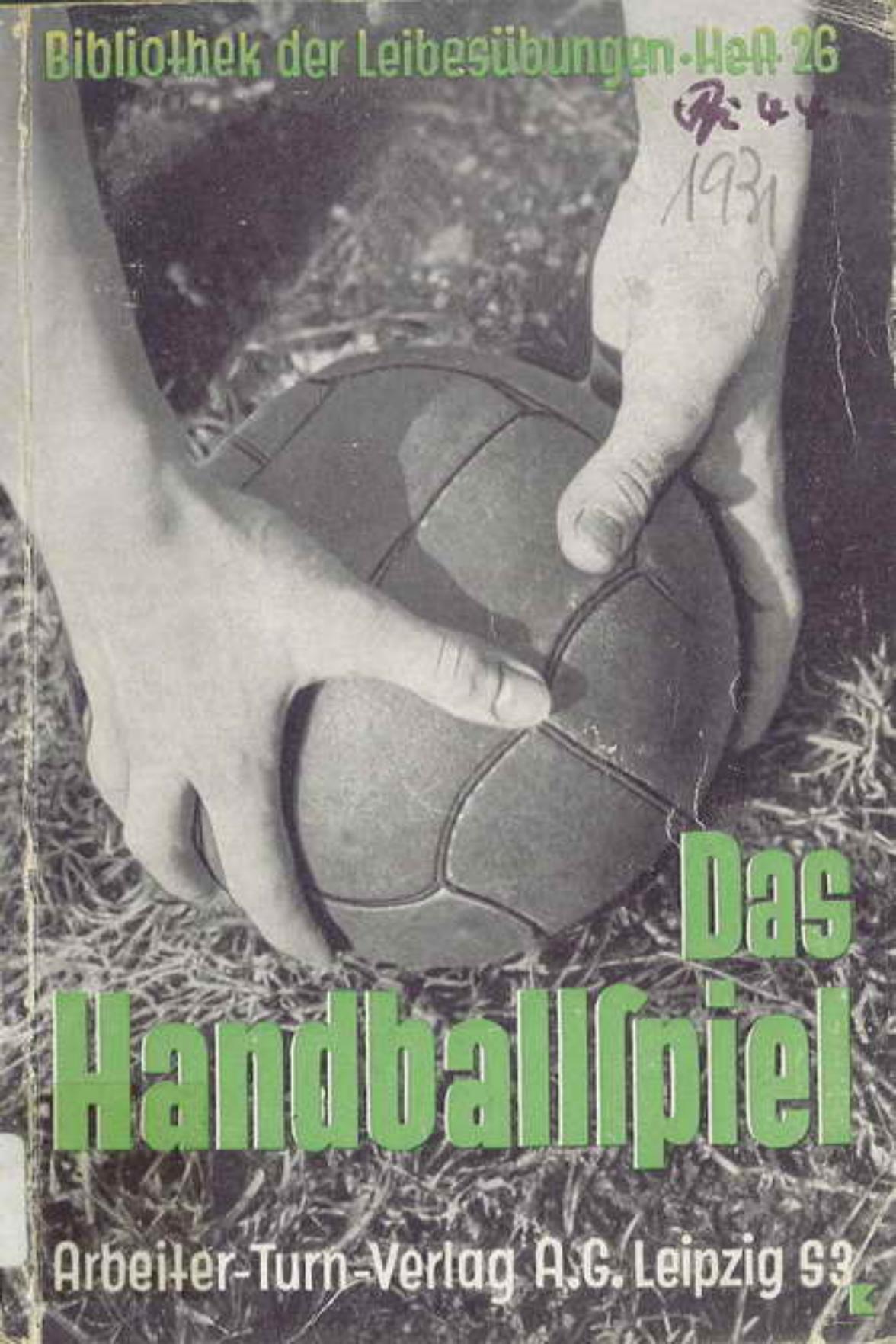


Bibliothek der Leibesübungen - Heft 26

7244

1931



Das Handballspiel

Arbeiter-Turn-Verlag A.G. Leipzig 53

Bezirksleitung für Handballspiele.

Arbeiter-Turn- und Sportbund

3. Bezirk Hannover 11. Kreis

Bibliothek der Leibesübungen • Heft 26

G. Homann

Hannover-Linden

Rudolfstr. 11 a

Das Handballspiel

Von Max Schulze

Ein Lehrbuch für den
Arbeitersport

2., umgearbeitete Auflage

1931

Arbeiter-Turnverlag AG., Leipzig S 3, Fichtestr.

78201-08A

Vorwort

Der Handballsport hat sich gut entwickelt. Seit dem Geburtsjahr 1919 hat das Handballspiel einen wahren Siegeszug angetreten, auch über Deutschlands Grenzen hinaus. Selten ist Gleiches in der Geschichte des Sportes geschehen oder kann Ähnliches berichtet werden. Zwölf Jahre Handballsport im deutschen Arbeiter-Turn- und -Sportbund führten zur Eroberung der Herzen aller Spieler und Spielkameraden. Hält die Entwicklung noch so an, dann wird sich das Handballspiel bald an Zahl der Veranstaltungen, an Ansehen und Macht würdig neben dem Fußballspiel sehen lassen können.

Das Handballspiel ist für den Arbeitersport wertvoll. Seine frische Art, die im Regelwerk leicht faßlichen Bestimmungen, seine für körperliche und seelische Ausbildung gleichgroßen Vorzüge machen es zum beliebtesten Spiel für beide Geschlechter. Seine alles mitreißenden und begeisterten Spielhandlungen erhalten ihm die alte Anhängerschaft und führen ihm immer neue Anhänger zu.

Vieles hat sich geändert. In der vorliegenden 2. Auflage haben wir mit der größten Sorgfalt der verbesserten Technik und Spielentwicklung Rechnung getragen. Der Kern des Lehrbuches, der schon in der 1. Auflage unserer Spielführer, Mannschaftsspielführer, Spielern und Spielerinnen vorzügliche Anleitungen zur Erlernung des Handballspieles gab, ist fast unverändert geblieben. Wir haben nur an den bestehenden Abschnitten gefeilt, gerundet und zugerichtet, um der technischen Entwicklung gerecht zu werden.

Neue Abschnitte fügten wir ein, um mit der fortschreitenden Technik gleichen Schritt zu halten. Dadurch wird das Lehrbuch nur vollständiger.



A80-10287

Vorzügliche Aufnahmen, die technische Feinheiten sowie erlaubte und unerlaubte Spielhandlungen zeigen, bringen uns mit den Spielgesetzen in unmittelbare Berührung. Schiedsrichter und Spieler erhalten so einen Anschauungsunterricht, der sich nutzbringend für beide Teile auswirken kann.

In einem besonderen Abschnitte bringen wir Wissenswertes über die Entstehung und Entwicklung des Handballspieles. Dessen Geschichte kennenzulernen, muß die Aufgabe jedes Spielers sein.

Ein weiterer Abschnitt behandelt die Bedeutung des Handballspieles in gesundheitlicher Beziehung. Er warnt vor Übertreibung, um körperliche Schäden zu verhindern, und leitet an, durch kräftige Kost die Leistungsfähigkeit unter Berücksichtigung der körperlichen Verfassung zu steigern.

Das taktische Arbeiten im Spiel ist dem technischen Können gleichzustellen. Deshalb haben wir den Abschnitt Taktik neu bearbeitet. Eine Anzahl Abbildungen zeigt den vorteilhaften Aufbau des Angriffs und erfolgversprechende Stellungsarbeit in der Verteidigung.

Durch gute Ratschläge, in Leitsätzen festgehalten, erfahren die Spieler und Mannschaften, die Schieds- und Linienrichter eigentliche Selbstverständlichkeiten, die aber doch angeführt werden müssen, weil sie noch nicht überall und in ausreichendem Maße als solche angesehen werden. Wenn jeder Leser das Lehrbuch auch mit seinen Leitsätzen eifrig studiert, dann wird sicher vieles davon haften bleiben, dann ist nichts umsonst geschrieben worden.

Weiterhin erfahren wir Wichtiges von den Aufgaben des Vereinsspielleiters. Seine Vereinsarbeit wird aufgezeigt. An seiner geschickten Tätigkeit ist sehr viel gelegen. Ein guter Vereinsbetrieb ist wesentlich auf sein Wirken zurückzuführen.

Ein fühlbarer Mangel ist die große Unkenntnis der Spiel- und Organisationsgesetze bei Spielern und Aufsichtführenden. Die aus der Spielbewegung hervorgegangenen Richtlinien und Bestimmungen sind noch nicht Allgemeingut geworden, so notwendig das auch ist. Deshalb haben wir in der neuen Abteilung „Satzungskennnisse“ abschnittsweise auf den Inhalt der

Bundessatzung für Handballspiele hingewiesen. Wir glauben hiermit ein besseres Verstehen und Sichfinden zwischen Spiel-ausübenden und den Gesetzverwaltern herbeizuführen. Die Reibungsflächen werden zum größten Teil beseitigt, vorausgesetzt, daß ein jeder mit den Gesetzen vertraut ist. So werden genau bestimmte Pflichten, ein gehobenes Pflichtbewußtsein, klares Recht und straffe Rechtsausübung die Stärke unserer Spielbewegung. Außerdem liegt es im Sinne der Handball-Bundessatzung, rechtlichen Schutz denen zuzugestehen, die etwa durch Fehler in der Rechtsprechung benachteiligt wurden.

Nun möge die Neuauflage des Handballehrbuches überall Freunde finden. Der Inhalt wirbt für sich und verspricht den weiteren Ausbau der Spielorganisation und die technische Vervollkommnung des schönen Handballspieles.

Leipzig, im April 1931.

M. Sch ulze.

Geschichtliches

Spiele sind uralt, so alt wie die Menschheit selbst. Sie dürfen daher für die älteste Leibesübung angesehen werden. Es gab von jeher zweierlei Formen von Spielen: Unterhaltungsspiele — zur Belebung des gesellschaftlichen Verkehrs, als Spender von Lebensfreude — und Kampfspiele, die, zu zweien oder in Horden geübt, im friedlichen Wettstreit Sieger und Besiegte feststellen wollten. Beide Formen haben der menschlichen Gesellschaft einen Lebensinhalt zu geben. Leib und Seele ernten dabei zu gleichen Teilen die Früchte: der Leib wird wohlgeformt, gestählt, gekräftigt und geübt; die Seele gewinnt an Schwung und Festigkeit, an Einfachheit und Natürlichkeit, und der Wille wird geschult. Leib und Seele, im Grunde eins, werden in hervorragender Weise befähigt, Gefahren zu trotzen und hohen Anforderungen zu genügen.

Die Spiele des Altertums sind uns zum Teil in Wort und Bild erhalten geblieben. Die bildlichen Überlieferungen geben nur annähernd den damaligen Stand und die Art der Leibesübungen wieder. Sie lassen aber deutlich die verschiedensten Spielformen erkennen. Was damals gespielt und geübt wurde, ist heute noch Allgemeingut. Nur sind neue und schönere Spielformen dazugekommen.

Es läßt sich für jene Zeit feststellen, daß die Spiele nach Alter und Geschlecht und auch nach Landschaft und Jahreszeit sehr abwechselten. So pflegten die Knaben und Mädchen gemeinschaftlich vornehmlich Geselligkeits- und Belustigungsspiele. Erst das reifere Alter schied die Geschlechter. Die älteren Knaben wandten sich den Kampfspielen zu, die

Mädchen blieben mehr oder weniger in verschiedenen Spielgruppen bei Unterhaltungs- und Geselligkeitsspielen.

Dieser Wandel hat seine Begründung in natürlichen und gesellschaftlichen Notwendigkeiten. Das männliche Wesen war berufen, die Familie und das Volk zu schützen und dessen Lebensbedürfnisse in der Gefahr zu verteidigen. So wurde der männliche Nachwuchs durch Spiele in den verschiedenen Kampfformen erzogen und geschult. Das ist durchweg noch heute so, nur sind die Lebensbedingungen und damit auch Zweck und Art der Kampfspiele andere geworden. In frühester Zeit war die körperliche Ertüchtigung die Vorbereitung zum persönlichen Kampf gegen eine widrige Natur, feindliche Tiere und Menschen. Heute sind es andere Gegner, die zu überwinden sind. Der Wille zur Ertüchtigung des Menschen ist geblieben. Der Kampf mit wilden Tieren um Lebensnotwendigkeiten besteht nicht mehr. Dafür ist in verschärftem Maße der Kampf gegen die Ausbeutung des Menschen durch Maschine und Kapital getreten. Wir leben in einem Zeitalter, in dem die Maschine herrscht.

Abschließend können wir feststellen: Die Grundform der uralten Spiele ist geblieben. Die durch Spiele bedingte Körperschulung des schaffenden Menschen verfolgt aber andere Zwecke.

Doch blicken wir nun nach dieser allgemeinen Betrachtung auf die geschichtliche Entwicklung des Handballspiels. Alte bildliche Überlieferungen aus der klassischen Zeit der Ägypter, Griechen und Römer zeigen uns, daß damals Ballspiele allgemein geübt wurden. Eine einzige Ballspielform ist uns einigermaßen verständlich. Sie nannte sich (griechisch) „Harpaston“. Es war ein Ballspiel, bei dem sich beide Parteien eines Vollballes bedienten. Der Sinn des Spieles war, den Ball im Zuspriel durch des Gegners Spielfeld über eine Grenzlinie zu treiben. Besondere Spielregeln sind nicht überliefert worden, müssen aber vorhanden gewesen sein. Das Spiel muß sich allgemeiner Beliebtheit erfreut haben, da es durch die Römer übernommen und von diesen in Frankreich und England eingeführt wurde.

