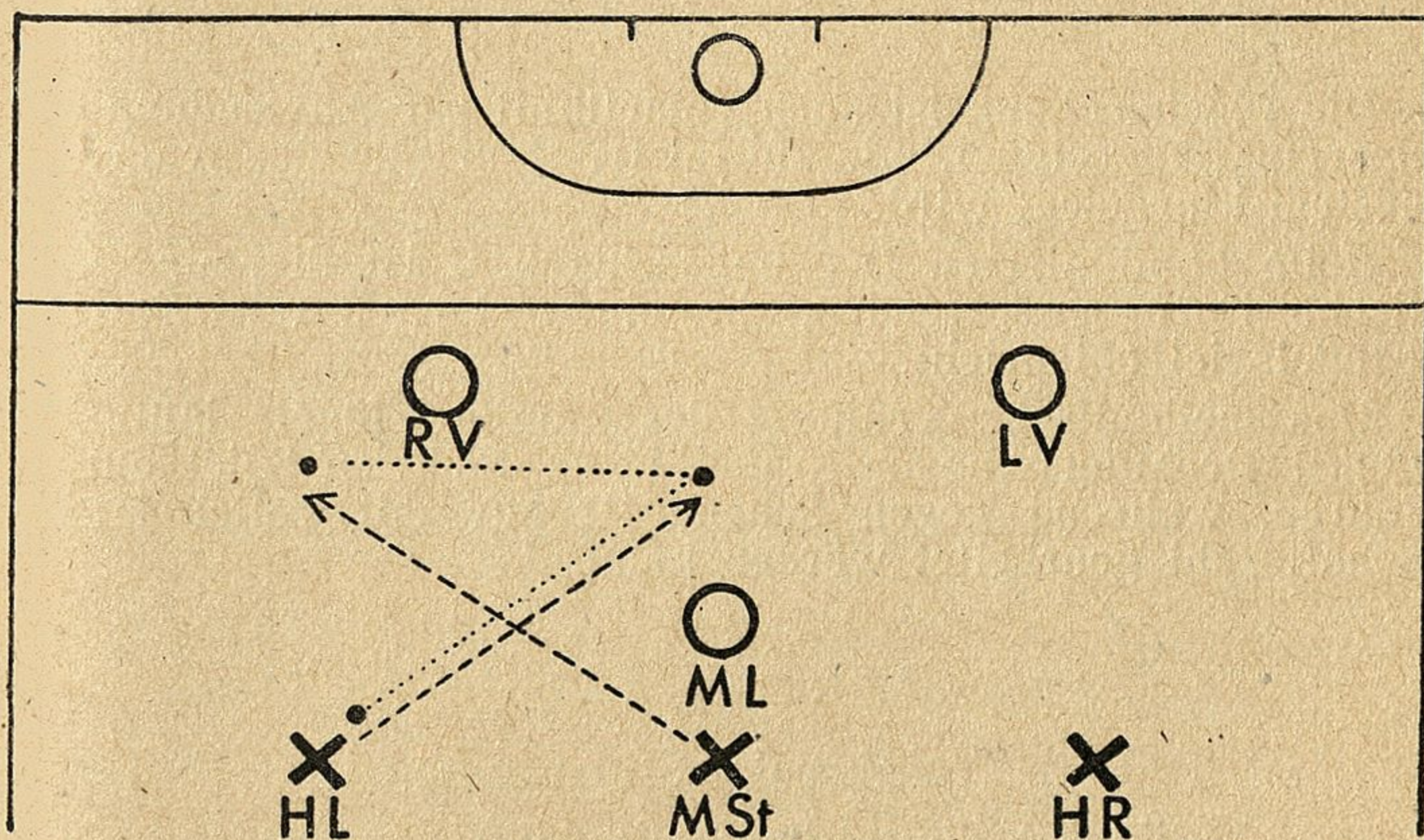
Langer Flügel — Innendeckung sieben gegen sieben



Skizze 30b

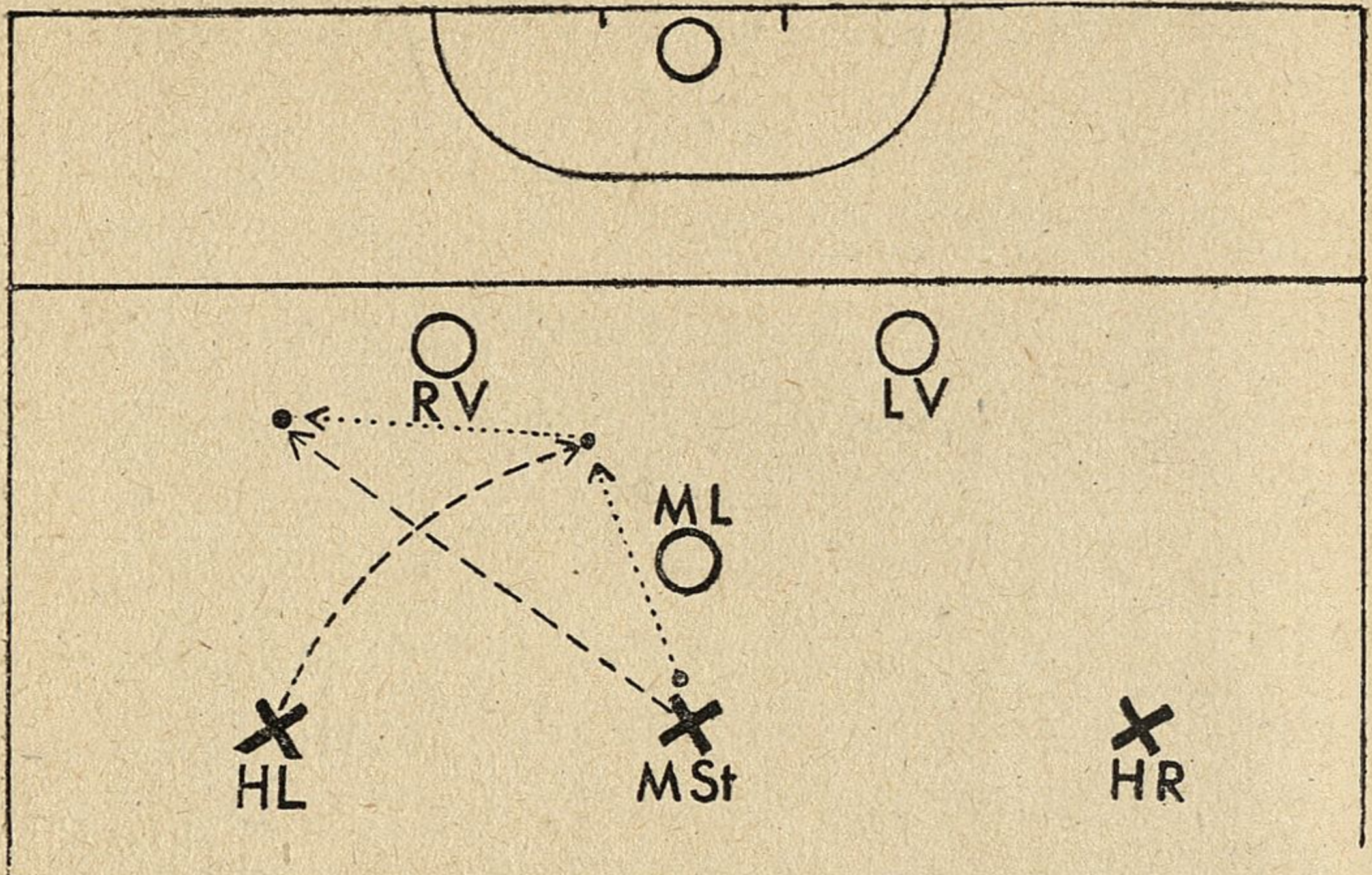


Skizze 31 a



Skizze 31 b

Das Deckungsschema B zeigt für den kurzen Flügel die idealste Aufnahmestellung des überzähligen Stürmers. Auch Einzeldurchbruchversuche des gesamten Innensturms sind hier am Platze. Da der Einsatz eines überzähligen Stürmers nicht während der Dauer des ganzen Spiels durchgehalten werden kann, ist zu empfehlen, bei Innendeckung die Hauptangriffe auf den langen Flügel zu verlegen (siehe Skizze 10).



Skizze 31 c

Die Innendeckung ist auch vorteilhaft zur Anwendung der Sperrtaktik geeignet, wie sie im frontaufrollenden Angriffssystem klargelegt wird.

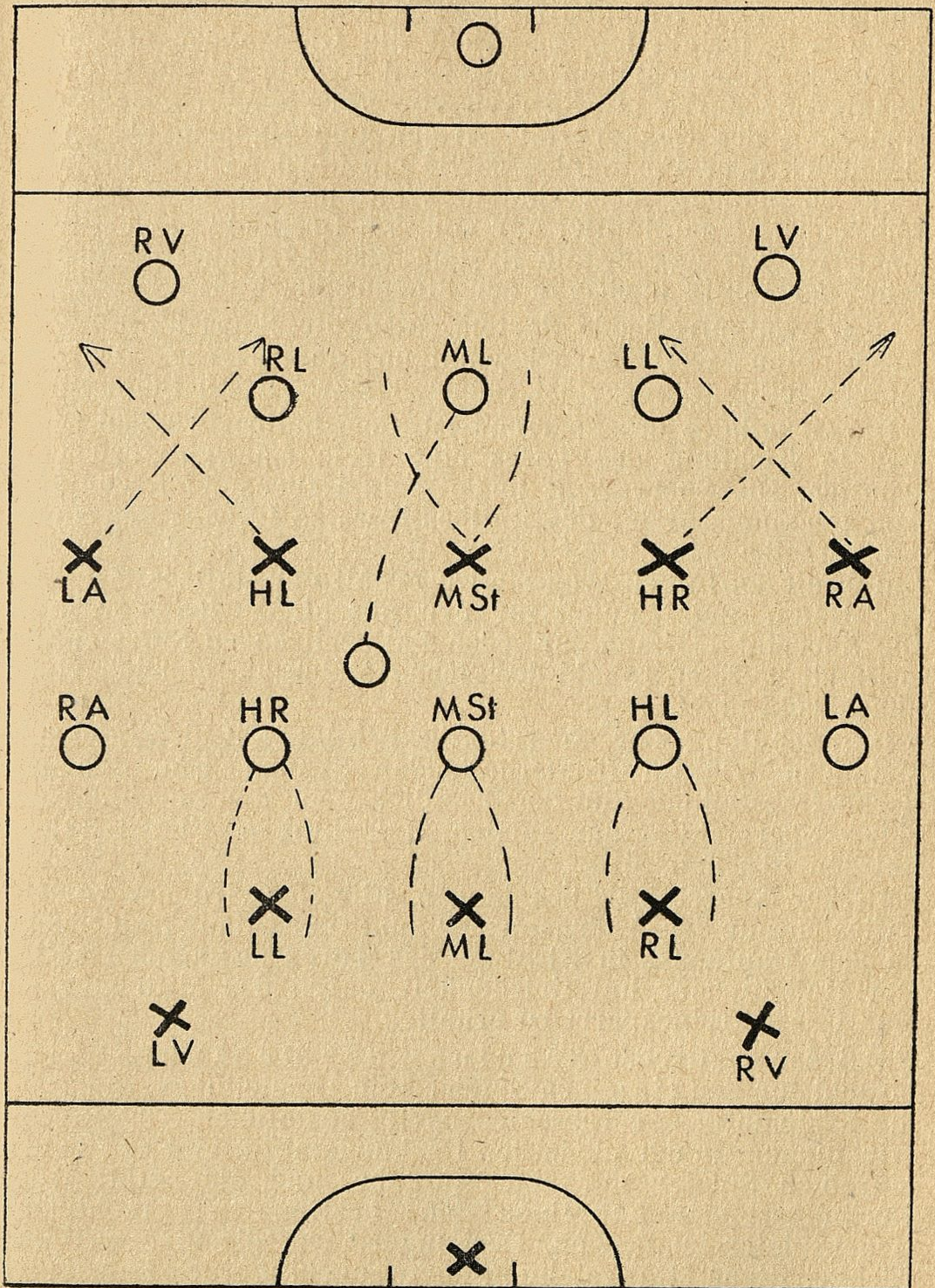
Beim kombinierten Deckungsschema C ist diejenige taktische Form anzuwenden, die einem langen oder kurzen Flügelspiel entspricht.

Das methodische Training des kurzen Flügels läßt sich gegen Deckungsschema A und C im Siebener-Spiel durchführen, während gegen Schema B nur mit voller Mannschaftszahl gearbeitet werden kann.

Training der Sturmreihe für das frontaufrollende Angriffssystem

(Sperrtaktik)

Bei dem Aufbau einer taktischen Systematik ist es notwendig, klare Grenzen zu schaffen. Der charakteristische Unterschied zwischen dem fronterhaltenden und dem frontaufrollenden System zeigt sich im Kampfstil. Im ersten System wird mit größter Sorgfalt jeder körperliche Einsatz vermieden, im zweiten System ein bewußter Körpereinsatz



Skizze 32

○ Frontaler Durchbruch und sechster Stürmer
 × Frontaler Durchbruch und kreuzen

gefordert. Der Kampfstil des zweiten Systems stößt auf große Schwierigkeiten, da leicht die Grenze der erlaubten Spielweise überschritten wird. Laut Regeln ist ein Körper-einsatz nur durch ein Sperren von vorn möglich. Jede Behinderung des Gegners mit Armen und Händen, also Umklammern oder Festhalten, sowie ein körperliches Anlaufen oder Anspringen ist verboten. Während das erste System Sperren als Kampfmittel nur von den Deckungsspielern verlangt, fordert das zweite System eine systematisch geordnete Sperrtaktik auch von der Sturmreihe.

