

Zusammenhängend muß noch das „Ball-aus-den-Händen-schlagen“ erwähnt werden. Diese Spielhandlung wird sehr häufig angewandt, auch die Regel erlaubt sie. Dabei ist die größte Vorsicht am Platze. Ein unglücklicher Schlag kann den Gegner verletzen oder wenn nicht das, so doch mindestens in Aufregung versetzen. Das kann vermieden werden, wenn sich jeder in acht nimmt. Wenn vorstehendes



Abb. 26. Erlaubtes Stoßen, Fausten und Schlagen.

beachtet wird, dann kann ohne jegliche Gefahr der Ball mit der Faust oder der geöffneten Hand dem Gegner aus den Händen geschlagen werden.

Beim Fausten und Schlagen merke dir:

1. Fauste auf alle Fälle auf das Tor, wenn du den Ball im Torraum nicht anders erreichen kannst.
2. Im Spiel selbst fauste nur in bedrängter Lage und dir eine Ab- und Zuspielmöglichkeit nicht gegeben ist.
3. Fauste so, daß der Ball nicht in die Hände des Gegners kommt.

4. Schlage nur nach dem Ball, wenn ein Fangen aussichtslos ist. Sei vorsichtig, wenn du den Ball aus des Gegners Händen schlägst.

Das Spiel in den einzelnen Spielgruppen.

Das Torwartspiel.

Der Torwart ist der Schlußmann einer Mannschaft. Er ist der Schlüssel zum Tor. Sein Können ist immer ausschlaggebend für geringe Torverluste, seine geringen Leistungen entsprechen den hohen Torzahlen, die dann in der Regel auf sein Konto geschrieben werden. Seine technischen Leistungen verbürgen den Sieg seiner Mannschaft, sein geringes Können verursacht die Niederlage. Sein Persönliches, gepaart mit hochentwickelter Spielkunst — Gewandtheit, Schlaueit, Geschicklichkeit, Fertigkeit und Mut —, geben dem Torwart und seinem Spiel eine ganz besondere Note.

Der Torwart ist der letzte Mann im Spiel. Er ist auf sich allein angewiesen. Niemand steht ihm zur Seite, der unterstützend oder rettend eingreifen könnte. Der Torraum ist für den Angriff eine natürliche, von allen zu beachtende Begrenzung und für den Tormann der größte Schutz. Solange der Angriff in der Entwicklung sich befindet, ist das Tor außer Gefahr. Hat sich aber der Gegner bis an den Torraum durchgespielt, dann ist die höchste Aufmerksamkeit erforderlich. Nur der Torwart allein hat nunmehr die Aufgabe, die mißlungene Abwehr seiner Verteidigung wieder gutzumachen.

Soll die Arbeit des Torwarts erfolgreich sein, dann muß er die Fähigkeiten dazu haben.

Eine gute Beobachtungsgabe und Entschlossenheit, das sind die beiden Haupteigenschaften. Bringt der Torwart beides von Haus aus nicht mit, dann kann er als Torwart nicht fungieren, er darf den Posten nicht ausfüllen.

Er soll gut beobachten. Dazu ist nötig, daß er: den Spielverlauf verfolgt, diesen in seinen einzelnen Spielphasen und verschiedensten Spielmomenten erkennt, um immer gefaßt in die Abwehr einzutreten. Er muß den Ball mit gleichem

Interesse beobachten, ob er nun vor dem gegnerischen Tor oder im Spielfeld ist. Seine Beobachtung muß sich steigern, wenn sich der Gegner mit dem Ball auf sein Tor zubewegt. Jede Bewegung, jedes Drehen und Wenden des ballbesitzenden Spielers muß er genau verfolgen, ja er muß, buchstäblich genommen, mitspielen. Dabei entgehen ihm nie die Täuschungen und die Tricks, die vom Gegner angewendet werden. Kommt dann der Ball in Torraumnähe und der Wurf zur Ausführung, dann muß jede Muskel und jeder Nerv gespannt sein. Der Torwart beobachtet nur den Werfer, nichts anderes darf ihn ablenken, dann ist ihm der Ball und der Erfolg sicher.

So soll der Torwart beobachten!

Er muß entschlossen sein. Das kann er nur, wenn er die Spielhandlungen erfolgreich beobachtet hat. Ohne dem nützt keine Entschlossenheit, selbst wenn sie noch so gut ausgeprägt ist. Nur durch die schärfste Beobachtung des gesamten Spieles und jeder einzelnen Spielhandlung ist die Voraussetzung erfüllt und eine entscheidungsfähige Handlung gewährleistet.

Der Torwart muß schnell und sicher starten können. In jeder Lage hat er die Abwehr nach der gefährdeten Seite durchzuführen. Sprungbereit für alle Fälle, und im Augenblicke der Gefahr streckt sich der geduckte Körper und springend oder hinwerfend fängt oder faustet er den Ball.

Er soll den Ball auf alle Fälle fangen. Das Fangen ist zugleich die sicherste Abwehr. Das Fausten soll nur dann in Anwendung kommen, wenn der hochfliegende Ball ein Fangen nicht zuläßt, oder im Gedränge vor dem Torraum. Das Fausten ist für den Torwart immer eine heikle Sache und wird gefährlich, wenn das zu kurz oder gar in die Hände des Gegners geschieht. Im Augenblick hat er wohl die Gefahr gebannt, der nächste kann ihm aber den schlecht abgewehrten Ball in das Tor bringen.

Wie soll er fangen?

Wir unterscheiden drei hauptsächliche, aber grundverschiedene Fangarten.

Erste Fangart: bei rollenden, springenden oder tieffliegenden Bällen;

zweite Fangart: bei manneshochfliegenden Bällen;

dritte Fangart: bei sprunghohen u. hochfliegenden Bällen.

Die Abbildungen geben uns darüber den besten Unterricht. Ich weise auf sie ganz besonders hin.



Abb. 27. Der Torwart bei der Arbeit. Richtiges Festhalten rollender Bälle. Die kniende Stellung mit geschlossenen Beinen ist besonders zu beachten.

Bei der ersten Fangart kann von einem direkten Fangen eigentlich nicht die Rede sein. Es ist ein Ball aufnehmen, wobei dieser in den weitaus meisten Fällen an die Brust gepreßt wird. Die Fußstellung bei allen rollenden, springenden und tieffliegenden Bällen kommt durch Niederknien zum Ausdruck. (Abb. 27.)

Das Niederknien kann verschiedentlich ausgeführt werden; durch Aufknien beider Beine, durch Aufknien des hin-

teren und Vorstellen des vorderen Beines. Beide Ausführungen sind richtig. Ein Verfehlen des Balles ist bei dieser Aufnahmestellung absolut ausgeschlossen. (Abb. 28.)

Das Gegenteil trifft ganz bestimmt ein, wenn der Torwart in gräßlicher Stellung — einerlei, ob in kniender oder aufrechter Stellung — den Ball aufnehmen will, dann



Abb. 28. Das Torwartspiel. Das richtige Aufnehmen rollender oder tiefliegender Bälle. Die ausgezeichnete Beinsetzung sei zur Nachahmung empfohlen.

hat ganz sicher der Ball seinen Weg zwischen den Beinen des Torwarts hindurch in das Tor gefunden. (Abb. 29.)

Die zweite Fangart verlangt direkten Fang. Die in kopf- und brusthöhe fliegenden Bälle dürfen nur gefangen und zur Sicherheit gegen die Brust gedrückt werden. (Abb. 30.) Wird das nicht beachtet, oder falsch mit gestreckten Armen gefangen, dann springt meistens der scharf geworfene Ball aus den Händen des Torwartes und ein bereitstehender Stürmer faßt den Ball und sendet ein.

Die dritte Form des Fangens weicht ganz beträchtlich von den beiden anderen, in der Hauptsache aber von der ersten ab. Sprunghöhe und hochfliegende Bälle können eben nur im Sprung oder gestreckter Körperhaltung gefangen werden. (Abb. 31.) Ein Herabholen des Balles in die fang-sichere Brustlage ist überflüssiges Beginnen und nicht mehr nötig. Wenn einmal der Ball in Sprunghöhe gefangen



Abb. 20. Das Torwartspiel.
Falsche Beinsetzung und Ballaufnahme durch den Torwart.

wurde, dann ruht er sicher in den Händen. Fangen in Sprunghöhe ist so außerordentlich wichtig für den Torwart und sollte er eifrigster Besucher und Mitübender im allgemeinen und besonderen Training sein.

Wie ist die Stellung des Torwarts in der Abwehr? Drei Möglichkeiten sind zu berücksichtigen.

- Erste: die direkte Abwehr;
- zweite: die Abwehr im Torraum;
- dritte: die Abwehr im Spielfeld.

Bei der direkten Abwehr im Tor soll der Torwart etwa einen halben Meter vor der Torlinie stehen. Weiter vorzugehen ist nicht ratsam, weil die hochfliegenden Bälle über den Torwart hinweg in das Tor fliegen. Auf der Torlinie die Abwehr durchzuführen ist auch nicht



Abb. 30. Das Torwartspiel. Richtiges Fangen brusthoch fliegender Bälle.

richtig, weil dabei die Gefahr besteht, daß der unglücklich abgewehrte Ball die Torlinie passiert. Die Abb. 32, 33, 34 und 35 geben uns Aufschluß über direkte Abwehrarbeit.

Erfolgen die Angriffe von der Mitte, halbrechts oder halblinks, dann ist die Stellung des Torwarts in der Mitte seines Tores. Werden Flankenangriffe durchgeführt —

Rechtsaußen oder Linksaußen —, dann muß er die entgegengesetzte Torecke besetzen.

Wenn der Angriff von Linksaußen einsetzt, dann muß der Torwart in seiner linken Torecke stehen und umgekehrt,



Abb. 31. Das Torwartspiel. Richtiges Fangen hochfliegender Bälle.

wenn der Angriff von Rechtsaußen erfolgt. (Abb. 36 u. 37.) Die Stellungstaktik ist auch anzuwenden bei Straf- und Eckwürfen. Handelt der Torwart danach, dann meistert er fast alle Würfe.

Der Torwart darf im Torraum mit jedem Körperteil den Ball spielen, auch mit den Füßen. Letzteres aber nur in der Abwehr. Abwehr ist, wenn sich der Ball in der Richtung Tor bewegt oder direkt durch das Tor fliegt oder rollt, selbst dann, wenn das nach erfolgter Abwehr abermals geschieht. Hat aber der Ball die Richtung nach dem



Abb. 32. Das Torwartspiel. Abwehr in der linken Tordecke. Genaue Berechnung muß vorhanden sein. Zu frühes Werfen verschuldet ein Tor.

Spielfeld eingenommen, dann ist die Fußabwehr verboten. Verletzungsgefahr! — Der Torwart muß ein fleißiger und guter Fänger sein, um das Abprallen der Bälle zu vermeiden.

Die Abwehr im Torraum soll nicht früher vor sich gehen, bis tatsächlich eine weitere Spielmöglichkeit für den Gegner vorüber ist. Der Torwart soll solange sein Tor besetzt halten, bis feststeht, daß der Ball entweder auf dem

Boden des Torraumes liegen bleibt, oder aber soweit in den Torraum gelangt, daß er in keiner Weise vom Gegner zum Weiterspielen benutzt werden kann. Dann ist für ihn alle Gefahr beseitigt und befreit von ihr, wirft er den Ball in das Spielfeld zurück. Bewegt sich die Spielhandlung an der Torraumlinie, dann bleibe der Torwart in seinem Tor.



Abb. 33. Das Torwartspiel. Richtige Abwehr rollender oder fliegender Bälle an der linken Tordecke.

Seine Verteidiger sind dazu berufen, klärend einzugreifen. Greift der Torwart ein, dann ist das eine große Dummheit, oder Prahlerei. Dafür muß er bestimmt büßen. Es ist damit zu rechnen, daß im nächsten Augenblick ein Angreifer den Ball faßt und über den Torwart hinweg oder an ihm vorbei in das Tor faustet oder wirft. Ein derartiges Gebaren ist äußerst unklug und hat mit Mut und Entschlossenheit absolut gar nichts zu tun.

Die Abwehr im Spielfeld ist tatsächlich eine nicht zu unterschätzende Spielhandlung, der durch den Torwart ein genaues Maß von Berechnung zugrunde gelegt

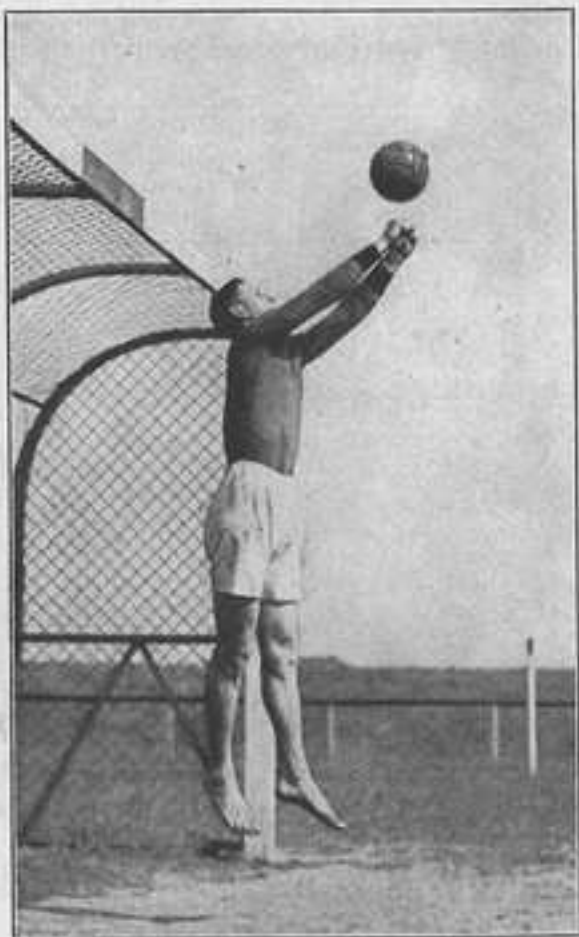


Abb. 34. Das Torwartspiel. Das Fassen mit beiden Armen.

werden muß. Wie und wann soll er außerhalb des Torraumes eingreifen? Wenn der im Einzelspiel durchgebrannte Stürmer auf sein Tor zueilt? Nein! Das wäre das Verkehrteste. Ein geschicktes Täuschen und Umspielen oder ein Fernwurf würden ganz bestimmt die Folge sein. Soll er

eingreifen, wenn sich der feindliche Sturm mit seiner Verteidigung um den Besitz des Balles streiten? Nein, das wäre ebenso unklug. Er läßt den Kampf zwischen beiden austragen — dazu sind sie ja da — und hütet sein Tor.