Für die weitere Entwicklung der Ballspiele ist festgestellt, daß sich drei Grundformen behauptet haben:

Das in England geborene Spiel mit dem Fuß, das vollständig von dem Begriff des Handspielens abgekommen war und somit die Grundgedanken des Spieles umkehrte.

Das Rugbyspiel, das durch die Amerikaner aus der Taufe gehoben wurde und sich seinem Spielgedanken nach als Spiel mit den Händen dem griechischen Spiele „Harpaston“ näherte. Das Rugbyspiel hat eine äußerst harte Spielweise, dem ein ausgesprochener Kampf „Mann gegen Mann“ zugrunde liegt. Während Fußball auf dem gesamten Erdenrund ausgebreitet ist und gespielt wird, ist es dem Rugbyspiel kaum gelungen, über die Grenzen seines Geburtslandes hinauszukommen. Es wird aller Voraussicht nach das amerikanische Nationalspiel bleiben.

Die reinen Wurfspiele, aus denen unser heutiges Handballspiel hervorgegangen ist. Wiesbadener Torball, Königsberger Ball, Korbball und Raffball sind solche ausgesprochene Vorläufer. Im Arbeiter-Turn- und -Sportbund haben sich die genannten Spiele nur kurze Zeit behaupten können, außer dem Raffballspiel, das etwa 12 Jahre bis 1930, vorwiegend in Sachsen, das meistgepflegte Spiel war. Jetzt haben sich alle 19 Kreise auf Handball umgestellt, und in ganz kurzer Zeit werden nur noch wenige Mannschaften Raffball spielen.

Als erstmalig in den Jahren 1918 und 1919 der Versuch gemacht wurde, das Handballspiel einzuführen, waren es nur wenige Kreise, die das Spiel aufnahmen. Viele Gegner tauchten auf, die das Handballspiel als rohes Spiel verschrien und für die Erziehung nicht für geeignet hielten. Einige Wegbereiter, die den vollen Wert des Handballspiels erkannt hatten, bemühten sich unablässig für die Spielausbreitung. Erst in den Jahren 1921 und 1922 beginnt die Zeit eines schnellen Aufstiegs der Handballspielbewegung. Handball ist zur Zeit das beliebteste Spiel, das von jung und alt beiderlei Geschlechts gespielt wird. Nicht allein Handballspieler, sondern auch Mitglieder anderer Sportarten, wie Fußballspieler, Schwimmer, Turner, Leichtathleten, Schwerathleten, sind Freunde des Handballspieles geworden. Auch die freigewerkschaftlichen und die Arbeiterjugendverbände mußten dem Drang ihrer Jugend Rechnung tragen und den Handballspielverkehr aufnehmen.

Neuerdings interessieren sich auch die Schulen für das Handballspiel. So haben Hoch- und Volksschulen Handball größtenteils schon als Pflichtunterricht eingeführt. Wo das noch nicht geschehen ist, mangelt es meistens an Fachkräften, die lehrmäßig das Handballspiel den Kindern beibringen können. Hier ist für uns ein Werbegebiet, das zu erschließen sich lohnt. Mit den Eltern der Kinder und mit den Schulen ist Fühlung zu nehmen, um, soweit es in unseren Kräften liegt, den Unterricht im Handballspiel durchzuführen. Unterziehen wir uns der Mehrarbeit, sie wird unserem Arbeitersport reiche Früchte einbringen.

Ein dankbares Arbeitsfeld liegt in den Kinderabteilungen der Vereine vor. Die natürlichste Leibesübung für das Kind ist das Spiel. Wie kaum etwas anderes ist es geeignet, gesundheitliche und erzieherische Werte auszubilden. Deshalb sollten wir mehr als bisher das Kind im Spiel beschäftigen.

Von allen Spielen eignet sich das Handballspiel am besten für das schulpflichtige Kind. Es verlangt Mut und Entschlossenheit, erzeugt Gemeinschaftsgeist, der soziales Denken und Handeln dem Kinde zur Gewohnheit werden läßt, und formt den Körper durch vorzügliche Lauf-, Beuge-, Streck-, Wurf- und Dauerübungen. Welch ein Lebenswecker und -förderer des Kindes! In jeder Kinderabteilung müssen wir daher bewußten Spielunterricht erteilen.

Mit großer Freude führen die Kindermannschaften ihre Spiele durch, und wenn wir in geschickter Art die Spielverbindung mit den Schulen herstellen, gewinnen wir den Nachwuchs schon beizeiten für den Arbeitersport.

Das Handballspiel ist das Spiel der Zukunft. Es wird überall gespielt, weil sein Wert allseitig anerkannt wird.

Vom gesundheitlichen Wert

Spiele, richtig ausgeübt, gelten für die gesündeste Leibesübung. Die allseitige körperliche Ausbildung und der seelische Einfluß des Spiels sprechen für sich. Dazu kommt die Betätigung in frischer, freier Luft mit der Sonne als Licht-, Wärme- und Gesundheitsspender. Kann es für körperliches und geistiges Gedeihen bessere Bedingungen geben? Je mehr Stätten der Leibesübungen aus den Hallen in die Natur verlegt werden, desto wertvoller werden sie für die Ausübenden. Luft, Licht und Sonne sind durch die ärztliche Fachwissenschaft als hervorragende Heilmittel anerkannt. Diese für den Menschen so überaus wichtigen natürlichen Lebensbedingungen finden wir in geschlossenen Übungsräumen, in Turn- und Gymnastikhallen, nicht oder nur mangelhaft.

Vom gesundheitlichen Standpunkt aus gesehen ist die Lage des Spielplatzes außerordentlich wichtig. Es lohnt sich, auch an dieser Stelle darauf ganz besonders hinzuweisen. Ein Spielplatz erfüllt nur dann seinen Zweck, wenn er der mit Ruß, Staub, Gasen und Giftstoffen angefüllten Großstadtluft recht weit entrückt ist. Es ist unbedingt notwendig, daß bei der Suche und der Auswahl eines Spielplatzes diese Bedingung erfüllt wird. Für die Städte ist das mitunter eine schwer zu lösende Angelegenheit. Die Spielplätze müßten aber mindestens an den Stadtgrenzen errichtet werden. Es muß zur Ehre verschiedener Stadtverwaltungen gesagt werden, daß sie, um die schlechten Gesundheitsverhältnisse der Bevölkerung zu bessern, an dem äußeren Stadtring Grünanlagen mit Spielplätzen für die verschiedensten Sportarten geschaffen haben. Solche Einrichtungen können nicht hoch genug eingeschätzt werden. Die Arbeitersportler sind für sie ganz besonders dankbar.



Abb. 1. Körperübungen für den Spieler: Balleinwurf ins Spiel (Rumpfvorbeugen und »strecken«).

Körperübungen sind für den Handballspieler unentbehrlich. Als Zweckübungen zusammengestellt sind sie für das Handballspiel von besonderem Vorteil. Der durch sie geschulte Spieler ist leistungsfähiger als ein ungeschulter und lernt die Technik des Handballspiels leicht. Die Abb. 1—3 zeigen drei Ausführungen von Zweckübungen. Für jede Einzeltechnik des Handballspiels lassen sich passende Übungen ausarbeiten.

Geeignete Stellen sind immer dort, wo Nadel- und Laubwald den Spielplatz umsäumen. Die Bäume atmen sauerstoffhaltige Luft aus, die den Sportausübenden zugute kommt und sie vorteilhaft beeinflusst. Deshalb sind Spielplätze mit Waldbegrenzung zu bevorzugen.

Gutgelegene Plätze bringen aber nicht allein dem Sportausübenden Vorteil, weil er nun gerade der direkt Beteiligte ist: auch weitere Bevölkerungskreise haben Nutzen davon. In den Vereinen wird überall Gemeinschaftsgeist gehegt und gepflegt. Darum stellt man gern auch Nichtsportlern zu gelegener Zeit die Plätze zur Verfügung. Familien bevölkern im Sommer den Spielplatz jeden Tag. Groß und klein tummelt sich in Luft und Licht, sonnt den Körper und erfrischt den Geist. Sonnenmenschen sind es, die als Naturkinder die Welt

mit anderen Augen sehen und kennenlernen als die in Hinterhöfen in Rauch, Dunst und Schatten dahinvegetierenden, verkümmerten Menschenpflanzen.

Sonnenmenschen brauchen wir! Es gilt eine Welt nach sozialistischen Grundsätzen zu formen, in der sich die Menschen gesund, beglückt und frei fühlen können.

Im vorangegangenen haben wir den Wert der Spiele im allgemeinen und die Vorteile einer vorbildlich gelegenen Spielplatzanlage im besonderen kennengelernt. Wir wenden uns nun dem Handballspiel zu, um zu erfahren, welche gesundheitlichen Vorteile es bringt. In welchem Umfange übernimmt das Handballspiel die körperliche Ausbildung und die damit verbundene geistige Schulung? Da sind zunächst die Einzelheiten im Spiel zu streifen. In dem Spiel werden verlangt der Lauf, der Sprung, blitzschnelles Wenden, kräftiges Bücken, sicheres Fangen und wuchtiges Werfen. Das alles sind Dinge, die sich in großer Geschwindigkeit abwickeln müssen. Sie verlangen einen höheren Kräfteinsatz, als dies bei irgendeinem anderen Spiele der Fall ist. Der Lauf kräftigt die Lungen und das Herz und befähigt beide zu



Abb. 2. Körperübungen für den Spieler: Schnelle Wendungen im Spiel (Hochsprünge mit Drehung des Körpers).

erhöhten Arbeitsleistungen. Der schnellere Blutumlauf fördert den Stoffwechsel. Der Sprung nach dem Ball — in die Höhe, zur Seite, vor- oder rückwärts — und das plötzliche Wenden und Stoppen erfordern äußerste Kraftentfaltung. Alle Muskeln werden gespannt. Es gibt nicht einen, der verschont bleibt, der nicht in Betrieb genommen wird. Ebenso erfordert der Ballwurf kräftige Bewegungen, wobei die Arm-, Brust- und Rückenmuskulatur sehr stark in Anspruch genommen wird.

Das Spiel im g a n z e n mit seinem außerordentlich raschen Bewegungswechsel — eine Partei wird blitzschnell aus dem Angriff in die Abwehr und Verteidigung gedrängt oder umgekehrt — hat einen hervorragenden gesundheitlichen Wert. Aber auch die Körperausbildung kommt glänzend zu ihrem Rechte. Wir finden in keiner anderen sportlichen Übungsart so reichhaltige Formen und so zahlreiche Ausführungen von Freiübungen. Schnellkraftübungen wechseln ab mit Dauerübungen, und kraftvolle Übungen gehen im nächsten Augenblick zur anmutigsten und weichsten Übungsform über. Kaum eine der zwangsläufig ausgeführten Freiübungen bringt Stellungen zuwege, wie sie beim Spiel gezeigt werden. Tatsächlich ist nur das Spiel imstande, und das Handballspiel ganz besonders, die formvollendetsten Freiübungen zu zeigen.

Dabei hilft der kleine Lederball als stiller Leiter. Es gibt keine Zwangsläufigkeit und keinen Zuruf über die Art der Ausführung. Er leitet nach Belieben, er zwingt jeden einzelnen, sein „Ich“ einzusetzen, um sein Ziel zu erreichen. Wir sehen, daß der stille Leiter der beste Leiter für Freiübungen ist.

Die vielen Bewegungen, die den Körper in seiner Gesamtheit — Knochenbau, Muskeln und Hautgewebe — stark in Anspruch nehmen, das verschiedenartige Rumpfbeugen nach allen Seiten und die kräftigen Hochsprünge, die im Lauf wie aus dem Stand fortgesetzt ausgeführt werden, bringen naturgemäß eine Kräftigung des Gesamtlebewesens mit sich. Sie führen zur Körperformung, und damit ist der Hauptzweck des Spieles als Leibesübung erreicht.

Die Nerven werden im günstigsten Sinne beeinflusst. Durch die außerordentlich starke Durchblutung des Körpers, die

sich auch bis in die feinsten Blutäderchen und Fäserchen des Gehirns auswirkt, wird dieses zu erhöhter Tätigkeit befähigt. Es setzt die Anregungen, die sich aus der Spieltätigkeit ergeben, blitzschnell um und löst durch den Willen zahllose Bewegungen im Muskelsystem aus. Die ständig wechselnden mehr oder weniger lebhaften Verrichtungen im Spiel stellen das gesamte Nervensystem des Spielers immerfort vor neue Aufgaben. Das bedeutet Schulung für schnelles und folgerichtiges Denken und Handeln.

Abschließend stellen wir fest, daß durch die körperliche Betätigung im Spiel das Wachstum einen kräftigen Anreiz erhält und die geistige Regsamkeit geweckt und gefördert wird. Das Handballspiel ist sicher in erster Linie dazu berufen, die für den Körper und Geist so notwendige Ausbildung im besten Sinne zu beeinflussen.