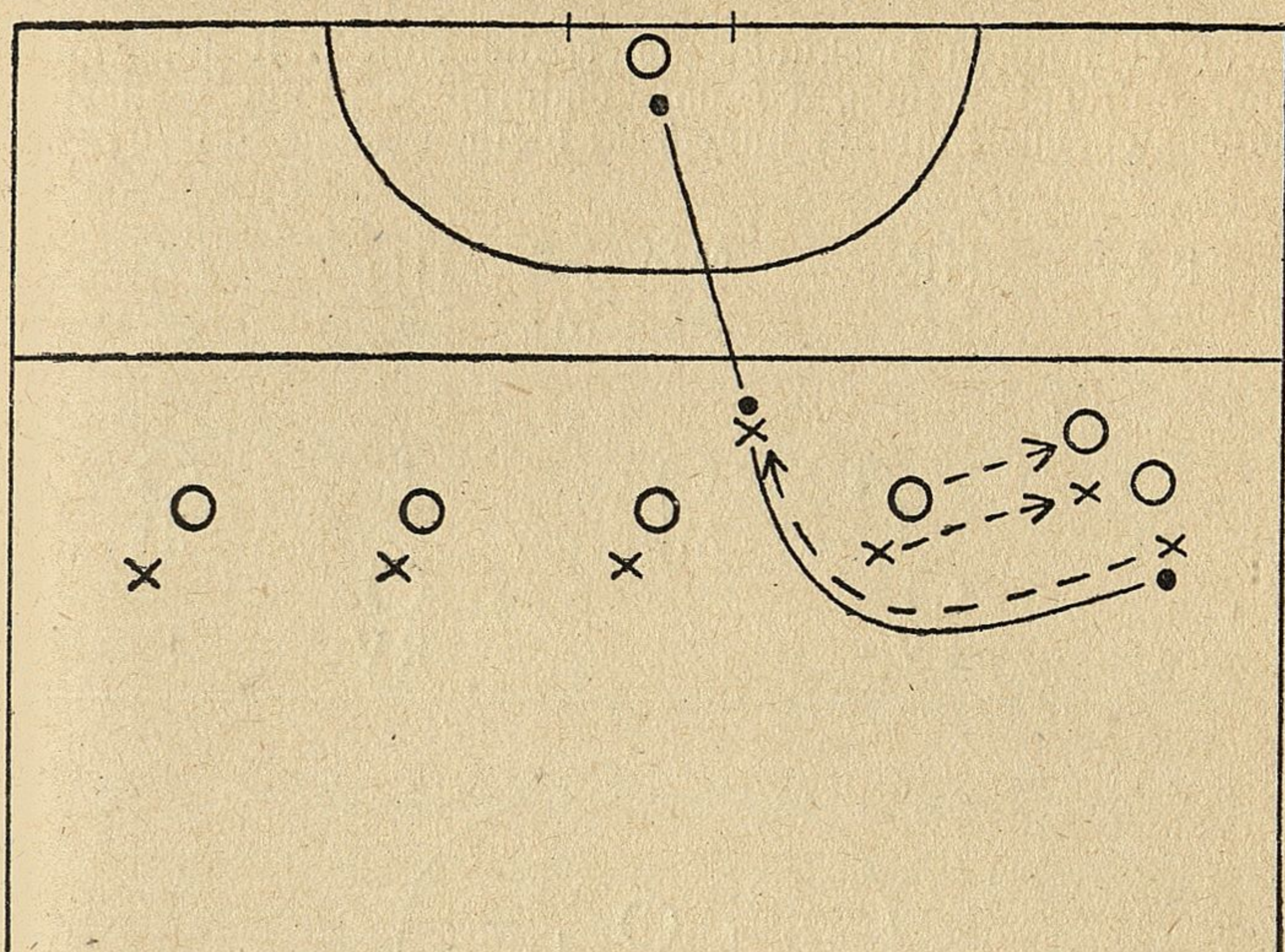
Das frontaufrollende System, also die Sperrtaktik, wird durch eine weit zurückgehaltene gegnerische Deckung (Mauerstellung) ausgelöst (siehe Skizze 3b auf Seite 70).

Die Grundidee des Sperrens ist, dem ballbesitzenden Stürmer in Richtung des Tores eine freie Laufgasse zu verschaffen. Die Sperrarbeit leistet sein Nebenspieler, der sich dem Deckungsspieler des Ballbesitzers so in den Weg stellt, daß derselbe zum Stoppen oder Ausweichen gezwungen wird. Durch dieses In-den-Weg-Stellen erhält der Ballbesitzer Zeit und Raum zum Laufen für den abschließenden Torschuß. Die Sperrtaktik kann für jeden ballbesitzenden Stürmer angewandt werden, sobald der Nebenspieler auf gleicher Höhe nahgedeckt steht.

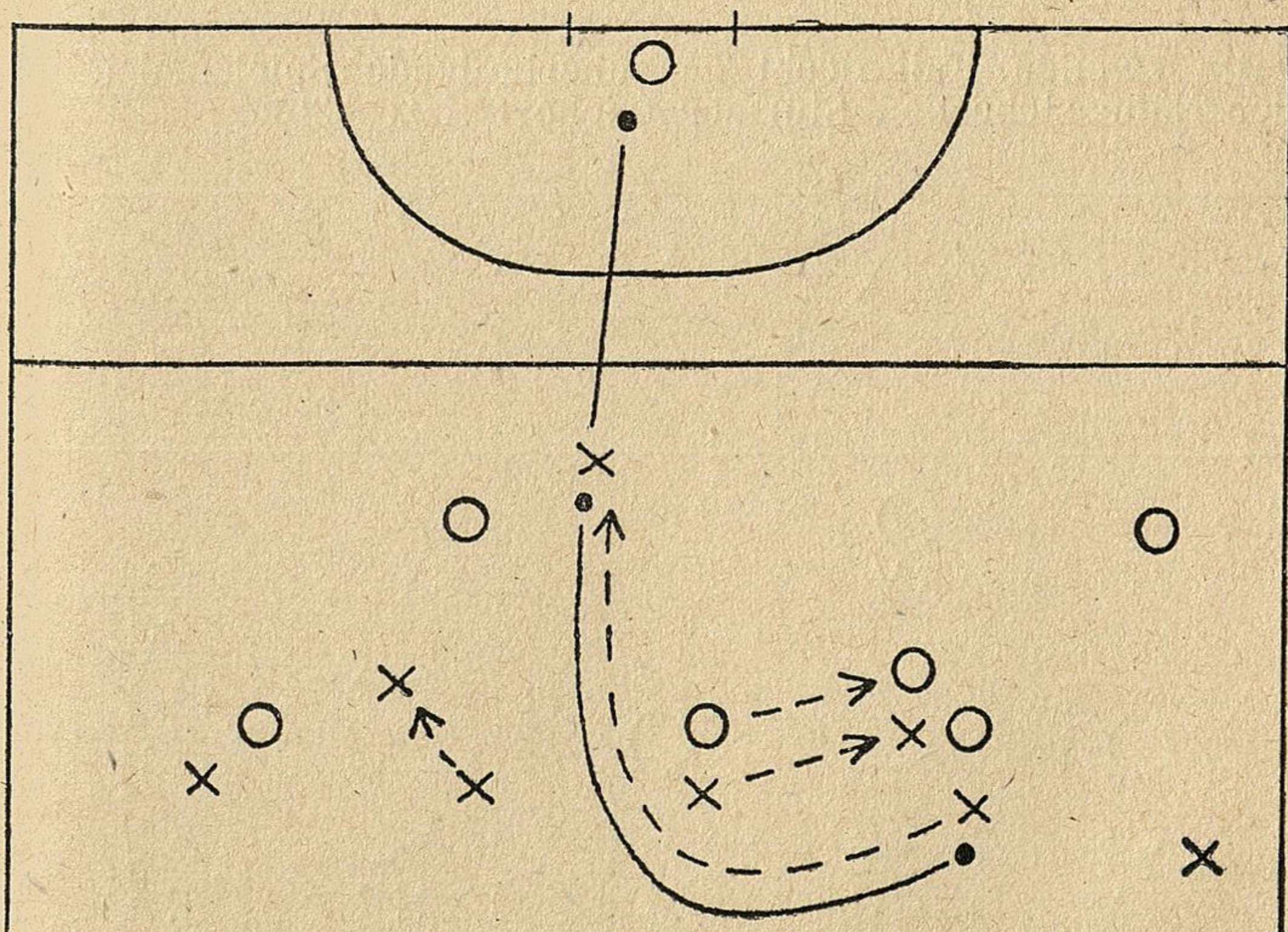
Die Schulung der Sperrtaktik erfolgt mit den gleichen Methoden wie im fronterhaltenden System. Eine schematische Darstellung gibt den Einblick über die Durchführung einer Sperrtaktik am langen und kurzen Flügel (siehe Skizzen 16a und 16b).

In der Sperrtaktik des langen Flügels wird am vorteilhaftesten nur der Außenstürmer zum Gassenlauf freigedeckt, da jede Laufgasse in Richtung des Tores ausmünden sollte. Der Halbstürmer hat Gelegenheit, durch den Mittelstürmer eine Gasse freigesperrt zu erhalten.

Bei der taktischen Schulung der Deckungsreihe besteht für den einzelnen Spieler kein Umstellungszwang auf die Systematik der verschiedenartig gestalteten Angriffsentwicklungen. In der modernen Deckungstaktik gibt es für den einzelnen Spieler nur eine Aufgabe, und die heißt: jeder Deckungsspieler hat einen ganz bestimmten persönlichen Gegenspieler zu decken. Deckungsreihen, die eine weit zurückgehaltene Mauerstellung bevorzugen, werden immer der Gefahr des Zusammenprallens, also eines Nichtfolgenkönnens, ausgesetzt sein. Von dem Prinzip der Manndeckung wird nur abgewichen, wenn der feindliche Angriff in der Überzahl oder ein Deckungsspieler im Mittelfelde überlaufen ist. Im ersten Fall erfolgt ein Einrücken zur Mitte, und