Abb. 35. Das Torwartspiel. Richtige Abwehrarbeit. Sprung nach der linken oberen Torecke. Der Ball ist abgewehrt, die Arme geöffnet.

Nur eine direkte Angriffsmöglichkeit ist für den Torwart vorhanden. Die ist: Wenn die angreifende Partei durch eine steile Vorlage die Verteidigung überspielt und ein oder mehrere Angreifer eilen nach dem vorgelegten Ball. Das ist der gegebene Moment des Eingreifens durch den Torwart. Eins darf er da-

bei nicht vergessen: Zuvor die Entfernung genau abwägen, wer hat den kürzesten Weg, der Angreifer oder er selbst? Nur wenn für ihn eine absolute Aussicht auf Erfolg vorhanden ist, erst dann soll er kurz entschlossen dem Ball entgegengehen und ihn aus der Gefahrzone bringen. Außerhalb des Torraumes unterliegt der Torwart den Spielregeln der Spieler; das muß er sich besonders gut merken.

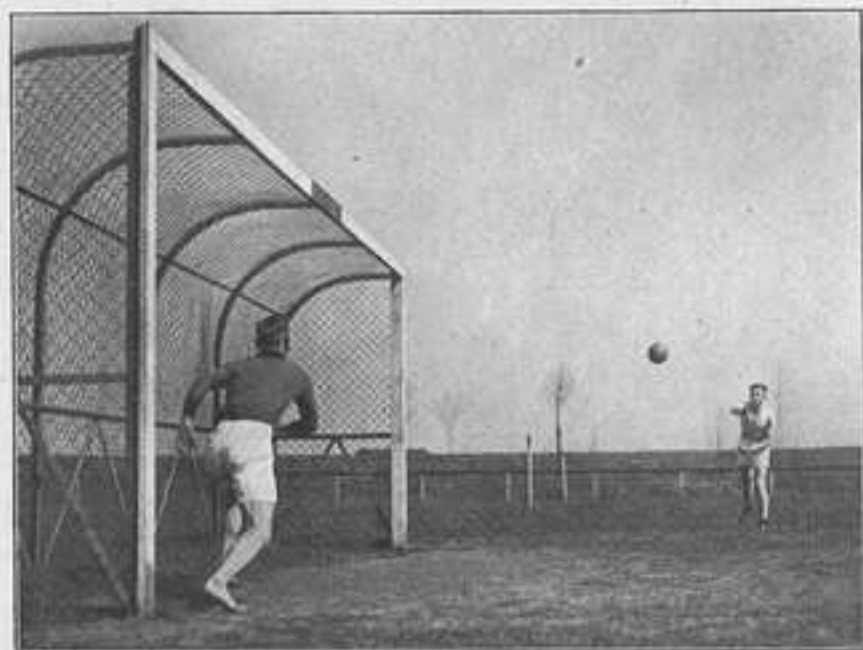


Abb. 36. Das Torwartspiel. Die richtige Torwartstellung bei seitlichen Würfen auf das Tor. Der Ball wird von dem entgegengelassenen Torhüter abgefangen.

Das Abspiel des Torwartes ist durch zwei Möglichkeiten gegeben. Wenn durch die Angreifer der Ball über die Torlinie gespielt wird, dann hat nach Anpfeiff des Schiedsrichters Abwurf von einer beliebigen Stelle des Torraumes zu erfolgen. Wenn die angreifende Partei den Ball in die Hände des Torwartes oder in den Torraum spielt, dann wirft der Torwart diesen in das Spielfeld zurück. (Dieser Wurf wird als Abwurf nicht gerechnet, weil er noch im Spiel sich befindet.) In beiden Fällen kann der Torwart

einem seiner freistehenden Parteifreunde durch Paßwurf den Ball zuspieren, oder direkt mit kräftigem Schockwurf in das Spielfeld bringen. Durch den Schockwurf gelingt es nicht immer den Ball an den richtigen Mann zu bringen. Es liegt dann an der Aufmerksamkeit und Entschlossenheit seiner eigenen Mannschaft, den vom Torwart abgeworfenen Ball auf alle Fälle zu erhalten.



Abb. 37. Das Torwartspiel. Die falsche Torwartstellung bei seitlichen Würfen auf das Tor. Der Ball passiert hinter dem Torwart die Torlinie.

Der Torwart muß beachten:

1. Beobachte scharf und greife entschlossen zu.
2. Behalte die Ruhe; nur kühles Überlegen führt zum Erfolg.
3. Verlasse nicht unnötig dein Tor.
4. Stelle dich bei Flankenwürfen und Eckwürfen so, daß dein Platz sich an dem der Wurfstelle gegenüberliegenden Torpfosten befindet.

5. Befindet sich der Ball im Torraum, greife nur zu, wenn eine absolute Spielmöglichkeit für den Gegner nicht mehr gegeben ist.
6. Nur in ganz dringenden Fällen verlasse dein Tor und den Torraum, wenn dein Herauslaufen in das Spielfeld aussichtsreich ist.

Das Verteidigerspiel.

Die Verteidigung ist das letzte Bollwerk an dem die Angriffe enden oder zerstört werden. Die Verteidiger haben die Aufgabe, ihr eigenes Tor vor den angriffslustigen, feindlichen Stürmern zu schützen. Sie gebieten in letzter Position dem Gegner ein Halt durch direkten Gegenangriff mit erfolgreicher Ballabnahme oder im defensiven Spiel mit planvoller Störung. Wird das defensive Verteidigerspiel taktisch klug in Anwendung gebracht, dann ist auf alle Fälle der Zweck erreicht. Den Läufern der eigenen Partei ist dadurch die Möglichkeit gegeben, zurückzueilen, um die Verteidigung zu verstärken. Was vordem die zwei nicht konnten, werden nunmehr die auf fünf verstärkte Verteidigerschar zuwege bringen.

Das Stellungsspiel der Verteidiger soll ein bewegliches sein, kein festes. Es gibt zwei Verteidigungssysteme, das horizontale und das vertikale. Im horizontalen befinden sich die Verteidiger in einer Höhe auf der linken und der rechten Spielfeldseite. Im vertikalen stehen beide Verteidiger hintereinander in sogenannter Staffelung. Beide Arten sind erprobte und anerkannte Methoden. Die Verteidigungstaktik richtet sich immer nach dem Angriffssystem, dem Stürmerspiel der angreifenden Partei. Um das Verteidigerspiel erschöpfend zu behandeln, muß einiges vom Stürmerangriffsspiel angeführt werden. Erst dann wird das Spiel der Verteidiger besser verstanden.

Das Stürmerspiel hat drei Systeme. Das Flügel-spiel mit weiten Flankenwürfen nach links oder nach rechts und steile Vorlagen zu den Außenstürmern sorgen für einen energischen Flankenangriff. Durch diese An-

griffsart wird naturgemäß das Spiel in die Breite gezogen und das Verteidigerpaar hat sein Abwehrspiel danach einzurichten. Dieses ist die schon erwähnte horizontale Verteidigungsstellung, in der die beiden Verteidiger auf der linken und rechten Spielfeldseite sich befinden. So muß das Verteidigerpaar stehen, wenn der Gegner im Flügel-spiel angreift. (Abb. 38.)

Das Innenspiel wird in der Hauptsache von den drei Innenspielern durchgeführt. Sie führen den Angriff,



Abb. 38. Das Verteidigerspiel. Richtige Verteidigerarbeit in horizontaler Stellung. Der Flügelangriff wird unterbunden.

dabei unter sich den Ball durch kurze Paßwürfe von halb-links zur Mitte, von der Mitte nach halbrechts oder direkt zum Halbverbinder zuspierend. Selbstverständlich bringt die im Wesen ganz andere Angriffsart eine veränderte Abwehrarbeit der Verteidigung mit sich. Durch das Innenspiel wird das Spiel mehr zusammengedrängt. Eine auseinandergezogene Verteidigerschar würde nichts erreichen. Eine Überspielung ist sehr leicht möglich und beide Verteidiger werden durch ihre horizontale Stellung mit einem Schläge kalt gestellt. Deswegen muß eine andere Taktik in Anwendung kommen. Das kann nur die vertikale sein,

in der die beiden Verteidiger hintereinander Aufstellung nehmen. Durch diese wird es immer gelingen den Innensturm im Angriff zu stören oder zurückzuwerfen. Wird der vordere Verteidiger überspielt, dann steht als nächstes Hindernis der zweite Verteidiger auf der Lauer und wird sein Bestes versuchen. (Abb. 39.)

Nur wenige Mannschaften führen ihrerseits ein reines Flanken- oder Innenspiel durch. Die weitverbreitetste Methode ist eine Kombination zwischen Flanken- und Innen-



Abb. 39. Das Verteidigerspiel. Richtige Verteidigerarbeit beim Innenangriff des Gegners. Beide Verteidiger stehen hintereinander und ergänzen sich in der Abwehr.

spiel. Das ist das dritte System, das gemischte Spiel. Es ist das beste und werden wir später mehr davon hören. Wir wenden uns wieder dem Spiel der Verteidiger zu.

Es ist festgestellt, daß eine Kombination der beiden Angriffsarten tatsächlich die überwiegende Spielform ist. Darum müssen die Verteidiger ebenfalls beide Verteidigungssysteme vereint anwenden, wenn sie selbst bestehen wollen und ihre Arbeit Zweck und Erfolg haben soll. Deswegen haben die beiden Verteidiger ihre Stellungen fortgesetzt zu

wechsellern, je nach der Angriffsweise, die vom Gegner durchgeführt wird.

Ganz besonders, das kann nicht oft genug geschehen, muß auf das Sichverstehen und die Zusammenarbeit der beiden Verteidiger hingewiesen werden. Niemals dürfen beide Verteidiger einen Spieler geschlossen angreifen oder zusammen nach einer Seitenrichtung zur Verteidigung übergehen. Des einen Schwäche ist des anderen Stärke. Der Gegner merkt das, die Folge ist, im nächsten Augenblick fliegt ein wuchtiger Flankenwurf nach der vom Verteidiger entblöhten Seite, ein freistehender Stürmer fängt und sendet ungehindert ein. Das eine Beispiel sollte schon genügen, um die nötige Aufmerksamkeit auf die falsche Zusammenarbeit zu richten, um das Gegenteil zu erreichen. Zurufe und Deutungen vollbringen wahre Wunder im Verstehen und in der gemeinsamen Verteidigerarbeit. Die Unterstützung soll untereinander vorhanden sein. Das gilt wenn ein Verteidiger überspielt ist. Dann ist für den zweiten Verteidiger der Augenblick gekommen, mit seinen Kräften auf das beste auszuhelfen. Durch sein Eingreifen hindert er den gegnerischen Angriff und verhütet ganz sicher ein Tor. Während der Zeit seines Eingreifens muß der Läufer von seiner Seite sofort die veränderte Sachlage erkennen. Auf dem schnellsten Wege nimmt er die Stellung seines Verteidigers ein und füllt dadurch die entstandene Lücke aus.

Auch der überspielte Verteidiger darf nicht müßig zusehen, er muß sich bemühen seinen Fehler wieder gutzumachen. Die Lage erfassend, läuft er schnellstens zu der verwaisten Stelle seines Freundes. Sollte diese durch den Läufer eingenommen sein, so vertritt er dessen Stelle. Dabei kommt es immer auf die augenblickliche Lage an und ist es oft ratsamer, er eilt seinem Verteidiger zu Hilfe, um vereint den gegnerischen Angriff zu bannen, denn hier ist augenblicklich die größte Gefahr.

Eine längere Zeit zusammenspielendes Verteidigerpaar lernt sich gegenseitig kennen, sowohl im praktischen Spiel und seinen so unendlich zahlreichen Nuancierungen, als auch in persönlichen Eigenschaften, deren Mucken und Grillen.

Sie haben längst schon verstanden sich gegenseitig so anzupassen, daß keine bösen Worte vorkommen, keine verletzende Kritik vorgebracht wird. Im Spieltechnischen weiß jeder, wie er sich in der Stellung und in der Deckung zu verhalten hat. Der eine kennt seinen Freund mit seinen speziellen kleinen Tricks, er weiß ganz genau, wenn diese versagen. Dann ist für ihn der Augenblick gekommen, wieder einmal unterstützend einzugreifen, wie der andere das ebenfalls schon oft ihm gegenüber getan hat.