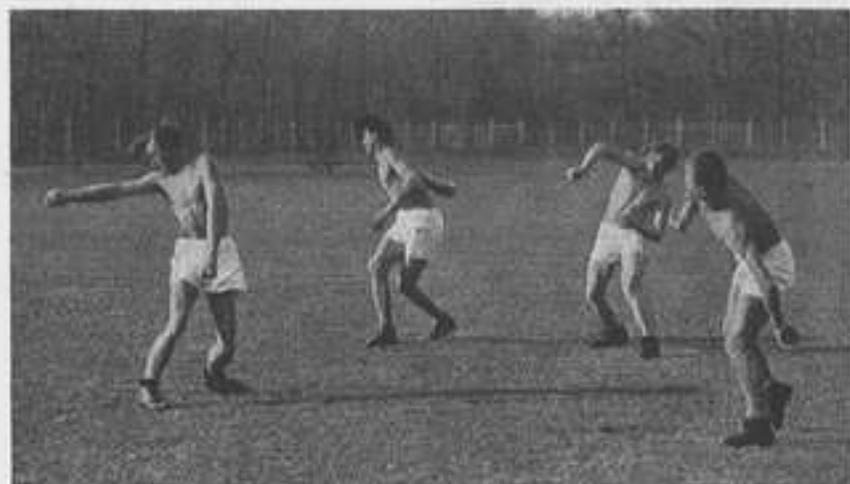


Abb. 3. Körperübungen für den Spieler: Rückhandwurfbewegung (Handgelenkschrauben, schnelles und kräftiges Armschwingen mit anschließendem Rumpfdrehen).

Wie lehren und lernen wir Handball?

Jede Spielleitung hat auf die Ausbildung aller Übenden größten Wert zu legen. Eine fein durchdachte Lehrarbeit verhindert falsche Technik des einzelnen und der Gesamtheit.

Jeder Spieler und jede Spielerin sollten sich darüber im klaren sein, daß nur durch planmäßige Arbeit gute Spieler und Spielerinnen herangebildet werden. Ohne besondere Vorbereitung ist das nicht möglich. Freude und Lust zur Arbeit müssen außerdem mitgebracht werden.

Die Erfolge bleiben dann nicht aus. Jeder einzelne Spieler merkt, daß gründliche Schulung unter vorbildlicher Anleitung mehr einbringt, als wenn nach eigenem Ermessen und persönlicher Auffassung geübt wird. Spielerische Fertigkeiten erlernen sich nicht durch Zuschauen. Wer Meister werden will, muß unermüdlich arbeiten.

Wir versuchen durch Zweckspiele (Unterhaltungsspiele) den Lernenden in das Gebiet der Balltechnik einzuführen. Eine gründliche Ballbehandlung im Werfen und Fangen muß zuerst gelernt werden. Die geeignetsten Spiele sind Neckball und Balljagd.

Neckball in zwei Formen:

Die erste Form: Die Übenden stehen in loser Fühlung in einem Stirnkreis vorlings. Ein Spieler befindet sich außerhalb des Kreises. Der Ball wandert von Mann zu Mann, bald rechts-, bald linksherum. Der Spieler außerhalb des Kreises versucht den Ball zu schlagen. Die Spieler im Kreise täuschen den Häscher über den Verbleib des Balles und ahmen das Zureichen und Abnehmen des Balles nach. Gelingt es dem Häscher, den Ball zu schlagen, dann werden die Rollen vertauscht, und derjenige wird Häscher, in dessen Händen sich der Ball befindet. Wer den Ball beim Zureichen oder

Fangen verliert, wird auch Häscher. Der Ball darf nicht geworfen werden. Wer trotzdem wirft, muß auch haschen.

Die zweite Form: Stirnkreisauflistung, großer, geöffneter Kreis. Ein Spieler befindet sich innerhalb des Kreises. Alle übrigen Spieler werfen sich den Ball zu, im Kreis herum und kreuz und quer, dabei den Häscher in der Abspielrichtung täuschend.

Der Häscher sucht den Ball zu schlagen, zu fangen oder zu berühren. Gelingt ihm das, so muß der betreffende Spieler, bei dem oder in dessen Nähe der Ball berührt wird, die Stelle des Häschers einnehmen. Läßt ein Spieler den Ball fallen, muß er ebenfalls mit dem Häscher tauschen.

Spielen wir auch nur Neckball, so freuen sich doch die Übenden, wenn in schneller Wechselfolge und im schlaun, täuschenden Abspiel der Häscher genasführt wird. Der Häscher wird sich rächen und die Freude abzukürzen versuchen. Er verfolgt um so schneller den Ball, und seine Abwehr stellt sich auf das Abspiel ein. Wirklich „spielend“ üben wir so Brauchkunst für das spätere Handballspiel.

Balljagd.

Wir bleiben in der weiten, geöffneten Stirnkreisauflistung. Die Teilnehmer zählen zu zweien ab, und Eins und Zwei bilden je eine Partei. Jede Partei erhält einen Ball, und bei Beginn befindet er sich gegenüber in den Händen der zum Abspiel bestimmten Spieler. Auf das Zeichen des Leiters: „Seid ihr fertig? — Los!“ wird der Ball rechts im Kreise zugeworfen. Die Partei wird Sieger, die die andere mit dem Ball überholt. Nachdem ein Spielgang beendet ist, wird die Zuspielrichtung verändert und links im Kreise gespielt.

Das gibt Leben. Jeder versucht, so schnell wie möglich flach abzuspülen, um Zeit und Raum zu gewinnen. Groß ist das Hallo, wenn beide Bälle sich dicht aufeinanderfolgend jagen, bis die Jagd durch das Überholen eines Balles beendet ist.

Wir sehen jetzt von vorbereitenden Spielen ab und gehen an die technische Arbeit.

Das Fangen

Das gute und sichere Fangen ist für das Spiel sehr wichtig. Je genauer der einzelne Spieler den Ball in jeder Haltung fängt, um so besser sein weiteres Abspiel und die Zusammenarbeit mit seiner Mannschaft.

Auf das „Wie“ muß näher eingegangen werden. Immer muß mit beiden Händen gefangen werden, soll ein einwandfreier, sicherer Fang gelingen. Man versuche gar nicht erst, den Ball mit einer Hand zu fangen. Das ist fast unmöglich. Jeder Fangversuch wird das bestätigen. Ein Zufallsfang mit einer Hand ist nicht ausschlaggebend für das Fangen. Das Ballnehmen mit einer Hand im Flug, im Rollen oder im Springen ist kein eigentliches Fangen und nur als Überleiten in den Fang anzusehen. Dazu werden wir eingehend im Spiel Stellung nehmen. Das Zu- und Abspiel soll schnell vor sich gehen und muß flach und scharf erfolgen. Soll dabei einwandfrei gefangen werden, so ist das nur unter Benutzung beider Hände möglich. Dazu sind noch die Bestimmungen des zweimaligen Berührens (Doppelfang) zu beachten.

Das Fangen in jeder Lage

In jeder Lage und in jeder Stellung muß der Ball gefangen werden. Wir unterscheiden drei Fanghöhen: eine für hoch fliegende, eine für kopf-, brust- und hüfthoch fliegende und eine für tief fliegende Bälle. Die hoch fliegenden müssen durch Hochspringen gefangen werden; dabei werden die Arme gestreckt. Tief fliegende Bälle werden durch Bücken und, wenn es sein muß, durch Hinknien gefangen.

Die Körperberührung durch den Ball muß, wie das zweimalige Ballfangen, vermieden werden. Jeder Fang soll daher „freiweg vom Körper“ vor sich gehen. Das gilt im besonderen für das Ballfangen in Hüft- und Brusthöhe.

Die Haltung der Arme soll so sein, daß die Wurfhand mit dem Handrücken immer dem Körper zugekehrt ist, die andere Hand faßt gegenüber fest zu. (Siehe Abbildung 4.) Eine Körperberührung wird dabei seltener vorkommen, ja, bei großer Übung ganz vermieden werden.



*Abb. 4.
Die richtige Fang-
haltung.
Der Handrücken der
Wurfhand muß dem
Körper zugewendet
sein.*



*Abb. 5.
Falsche Fanghaltung.
Die gestreckten Arme
und die falsch ge-
haltenen Hände verur-
sachen sehr oft die Be-
rührung des Körpers
mit dem Ball.*

Die Abbildung 5 zeigt uns eine Fanghaltung, wie sie nicht ausgeführt werden soll (falsche Fanghaltung). Bei dieser treten sehr oft folgende Nachteile ein: Fassen die Hände verfrüht zu, so prallt der Ball an den geschlossenen Händen ab. Wird verspätet zugefaßt, dann kommt der Fangende in eine mitunter recht unangenehme Berührung mit dem Ball.

Die Bilder 6 und 7 bringen wieder Darstellungen über das richtige Fangen.

Das Fangen mit beiden Händen ist für das Zuspiel und das Werfen notwendig. Fangen und Werfen sind zwei Handlungen, die sich in der Durchführung des Spieles kaum trennen lassen. Deshalb muß der Übergang von der Fang- zur Wurfhaltung kurz sein. Das ist durch das Fangen mit beiden Händen sehr leicht auszuführen, indem der Ball wurfgerecht in die Wurfhand übergeführt wird.

Fürs Fangen merke dir:

1. Fange immer mit beiden Händen.
2. Habe die Wurfhand immer fangbereit vor dem Körper.

3. Die gespreizten Finger umschließen netzartig den Ball.
4. In tiefer Fanglage beuge den Oberkörper.
5. Bei hoch fliegenden Bällen springe danach und strecke die Arme entgegen.
6. Erhältst du den Ball, dann fasse kräftig zu.



Abb. 6. Richtiges Fangen eines hoch fliegenden Balles.

*Abb. 7.
Richtiges Fangen eines
tief fliegenden Balles.*



Das Werfen

Eng und untrennbar verbunden sind Fangen und Werfen. Ein sicher gefangener Ball soll ebenso geworfen werden. Was nützt dem Spieler ein guter Fang, wenn er nicht schnell abspielt oder beim Torwurf das Tor verfehlt. Deshalb gehören Fangen und Werfen zusammen.

Wir haben es mit zwei verschiedenen Würfen zu tun. Die eine Form ist das Werfen beim Abspielen. Dabei spielt man sich den Ball untereinander zu, und davon sind Aufbau und Bewegung des Spieles abhängig. Die andere Form ist das Werfen unmittelbar auf das Tor. Damit wird der durchgeführte Angriff mit zählbarem Erfolg abgeschlossen.

Das Werfen und Zuspield untereinander bezeichnen wir mit „Paßwerfen“ (Paßwerfen = ein genaues In-die-Hände-Spielen).

Es ermöglicht ein schnelles und genaues Abspielen. Die Paßwürfe nennen wir: Paßkernwurf, Paßschockwurf und Paßrückhandwurf. Die Art ihrer Ausführung ist fast die gleiche wie bei den Torwürfen, nur daß sie kürzer und nicht so kräftig ist. Der Ball wird mehr „zugeführt“: er wird zugepaßt.

Das Werfen auf das Tor unterscheidet sich von dem Paßwerfen nur durch die Ausführung. Die Torwürfe sind kräftiger gehalten, auffallender und in jeder Bewegung viel ausführlicher und wuchtiger. Je schärfer sie erfolgen, um so größer die Erfolgsaussichten. Sie haben eine ganz andere Aufgabe als die Paßwürfe. Diese dienen dem Spielaufbau, jene dem Abschluß eines Spielabschnittes, der durch den krönenden Torwurf herbeigeführt wird.

Werfen und Fangen

Wie erlernen wir am besten das Werfen und Fangen? Die zwanglose, spielende Art haben wir schon durchgenommen (Neckball und Balljagd). Jetzt wollen wir zur Zweckarbeit übergehen.

Zwei Stirnreihen stehen sich anfangs in 3 bis 4 m Entfernung gegenüber, sie wird später nach und nach bis auf 10 m erweitert. Bei starker Beteiligung trenne man die Stirnreihen in Übungsgruppen, um die Arbeit und die Lernmöglichkeit zu steigern. Eine Übungsgruppe soll nicht mehr als 6, höchstens 8 Teilnehmer haben. Nun wird im Zickzackweg der Ball zugeworfen und gefangen, wobei zu beachten ist, daß die Würfe nicht zu scharf ausgeführt werden; denn wir wollen doch erst lernen (Abbildung 8).

Zuerst werfen wir mit Kernwurf in verschiedenen Höhen: Sprunghöhe, Kopfhöhe, Brusthöhe, Hüfthöhe und Kniehöhe (Abbildung 4—7). Haben wir das gründlich durchgenommen, dann sind wir mit der Wurf- und Fangkunst ein großes Stück weitergekommen.

An zweiter Stelle nehmen wir den Paßschockwurf durch. Der Ball soll in Kopfhöhe, Brusthöhe und Hüfthöhe geworfen und gefangen werden. Anfangs wird er noch oft



Abb. 8. Werfen und Fangen. Das Zuspiel mit Paß-Kernwurf.



Abb. 9. Werfen und Fangen. Der Paß-Schockwurf für kurzes Zuspiel.



Abb. 10. Werfen und Fangen. Der Paß-Rückhandwurf für kurzes Zuspiel.

seinen eigenen Weg gehen, doch Eifer und fester Wille führen auch hier zum Ziele (Abbildung 9).