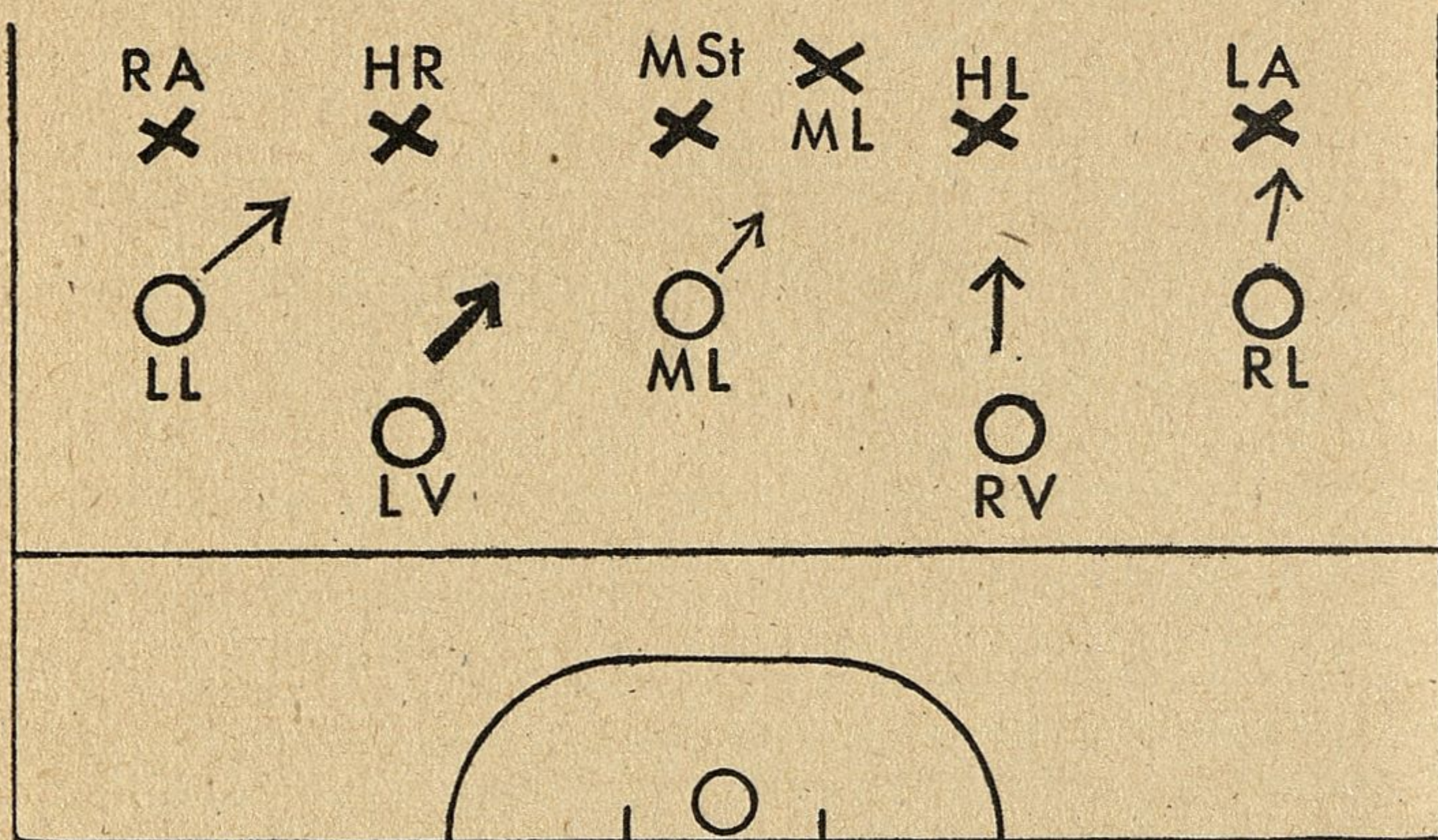


Skizze 16a. Am langen Flügel



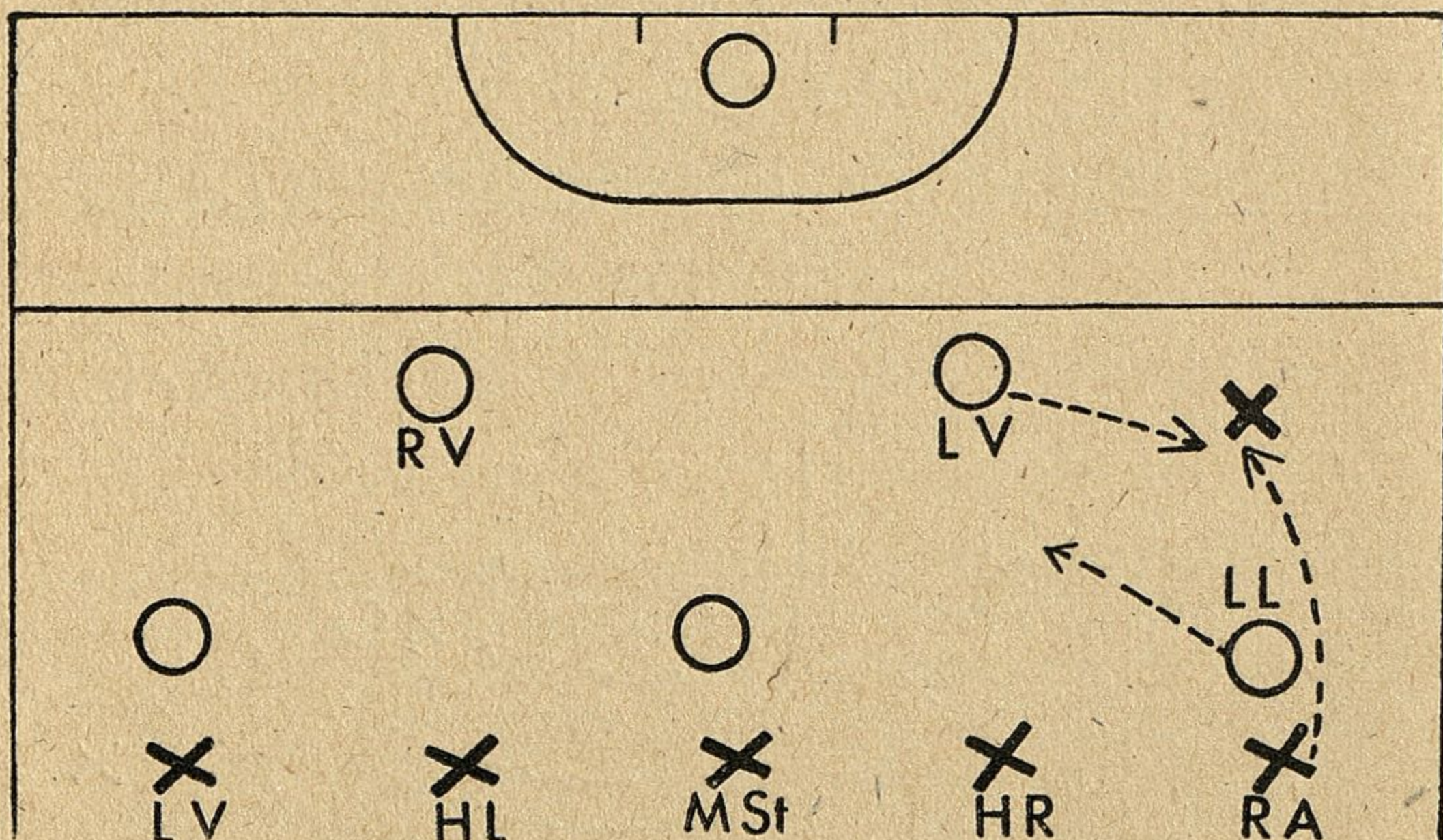
Skizze 16b. Am kurzen Flügel

zwar derjenigen Deckungsspieler, die vom Ball am weitesten entfernt stehen, so daß dadurch der am weitesten außenstehende Stürmer ungedeckt bleiben (siehe Skizze 33 a).



Skizze 33 a

Im zweiten Fall deckt der überlaufende Spieler den in der Nähe stehenden Stürmer (siehe Skizze 33b).



Skizze 33b

**DIE SPIELREGELN
IM HANDBALLSPIEL**

INHALTSVERZEICHNIS

FELD - HANDBALL

	Seite
Der Spielgedanke	151
Spielfeldskizze	152
Das Spielfeld	153
Das Spielgerät	153
Die Mannschaft	154
Die Spielzeit	154
Das Werfen und Fangen	155
Das Verhalten zum Gegner	156
Der Torraum	156
Der Torwart	157
Der Torgewinn	157
Abseits	158
Der Einwurf	158
Ecke und Strafecke	158
Der Abwurf aus dem Torraum	159
Der Freiwurf	159
Der Dreizehn-Meter-Wurf	160
Würfe nach Anpfiff des Schiedsrichters	160
Der Schiedsrichterwurf	161
Der Schiedsrichter	161
Die Anwendung der Handballregeln	162

HALLEN - HANDBALL

Einführung	169
Spielfeldskizze	170
Das Spielfeld	173
Das Spielgerät	173
Die Mannschaft	174
Die Spielzeit	174
Das Werfen und Fangen	175
Das Verhalten zum Gegner	175
Der Torraum	176
Der Torwart	177
Der Torgewinn	177
Der Einwurf	178
Die Ecke	178
Der Abwurf aus dem Torraum	178
Der Freiwurf	178
Der 6- oder 7-m-Wurf	179
Würfe nach Anpfiff des Schiedsrichters	180
Der Schiedsrichterwurf	180
Der Schiedsrichter	181

FELD-HANDBALL

Der Spielgedanke

Das Handballspiel ist ein Kampfspiel. Zwei Mannschaften von je elf Spielern stehen einander gegenüber. Jede Mannschaft versucht, den zum Spiel verwendeten Handball durch das Tor der Gegenmannschaft zu werfen und ihr eigenes Tor gegen die Angriffe des Gegners zu verteidigen. Zur Fortbewegung des Balles sind die Hände zu benutzen. Nur dem Torwart ist eine Abwehr mit dem Fuß gestattet.

Eine Mannschaft besteht aus 5 Stürmern, 3 Läufern, 2 Verteidigern und 1 Torwart. Die Aufstellung der Spieler geschieht zweckmäßig nach der den Regeln beigegebenen Skizze. Der Torwart hütet das Tor. Vor ihm stehen die beiden Verteidiger. Zwischen den Verteidigern und den Stürmern stehen die Läufer.

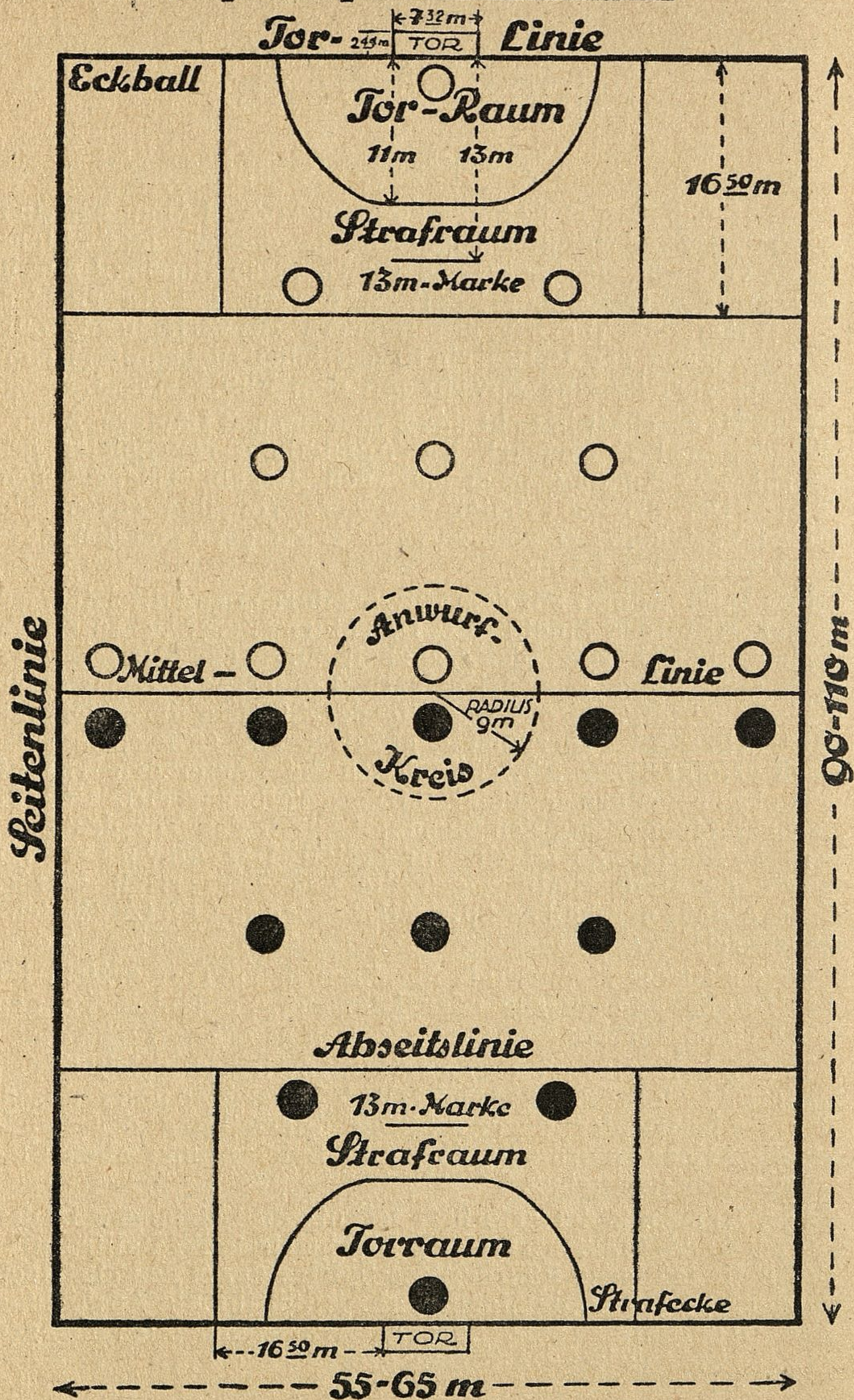
Das Spiel beginnt mit dem Anwurf durch den Mittelstürmer in der Mitte des Spielfeldes. Die Stürmer versuchen durch gegenseitiges Zuspiel, den Handball durch das Tor des Gegners zu werfen (Angriffsarbeit). Läufer und Verteidiger haben die Aufgabe, die Angriffe der Stürmer im Spielfelde außerhalb des Torraumes abzuwehren (Abwehrarbeit). Nach erfolgreicher Abwehr müssen die Läufer den Angriff der eigenen Stürmer unterstützen (Aufbauarbeit). Gelingt es einer Mannschaft, den Handball durch das Tor des Gegners zu werfen, so ist ein Tor erzielt. Der Anwurf erfolgt durch die Mannschaft, gegen die das Tor erzielt wurde. Nach Ablauf der halben Spielzeit werden die Plätze (Seiten) gewechselt.

Sieger ist die Mannschaft, die die meisten Tore erzielt. Ist die Torzahl die gleiche oder kein Tor erzielt, so ist das Spiel unentschieden.

Das Spiel wird von einem Schiedsrichter geleitet, den 2 Linienrichter und gegebenenfalls 2 Torrichter unterstützen. Der Schiedsrichter überwacht die Innehaltung der Spielregeln. Seiner Anordnung haben die Spieler unter allen Umständen zu gehorchen.

Das Handballspiel erfordert technische Leistungen in der Körper- und Ballbeherrschung (Körpertechnik, Balltechnik) sowie die taktische Führung des Spieles durch den einzelnen Spieler und durch die Mannschaft. Mittel für die Ausbildung sind Gymnastik, Lauf-, Sprung-, Wurf- und Fangübungen usw. sowie taktische Anweisungen.

Spielfeldskizze



Das Spielfeld

Regel 1

Das Spielfeld ist ein Rechteck von 90—110 m Länge und 55—65 m Breite. Die Längsseiten heißen Seitenlinien, die Breitseiten Torlinien.

In der Mitte jeder Torlinie befindet sich ein Tor, das im Lichten 2,44 m hoch und 7,32 m breit ist (Fußballtor). Die Pfosten des Tores sind durch eine Querlatte fest verbunden. Torpfosten und Latte dürfen höchstens 12,5 cm breit sein.

Ein Torraum wird geschaffen, indem vor dem Tor in 11 m Abstand eine 7,32 m lange Linie gezogen wird, an der sich beiderseits mit 11 m Halbmesser um die Torecken gezogene Viertelkreise anschließen.

16,50 m von der Torlinie entfernt kennzeichnet eine mit ihr gleichlaufende Linie den Abseitsraum.

Innerhalb des Abseitsraumes wird durch zwei mit den Seitenlinien gleichlaufende, von den Torpfosten 16,50 m entfernte Linien der Strafraum abgegrenzt.

Torraumlinie, Abseitslinie und Strafraumlinien gehören zum Torraum, Abseitsraum und Strafraum.

Vor der Mitte jedes Tores wird in 13 m Entfernung die 13-m-Marke in Form eines 1 m langen Striches gezeichnet.

Die Mittelpunkte der beiden Seitenlinien werden durch die Mittellinie verbunden. In der Mitte des Spielfeldes befindet sich der Anwurfkreis mit 9 m Halbmesser.

Sämtliche Linien des Spielfeldes sind in jedem Fall deutlich sichtbar zu machen. Die Torlinie muß innerhalb der Torpfosten in der Breite der Torpfosten durchgezogen sein.

Die Ecken des Spielfeldes, die Endpunkte der Abseitslinien auf den Seitenlinien sowie der Strafraumgrenzen auf den Torlinien sind durch Grenzstangen von mindestens 1,50 m Höhe zu bezeichnen.

Das Spielgerät

Regel 2

Der Handball besteht aus einer Lederhülle und Gummibläse und muß zu Beginn des Spieles einen Umfang von 58 bis 60 cm und ein Gewicht von 400—500 g haben.

Für Jugendspiele (männlich, weiblich) sämtlicher Altersklassen muß der Umfang mindestens 56 cm bei einem Gewicht von 400 bis 500 g betragen.

Die Mannschaft

Regel 3

Zu jeder Mannschaft gehören 11 Spieler. Bei Wettspielen müssen wenigstens 8 Spieler antreten, die sich bis zum Schluß der Spielzeit auf 11 ergänzen dürfen. Spieler dürfen nicht ausgetauscht werden.

Herausgestellte Spieler dürfen in keinem Fall ersetzt werden.

Der Austausch von Spielern ist nur in Gesellschaftsspielen nach vorheriger Vereinbarung gestattet.

Jeder während des Spieles ein- oder austretende Spieler muß sich vorher beim Schiedsrichter melden (Regel 14,8).

Sinkt eine Mannschaft unter 8 Spieler, so wird weitergespielt.

Das Tragen von Nagelschuhen, Fußballstiefeln mit scharfen Klötzen, Stiefeln und Haken, Armbändern, Ringen mit Fassung, ungefaßten Augengläsern ist verboten.

Kein Spieler darf an den Stiefeln (Schuhen) Metallplatten oder sonstige vorstehende Metallstücke oder Guttaperchastücke tragen. Nägel sind an den Schuhen nur dann zulässig, wenn sie im Leder vollständig versenkt sind. Lederne Leisten müssen quer über die ganze Sohle laufen; sie müssen flach und mindestens 12 mm breit sein. Die Klötze müssen rund sein und im Durchmesser mindestens 12 mm haben. Kegelförmige und spitze Klötze sind unzulässig.