So soll ein Verteidigerpaar sein, so müssen sie zusammenarbeiten, um für sich und für die gesamte Mannschaft erfolgreiche Arbeit zu vollbringen.

Der Verteidiger muß wissen:

1. Stelle dich in der Abwehr so, daß dein zweiter Verteidiger sich voll entfalten kann. Eine Behinderung durch dich schafft ihm ein neues Hindernis.
2. Passe dich in jeder Situation dem gegnerischen Spiel an, um eine geeignete Abwehr entgegenzusetzen.
3. Lasse dich nie durch des Gegners Spielweise festlegen, durch Angriffe deinerseits zwinge ihm deinen Willen auf.
4. Vermeide auf alle Fälle ein gemeinsames nach dem Ball laufen; halte dich beim Angriff deines Freundes in Unterstützungsbereitschaft.
5. Bist du überspielt, dann setze dem Gegner nach. Hat dein Freund diese Arbeit übernommen, dann nimm seine verlassene Stelle ein.
6. Beobachte deinen Mitverteidiger in seinem besonderen Spiel. Du siehst und erfährst so manches, was du für deine Verteidigungsarbeit verwenden kannst. Damit dienst du auch dem Verteidigerspiel im allgemeinen.
7. Verfolge den Angreifer bis an die Torraumlinie. Du machst ihn in seinem Vorhaben unsicher und vereitelst dadurch manchen Erfolg.
8. Bedenke, daß hinter dir dein Tor und der Torwart sich befinden. Eine verfehlte Abwehr bringt das Tor in Gefahr. Darum sei deiner großen Verantwortung immer bewußt.

Das Läuferpiel.

Nicht mit Unrecht werden die Läufer das Rückgrat und die Seele der Mannschaft genannt. Wir werden im folgenden sehen, daß das — wenn man bildliche Ausdrücke wählen darf — stimmt. Die Läufer sind ausschlaggebend dafür, ob ein Spiel von Anfang bis Ende gleichmäßig und wuchtig zugleich durchgespielt werden kann. Um das durchzuführen, ist die Ausdauer von ausschlaggebender Bedeutung, ohne sie ist das undenkbar. Die Läuferreihe bildet die erste Etappe der Verteidigung, mit der Aufgabe, den Gegner in seinem Vorhaben aufzuhalten und darüber hinaus zurückzudrängen. Sie müssen unermüdet tätig sein in der Unterstützung ihrer eigenen Stürmerreihe, sowie der eigenen Verteidigung. Im Vortragen eines Angriffes bilden sie die Reserve für den Sturm. Ihr Aufbauspiel hat vor allen Dingen die Aufgabe, den Ball immer an den richtigen Ort an den richtigen Mann zu bringen. Je besser die Läuferreihe es fertigbringt den Gegner auf sich zu ziehen, um so mehr wird die eigene Stürmerreihe vom Gegner befreit und können sich freistellen. Sehr oft muß der Läufer als Verbindungsmann im Sturm tätig sein und je geschickter er das macht, um so besser für den vorgetragenen Angriff, für seinen Sturm.

Es gibt gewisse Beschränkungen für die Arbeit des Läufers, die unbedingt beachtet werden müssen, soll seine Partei keinen Schaden erleiden. Der Ball darf nicht zu lange behalten werden, die Stürmerreihe ist sonst zur Untätigkeit verurteilt. Wird das nicht beachtet, dann ist die Folge, daß das Spiel rückwärts verlegt und die eigenen Läufer und Verteidiger mit der Abwehrarbeit überlastet werden. Dabei ist an einen Spielaufbau für die eigene Mannschaft natürlich nicht mehr zu denken. Die fünf Spieler sind von der produktiven Arbeit für ihre Aufgaben lahmgelegt, sie sind kaltgestellt. Es muß immer wieder gesagt werden, daß die Läuferreihe ihren Aufgabenkreis nie von selbst erweitern darf, ihre Ziele sind gesteckt. Sie sollen ihren Sturm immerfort mit Bällen versehen und nach vorn

werfen. Tun sie das, dann hat die Läuferreihe fast zur Hälfte ihre Arbeit getan.

Die Tätigkeit der Läufer ist nun wieder untereinander gänzlich verschieden. Wir unterscheiden den linken, den Mittel- und den rechten Läufer; der linke und rechte Läufer werden die Außenläufer genannt. Die Hauptaufgabe hat der Mittelläufer, auf ihn konzentriert sich das ganze Spiel. Er muß ganz besonders gute, körperliche Eigenschaften mitbringen, wenn er den Anforderungen gerecht werden und den Anstrengungen standhalten will. Der Mittelläufer bildet eine Kapazität, mit welcher er strahlenförmig seine Mannschaft versorgt. Er ist eine Kraftzentrale mit aufgespeicherten Kraftmengen für die verschiedenen Bedürfnisse. Da gibt es Abteilungen abweichender Art, diese sind: Ausdauer, Kraft, Gewandtheit, Schläuheit, Anpassungsfähigkeit, gute Balltechnik in den verschiedensten Anwendungsformen, gutes Stellungsspiel und eine ausgezeichnete Ballverteilung. Um alle Abteilungen mit seiner Kraftzentrale gut versorgt zu wissen, muß er für genügend Auffüllungstoff sorgen. Das ist unermüdliches, gewissenhaftes Training. Er muß Meister in folgenden Dingen sein: der Balltechnik, der Lauffschule, des Startes, der Laufabstoppung und des Wendens. Alles das wird vom Mittelläufer verlangt.

Der Aufbau eines Angriffes und Stellungsspiels geschieht naturgemäß von der Mitte aus. Das Spiel überhaupt konzentriert sich auf den Mittelläufer. Seine Aufgabe erstreckt sich daher auf besonders scharfe Beobachtung des Spielverlaufs, um gegebenenfalls überall dort vermittelnd zu helfen wo Mängel vorhanden sind, und dort die Kräfte einsetzen, wo durch den Angriff ein Erfolg winkt. Es liegt ganz an der Strategie des Mittelläufers, inwieweit er Vorstehendem gerecht werden kann.

Die Ballverteilung soll grundsätzlich so vorgenommen werden, daß beide Seiten gut bedient, auf ihre Rechte kommen. Flankenwürfe nach den Außenstürmern links oder rechts, geben der Mannschaft immer wieder einen frischen Zug nach vorn, vorausgesetzt, wenn die wohl-

gemeinten Flankenwürfe von den Außenstürmern gut aufgenommen werden. Der Mittelfürmer hüte sich, immer nur eine Seite mit Bällen zu bedienen. Das bringt ihm erstens die Unlust der anderen Seite ein und zweitens überlastet er einen Seitenflügel und drittens gibt er dem Gegner Gelegenheit, über diese grundverkehrte Taktik mit entsprechenden Gegenmaßnahmen zu triumphieren. Die Ballverteilungsfrage darf nicht nach einem Schema behandelt werden. Es gibt Spielmomente, wobei der Mittelläufer mehrere Male hintereinander mit derselben Seite arbeiten muß. Jedoch richtet sich das gänzlich nach dem Spielaufbau, der vom Gegner durchgeführt wird.

Sein Abspiel zum Mittel- oder zum Halbstürmer muß natürlich ebenso fleißig wie mit der nötigen Übersicht vor sich gehen. Im gemischten Spielsystem, in dem Flügel- und Innenspiel vorwiegend gezeigt wird, muß selbstverständlich das Innenspiel genau so behandelt werden, wie das notwendigerweise mit dem Flügelspiel geschieht. Auf diese Art wird der Gegner stark mitgenommen und seine Angriffsformen können sich nie richtig entfalten.

Der Mittelläufer bildet den vierten Innenstürmer, sofern ein Angriff vorgetragen wird. Sein methodisches Zusammenspiel mit den beiden Verbindungstürmern und dem Mittelfürmer, muß eine ausgeprägte, fein abgestimmte Arbeit sein. Er muß den kurzen Paßwurf ebenso beherrschen, wie den gezogenen Schockwurf, um alle beide nutzbringend anzuwenden.

Die beiden Außenläufer haben, wenn auch nicht in dem Maße wie der Mittelläufer, ebenfalls die große Aufgabe zu vollbringen, die eigene Stürmerreihe im Angriff und im Zurückgehen auf die beste Art zu unterstützen. Um das zu tätigen, müssen natürlich die Außenläufer ebensoviel Ausdauer, Entschlossenheit und eine große Portion Fertigkeit mitbringen oder wenigstens die Veranlagung dazu, um im Laufe der Zeit diese zu erwerben. Die Außenläufer haben vor allen Dingen die Aufgabe, ihre vorderen Flügelleute im Aufbau und Vortragen der Angriffe — jeder auf seiner Seite — ebenso systemvoll zu unterstützen, wie das der

Mittelläufer für seinen Innensturm tut. Sie müssen beim Angriff sich immer hinter ihren Außenstürmern aufhalten, um zur direkten Unterstützung oder zur Ballweitergabe bereit zu sein. Als linker oder rechter Läufer muß jeder ganz besonders darauf bedacht sein, die Stellung auf alle Fälle innezuhalten. Erfolgt dann ein Angriff des gegnerischen Sturmes, dann ist ihm das Durchspielen erschwert.

Der Außenläufer muß vor allen Dingen den Außenstürmer des Gegners auf die beste Art abdecken. Er muß ihm überall folgen, er muß ihm auf den Fersen sein. Er muß sich ihm in den Weg stellen überall dort, wo es nötig und Gefahr vorhanden ist. Er soll seinem Gegner dann folgen, wenn dieser ihn überspielt hat. Ist seine eigene Ungeschicklichkeit daran schuld, dann muß das erst recht geschehen. Dazu zwingt ihn schon die moralische Pflicht, seinen eben begangenen Fehler wieder gutzumachen. Auch die taktische Seite verlangt von ihm, dem Verteidiger zur Hilfe zu eilen, um mit vereinten Kräften die Gefahr abzuwehren. Schon das einfache Nachsehen macht den Angreifer nervös und unsicher, weil er weiß, daß jemand hinter ihm ist, der ihn abhalten oder doch den fast greifbaren Erfolg vereiteln will.

Seine Tätigkeit darf sich nicht nur mit der Zusammenarbeit der Stürmerreihe erschöpfen, er soll mit ebensolcher Hingebung, mit der gleichen Kraft und Geschicklichkeit seinem eigenen Verteidigungspaare helfen. Dabei erstreckt sich in der Hauptsache sein Arbeitsgebiet auf seinen hinter ihm befindlichen Verteidiger, den er unterstützen oder dessen Stelle er direkt einnehmen muß.

Die drei Läufer müssen unter sich ein ebenso taktisches Zuspielen pflegen, wie das von ihnen im Verkehr mit der Stürmerreihe verlangt wird. Es ist mitunter durchaus notwendig, daß sie mehrere Gegner auf sich ziehen, damit der eigene Sturm von diesen losgelöst und befreit, zur zielbewußten und erfolgreichen Aktion vorgehen kann. Das Zuspiel kann aber ebensogut nach rückwärts zur Verteidigung erfolgen, jedoch nicht immer. Das soll geschehen, wenn der Läufer zur Seite oder nach vorn ein ungenaues oder überhaupt kein Abspielen vornehmen kann, und die Ver-

teidigung freisteht ohne jegliche Bedrängnis durch den Gegner. Ist die Verteidigung in Bedrängnis oder alle Anzeichen sprechen im nächsten Augenblick dafür, dann muß das Zurückspiel unterbleiben, weil die Gefahr vergrößert wird. Grundsätzlich soll jedoch das Zusammenspiel von der Verteidigung zum Läufer, vom Läufer zum Sturm und auch im umgekehrten Sinne gepflegt werden. Nur dadurch ist möglich, daß die gegnerische Mannschaft auseinandergezogen und die Kräfte verteilt werden. Wenn das erreicht wird, dann ist die Stoßkraft und das planvolle Angriffsspiel des Gegners gelähmt bzw. mattgesetzt.

Der Läufer muß wissen:

1. Unterstütze die Stürmerreihe mit derselben Tatkraft, wie das mit der Verteidigung geschieht.
2. Sei immer am Ball; an deinem Störungsspiel ist sehr viel gelegen. Die Erfolge oder die Mißerfolge des Gegners richten sich nach deiner guten oder schlechten Störungsarbeit.
3. In der Entwicklung des Aufbaues und des Angriffes mußt du die hauptsächlichste Arbeit verrichten. Je durchdachter dein taktisches Spiel, um so besser der Aufbau und der Erfolg.
4. Als Außenläufer halte deine Seite. Du hast die Aufgabe deinen Sturmflügel und deine Verteidigungsseite auf das beste zu betreuen.
5. Bist du Mittelläufer, so bedenke, daß du der Mittelpunkt deiner Mannschaft bist. Methodischer Spielaufbau kann in der Hauptsache nur durch dich geschehen. Erfolge in jeder Hinsicht sind dir und deiner Mannschaft beschieden, wenn du taktisch und klug berechnend es verstehst, eure Spielmethode dem Gegner aufzudrängen. Der Gegner ist dadurch in die Abhängigkeit, in die Abwehr geraten und kann einen aufbauenden Angriff nicht entwickeln.

Das Stürmerspiel.

Ein gut durchgeführtes Stürmerspiel gibt der Mannschaft und dem Gesamtspiel ein ganz besonderes, flottes Ge-

präge. Eine regsame Stürmerreihe liegt immer im Angriff und verlegt damit das Spiel in des Gegners Spielfeldhälfte. Ein raffiges Spiel wird immer dann durchgeführt werden, wenn die Stürmer sich dementsprechend bewegen. Sie sind dabei tonangebend, vielmehr wie Läufer und Verteidiger. Die Stürmerreihe ist das Barometer und zeigt den Tiefstand und die Hochkultur des Spieles.