Zum Abspielen über den Rücken (Paßrückhandwurf) wählen wir eine andere Aufstellung. Ein nicht zu großer Stirnkreis wird gebildet (Spielerabstand etwa 3—4 m), und hurtig geht das „Über-den-Rücken-Abspielen“ von Mann zu Mann vor sich.

Es wird sich dabei herausstellen, daß durch den ungewohnten Armschwung der Ball nach einer ganz anderen Richtung fliegt, als er soll. Nach einigen Versuchen gelingt der Armschwung über den Rücken, und die drehende Handbewegung bringt den Ball auf seinen gewünschten Weg (Abbildung 10). Fortgesetztes Üben und Ausdauer führen auch hier zu hervorragenden Leistungen.

Die Ballarbeit des Torwartes ist wichtig. Es ist daher angebracht, beim Werfen und Fangen darauf näher einzugehen. Wie das Üben vor sich geht, zeigen die Bilder 11 und 12 in vorbildlicher Weise.

Auf eine besondere Art des Abspielens mit beiden Händen wird aufmerksam gemacht. Es gibt im Spiel mit seinen

vielen Feinheiten Augenblicke, die uns zwingen, auch mit beiden Händen das Zuspiel auszuführen. Auch das wollen wir erlernen. Die Aufstellung ist dieselbe wie die beim „Werfen und Fangen“ angegebene, also gegenüberstehende Stirnreihe. Mit beiden Händen wird der Ball fest umschlossen und in Brusthöhe gehoben, wobei die Handgelenke eine Viertel-Drehung nach der Brust zu ausführen. Nun ein kurzes und kräftiges Strecken der Arme (Stoßbewegung) mit raschem Abdrücken der Finger, und genau fliegt der Ball dem Mitspieler zu. Im Zickzackwege wandert er nun herüber und hinüber (Abbildung 13).

Gewiß ist die Übungsart einfach, aber gerade deshalb darf sie nicht übergangen werden. Alle Spieleinzelheiten, und selbst solche, die nebensächlich erscheinen, stehen in festem technischen Zusammenhange, und wenn auf alle geachtet wird, ist ein flüssiges Arbeiten im Spiele durchzuführen.

Die folgenden drei Abhandlungen: Der Kernwurf, Der Schockwurf, Der Rückhandwurf, schildern ausführlich, wie die Würfe ausgeführt werden müssen. Die zweckmäßige Ballarbeit beim „Werfen und Fangen“ hat sich nach diesen Angaben zu richten (siehe Abb. 14—19).



Abb. 11. Werfen und Fangen. Die Ballarbeit des Torwartes. Der brusthoch fliegende Ball wird gefangen.

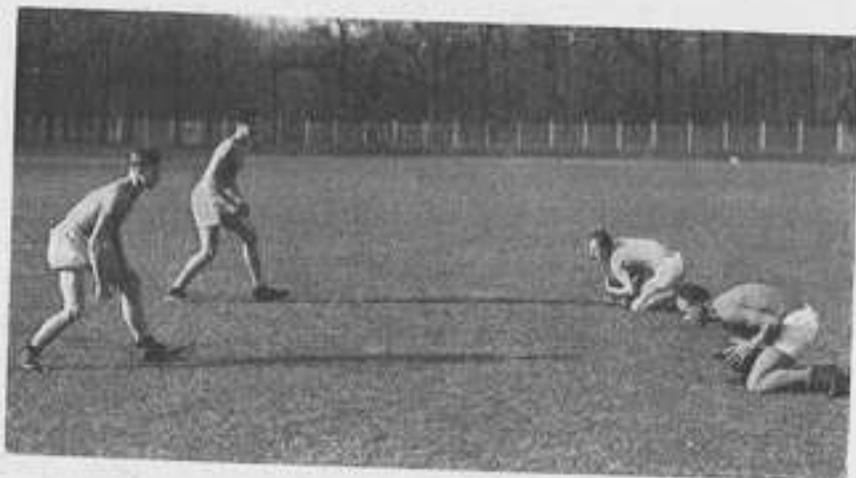


Abb. 12. Werfen und Fangen. Die Ballarbeit des Torwartes. Der rollende (bzw. springende) Ball wird aufgenommen.



Abb. 13. Werfen und Fangen. Das Zuspiel mit beiden Händen.

Der Kernwurf

Wir unterscheiden drei Wurfarten, die mehr oder weniger Verwendung finden. Der Kernwurf ist der wirkungsvollste, genaueste und ergiebigste Wurf, als Wurf im Abspiel und als

Abb. 14.
Der Kernwurf aus dem Stand.
Ausholen zum Wurf.



Wurf aufs Tor. Warum? Weil die Drehung des Oberkörpers geringer ist als die beim Schock- und Rückhandwurf. Eine ständige Beobachtung des Zieles ist in der Wurfausführung jederzeit möglich. Damit ist die Sicherheit gegeben, den Ball an das Ziel zu bringen. Das ist der große Vorteil des Kernwurfes. Durch längeres, ernsthaftes Üben bringt man es zu großer Fertigkeit.

Wir wollen die Ausführungen des Wurfes in langsamer Folge durchführen.

Der Rechtswerfer steht in Auslagestellung. Über dem gebeugten rechten Bein ruht der zurückgeneigte Oberkörper, der Rumpf wird rechts rückwärts gedreht. Der rechte Arm (Wurfarm) wird leicht gebeugt in Kopfhöhe zurückgeführt. In der gespreizten inneren Handfläche ruht der Ball (Abbildung 14). Das ist die Haltung in der Wartestellung. Ein plötzliches Sichsammeln, das Ziel scharf in die Augen gefaßt, und nun kräftig den Wurfarm an dem Kopf vorbei nach vorn

geführt! Kräftiges Vorziehen der Schulter des werfenden Armes und gleichzeitiges Rückwärtsreißen des entgegengesetzten (schwingenden) Armes erhöhen die Wurfkraft. So soll der Kernwurf ausgeführt werden (Abbildung 15).

Selbstverständlich gibt es auch hierbei Abweichungen. Der Kernwurf kann über den Kopf als Schwungwurf (mit gestrecktem Arm), von der Seite, sowie von unterhalb der Hüfte als Schraubwurf ausgeführt werden. Die Art des Werfens bestimmt immer der Spieler für sich selbst, wie seine Veranlagung das hergibt.

Der Schockwurf

Fast ebenso wirkungsvoll ist der Schockwurf. Er findet im Feldspiel, wie als Torwurf Anwendung. Einige Unterschiede sind vorhanden in der Art und in der Ausführung. Der Paßschockwurf ist im Zuspiel anzuwenden, der direkte Schockwurf hingegen für das offene Feldspiel und als Torwurf. Diesen wollen wir zuerst näher kennenlernen.

Der Ball liegt in der gespreizten Hand. Das Handgelenk wird so gebeugt, daß der Ball gegen den Unterarm gepreßt wird. Die Füße stehen in etwas seitlich gehaltener Quergrätschstellung. Beim Rechtswerfer ist das linke Bein vorn. Beide Knie sind leicht gebeugt, der rechte Arm wird weit-ausholend zurückgeschwungen und der Rumpf kräftig rückwärts gedreht (Abbildung 16). Die ausgeführte Wurfstellung gleicht der Stellung eines Diskuswerfers. Schnelles Vorreißen der rechten Schulter mit Übertragung der Bewegung auf den schwingenden, ballhaltenden Arm gibt dem Wurf die nötige Kraft, den Ball an das Ziel zu bringen. Bevor dieser die Hand verläßt, geben die umschließenden Finger den letzten Druck. Der gegenüberliegende Arm erhöht durch kräftiges Zurückreißen den Schwung, und mit gesteigerter Kraft und vollendetem Schwung fliegt der Ball auf sein Ziel los (Abbildung 17).

In der Ausführung des Schockwurfes müssen drei Abweichungen beachtet werden, die wohl alle die Grundbewegung aufweisen, aber doch in der Folge verschiedentlich

ausgeführt werden müssen. Sie sind hauptsächlich auf die Führung des Wurfarms zurückzuführen, wobei dieser

1. von unten nach oben,
2. seitlich,
3. von hinten, etwas seitlich über den Kopf, seinen Weg nimmt.

Wie beim Kernwurf, so ist bei der Wurfausübung des Rechtswerfers das linke Bein vorn, und nach vollendetem Wurf ruht das Körpergewicht auf dem vorderen Bein.

Die beiden beschriebenen Würfe — Kernwurf und Schockwurf — verstehen sich aus dem Stand. Im Verlauf der folgenden Abhandlungen über das technische Spiel werden wir beide Würfe, wie sie im Lauf ausgeführt werden, uns näher ansehen.

Die Wirkung des Wurfes erhöht sich ganz beträchtlich, wenn der Lauf mit einer Drehung um die Längsachse des Körpers abgeschlossen wird. Dabei wenden wir den Drei-



Abb. 15. Der Kernwurf aus dem Stand. Der Wurf ist ausgeführt.



*Abb. 16.
Der Schockwurf aus
dem Stand.
Ausholen zum Wurf.*

schritt an, der dem beim Diskuswurf sehr ähnlich ist. Bevor jedoch die Drehung beginnt, ist es notwendig, den Ball nochmals auf den Boden zu werfen, weil sonst mehr als drei Schritte Lauf herauskommen. Dieser mit erhöhter Schwungkraft ausgeführte Wurf auf das Tor ist vom Torwart schlecht zu berechnen und der Ball schwierig zu halten.

Der Rückhandwurf

Will ein Spieler, vorwiegend der Stürmer, vollendete Technik zeigen, dann muß er auch den Rückhandwurf beherrschen. Dieser verhilft dazu, in den bedrängtesten Stellungen den Ball freizuspielen. Wenn nach vorn oder nach der Seite eine

Abspielmöglichkeit nicht besteht, dann bleibt nur ein Rückwärtsspielen durch den Rückhandwurf übrig.

Längeres Üben bringt die Verwendung des Rückhandwurfes als Torwurf. Dem Torwart wird durch die Stellung und Wurfbewegung des Werfers eine Berechnung des Wurfes unmöglich gemacht und die sichere Abwehr erschwert.

Die Ausführung des Rückhandwurfes.

Der Werfer steht mit dem Rücken dem Tor zu, den Ball in der Schockhalte. Das Handgelenk schraubt nunmehr den Ball nach außen (Abbildung 18 und 19). Durch eine wuchtige Rechtsdrehung (beim Rechtswerfer) wird der Ball auf das Tor geworfen, wiederum in drei, wenn auch nicht großen, so doch merklichen Abweichungen, von oben nach unten, seitlich oder von unten.

Mit dem Rückhandwurf kann ein geschickter Werfer beachtliche Vorteile für seine Partei herausarbeiten.



*Abb. 17. Der Schockwurf aus dem Stand. Der Wurf — Schwingwurf
über den Kopf — ist ausgeführt.*



*Abb. 18.
Der Rückhandwurf
aus dem Stand.
Körper- und Ball-
haltung sind richtig.*

Er hat aber auch Nachteile. Die abgewendete Körperhaltung schließt die Beobachtung des Wurfzieles gänzlich aus, und so bietet er wenig Gewähr, das Ziel zu treffen.

Er kann sich auch gesundheitlich schädigend auswirken, und es ist deshalb für jeden Werfer größte Vorsicht geboten.

Der Rückhandwurf ist eine Sonderheit und eine Gefühlsache. Wer keine Veranlagung dazu hat, der lasse davon ab, verwende die Zeit nutzbringender und erlerne nur den Kern- und Schockwurf.

Fürs Werfen merke dir:

1. Mit Schockwurf wirfst du weit.
2. Mit Kernwurf wirfst du schnell und genau.
3. Mit beiden Würfen im Lauf erreichst du ein gutes Zuspiel und gute Torergebnisse.

*Abb. 19.
Der Rückhandwurf
aus dem Stand.
Der Wurf ist ausge-
führt. Die Körper-
haltung zeigt das rich-
tige Armschwingen der
Wurfbewegung.*



4. Beim Flügelspiel, im Zuspiel der Verteidigung zum Sturm und beim Torwurf verwende den Schockwurf.
5. Beim kurzen Paßspiel und beim Torwurf wende den Kernwurf an.
6. Im Paßspiel der Stürmer und Läufer verwende den Kernwurf, den Schockwurf und den Rückhandwurf.
7. Sonst wende den Rückhandwurf nur als Torwurf an.

Der Einwurf

Der Einwurf hat eine besondere Aufgabe. Der Spieler, dem es gelingt, den weitesten, kraftvollsten Wurf auszuführen, dient seiner Mannschaft in demselben Maße wie ein Stürmer, der einen erfolgreichen Wurf anbringt.

Wie muß der Einwurf ausgeführt werden, und wie erlernen wir ihn?

Der Werfende steht mit beiden Füßen hinter der Seitenlinie. Die Arme werden in gestreckter Haltung über den Kopf gehoben, und der in den Händen befindliche Ball wird

so umschlossen, daß die gespreizten Finger dem Ballumfang sich anschmiegen und die Daumen sich nahezu berühren. Der Armbewegung schließt sich als zusammenhängende Bewegung ein starkes Rumpfbeugen rückwärts an, um größere Spannkraft und erhöhte Beweglichkeit zu ermöglichen. Sehr schnell strecken sich Rumpf und Arme — beide Bewegungen verschmelzen zu einer —, und die gespreizten Finger geben dem Ball den letzten Druck und die Richtung, die er einnehmen soll (Abbildung 20).