Gefaßte Augengläser sind Brillen mit festem Gestell und Haltebändern.

Der Schiedsrichter hat die Pflicht, vor dem Spiel die Bekleidung zu prüfen. Regelwidrigkeiten sind zu beseitigen, andernfalls ist der Spieler auszuschließen.

Die Spielzeit

Regel 4

Die Mannschaft, die beim Losen gewinnt, wählt die Seite; der Gegner hat Einwurf.

Der Einwurf erfolgt nach Anpfiff des Schiedsrichters durch den Mittelstürmer vom Mittelpunkt des Spielfeldes aus. Der Mittelstürmer darf den Ball erst wieder berühren, nachdem ein anderer Spieler ihn berührt hat (Freiwurf).

Die Spieler der nicht werfenden Mannschaft dürfen sich dem Ball vor erfolgtem Einwurf auf höchstens 9 m nähern. Kein Spieler darf die Mittellinie überschreiten, bevor der Einwurf erfolgte. Bei Verstoß erhält der Gegner einen Freiwurf.

Die Dauer des Spieles beträgt 2×30 Minuten, für Spielerinnen und Jugendliche bis zu 14 Jahren 2×20 Minuten, mit einer Pause von 10 Minuten. Nach der Pause werden Seiten und Anwurf gewechselt. Durch Unterbrechungen verlorene Zeit muß in der betreffenden Halbzeit nachgespielt werden. Wenn beide Mannschaften und der Schiedsrichter einverstanden sind, kann die Pause verkürzt werden.

Soll nach unentschiedenem Spiel bis zur Entscheidung weitergespielt werden, so lösen die Spielführer nach einer Pause von 10 Minuten nochmals um die Seiten, die nach 10 Minuten ohne Pause gewechselt werden. Ist innerhalb dieser 20 Minuten keine Entscheidung gefallen, dann wird nach nochmaliger Pause von 10 Minuten und erneutem Lösen so lange gespielt, bis ein (das entscheidende) Tor fällt. Sollte dies nicht nach 10 Minuten der Fall sein, so ist das Spiel neu anzusetzen. Bei Spielerinnen beträgt die erste Verlängerung nur 2×5 Minuten.

Die Zusammensetzung der Mannschaft darf während der Spielverlängerung nicht geändert werden.

Das Werfen und Fangen

Regel 5

Der Ball darf unter Benützung von Armen, Händen, Kopf, Rumpf, Oberschenkel und Knie in jeder beliebigen Art geworfen, geschlagen, gestoßen und gefangen werden.

Erlaubt ist das Aufwerfen auf den Boden und Wiederfangen sowohl am Ort wie im Vorlaufen.

Es ist verboten:

- a) mit dem Ball in der Hand mehr als 3 Schritte zu laufen, auch auf der Stelle;
- b) den Ball länger als 3 Sekunden in der Hand zu halten, auch auf dem Boden;
- c) den Ball zweimal zu berühren, bevor er einen Spieler, ein Spielgerät oder den Boden berührt hat (Hochwerfen mit Wiederfangen oder Fausten).

Fangfehler bleiben straffrei. Das nochmalige Zufassen nach dem Ball sowie das sofortige Hinüberführen des mit einer Hand gefangenen Balles in die andere ist kein Fehler,

- d) den Ball mit Unterschenkel und Fuß zu berühren, es sei denn, der Spieler wird angeworfen. Ein Fußfehler liegt vor, wenn der Ball mit dem Fuß (Unterschenkel) gestoppt oder ihm Ziel und Richtung gegeben wird.

Das Verhalten zum Gegner

Regel 6

Es ist erlaubt, mit einer offenen Hand dem Gegner den Ball aus der Hand zu spielen, sowie den Gegner von vorne zu sperren, auch mit Ausbreiten der Arme.

Es ist verboten:

- a) dem Gegner den Ball mit beiden Händen zu entreißen oder mit der Faust aus der Hand zu schlagen;
- b) den Gegner mit beiden Armen oder mit einem Arm zu umklammern oder festzuhalten, mit den Händen zu behindern, zu schlagen oder zu stoßen, anzurennen oder anzuspringen, gefährlich zu sperren, d. h. ihm den Weg durch plötzliches Beinstellen, Hinwerfen zu versperren;
- c) den Gegner in den Torraum zu stoßen oder zu drängen;
- d) den Gegner mit dem Ball absichtlich anzuwerfen.

Kommen Spieler mit dem Ball zu Fall, so daß er unter ihnen festliegt, so hat der Schiedsrichter sofort abzapfeifen und einen Schiedsrichterwurf (Regel 17) zu geben, falls nicht eine Strafe verwirkt war.

Der Torraum

Regel 7

Der Torraum darf nur vom Torwart betreten werden. Der Torraum einschließlich Torraumlinie ist betreten, auch wenn er nur mit einem Teil des Fußes berührt wird. Das Betreten des Torraumes ist wie folgt zu bestrafen:

- a) ein Spieler der angreifenden Mannschaft verschuldet einen Freiwurf;
- b) ein Spieler der verteidigenden Mannschaft verschuldet einen 13-m-Wurf, wenn er mit beiden Füßen zum deutlichen Zwecke der Abwehr in den Torraum tritt, Strafecke in allen übrigen Fällen.

Straffrei bleibt:

- a) das Hineinfallen, wenn die Füße außerhalb bleiben;
- b) das Betreten nach dem Wurf.

Maßgebend ist in jedem Fall die Fußstellung des Spielers.

Im Torraum gehört der Ball dem Torwart. Jedes Herausholen und Weiterspielen des im Torraum liegenden oder rollenden Balles ist verboten.

Bei einem Verstoß der angreifenden Mannschaft ist Freiwurf zu entscheiden, bei einem Verstoß der verteidigenden Mannschaft ist Strafecke zu geben.

Jeder Ball, der aus dem Torraum herausrollt oder -springt oder vom Tor zurückprallt, bleibt im Spiel.

Hat ein Spieler der verteidigenden Mannschaft den in den Torraum gespielten Ball zuletzt berührt, so ist wie folgt zu entscheiden:

1. bei Tor — Tor;
2. bei „klarem“ Zurückspielen des festgefaßten Balles
 - a) ist 13-m-Wurf zu geben, wenn der Torwart den Ball hält,
 - b) ist Strafecke zu verhängen, wenn der Ball vom Torwart nicht berührt wurde.
3. Berührt die verteidigende Mannschaft in der Abwehr einen aufs Tor gegebenen Ball, der dann vom Torwart gehalten wird oder im Torraum liegenbleibt, so ist das Spiel nicht zu unterbrechen.

Der Torwart

Regel 8

Dem Torwart ist jede Abwehr gestattet. Mit den Füßen darf er jedoch nur abwehren, solange sich der Ball in Bewegung auf das Tor oder die Torlinie befindet (Strafecke). Er darf im Torraum mit dem Ball unbeschränkt laufen.

Bei absichtlicher Verzögerung muß der Torwart den Ball nach Anpfiff innerhalb 3 Sekunden aus dem Torraum befördern (Strafecke).

Der Torwart darf im Torraum nicht angegriffen werden (Freiwurf).

Der Torwart darf den Torraum mit dem Ball nicht verlassen. Gelangt der Torwart im Torraum in den Besitz des Balles, so muß in jedem Falle der Abwurf aus dem Torraum erfolgen (Strafecke).

Verläßt der Torwart den Torraum ohne Ball, so unterliegt er denselben Bestimmungen wie die übrigen Spieler.

Das Hereinholen des Balles in den Torraum ist dem Torwart nicht gestattet (13-m-Wurf).

Ein Wechsel des Torwartes ist dem Schiedsrichter anzuzeigen. Der alte Torwart muß den Torraum verlassen haben, bevor der neue ihn betritt. Verstöße hiergegen sind mit 13-m-Wurf zu bestrafen.

Der Torgewinn

Regel 9

Ein Tor ist erzielt, wenn der gültig geworfene Ball die Torlinie innerhalb der Pfosten und der Querlatte auf dem Boden oder in der Luft ganz überschritten hat.

Nach jedem Tor hat die Mannschaft den Einwurf, gegen die das Tor erzielt wurde.

Die Anzahl der erzielten Tore entscheidet den Sieg.

Ist die Zahl die gleiche oder kein Tor gewonnen, so ist das Spiel unentschieden.

Abseits

Regel 10

Ein Spieler der angreifenden Mannschaft ist abseits, wenn er sich innerhalb, der Ball sich aber außerhalb des Abseitsraumes befindet.

Jedoch ist das Spiel erst dann zu unterbrechen und Freiwurf zu geben, wenn der Ball in den Abseitsraum gespielt wird.

Ein Spieler, der mit dem Ball in der Hand den Abseitsraum betritt, ist niemals abseits.

Der Schiedsrichter ist berechtigt, auf die Abseitsentscheidung zu verzichten, wenn der abseitsstehende Spieler weder unmittelbar noch mittelbar in das Spiel eingreift. Im Zweifelsfalle ist auf Abseits zu entscheiden.

Der Einwurf

Regel 11

Wirft oder lenkt ein Spieler den Ball über die Seitenlinie, so hat der Gegner an der entsprechenden Stelle Einwurf. Der Einwurf wird mit beiden Händen über dem Kopf ausgeführt. Der Werfer steht hinter der Seitenlinie und darf vom Gegner nicht behindert werden. Der Einwerfer darf den Ball erst wieder spielen, nachdem dieser von einem anderen Spieler berührt worden ist.

Ecke und Strafecke

Regel 12

- a) Ecke wird gegeben, wenn der Ball von der verteidigenden Mannschaft über die eigene Torlinie oder über das eigene Tor gespielt wird.

Die Ecke wird ausgeführt vom Schnittpunkt der Torlinie mit der Seitenlinie.

- b) Strafecke wird gegeben:

1. wenn durch eine Mannschaft der Ball in den eigenen Torraum befördert wird und dort liegenbleibt, ohne vom Torwart berührt worden zu sein (Regel 7);
2. beim Betreten des eigenen Torraumes (Regel 7);

3. bei unzulässiger Fußabwehr des Torwarts (Regel 8);
4. bei falschem Abwurf aus dem Torraum (Regel 8, 13);
5. wenn der Torwart nach Anpfiff länger als 3 Sekunden mit dem Abwurf zögert (Regel 8);
6. wenn die verteidigende Mannschaft einen im Torraum liegenden oder rollenden Ball herausholt oder weiterspielt (Regel 7).

Die Strafecke wird ausgeführt vom Schnittpunkt der Strafraumlinie mit der Torlinie.

- c) Ecke und Strafecke können unmittelbar zu einem Tore führen.

Der Abwurf aus dem Torraum

Regel 13

Wurde der Ball von der angreifenden Mannschaft über die Torlinie oder das Tor getrieben, so erfolgt der Abwurf aus dem Torraum (Strafecke). Der Abwurf kann beliebig ausgeführt werden, auch durch Fausten nach Hochwurf.

Der Freiwurf

Regel 14

Ein Freiwurf wird in folgenden Fällen verhängt:

1. bei Fehlern beim Anwurf (Regel 4);
2. bei Fehlern im Werfen und Fangen (Regel 5, 16);
3. bei Fehlern im Verhalten zum Gegner (Regel 6);
4. bei Fehlern des Angreifers im Torraum (Regel 7);
5. bei Abseitsstellung (Regel 10);
6. bei Fehlern beim Einwurf (Regel 11);
7. wenn bei Anwurf, Einwurf, Freiwurf, Ecke, Strafecke und 13-m-Wurf der Werfer den Ball wieder spielt, ehe ein anderer Spieler ihn berührt hat; jedoch dürfen nach jedem Torwurf vom Tor zurückprallende Bälle vom Werfer wieder gespielt werden (Regel 16);
8. bei Nichtanmeldung eines Spielers bei Eintritt (Regel 3);
9. bei Überschreiten der 13-m-Marke bei Ausführung des Wurfes (Regel 15).

Der Freiwurf erfolgt von der Stelle aus, wo der Fehler begangen wurde. Ist diese Stelle bei einem Freiwurf der angreifenden Mannschaft dem Torraum näher als 6 m, so wird dieser Freiwurf wenigstens 4 m vom Torraum entfernt ausgeführt. Dabei ist es nur der verteidigenden Mannschaft gestattet, an der Torraumlinie Aufstellung zu nehmen, während

jeder Spieler der angreifenden Mannschaft überall einen Abstand von mindestens 4 m vom Torraum zu wahren hat.

Der Freiwurf ist so schnell wie möglich auszuführen. Der Werfer muß den Ball wurffest haben und darf bei der Ausführung nicht behindert sein.

Der Freiwurf kann unmittelbar zu einem Tor führen.

Wenn durch den Freiwurf die geschädigte Mannschaft benachteiligt würde, kann der Schiedsrichter von der Verhängung absehen.

Der Dreizehn-Meter-Wurf

Regel 15

Ein 13-m-Wurf wird gegeben:

- a) bei groben oder rohen Verstößen im Verhalten zum Gegner innerhalb der eigenen Spielfeldhälfte (Regel 6b);
- b) beim Betreten des eigenen Torraumes mit beiden Füßen zum Zweck der Abwehr (Regel 7);
- c) bei klarem Zurückspielen des festgefaßten Balles an den eigenen Torwart (Regel 7);
- d) beim Hereinholen des Balles in den Torraum durch den Torwart (Regel 8);
- e) bei Verstößen beim Torwartwechsel (Regel 8).

Beim 13-m-Wurf müssen sich außer dem Werfer und dem Torwart alle Spieler hinter der Abseitslinie befinden. Der Wurf erfolgt nach Anpfiff von der 13-m-Marke und kann unmittelbar zu einem Tor führen. Der Werfer darf im Augenblick des Wurfes die 13-m-Marke nicht überschreiten (Freiwurf). Das Nachfallen oder Übertreten nach dem Wurf ist nicht strafbar.

Stürmen die Angreifer vor erfolgtem Wurf vor, so wird bei erzieltm Tor der Wurf wiederholt, stürmen die Verteidiger zu früh vor, so wird bei Mißlingen der Wurf wiederholt.

Wird kurz vor Beendigung der Spielzeit ein Freiwurf oder 13-m-Wurf verhängt, so ist die Wirkung eines solchen Wurfes erst abzuwarten, ehe der Schlußpfiff erfolgt.