Zum Gewinnen eines Wettspieles gehören die Stürmer. Ohne schußfreundigen und schußsicheren Sturmleuten ist eine Mannschaft nie in der Lage, irgendwelche nennenswerte Erfolge für sich zu buchen.

Um erfolgreiche Arbeit zu leisten, muß jeder Spieler einen guten Lauf beherrschen. Ohne Laufen ist jeder Stürmer zur Ohnmacht verurteilt. Er muß die Eigenschaften des Läufers mitbringen. Will er den Kampf mit der gegnerischen Läuferreihe bestehen, dann muß er nicht nur die Fähigkeiten des Läufers besitzen, sondern darüber hinaus diese im gesteigerten Umfange anwenden, um den Läufer zu übertrumpfen. Er muß außerdem gute Ballbehandlung beherrschen und im Tauschen ein Meister sein. Wie richtig das ist, werden wir später erfahren in der Abhandlung „Taktik und Methode im Spiel“.

Die Aufgaben der Stürmerreihe und der Stürmer unter sich sind außerordentlich große. Die Stürmerreihe bringt den Ball durch Kombinieren untereinander, und wenn es sein muß, mit der Läuferreihe durch die gegnerischen Reihen bis an den Torraum, um dann zum Abschluß und Krönung des erfolgreichen vorgetragenen Angriffs den Torwurf anzubringen. Dabei sind unzählige, mitunter unvorhergesehene Hindernisse zu überwinden. Das ist gut so, ohne diesen wäre das Spiel ärmer an Kampfmomenten.

Im Abspiel der Stürmerreihe untereinander soll der Schock- und Schwungwurf vermieden werden. Diese Würfe sind zeitraubend und ungenau. Darunter leidet naturgemäß jedes Stellungsspiel und wirkt sich recht unangenehm für die gesamte Mannschaft aus. Ein Sturm, der sich nicht findet, ist und bleibt das Argernis während der ganzen Spieldauer und noch darüber hinaus. Die besten Würfe für das Zu-

spiel untereinander sind der Kernwurf und der Schockpaßwurf. Der erstere ist des sicheren Abspielens wegen vorzuziehen. Ein zugepaßter Ball mit Kernwurf wird immer seinen Mann finden und ist zugleich die beste Zeitersparnis. Nur in ganz besonderen Fällen soll der Schockpaßwurf in Anwendung kommen, im Gedränge oder bei einem mit Körpergröße gesegneten Spieler, und wenn dem Abspielenden die Abspielrichtung versperrt ist. Das kann rückwärts, seitwärts oder vorwärts und um den Gegner herum geschehen. Das zu bestimmen kann nur die augenblickliche Situation, der gegebene Augenblick.

Der Mittelstürmer soll immer der Führer im Angriff sein. An ihm wird es immer liegen, ob der gesamte Sturm ein geschlossenes Ganzes zeigt oder im zerfahrenen Spiel Großes leistet. Seine besondere Aufgabe liegt darin, die Bälle in der richtigen Weise und zur bestimmten Zeit zu verteilen, so, daß ein inneres Spiel gezeigt und alle Spieler im Sturm möglichst gleichmäßig beschäftigt werden.

Das Außenstürmerspiel ist äußerst wertvoll und wird doch so wenig gewürdigt. Wie wichtig die Außenleute sind, erfahren wir später in der Abhandlung des Gesamtspiels. Durch flotte Ballbedienung machen wir die Außenstürmer angriffslustig, und in der Hauptsache zwingen wir den Gegner seine Abwehr auf eine breite Verteidigungsbasis einzustellen. Die Vorteile für den angreifenden Sturm und die Nachteile für die gegnerische Verteidigung dürften jeden einleuchten. Vor allem ist durch das Flügelangriffsspiel die Gewähr gegeben, daß ein Gesamtspiel sich schneller entfalten kann, als dies bei irgendeiner anderen Angriffsform der Fall ist. Leicht erklärlich, weil der Außenmann nur wenige Gegner zum Über- und Umspielen vor sich hat.

Es liegt an der Taktik des Mittelstürmers in jeder Situation den besten Ausweg zu erkennen und zu beschreiten. Es ist immer angebracht, die Flügelleute auf Reisen zu schicken. Situationen wechseln sehr schnell, die Angriffsmethode muß ebenso schnell und wohl überlegt folgen. Ein Stürmerinnenspiel wird dann immer erfolgreich

sein, wenn die gegnerische Mitte viele Schwächen aufweist. Der Mittelstürmer ist klug, wenn er taktisch ein erfolgreiches Wechselspiel — Flügel- und Innenspiel — durchführt. Der Gegner wird vollständig irregeleitet und seine Abwehr ist mehr auf Zufall als auf Berechnung eingestellt. Je geschickter, umsichtiger und genauer der Mittelstürmer seine Arbeit im Abspiel verrichtet, um so mehr das maschinenmäßige Funktionieren des Stürmerapparates.



Abb. 40. Der abgedeckte Stürmer spielt durch Rückhandwurf seinem Läufer zu und geht durch Umlaufen des Gegners in Stellung. (Phot. Hofbeinz.)

Ganz besonders wichtig für die Stürmerreihe ist das Zusammenwirken mit den Läufern. (Abb. 40.) Diese notwendige Arbeit darf von den Stürmern nicht vernachlässigt oder ihr direkt entgegengearbeitet werden. Die Hartnäckigkeit mancher Stürmer ist in dieser Beziehung eine große. Mit aller Gewalt soll der Ball durch des Gegners Reihen gedrückt werden, obwohl das ein unnützes Unternehmen ist. Deswegen kommen auch die unschönen Momente im Handballspiel zustande, die bei besserer Einsicht vermieden werden. Den Läufern ist gesagt worden, ihren Sturm im Angriff auf das

Bestmögliche zu unterstützen. Wenn sie ihre Aufgabe erfüllen und treu zur Unterstützung aufrücken, dann soll die Stürmerreihe das erkennen und die Läufer in das direkte Spiel mit einbeziehen. Das ist notwendig im Interesse des Spieles und zugleich der beste Dank für die aufopfernde Arbeit der Läufer. Ein Hand-in-Hand-Arbeiten bringt den Erfolg.

Dem Zusammenspiel der Läufer und Stürmer liegt eine ganz bestimmte Absicht zugrunde. Hat der Gegner den vortragenen Angriff lahmgelegt, dann muß der Schwerpunkt



Abb. 41. Das Dreieckspiel. Wir sehen ein verkehrtes Abwehrspiel der beiden Verteidiger (Schwarze Hose). Beide eilen auf einen Gegner.

der Spielhandlung nach rückwärts zu den Läufern verlegt werden. Dadurch ist die verteidigende Partei gezwungen, den Verteidigungsring zu lösen, um die jetzigen Ballbesitzer anzugreifen. Erreicht wird dadurch die Loslösung der Stürmerreihe und ein Freistellen ist die Folge. Der nächste Augenblick bringt den Ball schon wieder nach vorn zu den in Stellung gegangenen freistehenden Stürmern und ungehindert kann die weitere Angriffsfolge vor sich gehen.

Das System des Zusammenspiels soll so sein, daß ein Dreieckzusammenspiel durchgeführt wird. (Abb. 41.) Das kann verschieden sein, je nachdem, wo sich die Spielhand-

lung bewegt. Wenn durch den Innensturm der Ball vorgetragen wird, dann hat naturgemäß der Gegner in der Abwehr sich auf diesen Abschnitt konzentriert. Dann muß der Ball eine andere Richtung einnehmen und ein Dreieckspiel auf der Seite erfolgt. Das kann ausgeführt werden durch den Außen- und Halbspieler mit dem Außenläufer, oder der Außen- oder Halbstürmer arbeitet mit dem Außen- und Mittelläufer. Durch Verlegung der Spielhandlung besteht durchaus die Möglichkeit, den Angriff von dieser Stelle aus zu organisieren und erneut vorzutragen. Mittelstürmer und Mittelläufer, beide müssen zu gleichen Teilen das Dreieckspiel zur linken und rechten Seite oder in die Mitte verlegen. Sie dirigieren zur passenden Zeit und je größer die Umsicht, desto besser der Erfolg.

Auf einen ganz besonderen Mangel an Solidarität muß aufmerksam gemacht werden. Meine Absicht ist, daß die wenigen Zeilen richtig aufgefaßt werden, dann erreichen sie das, was notwendig ist: Den Mannschaftsgeist auch in dieser Richtung zu pflegen. Die Unterstützung der Spieler unter sich, muß kameradschaftlich und nicht nur außerhalb, sondern erst recht im Spiel vorhanden sein. Das wirkt sich aus auf das Spiel, und eine systemvolle Arbeit ist die Folge. Verliert ein Spieler den Ball — Ballwegnahme durch den Gegner, schlechtes Abspielen in die Hände des Gegners, oder unnötiges, ungeschicktes Tändeln mit dem Ball —, dann ist des Stürmers heiligste Pflicht, seinen Fehler auf dem schnellsten Wege zu korrigieren. Er setzt nach, selbst dann, wenn ein Einholen des Gegners aussichtslos ist.

Läßt der Stürmer jegliche Absicht des Wiedergutmachens vermissen, dann ist das nicht nur ein schlechter Akt der Solidarität, sondern er verschuldet damit den Einsatz neuer Kräfte. Ein anderer Spieler seiner Partei (meistens ist das der Läufer) muß eingreifen, um den vom Stürmer begangenen Fehler wieder gutzumachen. Das ist eine zweifache Schädigung. Nicht genug damit daß der Stürmer ausgefallen ist, der Läufer muß durch sein Eingreifen seine erste Verteidigungsposition verlassen. Seine Seite wird dadurch um die erste Verteidigungs- und Unterstützungs-

etappe beraubt. Deswegen ist es Pflicht den Fehler wieder gutzumachen. Das gehört zum sportlichen Anstand und verlangt außerdem das technisch-taktische Spiel.

Wird der Angriff durch ein geschicktes Stellungs- und Paßspiel vorgetragen, dann soll der Stürmer nicht hilflos vor dem Torraum stehen. Ein geschickter, sicherer und dabei kräftiger Torwurf soll den oft unter den schwierigsten Verhältnissen und mit voller Hingabe vorgetragenen Angriff zum Abschluß bringen. Aber Vorsicht! Mit dem Wurf darf nicht leichtfertig umgegangen werden. Volle Berech-



Abb. 42. Überspielt! Der linke Verteidiger muß sofort die Stelle des rechten Verteidigers einnehmen.

nung und alle Raffinesse muß hineingelegt und zielsicher verwandelt werden. Deswegen ist auch die Wurfart ausschlaggebend für den Erfolg. Ein kräftig ausgeführter Kernwurf bleibt immer der sicherste und belohnt am besten durch den Erfolg. Der Schockwurf soll nur bei vollständig freier Wurfriechung angewandt werden. Der Rückhandwurf ist der unsicherste und darf nur vom geübtesten Werfer ausgeführt werden, und nur dann, wenn eine andere Wurf Ausführung nicht möglich ist.

Das Einzelspiel hat für jeden Stürmer eine ganz besondere Bedeutung, und zur richtigen Zeit angewandt, werden Wunder vollbracht. Zu unpassender Zeit aber schädlich, durch eigensinniges, vom Gegner abgedecktes Einzelspiel.

Bei genügend freiem Raum — das gilt besonders für den Außenstürmer — ist das Einzelspiel das Gegebene, um den Angriff vorzutragen. Ein flinkes, geschickt durchgeführtes Einzelspiel ist in manchen Situationen die beste Lösung.

Vielfach ist es so, daß die Stürmerreihe weitab von der eigenen Läuferreihe sich aufhält und zusieht, wie diese sich abquälen, und in der Jagd nach dem Ball, schier unmenschliche Arbeit leisten. Das ist unschön, nicht sportlich und schädlich für das Gesamtspiel der Mannschaft. Die Stürmer dürfen nie die Fühlung mit der Läuferreihe verlieren, der Kontakt muß durch einzelne, oder in der Gesamtheit immer vorhanden sein. Damit ist nicht gesagt, daß alle fünf Stürmer rückwärts eingreifen sollen — das muß vermieden werden, daß offene Spiel leidet darunter — nur der Stürmer, der sich in unmittelbarer Nähe der Spielhandlung befindet, soll die Verbindung aufnehmen. Als direkter Verbindungsmann unterstützt er die Läufer und vermittelt den Ball zu seinen Freunden im Sturm.

Der Stürmer muß wissen:

1. Sei fleißig in der Unterstützung beim Vortragen jeden Angriffes, sowie in der Aushilfe bei der Läuferreihe.
2. Pflege das Zuspiel auch mit den Läufern.
3. Wende das Einzelspiel nur an, wenn du frei bist und ein direkter Erfolg möglich ist.
4. Das Spiel im Innensturm soll nicht allein Herrscher sein. Wende das Flügelspiel ebenso fleißig an. Beides — Innen- und Flügelspiel — mit der nötigen Umsicht angewandt, führt immer zum Ziel.
5. Im Zuspiel verwende nur den Kernwurf und den Schockwurf. Genaues Zuspiel verbürgt den Erfolg.
6. Wirf soviel als möglich auf das Tor. In der Hauptsache mit Kernwurf und dann erst mit Schockwurf. Berechnung aller Würfe muß Voraussetzung sein.

Vom Spieltraining.

Das Stellungsspiel.