Die Beinstellung während der Ausführung des Wurfes ist folgende: mit gegrätschten oder geschlossenen Beinen (beides ist erlaubt) steht der Ausübende hinter der Seitenlinie. Bei dem starken Rumpfbeugen rückwärts mit Zurückschwingen der Arme stehen beide Füße auf dem Boden. In der Wurfausführung hebt sich der Werfende auf die Fußspitzen, um den Körper zu strecken und den Wurf zu verstärken. So ist jede technische Möglichkeit ausgenutzt. Die Füße dürfen den Boden nicht verlassen, auch nicht einer.

Fürs Einwerfen merke dir:

1. Stehe mit beiden Füßen hinter der Seitenlinie, Beine geschlossen oder gegrätscht, so lange, bis der Ball die Hände verlassen hat. Fußspitzen- oder Fersenheben ist erlaubt.
2. Ein starkes Rumpfbeugen rückwärts und schnelles Rumpfstrecken erhöht die Wurfkraft.
3. Führe mit beiden Händen den Einwurf aus; bringe dazu die Arme gestreckt über den Kopf.
4. Wirf genau und immer dorthin, wo ein freistehender Spieler deiner Partei steht.

Das Einzelspiel

Das Einzelspiel ist eine Einzelhandlung, die im Spiel gebraucht wird, ohne daß damit die Zusammenarbeit mit dem Mannschaftsganzen vernachlässigt werden darf. Wir werden später sehen, daß beim taktischen Spiel sehr großer Wert auf das Einzelkönnen gelegt werden muß.

Die ganze Kunst im Einzelspiel besteht darin, durch eigenes Spielen und fleißiges Umspielen der Gegner den Ball

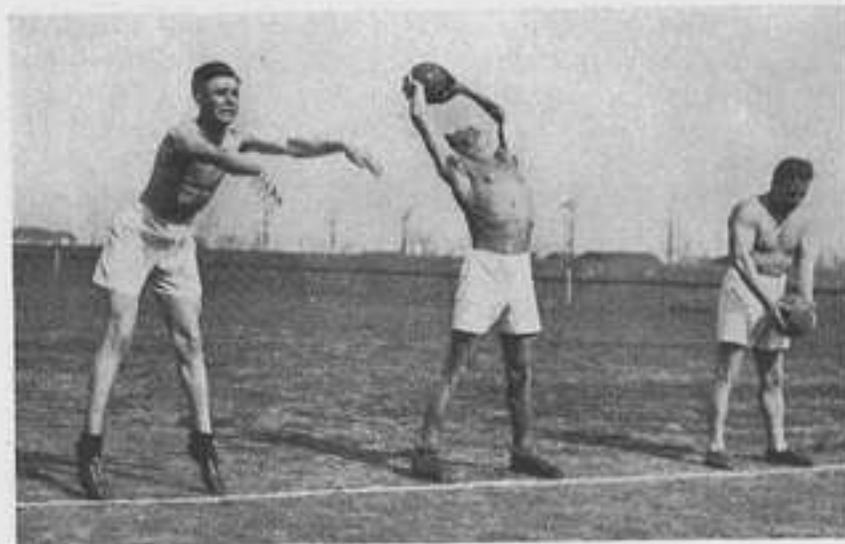


Abb. 20. Der Einwurf in drei Stufen der Ausführung.

an sein Ziel zu bringen und dabei sehr viel Täuschungsarbeit zu leisten. Der Ausführende darf auch nicht davor zurückschrecken, mit dem Ball seitwärts oder rückwärts zu spielen, wenn es sich nötig macht und das Umspielen nach vorn nicht möglich ist.

Im Spiel erreicht man durch das Einzelspiel sehr viel; es kann aber auch manches Unheil angerichtet werden. Das Einzelspiel soll nur angewandt werden, wenn der Erfolg des Umspielens oder des freien, raumgreifenden Laufens von vornherein zu erkennen ist. Besteht keine Aussicht auf Erfolg, dann ist es notwendig, den Ball ohne langes Zögern abzuspielen. Hartnäckiges, eigensinniges Einzelspiel führt zu keinem erwünschten Ergebnis, bringt vielmehr unreifes und hartes Spiel. Das „Hindurchwühlen“ wird niemals zu flüssigem Spiele führen.

Der Ball wird während des Laufes auf den Boden geworfen und wieder gefangen, dabei muß — Ball in den Händen — auf die drei erlaubten Schritte geachtet werden, die die Spielregel zuläßt. Diesen Vorteil nützen wir für unser Spiel aus. Nach Vollendung des dritten Schrittes muß



Abb. 21. Das Einzelspiel. Zwei Eckfahnen werden umspielt. Der Niederwurf erfolgt richtig mit einer Hand.

der Spieler den Ball schräg nach vorn niederwerfen, um die Fallgeschwindigkeit und Richtung des aufspringenden Balles mit der Laufgeschwindigkeit in Übereinstimmung zu bringen. Damit wird die körperliche Berührung mit dem Balle vermieden, die bei senkrechtem Niederwerfen des Balles eintreten würde.

Der Vorteil des richtig ausgeführten Einzelspieles liegt darin, daß Laufgeschwindigkeit und Laufrichtung wenig unterbrochen werden. Deshalb müssen die Schritte groß sein.

Der Ball darf nie zu stark gegen den Boden geworfen werden. Er springt sonst zu hoch, zwingt zu unnötiger Arbeit und raubt Zeit. Hüfthoch aufspringend muß er in deine Hände kommen. Wieviel Kraft und Schwung gebraucht werden, den Ball gegen den Boden zu werfen, ist nicht zu bestimmen. Dafür fehlen die Meßgeräte. Dem Spieler empfehlen wir aber ganz allgemein: Ube fleißig das Einzelspiel, dann lernst du auch das Niederwerfen und das Fangen in richtiger Höhe. Aus unzähligen Probieren entsteht nach und nach ein durchaus sicheres Gefühl für den jeweilig gerade nötigen Kraftaufwand.

Um das Einzelspiel zu erlernen, wenden wir vier Formen an, die aus den Bildern 21—25 ersichtlich sind:

Die 1. Form: In einer Entfernung von etwa 20—25 m werden zwei Fahnen gesteckt. Jeder Übende hat die Strecke mit Umspielen der Fahnen hin und zurück zu durchlaufen (Abbildung 21).

Die 2. Form: In dem Zwischenraum von 20—25 m werden drei weitere Fahnen, seitlich abweichend, gesteckt, und das Umspielen der Fahnen vorwärts und rückwärts geht vor sich. Dabei führen wir Schleifen aus, weil wir sie im Handballspiel oft brauchen (Abbildung 22).

Die 3. Form: In dem Zwischenraum von 20—25 m stellen sich drei oder vier Spieler in gleichen Abständen hintereinander auf. Sie haben die Aufgabe, dem Spieler das Vorbeikommen zu erschweren. Sie dürfen nur seitlich abwehren, nicht rückwärts oder vorwärts laufen, sondern nur die Arme und Hände für die Abwehrarbeit benutzen. Der Übende muß durch Seitwärtstauschen links und rechts seine Gegner unsicher machen. Ungeschickte Abwehr durch den Gegner verhilft ihm zum schnellen, erfolgreichen Vorbeikommen (Abbildung 23 und 24).

Die 4. Form: Ohne jede Kennzeichnung des Laufes läuft der Übende, und nur auf den Pfiff des Leiters ändert er seine Laufrichtung, und zwar: nur nach links oder nur nach rechts oder aber nach beiden Seiten im Wechsel.



Abb. 22. Das Einzelspiel. Vier Eckfahnen werden umspielt. Der hüfthoch aufgesprungene Ball wird richtig gefangen.



*Abb. 23. Das Einzelspiel.
An Stelle von Eckfahnen werden Spieler umspielt.*



*Abb. 24. Das Einzelspiel. Drei Spieler, die durch die vorgeschriebene
Abwehr das Vorbeikommen erschweren, werden umspielt.*

Je nach der Teilnehmerzahl muß in entsprechend großen Abteilungen geübt werden. Eine Übungsabteilung darf nicht mehr als 10 Spieler haben. Langeweile darf beim Üben nicht aufkommen, sonst leidet die Arbeitslust darunter.

Um die Arbeit recht lebhaft und spannend zu gestalten, legen wir Stafetten ein. Am besten eignen sich die beiden zuerst genannten Übungsformen. Die Teilnehmer sind in zwei Flankenreihen eingeteilt. Der Riegenabstand soll möglichst 8—10 m sein, um beiderseitige Behinderungen zu vermeiden. Auf das Zeichen des Leiters beginnen die Riegen ersten an der ersten Fahne ihren Lauf um die Fahnen. Bei der Rückkehr übergeben sie den Ball an der Startfahne dem nachfolgenden Spieler. Auf vorschriftsmäßiges Ballabspielen und -fangen ist zu achten. Der zweite Spieler gibt nach vollendetem Lauf an den dritten usw., bis beide Riegen durchgespielt haben. Wer zuerst fertig ist, ruft: „Durch!“ Jeder gewonnene Kampf zählt einen Punkt. Es können auch der gewinnenden Partei soviel Punkte gutgeschrieben werden, als noch nicht gelaufene Spieler in der Gegenpartei vorhanden sind.

Das gibt Spaß und Abwechslung in jedem Übungsbetrieb.

Auf das Einzelspiel mit einer Hand sei aufmerksam gemacht (Abbildung 25). Der Spieler prellt den Ball fortgesetzt mit einer Hand gegen den Boden, und nur im Falle des direkten gegnerischen Angriffes fängt er den Ball und setzt dann mit einer oder beiden Händen sein Einzelspiel fort. Diese Art können wir ebenfalls in den vier beschriebenen Übungsformen durchführen, jedoch nur, wenn die Bodenverhältnisse es erlauben. Das Einzelspiel mit einer Hand ist nur möglich, wenn Tennenboden oder ausgezeichneter Graswuchs auf gut ebenem Spielfelde vorhanden ist. Im übrigen spricht der Gegner ein gewichtiges Wort mit, ob es durchzuführen ist. Er kann durch überlegene Arbeit dazu zwingen, ganz auf das Spiel mit einer Hand zu verzichten.

Fürs Einzelspiel merke dir:

1. Wurf kurz, aber nicht zu kräftig, damit der Ball nicht zu hoch springt.

2. Wirf den Ball schräg nach vorn und wäge deinen Wurf genau ab.
3. Prelle den Ball mit einer Hand nur bei ebenem Boden und ohne Bedrängnis, sonst nie.
4. Übe dich fleißig im Umspielen von Gegenständen, das verschafft dir Sicherheit.
5. Wende das Einzelspiel an, so oft du kannst, sei aber nicht darauf versessen.
6. Durch eigensinniges Einzelspiel erreichst du nichts und schädigst zudem noch deine Mannschaft.
7. Über allem stehe der Mannschaftsgeist und das freiwillige „Sich-einfügen“ in das Mannschaftsgefüge.

Das Abspielen des Balles im Lauf

Das Abspielen im Lauf schafft erst die Grundlage und den Aufbau für ein planvolles Bewegungsspiel. In erster Linie gilt das für die Tätigkeit der Stürmer- und Läuferreihe. Ein durch die Außenstürmer vorgetragener Angriff endet meist in einem in vollem Lauf ausgeführten, kräftigen Flankenwurf.

Mit dem Abspielen im Lauf ist das Freispielen der Mitspieler verbunden. Der mit dem Ball voreilende Stürmer hat dabei das Wichtigste zu tun. Bemerkt er, daß seine Parteifreunde im Spielfeld oder vor dem Tore abgedeckt oder umstellt sind, dann muß er versuchen, den Gegner auf sich zu ziehen, um das Freistellen einiger Mannschaftsmitglieder herbeizuführen. Legt er geschickt Einzelspiel ein, wird er stets erreichen, daß er seine Parteigenossen freistellt. Wir wollen aber der Taktik im Spiel nicht vorgreifen und wenden uns dem Abspielen im Lauf zu.

Die Übungen durchlaufen eine Strecke — 60—80 m sind zuerst ausreichend, später nehmen wir die gesamte Länge des Spielfeldes —, sich fortgesetzt den Ball zuspielend in den erlernten Wurfarten: Paßkernwurf, Paßschockwurf, Paßrückhandwurf.

Anfangs laufen zwei Spieler in 6—8 m Abstand, später erweitern sie diesen auf ungefähr 10—15 m. Nach und nach erhöht sich die Spielerzahl auf fünf zur vollständigen

Abb. 25.
Das Einzelspiel mit einer Hand.



Stürmerreihe. Beim Üben wird der Ball in dieser Reihenfolge gespielt: Vom Mittelstürmer beginnend zu Linksaußen — Halbrechts — Rechtsaußen zum Mittelstürmer zurück oder vom Mittelstürmer zu Halblinks — Linksaußen — Halblinks — Mittelstürmer — Halbrechts — Rechtsaußen usw. (Abbildung 26).

Es ist gar nicht so leicht, den Ball in die gewünschte Richtung und an den richtigen Mann zu bringen. Auf ein genaues Zuspiel muß schon beim Üben größter Wert gelegt werden, damit der Erfolg beim wirklichen Spiel sichergestellt ist. Der Ball soll so an den Mann gelangen, daß dieser ihn bequem fangen kann. Jeder Querwurf ist zu vermeiden, er verzögert Fangen und Laufen.