Würfe nach Anpfiff des Schiedsrichters

Regel 16

Anwurf, Ecke, Freiwurf, Strafecke und 13-m-Wurf sind aus dem Stand nach Anpfiff des Schiedsrichters in beliebiger Richtung (mit Ausnahme des 13-m-Wurfes) innerhalb 3 Sekunden auszuführen (Freiwurf).

„Aus dem Stand“ bedeutet, daß sämtliche Würfe nach Anpfiff des Schiedsrichters ohne Anlauf, ohne Ablauf und ohne Sprung von der bezeichneten Stelle auszuführen sind. Heben der Füße, Stand auf einem Fuß, Vor- oder Rückstellen eines Beines, Wechseln der Schrittstellung ist erlaubt.

Der Werfer darf den Ball erst wieder spielen, wenn ein anderer Spieler ihn berührt hat; jedoch dürfen nach jedem Torwurf vom Tor zurückprallende Bälle vom Werfer wieder gespielt werden.

Jeder Gegner hat sich dabei — auch bei Abwurf aus dem Torraum — bis nach erfolgtem Wurf 6 m vom Ball zu halten, sofern die Regel nichts anderes bestimmt (Freiwurf).

Bei Ecke, Freiwurf, Strafecke ist das Ausholen über die Grenze des Spielfeldes gestattet, solange der Werfer mit beiden Füßen im Spielfeld steht.

Vor der Durchführung aller Würfe nach Anpfiff des Schiedsrichters muß der Ball in der Hand des Werfers ruhen.

Der Schiedsrichterwurf

Regel 17

Ist aus irgendeinem Grunde, z. B. bei gefährlichem Gewühl oder Fallen von Spielern, bei Unfällen oder sonstigen Zufällen das Spiel unterbrochen worden, ohne daß der Ball über die Tor- oder Seitenlinie oder in den Torraum gelangt ist, so wird ein Schiedsrichterwurf gegeben.

Der Schiedsrichter wirft den Ball an der Stelle senkrecht fest auf den Boden, an der das Spiel unterbrochen wurde. Die Spieler müssen 6 m vom Ball entfernt stehen, bis der Wurf ausgeführt ist.

Der Schiedsrichterwurf muß mindestens 4 m vom Torraum entfernt ausgeführt werden (vgl. Regel 14, Ausführung des Freiwurfes am Torraum).

Der Schiedsrichter

Regel 18

Jedes Wettspiel wird von einem Schiedsrichter geleitet, dem mindestens 2 Linienrichter zur Seite stehen.

Bei Meisterschaftsspielen sind 2 neutrale Linien- und 2 neutrale Torrichter nötig.

Der Schiedsrichter überzeugt sich vor dem Spiel von dem regelrechten Zustand des Spielfeldes. Er eröffnet und schließt das Spiel und hat das Recht, es zu unterbrechen und abzubrechen. Er hält sich möglichst in der Nähe des Balles

auf, wacht über die Innehaltung der Spielregeln und entscheidet alle Fragen selbständig. Seine Tatsachenentscheidungen sind unanfechtbar.

Der Schiedsrichter hat in Fällen, bei denen ihm das Verhalten eines Spielers gefährlich zu werden erscheint, sowie bei rohem oder unangemessenem Verhalten das Recht, die Schuldigen zu verwarnen oder auszuschließen.

Die Linienrichter beobachten vornehmlich Einwurf, Ecke und Abwurf aus dem Torraum und unterstützen den Schiedsrichter in der Leitung des Spieles.

DIE ANWENDUNG DER HANDBALLREGELN

Von W. B u r m e i s t e r, Hamburg, Ehrenmitglied der IAHF.

Die technische Kommission der IAHF. für Feld- und Hallenhandball ist die höchste Instanz in allen Regelfragen. Zu ihren Aufgaben gehören die Festlegung der Handballregeln und ihre Auslegung, die für alle angeschlossenen Länder der IAHF. verbindlich sind.

Die vorliegende Ausgabe stellt die neueste Fassung der Regeln der IAHF. in deutscher Sprache dar.

Das Fachamt für Handball richtet an alle Spieler(innen), Schiedsrichter und Vereinsführer die dringende Aufforderung, sich eingehend mit den Regeln zu beschäftigen und strengste Selbstzucht zu wahren, so daß Eigenmächtigkeiten in der Anwendung und Auslegung der Regeln unter allen Umständen unterbleiben.

Die sprachliche Fassung der Handballregeln steht schwarz auf weiß fest. Mit der Festlegung des Wortlautes sind aber auch zugleich grundsätzliche Anschauungen des Spieles selbst eindeutig festgesetzt worden. Spiel und Regel stehen in Wechselwirkung. Stets wird das Spiel Ausgangspunkt für den Wortlaut der Regel sein.

Ausführungsbestimmungen zu Regeln sind immer ein zweischneidiges Schwert. Grundsätzlich muß betont werden, daß die Regeln die besten für ein Spiel sind, die keiner weiteren Ergänzung bedürfen. Ausführungsbestimmungen erwecken gar leicht den Eindruck der Unfertigkeit der Regeln selbst. Sie verführen zu einer gewissen Sucht, zu jeder Regel Erläuterungen geben zu wollen, ohne daß diese nötig sind. Sie

schaffen ein Gesetzbuch mit unendlich vielen Paragraphen, an dessen Studium mit Widerwillen herangegangen wird. Sie bilden die Quellen unnötiger Streitigkeiten und Einsprüche.

Die richtige Auslegung der Regeln, das klare Erfassen des Spieles aus dem Wortlaut der Regeln brauchen sich nicht auf Ausführungsbestimmungen zu stützen. Das lebendige Spiel wird immer der beste und eindrucksvollste Lehrmeister bleiben und ein praktischer, gesunder Verstand wird das übrige tun. Es muß stets die Hauptaufgabe des Lehrenden und Lernenden bleiben, die großen Gesichtspunkte in den Regeln zu erkennen. Nebensächlichkeiten ordnen sich schnell ein.

Sobald man sich auf diesen Standpunkt stellt, wird die Arbeit der Regelauslegung bedeutend erleichtert und der Blick für die Zusammengehörigkeit zwischen Tat und Wort, zwischen Spiel und Regel geschärft. Die meisten Ausführungsbestimmungen denken in allererster Linie an den heranzubildenden Schiedsrichter, also an den, dem man die Leitung des Spieles anvertrauen will. Aber gerade an den werdenden Schiedsrichter soll man höhere Anforderungen stellen, als ihn nur handwerksmäßig mit den Regeln und ihren Bestimmungen auszurüsten. Er muß aus dem Wortlaut der Regel das Spiel erkennen lernen — dann wird er erst der Meister, dem sich alle willig in der Spielleitung unterordnen.

Wir gebrauchen also keinen Regelkatechismus, in dem der Regel unter „Was ist das?“ die Erläuterungen folgen. Die Bestimmungen der Regeln sind auf deutlich sichtbare Wahrnehmungen aufgebaut. Sie müssen sogar so aufgebaut sein, wenn wir dem natürlichen Vorgang im Spiel folgen wollen. Eine Entscheidung nach den Regeln setzt immer erst eine Beobachtung durch unsere Sinne, in den überwiegenden Fällen durch unser Auge, voraus. Diese Beobachtung oder Wahrnehmung ist das Ursprüngliche. Ohne eine solche kann gar keine Entscheidung nach den Regeln gefällt werden. Einige Beispiele mögen zur Erläuterung dienen. Der Ball wird mit dem Fuß berührt — die Beobachtung, der Freiwurf — die Entscheidung nach den Regeln. Der Ball wird dem Gegner mit der Faust oder mit beiden Händen entrissen — die Beobachtung, der Freiwurf — die Entscheidung nach den Regeln. Oftmals treffen mehrere Wahrnehmungen zusammen oder sie sind die Voraussetzungen für diese oder jene Bestimmung in den Regeln. Der Ball überschreitet die Seitenlinie — die Beobachtung. Sie genügt jedoch nicht allein. Es muß noch die Beobachtung hinzukommen, wer den Ball zuletzt innerhalb des Spielfeldes vor dem Überschreiten der Seitenlinie berührt hat. Einwurf für die A-Mannschaft — die

Entscheidung. Der Ball wird über das Tor bzw. über die Torlinie getrieben. Auch diese Wahrnehmung reicht allein nicht aus. Die zweite Beobachtung, ob die angreifende oder die verteidigende Mannschaft den Ball zuletzt im Spielfeld berührte, muß hinzutreten, erst dann kann die Entscheidung auf Abwurf aus dem Torraum bzw. auf Ecke erfolgen.

Da diese Bestimmungen die Voraussetzungen für die Bestimmungen der Regeln sind, so ist bei Festlegung der einzelnen Punkte versucht worden, einen solchen natürlichen Vorgang als Grundlage zu finden. **Die Wahrnehmung muß möglichst sinnfällig und eindrucksvoll sein.** Desto deutlicher prägt sie sich dem Beobachter ein, desto schneller kann die Entscheidung getroffen werden. Als Beispiel möge das Betreten des Torraumes dienen. Unwillkürlich verbindet man mit dem Begriff „Betreten“ die Füße des Spielers. Die Fußstellung ist daher in jedem Falle maßgebend für Beobachtung und Entscheidung. Wieviel unklarer und schwieriger wäre die Festlegung auf den Wortlaut: Ein Spieler hat den Torraum betreten, wenn beide Füße in der Luft die Torraumlinie überschritten haben, wo doch die Fußstellung am Boden das klarste Bild gibt.

Der Schiedsrichter muß seine Wahrnehmungen und anschließend seine Entscheidungen so schnell wie möglich und doch klar und bestimmt und vor allem richtig treffen. Das verlangen das Spiel, die Spieler und die Zuschauer. Hier hilft nur immer das eine — ein altes Rezept — die Übung. **Klar und sicher beobachten läßt sich nur aus der Praxis erlernen,** nie aus einem noch so guten Kommentar zu den Regeln. Die richtigen Entscheidungen zu fällen, setzt Kenntnis der Regeln und in erster Linie ihre Beherrschung voraus. Also Studium der Quelle selbst — nicht Ausführungsbestimmungen, Erläuterungen und Erklärungen, die auf das ursprüngliche Werk doch zurückgreifen müssen. **Daher muß die erste Anforderung an unsere Regeln heißen: einfach, klar, anschaulich, lebenswahr.**

Die entscheidende Bedeutung einwandfreier Beobachtungen wird jedermann klargeworden sein, zumal sie die Grundlage der Regelbestimmungen bilden. Diese Beobachtungen des Schiedsrichters gehören zu den tatsächlichen Feststellungen. Sie sind als Tatsachenentscheidungen unanfechtbar. Es darf für den Schiedsrichter in diesem Punkt nur ein „Ist“ geben, eine festliegende Tatsache; ein „Kann möglich sein“ schafft ihm nur einen schwankenden, ja unsicheren Grund für seine Regelentscheidung. **Die Tatsachenentscheidung seiner Beobachtung muß als fester Grund unantastbar sein.** Die Folgerung nach den Regeln auf Grund der tatsächlichen Feststellung kann jederzeit der Nachprüfung unterliegen. Für

die tatsächliche Beobachtung ist nur der Schiedsrichter maßgebend. Ein Beispiel: Ein Spieler der angreifenden Mannschaft betritt im Augenblick des Wurfes den Torraum. Die erste Beobachtung. Der Ball überschreitet innerhalb der Pfosten und Querlatte die Torlinie — die unmittelbar folgende, zweite Beobachtung. Die Feststellung dieser beiden Tatsachen durch den Schiedsrichter ist unanfechtbar. Seine Entscheidung nach den Regeln: Freiwurf für die verteidigende Mannschaft wegen Betreten des Torraumes durch einen angreifenden Spieler — ist richtig, oder sie lautet: Tor — so liegt ein Regelverstoß vor, der anfechtbar ist.

Der Aufbau der Regeln auf Grund dieser einfachen Beobachtungen, der tatsächlichen Entscheidungen, hat noch den großen Vorteil, daß die Entscheidungen nach den Regeln der persönlichen Willkür des Schiedsrichters entzogen werden. So sind die Voraussetzungen — so muß die Folgerung nach den Regeln lauten, also zwangsläufig. Dies gibt die beste Gewähr für die Unparteilichkeit des Spielleiters. Der Torwächter holt den Ball in den Torraum hinein — ist die tatsächliche Beobachtung, die Voraussetzung zur 13-m-Wurf-Entscheidung nach den Regeln durch den Schiedsrichter.

Nach der dargelegten Grundeinstellung wird das Verständnis der Regeln, ihre Auslegung bedeutend erleichtert und einfach gestaltet.

Auf einige Einzelheiten sei noch besonders hingewiesen:

Ein sorgfältig hergerichtetes Spielfeld ist eine unbedingte Voraussetzung für richtige Entscheidungen. Der Schiedsrichter darf auf eine einwandfreie Aufzeichnung der Seiten-, Tor-, Abseits- und Strafraumlinien wie des Torraumes nicht verzichten, wenn er sich nicht der Gefahr der Unsicherheit in seinen Anordnungen aussetzen will.

Der Schiedsrichter sollte es nie unterlassen, das Spielgerät, den Handball, zu prüfen und die Bestimmungen über die Mannschaft zu überwachen. Über den Austausch von Spielern bei Gesellschaftsspielen muß er durch die beiden Vereinsleitungen bzw. Spielführer unterrichtet werden, welche Vereinbarungen getroffen worden sind.

Die Bestimmungen über die Spielzeit sehen auch bei Spielerinnen gegebenenfalls die zweimalige Verlängerung vor. Während der Spielverlängerung darf die Zusammensetzung der Mannschaft nicht geändert werden. Es ist nur verletzten Spielern, die während der regulären Spieldauer bereits mitgespielt haben, gestattet, wieder einzutreten. Sonst hat die Mannschaft mit den gleichen Spielern und der gleichen Spielerzahl wie beim Schlußpfeiff der gewöhnlichen Spielzeit (2×20, 2×30 Minuten) bei einer Verlängerung anzutreten. Auf die Aufstellung der Mannschaft (Wechsel zwischen Stür-

mer, Läufer, Verteidiger, Torwächter) hat diese Festlegung keinen Einfluß.