Im vorangegangenen haben wir alle Einzelheiten durchgenommen und erlernt. Bevor wir jedoch zum Gesamtspiel übergehen, müssen wir das Stellungs- und Paßspiel durchnehmen, um das Handballspiel in Methode und Taktik überhaupt richtig zu verstehen und zu beurteilen. Was ist Stellungsspiel? Wir unterscheiden dabei: Erlernung im Schul- und Lehrbetrieb und das direkte Stellungsspiel, das in der Durchführung jeden Spieles gebraucht wird.

Die erste Art beschäftigt sich damit, durch bestimmte Anleitungen des Leiters dem Spiel Inhalt und Richtung zu geben. Das erreichen wir, wenn wie folgt verfahren wird:

Die Spieler stehen — wie sonst im Spiele — mannschaftsweise sich gegenüber und haben die Aufgabe, sich freizustellen und den empfangenen Ball einem ihrer Parteifreunde abzuspielen. Die Gegner versuchen sich in den Besitz des Balles zu bringen. Das kann nur geschehen in den Augenblicken, wenn der Ball die Hände eines Spielers verlassen hat, im Fluge ist. Befindet sich der Ball in den Händen, dann ruht das Spiel und der Ballbesitzer darf nicht angegriffen werden. Nachdem erneut der Ball abgepielt, steht der Eingriff jedermann frei. Der Leitende muß umsichtig das Spiel verfolgen und dann unterbrechen, wenn vorstehende Regel nicht eingehalten wird, oder er einen Eingriff für notwendig erachtet. Wenn z. B. das Freistellen einer Partei oder bestimmter Spieler nicht zweckentsprechend geschieht, oder ein zweckmäßiges „sich Freistellen“ vorliegt, dann hat der Leiter zu unterbrechen und im ersten Fall die Mängel zu zeigen und im zweiten das Gute als Muster hinzustellen. Alle Vorkommnisse werden erörtert und ist solches Verfahren der beste Anschauungsunterricht.

Bekanntlich merkt man sich die soeben begangenen Fehler am besten, wenn sofort darauf hingewiesen wird. Der Wille, begangene Fehler nicht zu wiederholen, ist so nachhaltig, und

gerade die öfteren Unterbrechungen im Stellungsspiel sind von großem Erfolg und bleibendem Wert.

Die zweite Art ist im Vereinsübungsbetrieb, in jeder Vereinsübungsstunde anzuwenden. Schüler und Jugendliche, Spielerinnen und Anfänger sollten gewissenhaft im Stellungsspiel beschäftigt werden. Ebenso notwendig ist das Stellungsspiel für die ersten Vereinsmannschaften. Die Spitzenmannschaften sollen technisch ausgereifte Spiele vorführen, um den Spielsport im allgemeinen so populär wie nur irgend möglich zu machen. Ein Vorbild im technischen Können, ein Ansporn für die folgenden Mannschaften, für die Spieler und die Jugend.

Je öfter und nachhaltiger im Übungsbetrieb das Stellungsspiel betrieben wird, um so besser für das Gesamtspiel, das später die Mannschaften zeigen. Hier muß jeder einzelne in und mit seiner Mannschaft fleißig üben, um die Fertigkeiten sich nach und nach anzueignen. Eine Mannschaft, die ein systemvolles Paß- und Stellungsspiel erlernt hat, zeigt ein überlegenes Spiel. Sie ist dem Gegner ein gewaltiges Stück voraus, der in die Kunst nicht eingeweiht ist. Sie ist deswegen immer im Vorteil und wird diesen auszunützen verstehen.

Das Handballspiel.

Der Spielgedanke.

Wie beim Fußballspiel hat auch beim Handballspiel jede Mannschaft die Aufgabe, einen Handball durch das Tor der Gegner zu schaffen und das eigene Tor gegen die Angriffe der Gegenmannschaft zu schützen. Zur Fortbewegung des Balles dürfen nur die Hände und Arme benutzt werden. Der Torwart allein darf den Ball im Torraum auch mit den Füßen abwehren.

Den Torraum darf kein Spieler außer dem Torwart betreten, weder Freund noch Feind.

Mit dem Ball in der Hand darf nicht mehr als drei Schritte gelaufen werden, vielmehr soll er schnell weiter-

geworfen werden. Ohne den Ball läuft der Spieler schnell in günstige Stellung zum Empfang des Balles. Auf gutes Zuwerfen auf einen möglichst ungedeckten Mitspieler der eigenen Mannschaft und auf ihr planmäßiges Zusammenspiel kommt ungemein viel an. Statt den Ball zu fangen und zu werfen, kann man ihn auch schlagen oder fausten, wodurch man ihn weiter, aber weniger zielsicher vorwärtsbringen kann.

Das Spiel erfordert schnelles und ausdauerndes Laufen und gewandtes und schnelles Fangen und Werfen. Daher ist gute körperliche Vorbereitung nötig.

Von den elf Spielern jeder Mannschaft heißen die vorersten fünf Stürmer, die folgenden drei Läufer, die nächsten beiden Verteidiger und der letzte Spieler im Tor Torwart.

Die Ordnung ist zweckmäßig im allgemeinen aufrecht zu erhalten. Ein Wechsel der Plätze ist während des Spieles gestattet. Der Wechsel des Torwartes ist dem Schiedsrichter anzuzeigen.

Die Stürmer sind die eigentlichen Angreifer. Sie haben die Aufgabe, den Ball unter gegenseitigem Zuspielen oder durch Durchbrüche dem Tore des Gegners näherzubringen und, ohne den Torraum zu betreten, im günstigen Augenblick den Torwurf auszuführen.

Die Läufer unterstützen die Stürmer beim Angriff und bilden zugleich die erste Verteidigungslinie. Zu dem Zweck halten sie sich meistens etwas hinter den Stürmern auf und spielen diesen den Ball wieder zu, falls es den Gegnern gelungen ist, deren Reihen zu durchbrechen. Nötigenfalls eilen sie zurück, um die Hinterspieler bei der Verteidigung des Tores zu unterstützen.

Die Verteidiger halten sich in ihrem Strafraum oder in dessen Nähe auf. Sie spielen den Ball stets nach vorn ihren Spielern zu.

Der Torwart hütet das Tor, er hält sich vornehmlich in seinem Torraum auf, kann ihn jedoch nach Belieben verlassen.

Aber die speziellen Arbeiten der einzelnen Spielgruppen haben wir in den vorherigen Abhandlungen genügend er-

fahren. Wir wenden uns nunmehr der Methode und Taktik des Handballspieles zu.

Methode und Taktik.

Wir haben nun noch zu dem Wichtigsten Stellung zu nehmen, das Spiel in seiner vollen Technik kennenzulernen, die Feinheiten bis ins Kleinste zu erfahren, die Methode und Taktik der einzelnen Formationen im Spiel vorüberziehen zu lassen, dabei Richtiges zu weisen und Falsches zu kritisieren.

Vom Anwurf weg wandert der Ball durch exaktes Zuspiel zu den Verbindungstürmern links oder rechts. Erst dann, wenn sich die Stellung der Spieler auseinandergezogen hat, soll ein weiteres Abspielen zu den Außenstürmern erfolgen. Es ist immer zweckmäßig, wenn gleich von vornherein die Verbindung mit der Läuferreihe gesucht wird, das bewährt sich immer. Der Anwurf, den der Mittelstürmer ausführt, darf dem eigenen Tore nicht nähergebracht werden. Mithin ist ein direktes Zurückspielen zu der Läuferreihe nicht möglich, erst dann, wenn der Ball zu einem Stürmer gelangt ist. Davon sollte ausgiebiger Gebrauch gemacht werden, die Erfolge sprechen dafür. Wird so verfahren, dann kann sofort der gesamte Sturm in die gegnerische Spielhälfte eilen und eine günstige, freistehende Position einnehmen. Die Läuferreihe nimmt jetzt die zweite Linie des Angriffes ein und durch Zuspiel untereinander, geschickt und täuschend, wird die gegnerische Stürmerlinie vom Gesamtkörper des Gegners gelöst. Die im zweiten Angriff liegenden Läufer ziehen durch ihre Tätigkeit einen großen Teil der gegnerischen Spieler auf sich und im gegebenen Augenblicke spielen sie den Ball im flachen Paß ihrem Innenturm ab, der freistehend und vom gegnerischen Druck befreit, den Ball zum Weiterspielen benutzt. Der Augenblick allein ist immer ausschlaggebend, wie und wohin der Ball vom Läufer abgespielt werden darf. Wenn der eigene Innenturm durch die gegnerische Läuferreihe abgedeckt ist, dann genügt ein kurzer Überblick, und das Abspielen kann nunmehr auf einen

der beiden Außenstürmer erfolgen. Mit weitem Kern- oder Schockwurf eine steile Vorlage, auch über den Gegenspieler hinweg, und schnell saust der Stürmer davon. Outer Seitenwechsel muß schon von den Läufern durchgeführt werden. Die ganze Wucht des Angriffes und der Abwehr ballt sich immer dort zusammen, wo der Ball sich befindet oder im nächsten Augenblick sein wird. Die natürliche Folge davon ist, daß die vom Kampfe unberührten Stellen von Spielern befreit oder zumindestens doch in der Abwehrposition geschwächt sind. Dann soll der Läufer durch genauen weiten Wurf den Ball auf die andere Seite des Spielfeldes zum Außenstürmer bringen, z. B. vom linken Läufer zum Rechtsaußen. Sofort ist dieser in der Lage und wird durch Einzelspiel oder Unterstützung seines Rechtsverbinders den Angriff vortragen und in Höhe des Torraumes einen Flankenwurf anbringen. Die Läufer haben dabei die Aufgabe, in der ganzen Linie mit aufzurücken, um dadurch beim Verfehlen des Angriffes einzugreifen und zur Stelle zu sein, wenn ein Zurückspielen des Balles die Situation verlangt. Vor des Gegners Torraum und der Abseitslinie hat ein Hand-in-Hand-Arbeiten mit den eignen Läufern zu erfolgen, dadurch wird das Bollwerk des Gegners auseinandergezogen.

Wir haben den Angriff des rechten Außenstürmers mit erlebt und den abschließenden Flankenwurf beobachtet. Wer soll nun den Torwurf anbringen? In der Regel haben nur die Würfer Aussicht auf Erfolg, die innerhalb eines ganz bestimmten Winkels ausgeführt werden. In beigegebener Abbildung 43 sehen wir deutlich, von welcher Seite aus und in welchem Einfallswinkel die Torwürfe anzubringen sind. Die Außenstürmer sollen auf das Torwerfen nie verlassen sein, es sei denn, sie bewegen sich in unmittelbarer Nähe des Innenturmes oder sie haben allein den Angriff bis zum Torraum vorgebracht und stehen ungehindert zum Wurf.

Nicht die Stürmer allein haben das Recht Tore zu werfen. Jeder Spieler darf das tun, wenn er an aussichtsreicher Stelle steht. Ein Wurf, plötzlich aus dem Hinterhalt geworfen, ist für den Torwart gefährlich und mitunter

schlechter zu halten, als einer von der Torraumlinie. Der eine Werfer ist für den Torwart sichtbar, der andere nicht. Darum darf auch der Läufer Tore werfen, wenn es die Situation zuläßt.

Wenn wir wünschen, daß eine Zusammenarbeit zwischen Sturm und Läufer notwendig ist, dann trifft das auch im gleichen Maße zu für die Verteidigung mit den Läufern. In bedrängter Lage ist bestimmt das Beste, den Ball auf die Verteidigung zurückzugeben, als wahllos nach vorn und da-

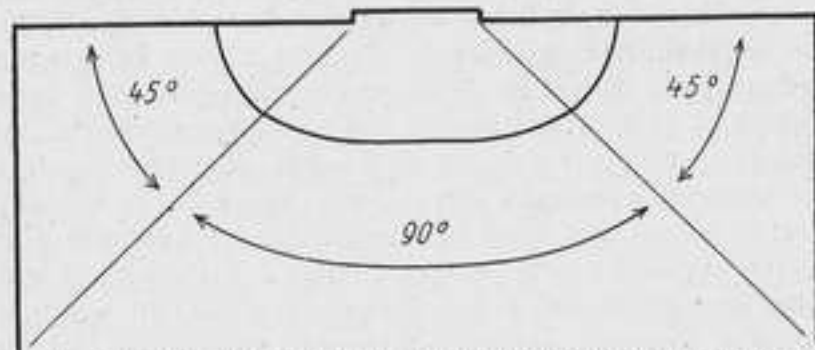


Abb. 43. Schematische Darstellung für die Würfe auf das Tor. Nur die im 90°-Winkel angebrachten Torwürfe sind erfolgreich, hingegen die im 45°-Winkel aussichtslos.

mit meistens in die Hände des Gegners zu spielen. Die Verteidigung hat dann immer schnellstens des Balles sich zu entledigen, damit die direkte Angriffsgefahr vermieden und die Spielhandlung nach vorn verlegt wird. Mannschaften, die diese Taktik einschlagen, sind immer im Vorteil.

Das Ausspielen des Balles kommt in zwei Abweichungen vor, über die Seiten und über die Torlinie. Der Ball ist aus, sofern er in seinem vollen Umfange die Grenze vollständig passiert hat. Nach jedem Ausspielen über die Seitengrenze muß ein Einwurf erfolgen, der von der Partei auszuführen ist, die den Ball nicht zuletzt berührte.

Im Zusammenhange des Gesamtspieles soll jetzt nur festgelegt werden, wer von den Spielern der einwerfenden Mannschaft den Ball einzuwerfen hat. Wer ist dazu am ehesten berechtigt?