Der Spieler, der den Ball abgespielt hat, muß sofort in Stellung laufen. Immer vorauseilend, befließigt er sich, den schräg vorgelegten Ball ohne Zeitverlust zu bekommen. Mit dem Ball in der Hand darf der Spieler nicht mehr als drei Schritte hintereinander laufen. Diese Bestimmung gilt auch



Abb. 26. Das Abspielen des Balles im Lauf. Die Spieler erlernen durch das Zuspielen genaues Werfen und sicheres Fangen.

für das „Abspielen im Lauf“. Deswegen ist es notwendig, daß sich jeder Spieler schnellstens des Balles entledigt.

Die Übungsform erfährt dadurch eine Steigerung, daß ein Einzelspiel eingelegt wird. Wir kommen dadurch dem eigentlichen Spiel ein Stück näher. Jeder Spieler, der den Ball erhält, hat vor Weiterspielen des Balles ein kurzes Einzelspiel einzulegen, um dadurch ein besseres „In-Stellung-Gehen“ zu erreichen.

Erhöht wird der Übungswert, wenn der Stürmerreihe drei bis vier Gegner entgegenstehen, die das Zuspiel stören. Dadurch wird eine Kampfhandlung ins Spiel hineingebracht. Die angreifenden Stürmer werden gezwungen, gut auf Stellung zu laufen. Die Freude beim „Abspielen im Lauf“ wird noch größer, wenn wir den bis an des Gegners Torraum vortragenden Angriff mit Würfen auf das Tor zum Abschluß bringen. Der in günstigster Stellung stehende Stürmer soll den Ball erhalten, um diesen ins Tor einzusenden.

So erlernen wir das Abspielen im Lauf und beherrschen durch öfteres Üben recht bald diese Art des Handballspiels.

Für das Abspielen des Balles im Lauf merke dir:

1. Spiele schnell und genau ab.
2. Laufe immer nach einem abgespielten Ball in Stellung, um den wieder zugespielten Ball stets zu erreichen.
3. Beeinflusse den Gegner auch dann, wenn du den Ball nicht erreichst.

Werfen auf das Tor

Von allen Würfen des Handballspiels ist der Torwurf der wichtigste. Der zählbare Spielerfolg liegt in einem guten Torwurf. Er ist die Krönung des geschickten, taktischen und erfolgreichen Feldspiels. Eine Mannschaft kann in ihrer Besetzung, in ihrem technischen Können noch so gut sein, alle ihre Künste sind vergebens, wenn der kraftvolle, sichere Torwurf fehlt. Eins muß immer das andere ergänzen, bzw. in der Leistung steigern. Eine Mannschaft ist nur vollwertig, wenn sie außer einem ausgezeichneten Feldspiel den ziel-sicheren Torwurf beherrscht und aus allen Lagen anzubringen vermag. Ein schuffreudiger und schuffsicherer Sturm ist ausschlaggebend für den Erfolg und wird den Sieg der Mannschaft sichern.



Abb. 27.
Der Kernwurf als Torwurf.
Der Ball wird im Laufen geworfen. Die richtige Körper- und Ballhaltung beim Abwerfen des Balles.



*Abb. 28.
Der Kernwurf als Torwurf.
Der Ball wird im Sprunge geworfen.*

Darum muß beim Üben großer Wert auf die Ausbildung im Torwurf gelegt werden. Für diesen verwenden wir die unter „Werfen“ beschriebenen Wurfarten, es sind:

Kernwurf, Schodwurf und Rückhandwurf. Der erfolgreichste Wurf ist der Kernwurf (Abbildung 27 u. 28). Die verhältnismäßig geringe Körperdrehung läßt eine ständige Beobachtung des Wurfzieles zu, und der Werfer kann sicher und genau seinen Wurf an die berechnete Stelle bringen. Der Kernwurf hat es in sich! In ihm vereinigen sich Schwung und Kraft, und mit voller Wucht saust der Ball in das Netz.

Nicht jeder Spieler wird ein Meister im Kernwurf. Körperbauliche Gründe sprechen hierbei mit. Mancher Werfer

*Abb. 29.
Der Schodwurf als Torwurf.
Der Ball erhält erhöhte Kraft, wenn der Wurf im Laufen mit anschließender ganzer Drehung um die Körperachse ausgeführt wird.*



empfindet bei der Wurfausführung leichte Schmerzen im Schultergelenk. Andere führen ihren Wurf nicht kräftig genug aus, weil ungenügend ausgebildete Muskeln und schwach entwickelte Gelenke sie daran hindern. Deswegen sollen Spieler, die den Kernwurf vorgenannter Gründe wegen nicht ausführen können, sich um Erlernung des Schodwurfes bemühen. Wenngleich dieser Wurf in der Auswirkung nicht solche Genauigkeit aufweist wie der Kernwurf, so dürfte er ihm doch bei fortgesetztem Üben an Kraft fast gleichkommen. Wendet der Werfer den Schodwurf mit Drehung an, dann ist dieser, was die Schwungkraft betrifft, dem Kernwurf überhaupt gleich (Abbildung 29).

Der Rückhandwurf ist nicht jedermanns Sache. Wohl kann durch fleißiges Üben Beherrschung der Wurftechnik bald erreicht werden, aber hier macht besondere körperliche Eignung viel aus. Der Rückhandwurf ist als Torwurf für den Torwart der weitaus gefährlichste. Aus der Stellung des Werfers läßt sich die Wurfausführung schwerlich feststellen, und der daraus hervorgehende Torwurf ist kaum berechenbar (Abbildung 18 und 19). Aber — und das ist ausschlaggebend — von zehn Rückhandwürfen kann vielleicht auf einen Tortreffer gerechnet werden.

Wie steht nun der Rückhandwurf im Vergleich zu den anderen Wurfarten? Wenn es auch einzelne Werfer zu erstaunlicher Fertigkeit bringen, so müssen wir den Kern- und Schockwurf wegen ihrer Genauigkeit doch vorziehen. Vorgetragene Angriffe, die sehr oft mühevoll zustandekamen, sollten nicht leichtfertig verpufft werden. Nur in den ungünstigsten Stellungen, wenn ein Abspielen zur Seite oder nach vorn nicht möglich ist, darf die letzte Wurfmöglichkeit — der Rückhandwurf — zur Ausführung gelangen.

Wie bringen wir die Torwürfe am erfolgreichsten an? Genau und scharf geworfene Bälle führen fast immer zum Ziele. Wenn außerdem noch in die unteren oder oberen Torecken geworfen wird oder die Bälle kurz vor der Torlinie zum Aufspringen kommen, dann sind sie für den Torwart kaum erreichbar.

Es ist mit dem Torwurf wie mit jedem Zielwurf. Hier hilft nur Üben, und das recht fleißig. In jeder Übungsstunde und auf jedem Lehrgange müssen sich die Teilnehmer mit planvollem „Werfen auf das Tor“ beschäftigen. Nur so werden gute Stürmer auch gute Torschützen. Eine Mannschaft wird dadurch erst vollkommen.

Einer besonderen Art, auf das Tor zu spielen, muß noch gedacht werden, des Faustens. Nirgends ist es erwähnt, und doch ist es eine erlaubte Spielhandlung. Was nicht verboten ist, darf ausgeführt werden. Das Spiel zeigt oft, daß Angriffe im letzten Augenblick unterbunden oder schlecht abgespielt werden und der Ball dadurch in den Torraum gelangt.

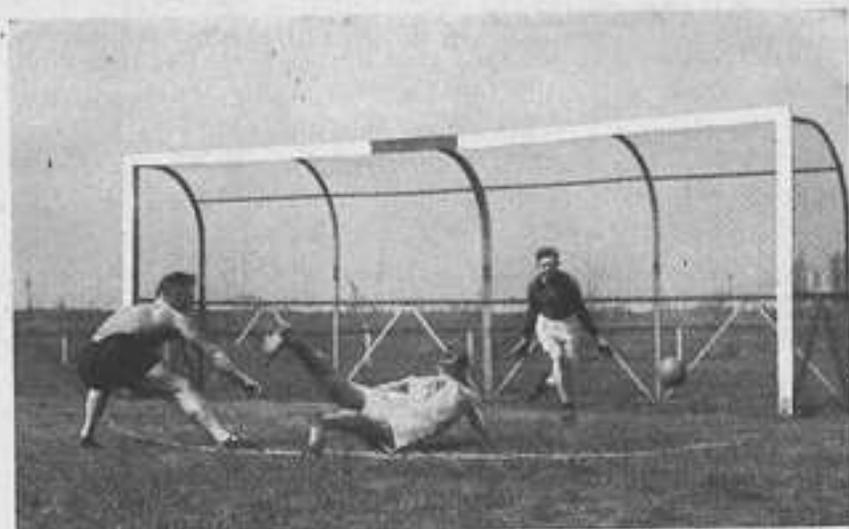


Abb. 30. Der Ball wird im Torraum gefaustet. Der Stürmer liegt im Torraum, die Füße befinden sich im Spielfeld. Der Ball befand sich in der Luft, als er getroffen wurde, also ist die Spielhandlung gültig.

Mitunter ist eigenes Zutun daran schuld. Der Stürmer muß dann kurz entschlossen den Ball mit einer Hand auf das Tor fausten (Abbildung 30).

Der Ball kann im Torraum nur dann gespielt werden, wenn er sich in der Luft befindet. Ein im Torraum auf der Erde liegender oder rollender Ball darf nicht gespielt werden. Das Fausten im Torraum ist schwer, bedeutet aber unter Umständen die letzte Spielmöglichkeit.

Fürs Werfen auf das Tor merke dir:

1. Wirf flach und scharf.
2. Wirf so, daß der Ball vor der Torlinie aufspringt.
3. Wirf oft.
4. Wähle zum Ziele die Torecken.
5. Übe fleißig jeden Wurf, damit du ihn in jeder Lage anbringen kannst.
6. Wirf immer dorthin, wo der Torwart nicht steht.
7. Täusche den Torwart möglichst über die Wurfrichtung.
8. Fauste durch Fangen nicht erreichbare Bälle auf das Tor.

Das Fausten und Schlagen

Das Fausten und Schlagen sind Bestandteile des Handballspieles. Ohne sie ist ein Spiel unvollständig. Doch soll niemals die Meinung vorherrschen, daß Fausten und Schlagen dem Werfen und Fangen vorzuziehen seien. Das wäre ein großer Irrtum. Ein genaues Spiel ist nur möglich, wenn der Ball in jeder Lage gefangen und geworfen wird. Dennoch gibt es Augenblicke, in denen alle Fangkunst versagen muß: im Gedränge, im Kampf um den Ball, wo vier, sechs, acht oder mehr Hände zugreifen. Da nützt kein Fangversuch, da muß gefaustet oder geschlagen werden. Der Spieler hat die beste Aussicht, den Ball zu fausten, der den höchsten, geschicktesten Sprung ausführt.

Grundsätzlich ist festzuhalten: Fangen bleibt das Wichtigste. Fausten und Schlagen sind nur in bedrängter Spielhandlung anzuwenden, wenn das Fangen aussichtslos ist.

Die bildlichen Darstellungen geben den besten Einblick, wie gefaustet wird (Abbildung 31).



Abb. 31. Das Stoßen, Fausten und Schlagen des Balles, wie es erlaubt ist.

Die Spielregel erlaubt: Fausten, Hauen, Schlagen, Stoßen des Balles mit den Armen bis zum Schultergelenk. Die Hand kann dabei geschlossen oder geöffnet sein.

Zusammenhängend soll noch das „Ball-aus-den-Händen-Schlagen“ erwähnt werden. Diese Spielhandlung wird sehr häufig angewandt, die Regel erlaubt sie ja. Der Ball darf mit der Faust oder der geöffneten Hand dem Gegner aus den Händen geschlagen werden. Die größte Vorsicht ist am Platze. Ein unglücklicher Schlag kann den Gegner empfindlich verletzen. Dann bleiben Streitereien nicht aus, die leicht zur Zersetzung führen. Das kann vermieden werden, wenn sich jeder Spieler in acht nimmt.

Fürs Fausten und Schlagen merke dir:

1. Fauste den Ball nur, wenn das Fangen aussichtslos ist.
2. Fauste auf alle Fälle auf das Tor, wenn du den Ball im Torraum nicht anders erreichen kannst.
3. Fauste im Spiel nur in bedrängter Lage, wenn eine Wurf- oder Zuspielmöglichkeit nicht vorhanden ist.
4. Fauste so, daß der Ball nicht in die Hände des Gegners kommt.
5. 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. Sein Können ist immer ausschlaggebend für geringe Torverluste; geringe Leistungen seinerseits führen dagegen zu hohen Torzahlen, die auch in der Regel auf sein Konto geschrieben werden. Durch technisch hervorragende Leistungen kann er außerordentlich zum Sieg seiner Mannschaft beitragen, durch geringes Können dagegen wesentlich die Niederlage verursachen. Sein Persönliches — Gewandtheit, Schlaueit, Geschicklichkeit, Fertigkeit, Mut, vor allem hochentwickelte Spielkunst — wird immer den Spielverlauf entscheidend beeinflussen.

Der Torwart 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 Torwart der alleinige und beste Schutz. Solange sich der Angriff in der Entwicklung befindet, ist das Tor außer Gefahr. Hat sich aber der Gegner bis an den Torraum durchgespielt, dann ist die höchste Aufmerksamkeit des Torwarts erforderlich. Jetzt steht er allein dem Gegner gegenüber.