Das **Werfen und Fangen**, die technische Behandlung des Balles, hat sich mit der Entwicklung des Spieles immer mehr vervollkommnet. Fangfehler bleiben jetzt grundsätzlich straffrei. Das nochmalige Zufassen nach dem Ball ist ebenso wenig ein Fehler wie das Hinüberführen des mit einer Hand gefangenen Balles in die andere, um das Weiterspielen zu ermöglichen. Dagegen ist das Hochwerfen des Balles mit Wiederfangen oder Fausten, also den Ball zweimal zu berühren, bevor er einen Spieler, ein Spielgerät oder den Boden berührt hat, verboten. Das Halten des Balles am Boden unterliegt ebenfalls der 3-Sekunden-Bestimmung. Verboten ist es, den Ball mit Unterschenkel und Fuß zu berühren (Fußfehler), es sei denn, der Spieler wird angeworfen. Ein Fußfehler liegt vor, wenn der Ball mit dem Fuß (Unterschenkel) gestoppt oder ihm Ziel und Richtung gegeben wird. Eine Berührung mit dem Knie ist kein Fehler.

Das **Verhalten zum Gegner** ist den Spielern und Schiedsrichtern besonders eindringlich ans Herz zu legen. Die Gesundheit eines Spielers darf unter keinen Umständen durch ein regelwidriges Verhalten irgendeines Mitspielers gefährdet werden. Unsere Spieler wissen ganz genau, was erlaubt, was verboten ist. Im Interesse der Handballbewegung überhaupt muß mit allem Nachdruck dahin gestrebt werden, den Kampf mit dem Gegner zu vermeiden. Regelwidrigkeiten entspringen zum allergrößten Teil einer fehlenden körperlichen und technischen Durchbildung der einzelnen Spieler sowie einer mangelnden taktischen Schulung der gesamten Mannschaft. Erlaubt ist es, mit einer offenen Hand dem Gegner den Ball aus der Hand zu spielen, und zwar in allen Spielen, sowie den Gegner von vorn zu sperren. Das Ausbreiten der Arme beim Sperren ist gestattet. Das Verbotene ist sehr deutlich aufgezählt, wobei das Anrennen des Gegners als unerlaubt noch zu unterstreichen ist.

Die Bestimmungen über **Torraum, Torwart, Torgewinn** bedürfen im Zusammenhang mit dem Betreten des Torraumes und des Abwurfes aus dem Torraum eines besonderen Hinweises. Der Torraum ist betreten, auch wenn er nur mit einem Teil des Fußes berührt wird. Ein Spieler der angreifenden Mannschaft verwirkt einen Freiwurf, ein Spieler der verteidigenden Mannschaft eine Strafecke. Ein 13-m-Wurf ist verwirkt, wenn ein Spieler der verteidigenden Mannschaft mit beiden Füßen zum deutlichen Zwecke der Abwehr in den Torraum tritt. Der Torwart darf den Torraum mit dem Ball nicht verlassen. Gelangt der Torwart im Torraum in den Besitz des Balles, so muß in jedem Fall der Abwurf

aus dem Torraum erfolgen. Beim Überschreiten der Torraumlinie durch den Torwächter beim Abwurf aus dem Torraum erfolgt Strafecke für die angreifende Mannschaft. Verläßt der Torwart ohne Ball den Torraum, so unterliegt er denselben Bestimmungen wie die übrigen Spieler. Unter „klarem“ Zurückspielen des Balles ist der festgefaßte Ball gemeint.

Die Abseitsregel besagt ausdrücklich, daß die Abseitsstellung eines Spielers an sich kein Regelverstoß ist. Die Verhängung eines Freiwurfes kommt erst dann in Betracht, wenn der Ball in den Abseitsraum gespielt wird, wenn er die Abseitslinie überschreitet. Dann aber greift der abseitsstehende Spieler in das Spiel ein und begeht eine Regelverletzung. Er bekommt entweder den Ball zugespielt oder muß von der verteidigenden Mannschaft gedeckt werden, also unmittelbares oder mittelbares Eingreifen des abseitsstehenden Spielers. Nur in Ausnahmefällen, wenn der abseitsstehende Spieler überhaupt nicht, weder unmittelbar noch mittelbar, in das Spiel eingreift, kann der Schiedsrichter auf Abseitsgeben verzichten. Seine Entscheidung muß er aber in dem Augenblick treffen, in dem der Ball in den Abseitsraum gelangt. In allen Zweifelsfällen betreffs Eingreifen eines abseitsstehenden Spielers ist auf Abseits zu erkennen. Ein Spieler, der mit dem Ball in der Hand die Abseitslinie überschreitet, ist selbst nie abseits, ganz gleich, wie er den Abseitsraum betritt.

Sämtliche Würfe nach Anpfiff des Schiedsrichters (Anwurf, Ecke, Freiwurf, Strafecke und 13-m-Wurf) sind aus dem Stand in beliebiger Richtung (mit Ausnahme des 13-m-Wurfes) innerhalb 3 Sekunden auszuführen. „Aus dem Stand“ bedeutet, daß diese Würfe ohne Anlauf, ohne Ablauf und ohne Sprung ausgeführt werden müssen. Heben der Füße, Stand auf einem Fuß, Vor- und Rückstellen eines Beines, Wechseln der Schrittstellung ist erlaubt. Der Freiwurf ist von der Stelle auszuführen, wo der Fehler begangen wurde. Eine Bezeichnung der Stelle mit einem Strich, um etwa ein Übertreten festzustellen, ist nach den Ausführungsmöglichkeiten des Freiwurfes unzulässig. Ist diese Stelle bei einem Freiwurf der angreifenden Mannschaft dem Torraum näher als 6 m, so wird dieser Freiwurf wenigstens 4 m vom Torraum entfernt ausgeführt. Dabei ist es nur der verteidigenden Mannschaft gestatten, an der Torraumlinie Aufstellung zu nehmen, während jeder Spieler der angreifenden Mannschaft überall einen Abstand von mindestens 4 m vom Torraum zu wahren hat. Vor der Durchführung aller Würfe nach Anpfiff des Schiedsrichters muß der Ball in der Hand des Werfers ruhen. Dem Sinn der Regeln entsprechend muß der

Werfer den Ball selbst festhalten (nicht vom Boden aufnehmen) und nach dem Pfiff entweder selbst auf das Tor werfen oder einem Mitspieler abspielen. Die Sonderbestimmungen der übrigen Würfe (Anwurf, Ecke, Strafecke, 13-m-Wurf) sind außerdem zu beachten. Den Schiedsrichtern wird die Verhängung des 13-m-Wurfes bei groben oder rohen Verstößen im Verhalten zum Gegner innerhalb der eigenen Spielfeldhälfte zur Pflicht gemacht.

Ist bei einem Schiedsrichterwurf die Stelle, an der das Spiel unterbrochen wurde, dem Torraum näher als 6 m, so gelten die gleichen Bestimmungen wie beim Freiwurf. Der Schiedsrichterwurf muß wenigstens 4 m vom Torraum entfernt ausgeführt werden.

Die Anwendung der Vorteilsregel, d. h. auf eine Strafe (Freiwurf usw.) zu verzichten, wenn durch diese die geschädigte Mannschaft benachteiligt würde, setzt völlige Beherrschung der Regeln und klares, sicheres Erfassen der Spielhandlungen durch den Schiedsrichter voraus. Wird der durch einen Fehler des Gegners geschädigten Mannschaft der Vorteil der Fortsetzung der Spielhandlung eingeräumt, so gibt es nachträglich keine Verhängung der Strafe mehr. Der Schiedsrichter bedenke aber stets, daß sein Pfiff das Spiel unterbricht.

Die Linienrichter und Torrichter haben die Aufgabe, den Schiedsrichter in der Leitung des Spieles zu unterstützen. Sie müssen sich stets bewußt sein, daß sie nie der Schiedsrichter selbst sind. Es geht nicht an, daß Linien- bzw. Torrichter durch Zeichen gleichsam eine Entscheidung des Schiedsrichters erzwingen wollen. Auch kann man ihnen nicht das Recht einräumen, in das Spielfeld zu gehen, um ihre Beobachtung zu machen. Der Schiedsrichter muß im Spiel die höchste Instanz bleiben. Entscheidet z. B. ein neutraler Torrichter auf Tor, so braucht der Schiedsrichter nicht auf Tor zu entscheiden, wenn er nicht selbst der festen Überzeugung auf Grund seiner Beobachtungen ist, daß der Ball die Torlinie ganz überschritten hat. Der Schiedsrichter ist in seinen Entscheidungen frei.

HALLEN-HANDBALL

(Handball im geschlossenen Raum)

Einführung

von W. B u r m e i s t e r, Hamburg

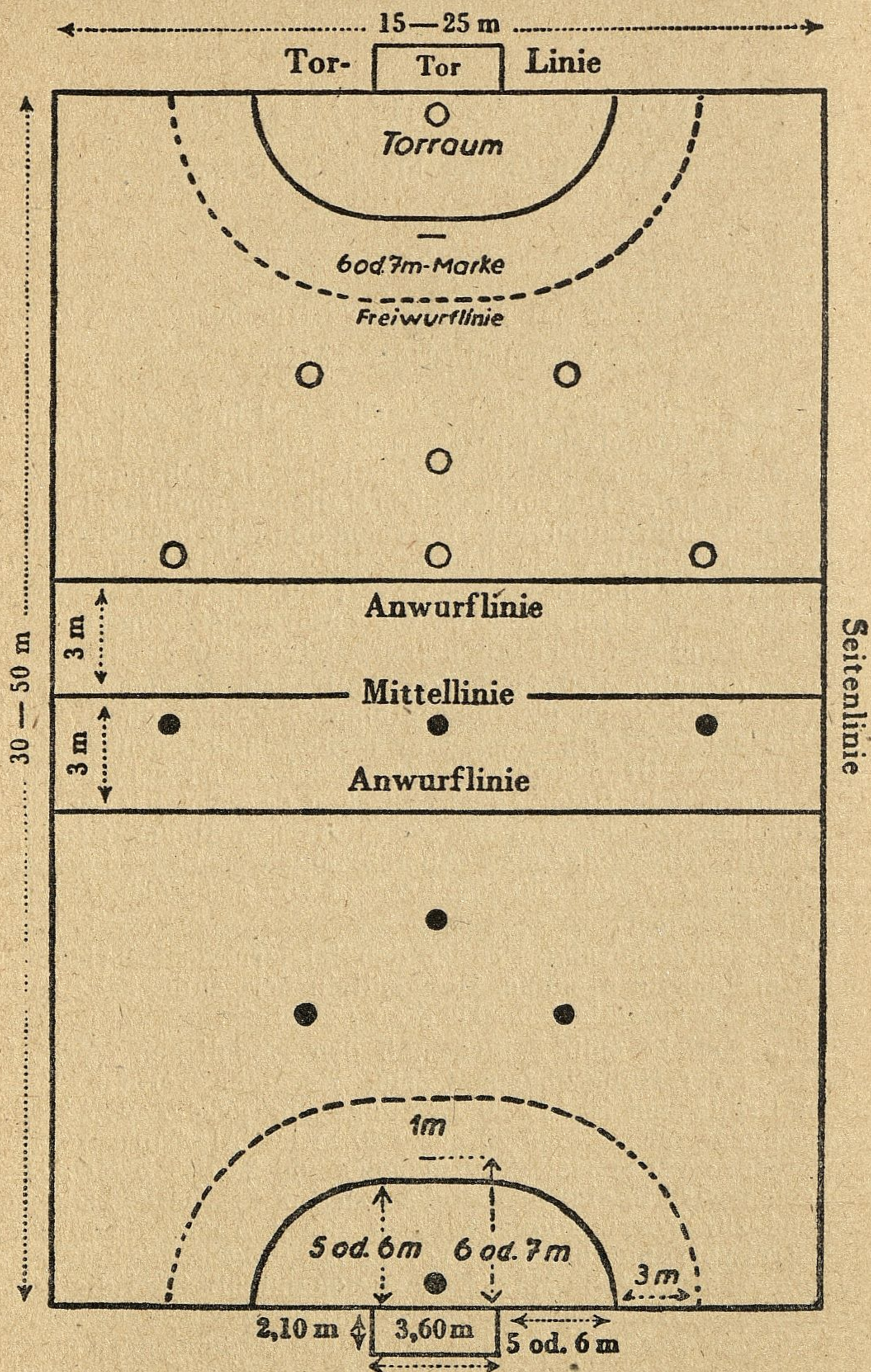
Ehrenmitglied der IAHF.

Der Kongreß der IAHF. im August 1934 in Stockholm hat die von der technischen Kommission für Feld- und Hallenhandball ausgearbeiteten internationalen Hallenhandballregeln genehmigt. Die vorliegenden Hallenhandballregeln sind die ersten internationalen Hallenhandballregeln überhaupt, denn bisher hatten die hauptsächlich am Hallenhandball interessierten Länder Dänemark, Deutschland, Österreich und Schweden eigene Regeln, die naturgemäß voneinander abwichen und den internationalen Spielverkehr erschwerten.

Die internationalen Hallenhandballregeln lehnen sich so eng wie möglich an die internationalen Feldhandballregeln an. Diese Übereinstimmung war zwangsläufig, denn es besteht in dem Grundgedanken des Spieles und seiner Ausdrucksform kein Unterschied zwischen dem Spiel im Freien (Feldhandball) und dem im geschlossenen Raum (Hallenhandball). Die folgenden Ausführungen sollen die Abweichungen der Hallenhandballregeln von den Feldhandballregeln aufweisen.

Die Regelausführungen sollen den Spielern, Schiedsrichtern und Vereinsleitern helfen, Handball in der Halle, sei es als Übungs- oder Wettspielbetrieb, zu betreiben.

Das Spielfeld muß naturgemäß den räumlichen Verhältnissen in der Halle angepaßt sein. Als Maße werden 15 bis 25 m Breite und 30 bis 50 m Länge angegeben, wobei das wünschenswerteste Maß 20 m zu 40 m ist. Als Tore werden Hockeytore verwendet (2,10 m hoch und 3,60 m breit). Der Torraum wird in einem Abstand von 6 m geschaffen. Gleichlaufend zur Torraumlinie wird in einem Abstand von 3 m die Freiwurflinie um den Torraum gezogen (gestrichelte Linie). Aus der 13-m-Marke des Feldhandball wird die 7-m-Marke des Hallenhandball. Die Mittelpunkte der beiden Seitenlinien werden durch die Mittellinie verbunden. In einem Abstand von 3 m wird gleichlaufend zur Mittellinie in jeder



Spielfeldhälfte die Anwurflinie gezogen. (Beim Feldhandball der Anwurfkreis.) Abseitslinie und Strafraum fallen fort.