Berechtigt ist jeder Spieler. Einwerfen sollen immer die Spieler, die dem „Ballausgehen“ am nächsten sind. In verschiedenen Spielabschnitten und ganz bestimmten Gebiets teilen, haben nur ganz bestimmte Einheiten den Wurf auszuführen. Zum besseren Verständnis teilen wir die Spielfeldlänge in drei Teile ein, wobei das erste und letzte Drittel das Spielfeld an den Spielfeldecken abschließt und das zweite Drittel den mittleren Raum der Spielfeld-Längsseiten einnimmt. In den weitaus meisten Fällen sollen die Läufer, und unter diesen die Außenläufer, den Einwurf ausführen. Das soll Regel sein, wenn der Ball im zweiten Drittel ausgespielt wurde. Im ersten und letzten Drittel haben einer der Stürmer oder ein Verteidiger diesen auszuführen, je nachdem wie es die Situation erfordert.

Wenn der Angriff bis an den Abseitsraum vorgetragen und durch ungeschickte Abwehr des Gegners ausgespielt wurde, dann ist es durchaus ratsam, daß der Außenläufer den Einwurf ausführt, um die eigene Sturmreihe für den weiteren Angriff freizuhalten. Ist der Einwurf in der Mitte des Spielfeldes auszuführen, dann kann auch einer der Stürmer — Halb- oder Außenstürmer — den Einwurf ausführen.

Als Grundsatz gilt: Jeden über die Seitengrenze ausgespielten Ball, so schnell wie möglich wieder in das Spiel bringen. Man erreicht dadurch: Das Spiel erhält ein flottcs Gepräge und der Gegner hat nicht genügend Zeit, um seinen Gegner abzudecken.

Der Einwurf soll in der Hauptsache nach vorn, in Richtung des gegnerischen Tores erfolgen. Er kann aber ebenso erfolgreich zum eigenen Läufer oder Verteidiger gebracht werden. Eine einzige Ausnahme gilt, wenn der Ball im Drittel des eigenen Tores ausgeht. In dieser Situation muß auf alle Fälle der Ball zur Läufer- bzw. zur Stürmerreihe gebracht werden. Andernfalls ist das ein bodenloser Leichtsinns durch den der Gegner sehr leicht Tore erzielt.

Weite Einwürfe sind gut, sollen aber nicht immer angewendet werden. Ein kürzer, flacher Einwurf zum nächsten,

aber freistehenden Parteifreund, bringt mitunter die gleichen oder bessere Erfolge.

Das Ausspielen über die Torlinie bringt einen Abwurf mit sich, wenn die angreifende Partei den Ball über die Torlinie spielte. Der Abwurf geschieht immer durch den Torwart, der ihn innerhalb seines Torraumes auszuführen hat. Der Abwurf kann in zwei Ausführungen erfolgen.



Abb. 44. Das verkehrte Abwehrspiel. Zwei Spielerinnen von derselben Partei greifen gemeinsam und nur eine Spielerin an. Die Folge davon sehen wir, ein kurzes Überspielen des Balles zu der freistehenden Spielerin. (Phot. Hofbeinz.)

Durch weiten, befreienden Schock- oder Kernwurf, damit den geschlossenen Angreiferring zwingend, in das Spielfeld zurückzukehren. Da der Gegner abseits ist, muß das sofort geschehen. Diese Taktik bringt oft den Erfolg, sie kann aber ebenso gut Versager sein. Weite Torabwürfe sind meistens ungenau und kommen sehr oft in andere Hände. Darum soll in erster Linie ein „passendes Abspielen“ vom Torwart angewandt werden. Zu diesem Vorhaben braucht

er seine Spieler, sie haben den Torwart auf das beste zu unterstützen. Sie müssen in Erwartung des Balles freistehen. Wird das Jupassen schon gleich vom Abwurf weg ausgeführt, dann ist die Möglichkeit vorhanden, daß der Ball zum Weiterspielen in den Händen der Partei bleibt, die den Abwurf ausführt.

Wurde der Ball von der verteidigenden Partei über die eigene Torlinie gespielt, dann wird ein Eckwurf gegeben.



Abb. 45. Zu spät! Der Mittelstürmer hat in ungedeckter Stellung seinen Kernwurf angebracht. Der Verteidiger kann nichts mehr ansichten. (Phot. Hofbeinz.)

Der Gegner führt diesen an der äußersten Ecke des Spielfeldes aus, die der Stelle des Ausgehens am nächsten liegt. Welche Ausführungen des Eckwurfes ist die beste?

Der weitausholende Flankenwurf ist der gegebene. Es liegt immer an dem Werfer, ob der Eckball das gegnerische Tor gefährdet oder nicht. Es ist daher ratsam, den Ball zu den freistehenden Stürmern dicht an die Torraumlinie zu spielen. Der Werfer allein ist daran schuld, wenn der Ball in die Hände der Verteidiger oder des Torwartes gelangt.

Den Ball direkt auf das Tor zu werfen ist ebenso unsinnig wie falsch, weil dadurch keine oder selten Tore erzielt werden. Im Fußballspiel ist das etwas anderes, dort ist jedem Spieler die Möglichkeit gegeben, den Torwart in der Ballabwehr zu gefährden. Aber im Handballspiel sind Schranken gesetzt — der Torraum. Daher sollte der Einwurf an den Mann gebracht werden und nicht auf das Tor.



Abb. 46. Der Stürmer will einen Schodwurf anbringen. Der Gegner schlägt ihm den Ball aus der Hand. Eine erlaubte Spielhandlung. (Phot. Hofbeinz.)

Daselbe trifft zu für die Ausführung der Strafwürfe, die an dem Schnittpunkte Torraum- und Torlinie auszuführen sind. Ein Abspiel zu einem Parteifreund ist immer das beste und kann das auch geschehen, indem der Ball durch den Torraum gespielt wird, ganz wie es die Situation und die Stellung der Spieler erlaubt.

Wo sollen die Rechts- oder Linkshänder spielen, welche Stellung können sie im Spiel begleiten? Das bleibt sich im Grunde genommen gleich. Man wird allerdings gut tun, den Linkshänder auf der linken Seite spielen zu lassen.

Die praktische Seite verlangt sehr oft von dem vorstürmenden Links- oder Rechtsaußen einen im vollen Lauf abgegebenen Flankenwurf. Der kann naturgemäß am besten vom Linkshänder von der linken Seite, und vom Rechts- händer von der rechten Seite ausgeführt werden. Für den Innensturm gilt keine besondere Regel. Der Linkswürfer bringt ebenso gut auf der halb-rechten Seite seinen Wurf an, wie das umgekehrt beim Rechtswürfer der Fall ist.

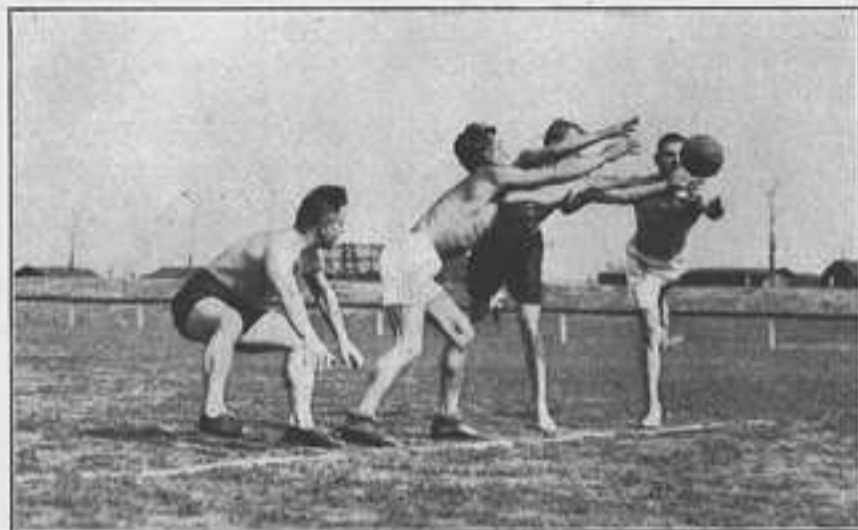


Abb. 47. Erlaubtes Herausnehmen des Balles aus dem Torraum. Der Ball ist im Torraum aufgesprungen. Drei Händepaare fassen nach ihm.

Das Abseitspielen nimmt einen breiten Raum ein, im Spiel und der Spielfolge selbst. Ungefügiges Drängen unter Nichtbeobachtung der Abseitslinie bringt so manchen verheißungsvollen, vorgetragenen Angriff zum Stillstand, ja zum Scheitern. Alle Mühe, jedes taktische Spiel, sind vergebens, wenn die Stürmer, oder der einzelne unter ihnen die Abseitslinie nicht beachtet. Darum überschreite nie früher die Abseitslinie, bevor nicht der Ball in seinem vollen Umfange diese passiert hat. Das gilt für alle Spieler der angreifenden Partei.

Eine gewisse Umsicht von jedem Spieler ist dabei notwendig. Es gibt zwei Möglichkeiten sich in Abseits zu spielen und dafür bestraft zu werden, und einen Ausweg, um dem Abseitsstehen zu entgegen. Das ist:

Wenn ein Angriff auf des Gegners Tor vorgetragen wird und ein Spieler der angreifenden Partei betritt den Abseitsraum — es genügt, wenn ein Fuß vollständig den Abseitsraum betreten hat —, ehe der Ball im Abseitsraum ist, dann ist Abseits und muß bestraft werden. Und das mit



Abb. 48. Strafbares Herausnehmen des Balles aus dem Torraum. Der rechte Verteidiger protestiert: „Schiedsrichter — Freiwurf!“

Recht. Jeder Spieler muß sein Spiel in der Gewalt haben und sein Temperament so zügeln, daß ein vorheriges Überschreiten der Abseitslinie nicht stattfindet. Das muß verlangt werden.

Befinden sich die Angreifer und der Ball im Abseitsraum und der Ball gelangt zurück ins Spielfeld, dann sind in diesem Augenblicke alle im Abseitsraum befindlichen Angreifer abseits, das im Augenblick nicht zu bestrafen ist. — Hierbei haben die Regelberater mit scharfer Logik der Wirklichkeit Rechnung getragen, denn Unmögliches darf nicht verlangt werden. Unmöglich ist, daß die Spieler in der gleichen Geschwindigkeit wie die des Balles, den Abseits-

raum verlassen. — Die nunmehrigen Abseitsspieler haben die Pflicht, auf kürzestem Wege und größter Schnelligkeit den Abseitsraum zu verlassen. Wird der Ball erneut in die Richtung desselben Tores gespielt und es befinden sich die Abseitsspieler noch im Abseitsraum wo der Ball die Abseitslinie passiert, dann soll Abseits gestraft werden.

Ich habe absichtlich unsere Abseitsregeln dem Sinne nach wiederholt, weil es tatsächlich nötig ist. Sonst halte ich mich streng daran, so wenig wie möglich von den Regeln in das Lehrbuch zu bringen, weil sie Änderungen unterworfen sind. Jedoch glaube ich mit der Ausnahme Recht getan zu haben.

Wie weit dürfen die Stürmer in das rückwärts sich abwickelnde Spiel eingreifen? Es ist sportlich nicht anständig, wenn die Stürmerreihe noch als Verteidiger tätig ist. Diese Spielweise ist dem Stürmer unwürdig und muß überall und von vornherein unterbunden werden. Das hat mit der Unterstützung der Läufer und Verteidigung gar nichts zu tun.

Um auch weiterhin die erste Angriffsreihe empfangsbereit und entwicklungsfähig zu halten, genügt es, wenn ein, höchstens zwei Stürmer nach rückwärts sich begeben, um dort auszuhelfen. Der Sturmführer hat die Pflicht, seine Genossen dorthin zu dirigieren, wo die Not am größten ist. Bewegt sich die Spielhandlung auf der rechten Seite, dann soll der rechte Verbindungsstürmer oder auch der Rechtsaußen die vermittelnde Rolle übernehmen. Auf der linken Seite müssen halblinks oder der linke Außenstürmer aushelfen. Das gleiche trifft zu für den Mittelstürmer. Ist der Mittelläufer in die rückwärtsliegende Spielhandlung eingezogen worden, dann übernimmt der Mittelstürmer die Verbindung. Wird so verfahren, dann ist für die beste Unterstützung gegenseitig gesorgt.

In der Hauptsache beobachten wir zwei Spielsysteme. Das technisch vollkommene Spiel mit seinen unendlich vielen Feinheiten, und das körperliche robuste Spiel mit seinen unliebsamen Begleiterscheinungen. Unser Bestreben muß sein, Mannschaften und Spieler heranzubilden, die nur des Spieles wegen Sport treiben und dabei in erster Linie nur die erlaubten, technischen Handlungen sich zu eigen machen.

Wollen wir das erreichen, dann können wir das nur, wenn jeder Spieler eine gewissenhafte technische Einzelschulung im Verein bekommen hat. Technisch geschulte und im Geiste des Arbeitersports erzogene Spieler sind nach Ablegung dieses Reisezeugnisses für eine Mannschaft qualifiziert und sollten erst dann in die Mannschafts-Gemeinschaft eingegliedert werden. Nur dann, dann aber auf jeden Fall, ist die Gewähr gegeben, daß einwandfreie, technisch hochstehende Spiele durchgeführt werden. Erst dann wird zur Gewißheit, daß die Spiele in Hochkultur gezeigt werden, zur Freude für alle Spieler und zum ästhetischen Genuß für die Anhängerschaft des Handballspiels.