Soll die Arbeit des Torwartes erfolgreich sein, dann muß er die dazu nötigen Fähigkeiten haben. Gute Beobachtungsgabe und Entschlossenheit sind die beiden Haupteigenschaften, die er haben muß. Ohne sie kann er seinen Posten nicht ausfüllen.

Der Torwart soll gut beobachten. Dazu ist nötig, daß er gespannt den gesamten Spielverlauf verfolgt und diesen auch in seinen einzelnen Abschnitten und Vorfällen erkennt, um immer gefaßt in die Abwehr einzutreten. Immer muß er

Abb. 32.
Das Torwartspiel.
Das Festhalten des
rollenden Balles und
die kniende Stellung
sind richtig.



dem Balle mit den Augen folgen, selbst wenn die Spielhandlung im Spielfeld oder vor dem gegnerischen Tore sich abwickelt. Aber er muß seine Beobachtung bedeutend steigern, wenn sich der Gegner mit dem Ball seinem Tor nähert. Jede Bewegung, jedes Drehen und Wenden des ballbesitzenden Spielers muß er genau verfolgen, ja, er muß, buchstäblich genommen, mitspielen. Dabei dürfen ihm nie Täuschungen und Kniffe entgehen, die der Gegner anwendet. Kommt der Ball in Torraumnähe und erfolgt der Wurf, dann muß bei ihm jeder Muskel, jeder Nerv aufs höchste gespannt sein. Der Torwart beobachtet jetzt nur den Werfer, nichts darf ihn ablenken. Mit dieser höchsten Aufmerksamkeit und der Anspannung aller Kräfte muß es ihm gelingen, den Torwurf wirkungslos zu machen.

Der Torwart muß entschlossen sein. Das zeigt sich darin, daß er augenblicklich jeder Gefahr für seine Mannschaft am zweckmäßigsten zu begegnen weiß. Die schärfste

Beobachtung des gesamten gegnerischen Spieles ist dazu unbedingt nötig.

Der Torwart muß schnell und sicher starten. Er muß stets handlungsbereit sein, um im Augenblick der Gefahr springend oder sich werfend den Ball zu fangen oder zu fausten.

Das Fangen ist zugleich die sicherste Abwehr, es verhindert Tore und sichert gute Abspielmöglichkeit. Das Fausten ist nur anzuwenden bei hoch fliegenden Bällen, im Gedränge vor dem Torraum und bei genauen Würfen in die Torecken, wenn das Fangen nicht mehr möglich ist.

Das Fausten ist für den Torwart immer eine heikle Sache. Die Gefahr scheint für den ersten Augenblick gebannt zu sein; war das Fausten aber nicht geschickt genug, dann gibt der Torwart nur dem Gegner eine günstige Gelegenheit, aufs



*Abb. 33.
Das Torwartspiel.
Richtiges Annehmen
eines rollenden oder
tief fliegenden Balles.
Körperhaltung und
Stellung der Beine
sind richtig.*

*Abb. 34.
Das Torwartspiel.
Körperhaltung und
Stellung der Beine
sind falsch.
Die so versuchte Ball-
annahme ist erfolglos.*



neue das Tor zu gefährden, und diesmal mit größerer Aussicht auf Erfolg.

Wie soll der Torwart fangen?

Wir unterscheiden nach der Art der ankommenden Bälle drei grundverschiedene Fangarten:

1. die Fangart für rollende, springende oder tief fliegende Bälle;
2. die Fangart für brust- und kopfhoch fliegende Bälle;
3. die Fangart für hochfliegende Bälle.

Die erste Fangart ist mehr ein Ballaufnehmen. Der Ball wird dabei in den meisten Fällen an die Brust gepreßt. Der Torwart geht bei rollenden, springenden und tief fliegenden Bällen in die kniende Stellung (Abbildung 32).

Das Niederknien wird in zwei Formen ausgeführt: Beide Beine knien, oder ein Bein kniet, während das andere vorgestellt wird. Beide Ausführungen sind richtig. Ein Verfehlen des Balles ist bei dieser Aufnahmestellung beinahe ausgeschlossen (Abbildung 33).



*Abb. 35.
Das Torwartspiel.
Das Fangen eines
brusthoch fliegenden
Balles. Die Fanghal-
tung ist richtig.*

Das Gegenteil ist der Fall, wenn der Torwart in gegrätschter Stellung — einerlei ob in kniender, hockender oder aufrechter Haltung — den Ball aufnehmen will. Da wird dieser sehr oft seinen Weg zwischen den Beinen des Torwartes hindurch in das Tor nehmen (Abbildung 34).

Die zweite Fangart verlangt direkten Fang. Die in Kopf- und Brusthöhe fliegenden Bälle müssen beim Fang gegen die Brust gedrückt werden (Abbildung 35). Das Fangen mit gestreckten Armen ist falsch. Sehr oft springt der Ball aus den Händen des Torwartes, und ein bereitstehender Gegner sendet ein.

Die dritte Fangart weicht von den beiden anderen und im besonderen von der ersten Art ab. Hoch fliegende Bälle können nur im Sprung in gestreckter Körperhaltung gefangen

*Abb. 36.
Das Torwartspiel.
Das Fangen eines
hochfliegenden Balles.
Der Ball wird richtig
angenommen.*



werden (Abbildung 36). Ein Herabholen des Balles in die fang sichere Brustlage ist nicht möglich. Notwendig ist ein kräftiges, sicheres Zufassen, um das Ausgleiten des Balles zu verhindern. Fangen in Sprunghöhe ist außerordentlich schwer, aber sehr wichtig für den Torwart. Er muß jedenfalls das Ballfangen in jeder Lage üben.

Die Abwehr des Torwartes kann erfolgen:

- im Tor,
- im Torraum,
- 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 hoch fliegende Bälle oft über den Torwart hinweg in das Tor fliegen. Auf der Torlinie die Abwehr durchzuführen, ist gefährlich, weil ein unglücklich abgewehrter Ball die Torlinie meist überschreitet. (Die Abbildungen 32—39 geben Aufschluß über direkte Abwehrarbeit.)

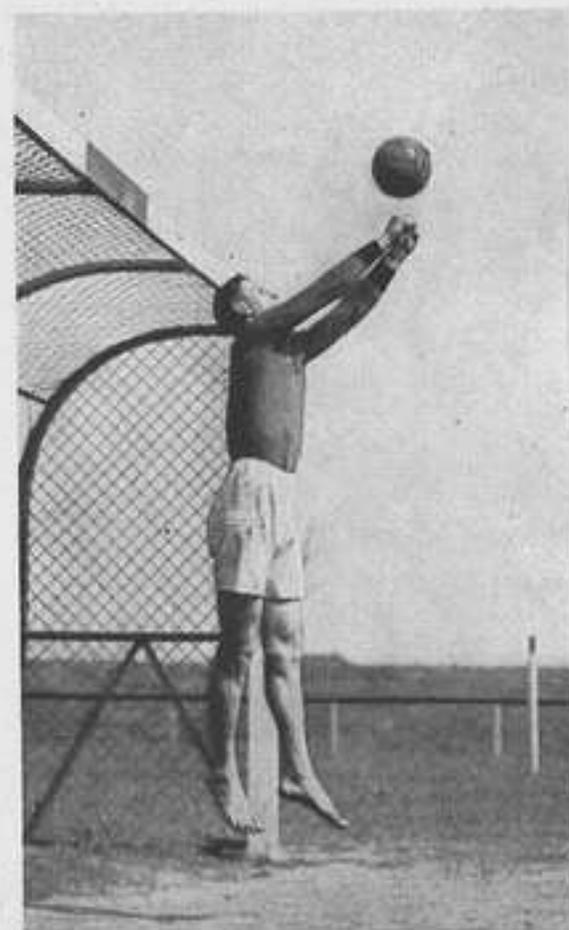
Leitet der Gegner seine Angriffe von der Mitte, von halb-rechts oder von halblinks ein, dann muß der Torwart die Mitte des Tores besetzen. Werden Flankenangriffe durchgeführt — vom Rechtsaußen oder Linksaußen her —, dann muß er immer die entgegengesetzte Torecke besetzen.

Wird der Angriff vom Linksaußen eingeleitet, dann muß der Torwart in seiner linken Torecke stehen. Erfolgt der



Abb. 37. Das Torwartspiel. Die Abwehr eines rollenden oder tief fliegenden Balles in der linken Torecke. Der Ball wird im letzten Augenblick abgedrängt.

Abb. 38.
Das Torwartspiel.
Fausten mit beiden
Ärmen. Es ist die beste
Abwehr eines hoch
fliegenden Balles am
Tor.



Angriff vom Rechtsaußen, soll er seine rechte Torecke einnehmen (Abbildung 40 und 41). Die Stellungstaktik ist auch bei Strafeck- und Eckwürfen anzuwenden. Handelt der Torwart ihr gemäß, dann meistert er fast alle Würfe.

Die Arbeit des Torwartes im Torraum ist unbegrenzt. Er darf den Ball mit jedem Körperteil spielen, auch die Fuß- und Beinarbeit ist erlaubt. So darf das Ballhalten und -anhalten auch mit den Füßen geschehen. Selbst die Abwehr mit ihnen ist erlaubt, allerdings unter bestimmten Einschränkungen. Der Ball, der die Richtung aufs Tor hat, kann von dem Torwart direkt in das Spielfeld gestossen werden.



*Abb. 39.
Das Torwartspiel.
Die Abwehr in den
Torecken. Sie ist be-
reits erfolgt, die Arme
öffnen sich.*

Hingegen darf der nach dem Spielfeld sich bewegende Ball nicht gestoßen werden.

Der Torwart soll fleißig und gut fangen!

Für den Torwart ist das sichere Fangen wichtig, er versuche daher, jeden fanggerechten Ball zu fangen. Fausten, schlagen und stoßen soll er nur in der größten Gefahr, wenn der Fang unmöglich ist. So mancher abprallende Ball hat ganz gegen die Vermutung des Torwartes seinen Weg ins Tor gefunden.

Die Abwehr im Torraum soll erfolgen, wenn eine weitere Spielmöglichkeit für den Gegner nicht mehr besteht. Der Torwart muß sein Tor besetzt halten, bis feststeht, daß der Ball im Torraum liegen bleibt oder so weit in den Torraum

gelangt, daß er in keiner Weise vom Gegner zum Weiterspielen benutzt werden kann.

Bewegt sich die Spielhandlung an der Torraumlinie, darf der Torwart keineswegs sein Tor verlassen. Er überlasse zunächst die Abwehrarbeit seiner Verteidigung, die dazu berufen ist. Er hat jetzt besonders damit zu rechnen, daß einer der Angreifer den Ball über ihn hinweg oder an ihm vorbei in das leere Tor einsendet. Deshalb, Torwart, sei klug, prahle nicht! Gefallsucht und sogenanntes „Publikumsspiel“ haben mit Mut und Entschlossenheit nichts zu tun. Wäge genau ab, fasse dann kräftig zu, wenn der Augenblick des Angriffes gekommen ist.

Die Abwehr im Spielfeld ist eine nicht zu unterschätzende Spielhandlung. Sie setzt eine genaue Berechnung des Spielverlaufs durch den Torwart voraus. Es gibt nur eine

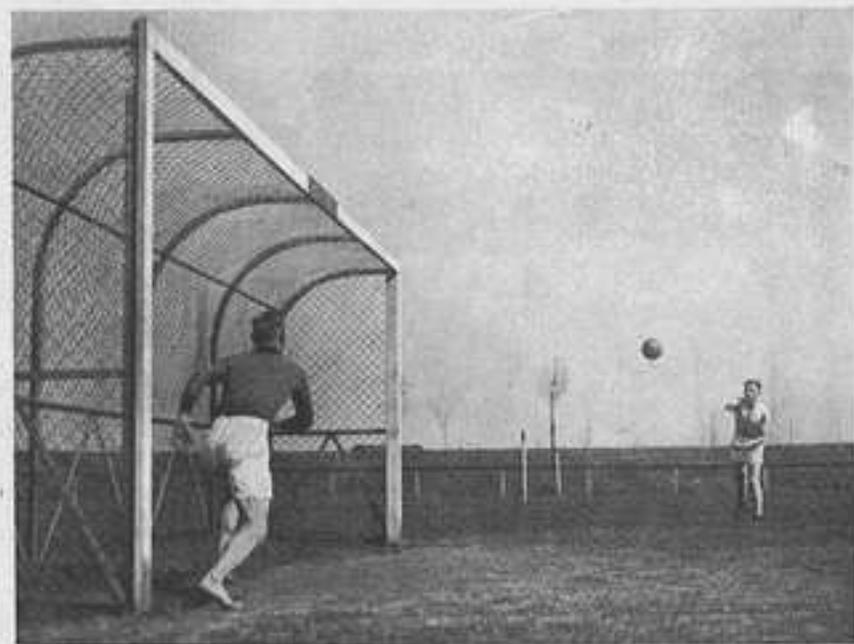


Abb. 40. Das Torwartspiel. Der Torwart hat ganz richtig seine Stellung eingenommen. Bei Würfen auf das Tor, die von der Seite aus erfolgen, muß der Torwart in der vom Ball entfernteren Torecke stehen. Der Ball wird dann von dem entgegensehenden Torwart abgefangen.