Bei ganz kleinen Hallen kann der Torraum in einem Abstand von 5 m gezogen werden, dementsprechend die 6-m-Marke.

Zu jeder Mannschaft gehören wie bisher 7 Spieler (Torwart, 2 Verteidiger, 1 Läufer, 3 Stürmer) und 3 (statt bisher 2) Auswechselspieler. Die Auswechselspieler dürfen nur dann eingestellt werden, wenn die zu ersetzenden Spieler das Feld verlassen haben. Herausgestellte Spieler dürfen in keinem Fall ersetzt werden.

Die Bestimmungen über die Spielzeit machen einen Unterschied zwischen Turnieren (Teilnahme mehrerer Mannschaften an einem Wettbewerb) und Einzelspielen (zwei Mannschaften). Die Dauer des Spieles beträgt bei Turnieren 2×10 Minuten, bei Einzelspielen 2×25 Minuten, für Spielerinnen und Jugendliche bis zu 14 Jahren 2×7 bzw. 2×15 Minuten mit einer Pause von 3 Minuten. Die Bestimmungen über Spielverlängerung bis zur Entscheidung sind die gleichen geblieben wie in den bisherigen Richtlinien für Hallenhandball.

Die Bestimmungen über Werfen und Fangen haben in einem Punkte eine einschneidende Änderung erfahren. Während die Dänen überhaupt kein Balltreiben in der Halle bisher gestatteten, gab es in Deutschland keine Beschränkung in dieser Hinsicht. Die Schweden hatten jedoch bereits eine Einschränkung eingeführt. Die neue Bestimmung ist ein Ausgleich der deutschen und schwedischen Auffassung. Es ist beim Hallenhandball verboten, mit dem Ball in der Hand mehr als zweimal 3 Schritte zu laufen, auch auf der Stelle. Diese Festlegung der Regel ergibt einen leicht erlernbaren Rhythmus in der Ballführung. Der Ball wird gefangen oder vom Boden aufgenommen. Jetzt setzt der Rhythmus ein: 3 Schritte — Aufwerfen des Balles auf den Boden — 3 Schritte — Abspiel des Balles. Diese Form ist die höchstzulässige Art der Ballführung (Balltreiben). Selbstverständlich kann der Ball ohne Schrittbewegung sofort abgespielt werden oder nach 1, 2, 3 Schritten vor dem erstmaligen Aufwerfen auf den Boden. Alle anderen Bestimmungen decken sich völlig mit den Regeln des Feldhandball.

Die Bestimmungen über Spielgerät, Verhalten zum Gegner, Torraum, Torwart, Torgewinn und Einwurf sind die gleichen wie beim Feldhandball.

Beim Einwurf ist zu beachten, daß durch Einwurf wie auch durch Anwurf unmittelbar kein Tor erzielt werden kann. Es erfolgt in einem solchen Fall Abwurf aus dem Torraum. Decken sich die Seitenlinien mit der Wand oder der

Umsäumung der Halle, so bleibt der Ball im Spiel, wenn er die Seitenwand berührt oder von ihr abprallt.

Die Bestimmungen über Ecke zeigen den Unterschied gegenüber dem Feldhandball, daß der Torwart dieser Bestimmung nicht unterliegt. Wird also der Ball vom Torwart über die eigene Torlinie oder das Tor gespielt, so erfolgt Abwurf aus dem Torraum.

Beim Hallenhandball gibt es kein Abseits. Auch die Strafecke ist in Fortfall gekommen. An Stelle der Strafecke tritt ein Freiwurf 3 m vom Torraum (Freiwurflinie — gestrichelte Linie), und zwar von der Stelle aus, wo der Fehler begangen wurde.

Der 7-m-Wurf (beim Feldhandball 13-m-Wurf) bringt hinsichtlich des Verhaltens zum Gegner eine Verschärfung. Während die Feldhandballregeln besagen, daß ein 13-m-Wurf bei groben oder rohen Verstößen im Verhalten zum Gegner innerhalb der eigenen Spielfeldhälfte gegeben wird, gilt diese Einschränkung beim Hallenhandball nicht. Diese Erweiterung bedeutet bezüglich der Verstöße im Verhalten zum Gegner eine zu begrüßende Neuerung. Der 7-m-Wurf wird also bei groben oder rohen Verstößen im Verhalten zum Gegner aus dem Felde heraus, gleichgültig, wo das Vergehen geschah, gegen die übertretende Mannschaft verhängt.

Die Regeln über Abwurf aus dem Torraum, Freiwurf, Würfe nach Anpfiff des Schiedsrichters und der Schiedsrichterwurf zeigen keine Unterschiede vom Feldhandball.

Die letzte Bestimmung über Spielrichter und seine Befugnisse bringt eine Neuerung. Der Schiedsrichter kann auf Zeitausschluß von 2 bzw. 5 Minuten (Turnierspiele, Einzelspiel) erkennen, wenn es sich um Vergehen leichterer Art seitens eines Spielers handelt (unsportliches Benehmen, Widerrede). In allen Fällen hat der Schiedsrichter, bei denen ihm das Verhalten eines Spielers gefährlich zu werden erscheint, sowie bei rohem oder unangemessenem Verhalten das Recht, die Schuldigen zu verwarnen oder auszuschließen.

Nachdrücklichst sei die Tatsache unterstrichen, daß es beim Feldhandball bei den bisherigen Bestimmungen bleibt, also keinen Zeitausschluß gibt.

Die alten Richtlinien für Hallenhandball kannten noch die Bestimmung, daß Bälle, die durch den Torwart abgewehrt werden oder von Torlatte und Torpfosten abprallen und wieder ins Spielfeld gelangen, dem Torwart gehören. Diese Bestimmung ist in Fortfall gekommen.

Die sprachliche Fassung der Hallenhandballregeln ist in weitest gehendem Maße in Übereinstimmung zu der bewährten Fassung der Feldhandballregeln gebracht worden.

Wie 1926 bei meiner Mitarbeit an der Gestaltung der ersten internationalen Feldhandballregeln, so bin ich auch bei der Festlegung der ersten internationalen Hallenhandballregeln der festen Überzeugung, daß sich auch die neuen Spielregeln für Hallenhandball bewähren werden.

Das Spielfeld

Regel 1

Das Spielfeld ist ein Rechteck von etwa 30—50 m Länge und 15—25 m Breite. Die Längsseiten heißen Seitenlinien, die Breitseiten Torlinien (wünschenswerte Maße 20×40 m).

In der Mitte jeder Torlinie befindet sich ein Tor, das im Lichten 2,10 m hoch und 3,60 m breit ist (Hockeytore). Die Pfosten des Tores sind durch eine Querlatte fest verbunden. Torpfosten und Latte dürfen höchstens 8 cm breit sein. Die Tore müssen mit Netzen oder Drahtgehäusen versehen sein.

Ein Torraum wird geschaffen, indem vor dem Tor in 5 oder 6 m Abstand eine 3,60 m lange Linie gezogen wird, an der sich beiderseits mit 5 oder 6 m Halbmesser um die Torecken gezogene Viertelkreise anschließen (wünschenswert 6 m).

Gleichlaufend zur Torraumlinie wird in einem Abstand von 3 m die Freiwurflinie um den Torraum gezogen (gestrichelte Linie).

Vor der Mitte jedes Tores wird in 6 oder 7 m Entfernung die 6- oder 7-m-Marke in Form eines 1 m langen Striches gezeichnet.

Die Mittelpunkte der beiden Seitenlinien werden durch die Mittellinie verbunden. In einem Abstand von 3 m wird gleichlaufend zur Mittellinie in jeder Spielfeldhälfte die Anwurflinie gezogen.

Sämtliche Linien des Spielfeldes sind in jedem Fall deutlich sichtbar zu machen. Die Torlinie muß innerhalb der Torpfosten in der Breite der Torpfosten durchgezogen sein.

Das Spielgerät

Regel 2

Der Handball besteht aus einer Lederhülle und Gummiblase und muß zu Beginn des Spieles einen Umfang von 58 bis 60 cm und ein Gewicht von 400 bis 500 g haben.

Für Jugendspiele (männlich, weiblich) sämtlicher Altersklassen muß der Umfang mindestens 56 cm bei einem Gewicht von 400 bis 500 g betragen.

Die Mannschaft

Regel 3

Zu jeder Mannschaft gehören 7 Spieler (Torwart, 2 Verteidiger, 1 Läufer, 3 Stürmer) und 3 Auswechselspieler. Bei Wettspielen müssen wenigstens 5 Spieler antreten, die sich bis zum Schluß der Spielzeit auf 7 ergänzen dürfen. Auswechselspieler dürfen nur dann eingestellt werden, wenn die zu ersetzenden Spieler das Feld verlassen haben (Regel 13,8).

Herausgestellte Spieler dürfen in keinem Fall ersetzt werden.

Jeder während des Spieles ein- oder austretende Spieler muß sich vorher beim Schiedsrichter melden (Regel 13,8).

Sinkt eine Mannschaft unter 4 Spieler, so wird weitergespielt.

Das Tragen von Nagelschuhen, Fußballstiefeln mit scharfen Klötzen, Stiefeln mit Haken, Armbändern, Ringen mit Fassung, ungefaßten Augengläsern ist verboten.

Kein Spieler darf an den Stiefeln (Schuhen) Metallplatten oder sonstige Metallstücke oder Guttaperchastücke tragen. Nägel sind an den Schuhen nur dann zulässig, wenn sie im Leder vollständig versenkt sind. Lederne Leisten müssen quer über die ganze Sohle laufen; sie müssen flach und mindestens 12 mm breit sein. Die Klötze müssen rund sein und im Durchmesser mindestens 12 mm haben. Kegelförmige und spitze Klötze sind unzulässig.

Gefaßte Augengläser sind Brillen mit festem Gestell und Haltebändern.

Der Schiedsrichter hat die Pflicht, vor dem Spiel die Bekleidung zu prüfen. Regelwidrigkeiten sind zu beseitigen, andernfalls ist der Spieler auszuschließen.

Die Spielzeit

Regel 4

Die Mannschaft, die beim Losen gewinnt, wählt die Seite; der Gegner hat Anwurf.

Der Anwurf erfolgt nach Anpfiff des Schiedsrichters durch den Mittelstürmer vom Mittelpunkt des Spielfeldes aus. Der Mittelstürmer darf den Ball erst wieder berühren, nachdem ein anderer Spieler ihn berührt hat (Freiwurf).

Kein Spieler darf die Mittel- bzw. Anwurflinie überschreiten, bevor der Anwurf erfolgte. Bei Verstoß erhält der Gegner einen Freiwurf (Regel 13,1).

Durch Anwurf kann unmittelbar kein Tor erzielt werden (Abwurf aus dem Torraum).

Die Dauer des Spieles beträgt bei Turnieren 2×10 Minuten, bei Einzelspielen 2×25 Minuten, für Spielerinnen und Jugendliche bis zu 14 Jahren 2×7 bzw. 2×15 Minuten, mit einer Pause von 3 Minuten. Nach der Pause werden Seiten und Anwurf gewechselt. Alle durch Unterbrechungen verlorene Zeit muß in der betreffenden Halbzeit nachgespielt werden. Wenn beide Mannschaften und der Schiedsrichter einverstanden sind, kann die Pause verkürzt werden.

Soll nach unentschiedenem Spiel bis zur Entscheidung weitergespielt werden, so wird nach einer Pause von 3 Minuten und erneutem Losen so lange gespielt, bis ein (das entscheidende) Tor fällt, jedoch nicht über 10 (7) Minuten hinaus. Sollte das Spiel abermals unentschieden enden, so ist es neu anzusetzen.

Das Werfen und Fangen

Regel 5

Der Ball darf unter Benützung von Armen, Händen, Kopf, Rumpf, Oberschenkel und Knie in jeder beliebigen Art geworfen, geschlagen, gestoßen und gefangen werden.

Erlaubt ist das Aufwerfen auf den Boden und Wiederfangen sowohl am Ort wie im Vorlaufen.

Es ist verboten:

- a) mit dem Ball in der Hand mehr als zweimal 3 Schritte zu laufen, auch auf der Stelle (3 Schritte — Aufwerfen des Balles auf den Boden — 3 Schritte — Abspiel des Balles);
- b) den Ball länger als 3 Sekunden in der Hand zu halten, auch auf dem Boden;
- c) den Ball zweimal zu berühren, bevor er einen Spieler, ein Spielgerät oder den Boden berührt hat (Hochwerfen mit Wiederfangen oder Fausten).

Fangfehler bleiben straffrei. Das nochmalige Zufassen nach dem Ball sowie das sofortige Hinüberführen des mit einer Hand gefangenen Balles in die andere ist kein Fehler;

- d) den Ball mit Unterschenkel und Fuß zu berühren, es sei denn, der Spieler wird angeworfen. Ein Fußfehler liegt vor, wenn der Ball mit dem Fuß (Unterschenkel) gestoppt oder ihm Ziel und Richtung gegeben wird.

Das Verhalten zum Gegner

Regel 6

Es ist erlaubt, mit einer offenen Hand dem Gegner den Ball aus der Hand zu spielen sowie den Gegner von vorn zu sperren, auch mit Ausbreiten der Arme.

Es ist verboten:

- a) dem Gegner den Ball mit beiden Händen zu entreißen oder mit der Faust aus der Hand zu schlagen;
- b) den Gegner mit beiden Armen oder mit einem Arm zu umklammern oder festzuhalten, mit den Händen zu behindern, zu schlagen oder zu stoßen, anzurennen oder anzuspringen, gefährlich zu sperren, d. h. ihm den Weg durch plötzliches Beinstellen, Hinwerfen zu versperren;
- c) den Gegner in den Torraum zu stoßen oder zu drängen;
- d) den Gegner mit dem Ball absichtlich anzuwerfen.

Kommen Spieler mit dem Ball zu Fall, so daß er unter ihnen festliegt, so hat der Schiedsrichter sofort abzapfeifen und einen Schiedsrichterwurf (Regel 16) zu geben, falls nicht eine Strafe verwirkt war.

Der Torraum

Regel 7

Der Torraum darf nur vom Torwart betreten werden. Der Torraum einschließlich Torraumlinie ist betreten, auch wenn er nur mit einem Teil des Fußes berührt wird. Das Betreten des Torraumes ist wie folgt zu bestrafen:

- a) ein Spieler der angreifenden Mannschaft verschuldet einen Freiwurf;
- b) ein Spieler der verteidigenden Mannschaft verschuldet einen 6- oder 7-m-Wurf, wenn er mit beiden Füßen zum deutlichen Zwecke der Abwehr in den Torraum tritt, Freiwurf in allen übrigen Fällen.