Werden vorstehende guten Ratschläge nicht befolgt, dann kommen Spieler zusammen, ohne jegliche technische Vorbereitung. Sie werden eingegliedert in Mannschaften in dem Glauben, sie könnten dort das fehlende Technische, die individuellen Leistungen erlernen. Das kann in den einzelnen Fällen zutreffen, jedoch nicht im allgemeinen. Technisches Spiel, spezielle Leistungen wollen erlernt sein, schon vor der Einreihung in die Mannschaften.

Werden unfertige Mannschaften in den Spielbetrieb eingereiht, dann erhalten wir die unschönen Bilder im Spielbetrieb, die mit wenigen, aber treffenden Worten skizziert sind: Technisch unvollkommene Spiele mit harter, körperlicher Spielweise, persönliche Anfeindungen und öftere Schlägereien. Das sind die Merkmale, das sind die Ergebnisse der technisch ungeschulten Spieler und der damit verbundenen unreifen Spiele.

Die Grenze des Erlaubten wird überschritten, wenn erst der Gegner und dann der Ball genommen wird. Das bringt die unerwünschte Härte in das Spiel, scheucht die Interessenten und stempelt das Handballspiel zum rohen Sport. Wir haben es nur einzig und allein den Spielern zu verdanken, die unfertig zum Spiel kommen und fehlende Technik mit ausgesprochener Härte ausgleichen und ersetzen wollen.

Die alleinige Schuld den Spielern beizulegen ist ungerecht. Die gleiche, wenn nicht größere Verantwortung hat die zuständige technische Vereinsleitung. Sie hat die Ausbildung der Teilnehmer als Erstes und Hauptfachliches durchzuführen und erst dann bekommen jeder Spieler und Spielerin die Erlaubnis, im Spiel tätig zu sein. Wenn wir alle so verfahren, dann bringen wir den Handballsport zum hohen Ansehen. Wir räumen ihm die Stellung ein, die ihm gebührt.

Technische Winke für den Spieler und die Spielerin.

Für das Spiel.

1. Eine im Angriff liegende Spielformation — Stürmer oder Läufer — muß, um sich frei zu bewegen, vom ballbesitzenden Spieler sich lösen. Dann ist ein umsichtiges, sicheres Abspiel ermöglicht.
2. Im Angriff sowohl wie in der Abwehr, soll immer nur ein Spieler am Ball sein oder nach ihm laufen. Mehrere hindern sich untereinander und helfen dabei nur dem Gegner.
3. Wird ein Spieler oder eine Spielergruppe in die Abwehr gedrängt, dann besteht ihre Aufgabe darin, dem Ball entgegenzulaufen, den Gegner bedrängend. Die gegenteilige, die defensive Arbeit bringt immer eine weitere Belastung und erhöhte Gefahr des eigenen Tores.
4. Im Feldspiel sollen hauptsächlich Flankenangriffe mit öfterem Seitenwechsel erfolgen, unter Berücksichtigung steiler Vorlagen, wenn der Augenblick dazu vorhanden ist.
5. Ein wohlberechnetes Stellungsspiel muß von allen Spielern immer durchgeführt werden. Es zermürbt den Gegner, schont die eigenen Kräfte und bringt reiflos Erfolge.

6. Enges Paßspiel soll nur vor den Toren angewendet werden. Ob das nur innen oder außen geschieht, ist eine Frage der Taktik.

7. Eigensinniges Arbeiten, unnötiges Laufen mit dem Ball, muß von jedem Spieler unterbleiben.

8. Das Zusammenspiel einer Mannschaft ist von Erfolg gekrönt, wenn auf kürzestem Wege der empfangene Ball wieder abgespielt wird. Der Angriff bzw. die Abwehr des Gegners wird dadurch ungemein erschwert.

Grundsätzliches für den Spieler und die Spielerin.

1. Grundlegende, gymnastische Körperausbildung ist erforderlich für jeden Spieler und Spielerin. In jedem Vereinsübungsbetrieb muß sie die erste Stelle einnehmen. Erst dann ist die Voraussetzung zur Erlernung des Handballspiels garantiert.

2. Besonders spezielles Handballtraining sorgt für die Vorbereitung und verbürgt sicheres Fangen beim Lauf- und Einzelspiel. Es bringt die notwendige Sicherheit im Paß- und Stellungsspiel und vollendet durch geschicktes, wohlberednetes Flügel- und Innenangriffsspiel die Beherrschung der Einzelheiten. Es zeichnet die so geschulten Handballspieler mit zielsicheren Schock- und Kernwürfen aus auf das Tor und im Feldspiel, und gibt den weitbefreienden Würfen die nötige Kraft und Sicherheit.

3. Nur die unter 1. und 2. durchgeführten Selbstverständlichkeiten sind die Voraussetzungen zur kollektiven Mitarbeit und geben erst die Erlaubnis zur Mitgliedschaft in einer Mannschaft.

Leitfäden für Spieler(innen)-Mannschaften, Mannschaftsführer und Mannschaftsbegleiter.

Willst du ernsthaft dem Spportsport nachgehen, dann mußt du einen soliden Lebenswandel führen.

Komme nur ausgeruht zum Spiel. Zeitiges Schlafengehen gibt dir die nötige Frische und Ausdauer.

Im Spiel selbst sollst du das gleiche Benehmen zur Schau tragen, wie im Zivilleben, wenn auch dieses eines Arbeitersportlers würdig ist. Sei überall freundlich, innerhalb und außerhalb des Spieles. Das schafft dir Freunde.

Sei immer pünktlich; damit erfreust du deinen Leiter und den Schiedsrichter. Du erziehst außerdem deine Mitglieder in der Mannschaft.

Achte und ehre deine führenden Genossen. Der Vorsitzende, der Spielwart, der Spielführer, der Schiedsrichter sind nur für dich da und helfen dir das Spiel durchführen. Deswegen lohne es ihnen.

Achte deinen Gegner wie dich selbst. Er kommt nur des Spieles wegen. Seine Gesundheit muß dir ebenso wert sein wie die deinige. Bist du wirklich einmal hart angegangen worden, so zahle das nicht zurück, es kann unabsichtlich geschehen sein.

Einer ritterlichen Spielweise muß jeder Spieler sich befleißigen oder bestens versuchen sie zu erlernen. Wenn ein Gegner während einer Spielhandlung den Weg versperrt, so renne ihn nicht über den Haufen, sondern umgehe oder umlaufe ihn. Das ist entschieden höflicher und ein Teil vom technischen Spiel.

Im Spiel sei ruhig, das imponiert. Lautes Spielen mit dem Mundwerk lenkt dich und die anderen Spieler von der Aufgabe ab.

Wenn deine Mannschaft Erfolge erringen will, dann muß sie außer dem technisch-taktischen Können auch den Mannschaftsgeist besitzen. Elf Freunde müht ihr sein, das ist wahr. Tiefe Freundschaft im Gesellschaftsleben förderlichst gepflegt, hält auch die Freunde und die Freundschaft im Spiel zusammen.

Die Linien- und Torrichter sind die notwendige Stütze für den Schiedsrichter und tragen ihren Teil bei zum Gelingen des Spieles. Als direkte Helfer sollen sie die ihnen gebührende Anerkennung bekommen, für ihre stille und doch hingebende Arbeit. Sie sind verpflichtet, bei besonderen wichtigen Spielen mit dem Schiedsrichter vor dem Spiel zu vereinbaren, inwieweit die Anzeigetätigkeit erwünscht ist. Das Stellen der Taschenuhren ist eine Selbstverständlichkeit.

Dem Schiedsrichter leiste unbedingt Folge in allen seinen Entscheidungen. Seine Anordnungen resultieren aus dem Spiel und dem Verschulden der Spieler. Bist du damit nicht zufrieden, dann ist dir immer nach dem Spiel Gelegenheit gegeben, Beschwerde anzubringen.

Der Schiedsrichter sieht das Spiel mit anderen Augen an als der Spieler. Er hat weniger Interesse an den Erfolgen der einzelnen Spieler und Mannschaften. Er hütet die Spielregeln und fordert, daß sie allenthalben durchgeführt werden. Widersäßigkeiten duldet er nicht, darf sie nicht dulden; das ist er seiner Person und dem Ansehen des Schiedsrichterstandes unbedingt schuldig.

Der Spielführer hat die Leitung und trägt die Verantwortung für die Führung seiner Mannschaft. Er hat das Recht, auffällige Spielgenossen seiner Mannschaft vom Spiele auszuschließen und hat die Pflicht, seine Spielkameraden vor Übergriffen der Zuschauer zu schützen. Er ist Sprecher für seine Mannschaft und hat Beschwerden oder Anregungen bei dem Schiedsrichter anzubringen. Er hat Spielberichtsformulare und Spielerpässe — wenn solche verlangt werden — dem Schiedsrichter zur Kontrolle zu unterbreiten und hat eventuell eingelegte Proteste zu vertreten und zu verantworten.

Die Spieler in der Mannschaft haben ihren selbstgewählten Spielführer in seinen Anordnungen unbedingt Folge zu leisten. Freiwillige Unterordnung bringt kein herrschendes, sondern ein brüderliches Verhältnis mit sich. Die Freude an der verantwortungsvollen Arbeit ist

dadurch sichergestellt und der Mannschaftsgeist voll und ganz gewährleistet.

Proteste können vor und nach dem Spiele angebracht werden. Vor dem Spiel, wenn der Spielplatz nicht in Ordnung oder die Spielausweise des Gegners zum Teil oder überhaupt nicht zur Stelle sind. Nach dem Spiel, wenn dem Schiedsrichter Fehlentscheidungen unterlaufen sind, oder wenn die Mannschaft glaubt durch die Schiedsrichterentscheidungen benachteiligt worden zu sein usw. Die Protestgründe müssen schriftlich niedergelegt und von den beiden Spielführern und dem Schiedsrichter unterzeichnet werden.

Die Spielberichtsformulare müssen vor dem Spiel ausgefüllt und am Schlusse des Spieles mit Resultat versehen von den beiden Spielführern und dem Schiedsrichter unterzeichnet und eingeschickt werden.

Spielabbruch durch eine oder beide Mannschaften verursacht, nimmt den Schuldigen jedes Protestrecht. Darum hat keine Mannschaft das Recht, von sich aus ein Spiel abzubrechen. Sie schädigt sich selbst und das Ansehen unserer Spielbewegung.

Die Satzung für Turnspiele ist das Gesetzbuch für alle Spieler und Spielerinnen. Sie regelt alle Streitfragen, die durch die Spiele, durch die Spieler und die Organisation hervorgehen. Sie bildet einen gegenseitigen Schutz für Spieler und Spielerinnen auf der einen Seite und für die Ausschüsse und deren Funktionäre auf der anderen Seite. Die Satzung für Turnspiele wird allen zum Studium auf das beste empfohlen.



Der Vereinspielleiter und der Vereinspielbetrieb.

Jeder Übungsbetrieb braucht Führung und Schulung. Das trifft im verstärkten Maße zu auf das spielende Volk. Das ungebundene Wesen, das im Spiel vorherrschend ist, überträgt sich naturgemäß auf alle, die dem Spiele sich ergeben haben und dem Spilsport huldigen. Dazu kommt, daß die Jugend beiderlei Geschlechts den größten Prozentsatz in der Spielbewegung ausmacht. Jugend hat einen urwüchsigen Drang, Alles und Beengendes abzustreifen. Aus alledem ist durchaus verständlich, daß für Spielmannschaften und für die Spielabteilungen der Vereine eine gute Führung unerlässlich ist, wenn das Spielwesen gedeihen soll.

In derselben Weise wie ein Turnwart seinen Betrieb in und außerhalb der Turnstunden umsichtig leitet, so soll es der Vereinspielleiter tun, auf und außerhalb des Spielplatzes. Er soll die Zügel straff in der Hand behalten. Ein Lockerlassen hieße die Führung aus der Hand geben. Der Vereinspielleiter muß eine Persönlichkeit sein. Seine Tätigkeit diene für alle zum Vorbild, sein Wort gebe die Richtung. Er muß technische Fähigkeiten besitzen, um zu jeder Zeit seine Vereinsgenossen zu unterrichten. Er hat organisatorische Kenntnisse mitzubringen, um diese der Bewegung dienstbar zu machen. Er muß, und das ist wohl das Hauptsächlichste, Lust und Liebe zur Sache haben und intensiv arbeiten, als gelte es seine persönliche Sache zu vertreten. Dies alles sind notwendige Dinge, die von einem Vereinspielleiter verlangt werden. Werden sie erfüllt, dann ist auf einen ausgezeichneten Vereinspielbetrieb zu rechnen. Dann macht auch die Vertretung der Mannschaften nach außen Freude und entschädigt die Vereinspielleitung am besten durch die Erfolge. Trifft das nicht oder im geringen Maße zu, dann ist in der Regel ein schlechter Spielbetrieb zu verzeichnen. Wie der Herr, so das Gescherr!

Um die Arbeiten eines Vereinspielleiters in seinen Einzelheiten verstehen lernen und zu würdigen, macht es sich nötig, einen Gang durch das Vereinsgetriebe zu unter-



Abb. 49. Erlaubter Angriff oder Abwehr. Wenn aber der hintere Spieler in körperliche Berührung kommt, dann wird seine Partei mit Freiwurf gestraft. (Phot. Hofbeins.)

nehmen. Da muß zunächst für einen geregelten Übungsbetrieb gesorgt werden. Die Spielabende müssen entsprechend der Spielbeteiligung und der Mannschaftszahl angelegt werden. Eine gründliche Schulung aller Beteiligten ist unbe-

dingte Pflicht. Die speziellen Trainingsübungen für die einzelnen Spielarten bieten genügend Lehr- und Lernstoff. Wenn die Übungsfunden so aufgezogen werden, ist die Gewähr ge-



Abb. 50. Erlaubtes von hinten Angreifen.

geben, technisch geschulte Mannschaften in der Öffentlichkeit wirken zu lassen. Keinesfalls darf ein freiwilliges, von jedem Mitgliede selbstgewähltes Spielertraining stattfinden. Die Kontrolle fehlt und die Folge davon ist, daß jedes nur das betreibt, was ihm gut liegt und zu was es gerade Lust hat. Jede spezielle Übungserlernung hört auf und ein planloses

Gefändel setzt ein. Der Vereinspielleiter muß immer zur Stelle sein. Seine Anordnungen, seine Lehrweise und Methode müssen geschickt angebracht und gut aufgebaut sein.



Abb. 51. Nichterlaubtes von hinten Angreifen.

Jeder Abend darf keine Langeweile spüren. Je abwechslungsreicher und durchdachter die Spielübungsfunden im Verein sind, um so lieber folgen die Mitglieder ihrer Vereinsführung und sind mit ganzem Herzen bei der Sache.

Im persönlichen Umgang in und außerhalb des Vereins muß der Spielleiter eine große Geschicklichkeit an den Tag

legen. Im Verkehr mit seinen Vereinsgenossen darf er nie dem einen oder anderen den Vorzug geben. Das schafft sonst Unstimmigkeiten unter der Mitgliedschaft und zerreiht die freundschaftlichen Bande. Er muß als Leiter ein feines Gefühl haben für alle Schwächen, die vorkommen. Er muß jeden seiner Spielfreunde individuell beurteilen und behandeln. Das ist ein Kunststück. Doch jahrelange Beobachtung macht ihn zum Menschenkenner. Auf diese Weise werden manche Feindschaften vermieden und viele Freundschaften erneuert oder aufgefrischt. In der Leistungsbeurteilung für die Spieler und die Spielerinnen sei er gerecht und äußerst vorsichtig. Gute Leistungen und jeden Fortschritt soll er mit anerkennenden Worten belohnen, mindere Leistungen oder langsames Fortkommen mit aufmunternden Worten anregen.

Der Vereinspielleiter soll in seinen Arbeiten von dem Spielausschuß auf das beste unterstützt werden. Dieser wird gebildet durch die Mannschaftspielführer. Der Spielausschuß kommt nach Bedarf, bei starkem Vereinspielbetrieb jede Woche einmal zusammen. Der Spielausschuß legt in der Hauptsache die technische Linie fest, die jede Woche zur Durchführung kommen soll. Spielgesuche, Spielvermittlungen werden geregelt, die Spielzeiten für die einzelnen Spiele der Mannschaften festgelegt. Die Verteilung der Spieler in die Mannschaften, gemäß ihrer Spielstärke, regelt ebenfalls der Spielausschuß. Unter den Mitgliedern des Spielausschusses wird ein Schriftführer, Kassierer und Gerätewart gewählt.

Der Schriftführer hat die schriftlichen Arbeiten zu erledigen, um nach dieser Seite die Arbeit des Spielleiters zu erleichtern. Er muß die Sitzungs- und Versammlungsprotokolle führen und hat die Korrespondenz zu erledigen, die sich durch die Spielvermittlung nötig macht. Er hat die im Spielausschuß festgelegten Mannschaften für die Serien Spiele dem Bezirk so zu melden, wie die Bestimmungen das vorschreiben.

Der Kassierer hat die finanziellen Dinge zu regeln. Er nimmt die Kopfsteuern und Meldegebühren ein und führt

diese an den Kreis und Bezirk ab. Er verwaltet die evtl. eingerichtete Reisesparkasse oder Extrabeiträge, die nötig sind, um die auswärtigen Spiele durchzuführen. Er steht im engsten Kontakt mit dem Vereinshauptkassierer und übernimmt von ihm die Gelder des Vereins zur Anschaffung von Spielgeräten. Wird gewissenhaft gearbeitet, dann hat auch der Abteilungskassierer genügend Arbeit.



Abb. 52. Erlaubtes Angreifen und Abdrängen von der Seite.

Einen ganz wichtigen Posten hat der Gerätewart. Der Vereinsspiellbetrieb ist mitunter von der Gerätebeschaffung direkt abhängig. Deswegen muß der Gerätewart sein Hauptaugenmerk auf dieses richten. In der Hauptsache muß dem Ballmaterial eine ganz besondere Aufmerksamkeit gewidmet werden. Es darf niemals vorkommen, daß bei Übungsstunden zerrissene, oder überhaupt keine Bälle da sind. Die Ballpflege ist in allen Vereinen ein Kapitel für sich. Wie oft wird da gesündigt, zum Schaden des gesamten Vereins. Darum muß der Gerätewart das Notwendigste von der Ballpflege wissen, das ist:

Öffnen der Hüllen und Herausnehmen der Blasen, hauptsächlich dann, wenn der Ball feucht oder naß geworden ist. Geschieht das nicht, leiden Leder und Gummi. Naße Bälle dürfen nie durch direkte Ofenwärme getrocknet werden. Das Fetten der Ballhüllen muß öfters vorgenommen werden, damit das Leder vor dem frühzeitigen Verfall verschont bleibt. Wir sehen also, daß der Ballwart allerlei tun muß. Das zu erfüllen ist nur möglich, wenn er eine große Liebe zur Sache aufbringt.



Abb. 53. Richterlaubtes Angreifen von hinten. Für des Verteidigers Armarbeit muß Verwarnung eintreten und ein Freiwurf für den Gegner ist die Folge.

Keineswegs darf aber die Arbeit des Gerätewartes mißbraucht werden. Viele Vereinsgenossen sind der Meinung, der Gerätewart müsse den Spielfeldauf- und -abbau besorgen. Das ist eine durchaus falsche Ansicht und führt meistens zur Amtsniederlegung wegen Arbeitsüberlastung. Spielfeldauf- und -abbau, das haben die beteiligten Mannschaften zu erledigen.

Ganz besondere Aufmerksamkeit muß der Schiedsrichter-ausbildung geschenkt werden. Eine Spielbewegung kann nur gedeihen, wenn die dazu nötigen und geschulten Spielrichter vorhanden sind. Deswegen müssen die Vereine und Spiel-

abteilungen sich darauf einstellen. Die erste und beste Ausbildung erhält der angehende Schiedsrichter in seinem Verein, wenn eine sachkundige Führung zur Hand ist. Das ist nicht besonders schwer. Bei den Übungsabenden müssen Spieler und Spielerinnen öfters zum praktischen Schiedsrichtern herangezogen werden. Der Vereinspielleiter hat die Aufsicht und wenn nötig, greift er ein und korrigiert.



Abb. 54. Ein für den Schiedsrichter schlecht festzustellendes Beinstellen. Der Halblinke protestiert. Des Verteidigers Spielweise bringt seinen Ausschluß mit sich und außerdem einen Freiwurf für den Gegner wenn es im Spielfelde geschah und einen 13-Meter wenn es im Strafraum passierte.

Neben der technisch-praktischen Schulung hat auch die theoretische zu erfolgen. In besonders dazu einberufenen Spielerversammlungen, mindestens einmal im Monat, sollen die Spieler und Spielerinnen vertraut gemacht werden mit den Spielregeln und den Satzungen. Dabei hat der Vereinspielleiter ein unerschöpfliches Gebiet zu bearbeiten. Er muß in den Regelwerken bewandert sein und nicht nur das, er muß die Regeln in ihrer Anwendung und Auslegung meisterhaft beherrschen. Damit noch nicht genug. Er muß ein Lehr-

talent aufweisen, um sein Wissen recht geschickt und überzeugend an den Mann zu bringen. Trifft das alles zu, dann werden die Spielerversammlungen nie langweilig, sie regen allenthalben an und erreichen ihren Zweck. Wenn dann noch die Berichte der einzelnen Mannschaften und die vom Spielausschuß gegeben werden, dann werden die Versammlungen nur vollständig.



Abb. 55. Eine Spielhandlung die an Robheit grenzt. Der Verteidiger hält das Handgelenk vom werfenden Stürmer fest. Im Strafraum muß 13-Meter, im Spielfeld Freiwurf gegeben werden. Herausstellen des Verteidigers hat auf alle Fälle zu erfolgen.

Sehr erwünscht, ja unerlässlich, sind die Mannschaftssitzungen. Sie sollen in der Regel jede Woche einmal stattfinden. Dort ist die richtige Stelle und die richtige Zeit, wo jeder Spieler seine Wünsche und Anregungen vorzubringen hat. Hier wird, wenn es nötig, harte aber sachliche Kritik geübt an den vergangenen Spielen, über die Spielweise und das Verhalten der einzelnen Spieler. Das wirkt sich immer günstig aus. Es ist immer ein unerfreuliches Bild, wenn die Spieler innerhalb der Mannschaft

während oder nach stattgefundenem Wettspiel sich gegenseitig mit nicht gerade schmeichelhaften Worten die Meinung sagen und sich ihre Fehler vorwerfen. Das ist meistens ein Schauspiel für Fremde und schadet nur der Bewegung. Dazu sind die Mannschaftssitzungen da und dort soll ausgiebig von der Aussprache Gebrauch gemacht werden. Jedes Gewitter reinigt die Atmosphäre. Jede Auseinandersetzung in der Sitzung macht das gleiche, und die besten Freunde gehen daraus hervor. Die Mannschaftssitzungen stellen ihre Spieler selbst auf die Spielpositionen, die sie begleiten sollen, je nach Leistung und Begabung. Geschieht das nicht immer im Interesse der Spielabteilung, oder entwickeln sich im Laufe der Zeit gewisse Nachteile für die Spieler, dann ist es Pflicht vom Spielausschuß, einzugreifen und ein Machtwort zu sprechen. Das kann sogar mitunter recht kräftig ausfallen. Ganz wie es die Situation erfordert.

Wir ersehen aus dem vorher Mitgeteilten, daß die Arbeit innerhalb der Spielbewegung eine mannigfaltige und große ist. Die richtig zu beurteilen, richtig anzufassen, zu verteilen und zu beaufsichtigen, das ist Aufgabe eines Vereinspielleiters. Dazu gehört eine Persönlichkeit, die nicht alle Tage zu finden ist. Eiserner Wille zur Selbstschulung geben den Auserwählten die Kenntnisse, die verlangt werden. Zähigkeit und Ausdauer geben ihm die Kraft, seine Spielfreunde zu unterrichten und zu leiten. Große Liebe zur Sache hilft ihn über manche Unannehmlichkeit hinweg und bildet immer wieder das Bindeglied zwischen Ärger und Pflicht. Das ist die Persönlichkeit eines Vereinspielleiters mit seinen Eigenschaften, die er haben muß, um einen Vereinsbetrieb leiten und verwalten zu können. Je besser ein Vereinsbetrieb funktioniert, um so besser für die gesamte Spielbewegung. Eine gut fundierte Vereinsbewegung überhaupt, ist die Vorbedingung einer gesunden und entwicklungsfähigen Arbeitersportbewegung. Deswegen können wir nicht genug Funktionäre haben und jeder Kursus soll es sich zur Aufgabe machen, den Lehrplan in der Richtung auszubauen, daß ein guter Stamm von Vereinspielleitern ausgebildet wird.



Inhaltsverzeichnis.

	Seite
Vorwort	3
Geschichtliches	7
Vom gesundheitlichen, körperlichen Wert	10
Wie lehren und lernen wir Handball?	14—93
Vorbereitende Spiele	14
Das Fangen	16
Die Wurfarten	19—27
Der Kernwurf	19
Der Schodwurf	21
Der Rückhandwurf	24
Werfen und Fangen	27
Der Einwurf	30
Das Einzelspiel	33
Das Abspielen des Balles im Lauf	38
Werfen auf das Tor	41
Das Faust- und Schlagens	46
Das Spiel in den einzelnen Spielgruppen	49—78
Das Torwartspiel	49
Das Verteidigerspiel	62
Das Läuferpiel	67
Das Stürmerspiel	71
Das Stellungspiel	79
Das Handballspiel	80—93
Der Spielgedanke	80
Methode und Taktik	82

Technische Winke für den Spieler und die Spielerin	93—97
Für das Spiel	93
Grundsätzliches für den Spieler und die Spielerin	94
Leitfäden für Spieler(innen), Mannschaften, Mannschaftsführer und Mannschaftsbegleiter	94
Der Vereinspielleiter und der Vereinsspielbetrieb	98



Für Turnspiele sind vorrätig

A. Für den Spielbetrieb:

Satzung für die Turnspiele
 Spieltagebücher · Spielerpässe
 Kartothekkarten

Mannschafts-Meldelisten für Serienspiele
 Spielformulare für Handball, Ruffball, Schlagball, Faustball, Trommelball, Hockey und Barlauf
 Merkbuch: Kursus für Turnspiele

B. Schiedsrichterwesen

Prüfungsformulare für Handball, Ruffball, Schlagball, Faustball und Trommelball
 Schiedsrichterausweise
 Richtlinien für Prüfungsausschüsse · Merkbüchlein für Schiedsrichterkurse und Schiedsrichtervereinigungen.

C. Berichterstatterwesen

Merkbüchlein für Berichterstatterkurse:
 Der Berichterstatter für Turnspiele

Arbeiter-Turnverlag A.-G.
 Leipzig 83, Fichtestraße 36

Jeden Sportbedarf

deckt der



Druck: Arbeiter-Turnverlag A.-G., Le

A80-102