Straffrei bleibt:

- a) das Hineinfallen, wenn die Füße außerhalb bleiben;
- b) das Betreten nach dem Wurf.

Maßgebend ist in jedem Fall die Fußstellung des Spielers.

Im Torraum gehört der Ball dem Torwart. Jedes Herausholen und Weiterspielen des im Torraum liegenden oder rollenden Balles ist verboten.

Bei einem Verstoß ist Freiwurf gegen die Mannschaft zu geben, die den Fehler machte (Regel 13,4).

Jeder Ball, der aus dem Torraum herausrollt oder springt oder vom Tor zurückprallt, bleibt im Spiel.

Hat ein Spieler der verteidigenden Mannschaft den in den Torraum gespielten Ball zuletzt berührt, so ist wie folgt zu entscheiden:

1. bei Tor — Tor.
2. bei „klarem“ Zurückspielen des festgefaßten Balles
 - a) ist 6- oder 7-m-Wurf zu geben, wenn der Torwart den Ball hält,

b) ist Freiwurf zu verhängen, wenn der Ball vom Torwart nicht berührt wurde.

3. Berührt die verteidigende Mannschaft in der Abwehr einen aufs Tor gegebenen Ball, der dann vom Torwart gehalten wird oder im Torraum liegenbleibt, so ist das Spiel nicht zu unterbrechen.

Der Torwart

Regel 8

Dem Torwart ist jede Abwehr gestattet. Mit den Füßen darf er jedoch nur abwehren, solange sich der Ball in Bewegung auf das Tor oder die Torlinie befindet (Freiwurf). Er darf im Torraum mit dem Ball unbeschränkt laufen.

Bei absichtlicher Verzögerung muß der Torwart den Ball nach Anpfiff innerhalb 3 Sekunden aus dem Torraum befördern (Freiwurf).

Der Torwart darf im Torraum nicht angegriffen werden (Freiwurf).

Der Torwart darf den Torraum mit dem Ball nicht verlassen. Gelangt der Torwart im Torraum in den Besitz des Balles, so muß in jedem Fall der Abwurf aus dem Torraum erfolgen (Freiwurf).

Verläßt der Torwart den Torraum ohne Ball, so unterliegt er denselben Bestimmungen wie die übrigen Spieler.

Das Hereinholen des Balles in den Torraum ist dem Torwart nicht gestattet (6- oder 7-m-Wurf).

Ein Wechsel des Torwartes ist dem Schiedsrichter anzuzeigen. Der alte Torwart muß den Torraum verlassen haben, bevor der neue ihn betritt. Verstöße hiergegen sind mit 6- oder 7-m-Wurf zu bestrafen.

Der Torgewinn

Regel 9

Ein Tor ist erzielt, wenn der gültig geworfene Ball die Torlinie innerhalb der Pfosten und der Querlatte auf dem Boden oder in der Luft ganz überschritten hat.

Nach jedem Tor hat die Mannschaft den Anwurf, gegen die das Tor erzielt wurde.

Die Anzahl der erzielten Tore entscheidet den Sieg.

Ist die Zahl die gleiche oder kein Tor gewonnen, so ist das Spiel unentschieden.

Der Einwurf**Regel 10**

Wirft oder lenkt ein Spieler den Ball über die Seitenlinie, so hat der Gegner an der entsprechenden Stelle Einwurf. Der Einwurf wird mit beiden Händen über dem Kopf ausgeführt (Freiwurf). Der Werfer steht hinter der Seitenlinie und darf vom Gegner nicht behindert werden (Freiwurf). Der Einwurfer darf den Ball erst wieder spielen, nachdem dieser von einem anderen Spieler berührt worden ist (Freiwurf).

Durch Einwurf kann unmittelbar kein Tor erzielt werden (Abwurf aus dem Torraum).

Decken sich die Seitenlinien mit der Wand oder der Umsäumung der Halle, so bleibt der Ball im Spiel, wenn er die Seitenwand berührt oder von ihr abprallt.

Die Ecke**Regel 11**

Ecke wird gegeben, wenn der Ball von der verteidigenden Mannschaft über die eigene Torlinie oder über das eigene Tor gespielt wird. Der Torwart unterliegt nicht dieser Bestimmung (Abwurf aus dem Torraum).

Die Ecke wird ausgeführt vom Schnittpunkt der Torlinie mit der Seitenlinie.

Die Ecke kann unmittelbar zu einem Tor führen.

Der Abwurf aus dem Torraum**Regel 12**

Wurde der Ball von der angreifenden Mannschaft über die Torlinie oder das Tor getrieben, so erfolgt der Abwurf aus dem Torraum (Freiwurf). Der Abwurf kann beliebig ausgeführt werden, auch durch Fausten nach Hochwurf.

Durch Abwurf kann unmittelbar kein Tor erzielt werden (Abwurf aus dem Torraum).

Der Freiwurf**Regel 13**

Ein Freiwurf wird in folgenden Fällen verhängt:

1. bei Fehlern beim Anwurf (Regel 4);
2. bei Fehlern im Werfen und Fangen (Regel 5, 15);
3. bei Fehlern im Verhalten zum Gegner (Regel 6);
4. bei Fehlern der angreifenden und verteidigenden Mannschaft im Torraum (Regel 7);

5. bei Fehlern des Torwarts in der Abwehr und beim Abwurf (Regel 8, 12);
6. bei Fehlern beim Einwurf (Regel 10);
7. wenn bei Anwurf, Einwurf, Freiwurf, Ecke und 6- oder 7-m-Wurf der Werfer den Ball wieder spielt, ehe ein anderer Spieler ihn berührt hat (Regel 15);
8. bei Nichtanmeldung eines Spielers bei Eintritt (Regel 3);
9. bei Überschreiten der 6- oder 7-m-Marke bei Ausführung des Wurfes (Regel 14).

Der Freiwurf erfolgt von der Stelle aus, wo der Fehler begangen wurde. Ist diese Stelle bei einem Freiwurf der angreifenden Mannschaft dem Torraum näher als 3 m, so wird dieser Freiwurf wenigstens 3 m vom Torraum (Freiwurflinie) ausgeführt. Dabei ist es nur der verteidigenden Mannschaft gestattet, an der Torraumlinie Aufstellung zu nehmen, während sich jeder Spieler der angreifenden Mannschaft hinter der Freiwurflinie befinden muß.

Der Freiwurf ist so schnell wie möglich auszuführen. Der Werfer muß den Ball wurffest haben und darf bei der Ausführung nicht behindert werden.

Der Freiwurf kann unmittelbar zu einem Tor führen.

Wenn durch den Freiwurf die geschädigte Mannschaft benachteiligt würde, kann der Schiedsrichter von der Verhängung absehen.

Der 6- oder 7-m-Wurf

Regel 14

Ein 6- oder 7-m-Wurf wird gegeben:

- a) bei groben oder rohen Verstößen im Verhalten zum Gegner (Regel 6);
- b) beim Betreten des eigenen Torraumes mit beiden Füßen zum Zweck der Abwehr (Regel 7);
- c) bei klarem Zurückspielen des festgefaßten Balles an den eigenen Torwart (Regel 7);
- d) beim Hereinholen des Balles in den Torraum durch den Torwart (Regel 8);
- e) bei Verstößen beim Torwartwechsel (Regel 8).

Beim 6- oder 7-m-Wurf müssen sich außer dem Werfer und dem Torwart alle Spieler hinter der Freiwurflinie befinden. Der Wurf erfolgt nach Anpfiff von der 6- oder 7-m-Marke und kann unmittelbar zu einem Tor führen. Der Werfer darf im Augenblick des Wurfes die 6- oder 7-m-Marke nicht überschreiten (Freiwurf). Das Nachfallen oder Übertreten nach dem Wurf ist nicht strafbar.

Stürmen die Angreifer vor erfolgten Würfe vor, so wird bei erzieltm Tor der Wurf wiederholt, stürmen die Verteidiger zu früh vor, so wird bei Mißlingen der Wurf wiederholt.

Wird kurz vor Beendigung der Spielzeit ein Freiwurf oder ein 6- oder 7-m-Wurf verhängt, so ist die Wirkung eines solchen Wurfes erst abzuwarten, ehe der Schlußpfiff erfolgt.

Würfe nach Anpfiff des Schiedsrichters

Regel 15

Anwurf, Ecke, Freiwurf und 6- oder 7-m-Wurf sind aus dem Stand nach Anpfiff des Schiedsrichters in beliebiger Richtung (mit Ausnahme des 6- oder 7-m-Wurfes) innerhalb 3 Sekunden auszuführen (Freiwurf).

„Aus dem Stand“ bedeutet, daß sämtliche Würfe nach Anpfiff des Schiedsrichters ohne Anlauf, ohne Ablauf und ohne Sprung von der bezeichneten Stelle auszuführen sind. Heben der Füße, Stand auf einem Fuß, Vor- oder Rückstellen eines Beines, Wechseln der Schrittstellung ist erlaubt.

Der Werfer darf den Ball erst wieder spielen, wenn ein anderer Spieler ihn berührt hat.

Jeder Gegner hat sich dabei — bei Abwurf aus dem Torraum hinter der Freiwurflinie — bis nach erfolgtem Wurf 6 m vom Ball zu halten, sofern die Regel nicht anderes bestimmt (Freiwurf).

Bei Ecke und Freiwurf ist das Ausholen über die Grenze des Spielfeldes gestattet, solange der Werfer mit beiden Füßen im Spielfeld steht.

Vor der Durchführung aller Würfe nach Anpfiff des Schiedsrichters muß der Ball in der Hand des Werfers ruhen.

Der Schiedsrichterwurf

Regel 16

Ist aus irgendeinem Grunde, z. B. bei gefährlichem Gewühl oder Fallen von Spielern, bei Unfällen oder sonstigen Zufällen das Spiel unterbrochen worden, ohne daß der Ball über die Tor- oder Seitenlinie oder in den Torraum gelangt ist, so wird ein Schiedsrichterwurf gegeben.

Der Schiedsrichter wirft den Ball an der Stelle senkrecht fest auf den Boden, an der das Spiel unterbrochen wurde. Die Spieler müssen 6 m vom Ball entfernt stehen, bis der Wurf ausgeführt ist.

Der Schiedsrichterwurf muß mindestens 3 m vom Torraum (Freiwurflinie) entfernt ausgeführt werden (vgl. Regel 13, Ausführung des Freiwurfes am Torraum).

Der Schiedsrichter**Regel 17**

Jedes Wettspiel wird von einem Schiedsrichter geleitet, dem mindestens 2 Torrichter zur Seite stehen.

Der Schiedsrichter überzeugt sich vor dem Spiel von dem regelrechten Zustand des Spielfeldes. Er eröffnet und schließt das Spiel und hat das Recht, es zu unterbrechen und abzu brechen. Er hält sich möglichst in der Nähe des Balles auf, wacht über die Innehaltung der Spielregeln und entscheidet alle Fragen selbständig. Seine Tatsachenentscheidungen sind unanfechtbar.

Der Schiedsrichter hat in Fällen, bei denen ihm das Verhalten eines Spielers gefährlich zu werden scheint, sowie bei rohem oder unangemessenem Verhalten das Recht, die Schuldigen zu verwarnen oder auszuschließen.

Der Schiedsrichter kann auf Zeitausschluß von 2 bzw. 5 Minuten (Turnierspiele, Einzelspiel) erkennen, wenn es sich um Vergehen leichterer Art seitens eines Spielers handelt (unsportliches Benehmen, Widerrede).

Die Torrichter unterstützen den Schiedsrichter in der Leitung des Spieles.



Limpert-Sportbücher

für alle Arten der Leibesübungen sind im Laufe von zwei Jahrzehnten zu einem festen Begriff geworden. Ob es sich um Lehr- oder Übungsbücher für die vielseitigen Gebiete der deutschen Leibesübungen handelt, ob um die grundlegenden Schriften für die Erziehungs- und Geschichtslehre oder schließlich um ein literarisch wertvolles Unterhaltungsschrifttum für die Mußestunden der Millionen Sporttreibenden, in allen Fällen sind die Limpert-Sportbücher anerkannte, fachlich einwandfreie, wertvolle Hilfsmittel.

Die Limpert-Sportbücher haben den Vorzug, von ersten und anerkannten Sachmännern, von Männern der Praxis geschrieben zu sein. Sie zeichnen sich aus durch eine hervorragende drucktechnische Gestaltung, durch gutes, dem Text vorzüglich angepasstes Bildmaterial und durch einen mäßigen Preis.

Lassen Sie sich in Ihrer Buchhandlung unsere Bücher zur Einsicht unverbindlich vorlegen und bevorzugen Sie stets das anerkannte Limpert-Sportbuch.



WILHELM LIMPERT-VERLAG
BERLIN SW 68

In 9. Auflage liegt vor:

W. BRAUNGARDT — W. HEIN

Sommerspiele

Lehrbuch für Spielwarte und Schiedsrichter

Umfang 80 Seiten, kart. RM. 1,20

Dieses Buch behandelt alle von dem Sachamt „Turnen“ betreuten Sommerspiele, wie Faustball, Schlagball, Schleuderball, Korbball, Ringtennis und Flugball.

Es gibt genaue Auskunft über Spielregeln, Geräte, Spielfeld und schließlich unentbehrliche Anregungen für die Lehrweise.



.... Ein wirklich ausgezeichnetes Buch, das für alle Spielwarte und Schiedsrichter unentbehrlich ist.

Deutsche Leibeserziehung.

.... Das Büchlein ist mit seinen Fragen und Antworten über Spielregeln für jeden Lehrer eine unentbehrliche Anleitung.

Hamburger Lehrerzeitung.

Bezug durch jede Buchhandlung



WILHELM LIMPERT-VERLAG

BERLIN SW 68

H A N S F O R S T R E U T E R

Gymnastik

12. Auflage, broschiert RM. 5,80



Das beste Gymnastikbuch der Jetztzeit, eine erschöpfende Zusammenstellung aller neuzeitlichen Formen. Es ist eine der besten und erschöpfendsten gymnastischen Stoffsammlungen, die wir haben. Die Tatsache, daß das Werk bereits in hoher Auflage vorliegt, beweist seine Brauchbarkeit.



WILHELM LIMPERT-VERLAG
BERLIN SW 68