Möglichkeit direkter Abwehr: wenn die angreifende Partei durch eine steile Vorlage die Verteidigung überspielt hat und der weit vorgelegte Ball dem Torraum sich nähert. Das ist der gegebene Augenblick für den Eingriff des Torwartes!

Bevor aber der Eingriff erfolgt, schätze der Torwart genau die Entfernung. Wer hat den kürzeren Weg, der Angreifer oder er selbst? Besteht für den Torwart Aussicht auf sicheren Erfolg, dann soll er kurz entschlossen dem Ball entgegen-eilen. Durch rechtzeitiges Abspielen sichert er den Erfolg seiner Abwehr.

Außerhalb des Torraumes unterliegt der Torwart den Spielregeln der Spieler. Diese sind anders gehalten. Sie geben ihm nicht soviel Freiheiten in der Ballbehandlung, wie sie ihm für das Spiel im Torraum geben. Das muß er sich besonders gut merken, und seine Ballbehandlung muß danach sein.



Abb. 41. Das Torwartspiel. Der Torwart steht falsch. Die von der Seite geworfenen Bälle gehen über ihn hinweg in das Tor.

Der Torwart lasse sich niemals zum Angriff verleiten, wenn:

1. ein Stürmer im Einzelspiel durchbrennt und auf sein Tor zueilt, oder
2. wenn gegnerische Stürmer mit seiner Verteidigung um den Besitz des Balles streiten.

Hält der Torwart sich nicht an diese Regeln, muß er gewärtig sein, daß er umspielt wird (ein Fernwurf genügt, um das leere Tor zu erreichen), oder daß er überflüssig ist und behindernd in das Spiel eingreift. Seine Verteidiger genügen vollauf, um den Kampf allein zu bestehen.

Das Abspiel des Torwartes ist in zweierlei Weise möglich:

1. Der Ball wird abgeworfen, wenn er vom Angreifer über die Querlinie gespielt worden ist.
2. Der in den Torraum gelangte oder vom Torwart gefangene Ball wird durch sofortiges Zuspielen aus dem Torraum gebracht.

In beiden Fällen kann der Torwart einem seiner freistehenden Parteifreunde durch Paßwurf den Ball zuspielen oder den Ball direkt mit kräftigem Kern- oder Schockwurf in das Spielfeld bringen. Es liegt nun an der Aufmerksamkeit der eigenen Mannschaft, sich in den Besitz des abgeworfenen Balles zu setzen.

Für den Torwart gelten die Regeln:

1. Beobachte fortgesetzt scharf das Spiel 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. Greife nur zu, wenn der im Torraum befindliche Ball vom Gegner nicht mehr gespielt werden kann.
6. Verlasse dein Tor und den Torraum nur in den Fällen, wo ein Hinauslaufen ins Spielfeld aussichtsreich ist.

Das Verteidigerspiel

Die Verteidigung ist das letzte Bollwerk, an dem die Angriffe zerschellen und enden sollen. Sie hat die Aufgabe, ihr eigenes Tor vor den feindlichen Stürmern zu schützen. Sie gebietet in letzter Stellung dem Gegner Halt durch planvolles Störungsspiel mit erfolgreicher Ballabnahme. Der Gegenangriff erfolgt sofort. Wird das Verteidigerspiel taktisch klug angewandt, wird immer der Zweck erreicht. Die eigenen Läufer gewinnen Zeit, zurückzueilen. Verstärkt und mit geeinten Kräften wird der Gegner in seine Spielfeldhälfte gedrängt. Was vordem zwei nicht fertigbrachten, wird nunmehr die auf fünf verstärkte Verteidigerschar schaffen.

Das Stellungsspiel der Verteidiger soll ein bewegliches sein, kein festes. Es gibt zwei Verteidigungsstellungen: die horizontale (nebeneinander) und die vertikale (hintereinander). In der ersten befinden sich die Verteidiger möglichst in einer Höhe auf der linken und rechten Spielfeldseite. In der zweiten stehen beide Verteidiger staffelförmig hintereinander. Beide Arten sind notwendig. Die Verteidigungstaktik richtet sich immer nach dem Stürmerspiel der angreifenden Partei. Um das Verteidigerspiel zu verstehen, muß auf das Stürmerangriffsspiel eingegangen werden.

Das Stürmerspiel kennt drei Arten der Ausführung:

1. Das Flügelspiel mit weiten Wüfen nach links oder rechts und steilen Vorlagen zu den Außenstürmern. Letztere sorgen für wechselvolle, tatkräftige Seitenangriffe. Diese Angriffsart treibt naturgemäß das Spiel in die Breite. Das Verteidigerpaar hat sein Abwehrspiel darauf einzustellen. Es ist dies die horizontale Verteidigerstellung, in der die beiden Verteidiger auf der linken und rechten Spielfeldseite sich befinden (Abbildung 42).

2. Das Innenspiel. Es wird von den drei Innenspielern durchgeführt. Ihr Angriff geht mit kurzen Paßwürfen vor sich, wobei der Ball von halblinks zur Mitte, von der Mitte nach halbrechts, oder direkt dem Halbverbinder zugespielt wird. Die im Wesen ganz andere Angriffsart zwingt die Verteidigung zu veränderter Abwehrarbeit. Durch



Abb. 42. Das Verteidigerspiel. Die Verteidiger stehen nebeneinander (horizontale Stellung). Diese Stellung erweist sich als notwendig, wenn der Gegner einen Flügelangriff durchführt.

das Innenspiel werden die Spielhandlungen in die Spielfeldmitte zusammengedrängt. Eine auseinandergezogene Verteidigerstellung erreicht nichts. Dagegen ist ein Überspieltwerden sehr leicht möglich, weil die Ergänzungsarbeit der beiden Verteidiger untereinander so gut wie ausgeschlossen ist. Sie kommen durch die auseinandergezogene horizontale Stellung nicht zur aktiven Abwehr. Diese muß daher in einer anderen Stellung erfolgen. Das kann nur die vertikale sein, in der die beiden Verteidiger hintereinander stehen. In dieser Stellung wird es meistens gelingen, den Angriff des Innensturmes zu stören oder zurückzuwerfen. Wird der vordere Verteidiger überspielt, dann steht der zweite als nächstes Hindernis auf der Lauer, um den Angriff zu stören (Abbildung 45).

Nur wenige Mannschaften führen ein reines Seiten- oder Innenspiel durch. Die erfolgreichste Spielform ist eine Zusammenlegung des Flanken- und Innenspiels. Das ist die dritte Art, das gemischte Spiel.

Will die Verteidigung den Kampf bestehen, muß sie beide Arten der Verteidigungsarbeit anwenden, nur dann hat ihre

Arbeit Zweck und Erfolg. Sie muß ihre Stellungen fortwährend wechseln, je nach der Angriffsweise, die der Gegner durchführt.

Nicht oft genug kann auf das „Sichverstehen“ und die Zusammenarbeit der beiden Verteidiger hingewiesen werden. Beides ist unerlässlich für erfolgreiche Arbeit. Nie dürfen die beiden Verteidiger gemeinsam einen Spieler angreifen oder nach einer Richtung die Verteidigung durchführen. Des einen Schwäche ist des anderen Stärke! Der Gegner merkt sofort die falsche Verteidigerarbeit, und im nächsten Augenblick bringt ein wuchtiger Flankenwurf den Ball nach der vom Verteidiger verlassenen Seite. Ein freistehender Stürmer fängt den Ball und sendet unbehindert ein. Dieser Hinweis sollte schon genügen, der guten Zusammenarbeit die nötige Aufmerksamkeit zuzuwenden. Zurufe und Deutungen der Verteidiger können wahre Wunder im gegenseitigen Verständnis und in gemeinsamer Arbeit vollbringen.

Die gegenseitige Unterstützung muß immer vorhanden sein. Ist ein Verteidiger überspielt, dann muß der zweite Verteidiger unterstützend eingreifen. Durch sein Zutun hindert er den gegnerischen Angriff und schützt sein Tor.

Ein überspielter Verteidiger darf nicht müßig sein. Er muß sich bemühen, seinen Fehler wieder gutzumachen, und schnellstens nach der unbesetzten Stelle seines Freundes laufen. Sollte diese schon durch den Läufer eingenommen sein, so vertritt er dessen Stelle. Dabei kommt es immer auf die jeweilige Lage an. Oft ist es für ihn ratsamer, seinem Verteidiger zu helfen, damit sie vereint den gegnerischen Angriff bannen.

Die Läufer dürfen dabei nicht untätig zusehen. Unterstützt der rechte Verteidiger seinen Genossen, dann ist der rechte Läufer verpflichtet, auf dem schnellsten Wege die verwaiste Verteidigerstellung einzunehmen, um die entstandene Lücke auszufüllen.

Ein längere Zeit zusammenspielendes Verteidigerpaar lernt sich im praktischen Spiel und seinen zahlreichen Abstufungen genau kennen. Alle persönlichen Eigenschaften, selbst Mucken und Grillen lauscht man sich gegenseitig ab

und paßt sich so vortrefflich einander an; böse Worte oder verletzende Haltung werden nie mehr vorkommen. Was das Spieltechnische betrifft, weiß jeder, wie er sich in der Stellung und in der Deckung zu verhalten hat. Der eine kennt den anderen mit seinen besonderen Kniffen und weiß auch, wenn diese versagen. Wie oft müssen beide, den Gegner täuschend, zusammenarbeiten! Da hilft ihnen ihr Zusammengehörigkeitsgefühl über viele Gefahren hinweg.

Des Verteidigers Arbeit erstreckt sich auch auf den Spiel-
aufbau. Mit der guten Abwehr allein ist es noch lange nicht getan. An einem genauen, zweckmäßigen Spiel ist sehr viel gelegen. Das soll planvoll vor sich gehen. Der Verteidiger spiele den Ball immer einem Parteigenossen zu, der frei vom Gegner steht. Ein kurzes Zuspiel ist sehr oft wirksamer als ein weites. Weites Abspiel soll nur dann erfolgen, wenn einwandfrei gewährleistet ist, daß der Ball an den richtigen Mann kommt. Weites Abspiel schafft für den Augenblick Raum, ist aber nicht immer erfolgreich. Deshalb hat der Verteidiger genau aufzupassen, wer von seinen Parteigenossen in Aufnahmestellung steht. Diesem soll dann der



Abb. 43. Das Verteidigerspiel. Die Verteidiger stehen hintereinander (vertikale Stellung). So wehren sie den Innenangriff des Gegners ab.

Ball genau zugespielt werden, einerlei, ob die Entfernung nah oder weit ist.

So sollen die Verteidiger sein, so müssen sie zusammenhalten, um für sich und die gesamte Mannschaft erfolgreich zu arbeiten.

Der Verteidiger soll beherzigen:

1. Stelle dich in der Abwehr so, daß der andere Verteidiger sich voll entfalten kann. Eine Behinderung durch dich erschwert ihm seine Arbeit.
2. Passe deine Abwehr dem gegnerischen Spiele an.
3. Laß dich nie durch des Gegners Spielweise festlegen. Zwinge ihm durch deine Angriffe deinen Willen auf.
4. Halte dich beim Angriff deines Freundes in Unterstützungsbereitschaft. Vermeide auf alle Fälle gemeinsames Laufen nach dem Ball.
5. Setze dem Gegner nach, wenn du überspielt bist. Hat dein Freund diese Arbeit übernommen, dann nimm seine verlassene Stelle ein.
6. Beobachte deinen Mitverteidiger in seinem persönlichen Spiel. Du siehst und erfährst so manches, was du für deine Verteidigungsarbeit verwenden kannst.
7. Verfolge den Angreifer bis an die Torraumlinie. Du machst ihn damit unsicher und vereitelst manchen Erfolg. Bedenke, daß sich hinter dir dein Tor und der Torwart befinden. Eine verfehlte Abwehr bringt das Tor in Gefahr, darum sei dir deiner großen Verantwortung immer bewußt.
8. Stelle im Spielaufbau ebenso deinen Mann wie in der Abwehr. Planmäßige Arbeit wird auch von dir verlangt. Dein Abspiel muß genau abgestimmt sein.
9. Benutze das kurze und das weite Abspiel, ganz wie es die Lage erfordert. Spiele n u r deinen f r e i s t e h e n d e n Parteiliebenden zu, damit bewahrst du die Verteidigung vor neuen Angriffen.

Das Läuferpiel

Nicht mit Unrecht werden die Läufer das Rückgrat der Mannschaft genannt. Wir werden im folgenden sehen, daß das stimmt. Die Läufer sind ausschlaggebend dafür, ob ein Spiel von Anfang bis zu Ende gleichmäßig verteilt und wuchtig zugleich durchgespielt werden kann. Die Ausdauer der Spieler ist dabei von größter Wichtigkeit. Die Läuferreihe bildet die erste Verteidigungslinie und hat die Aufgabe, den Gegner in seinem Vorhaben aufzuhalten und zurückzudrängen. Die Läufer müssen in der Unterstützung ihrer Stürmerreihe wie auch in der Verteidigung unermüdet tätig sein. Im Angriff sind sie die erste Verstärkung für den Sturm. Ihr Aufbauspiel hat vor allen Dingen die Aufgabe, den Ball immer an den richtigen Ort, d. h. 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 kann „freiweg“ spielen. Sehr oft muß der Läufer als Verbindungsmann im Sturm tätig sein, und je geschickter er das macht, um so vorteilhafter ist es für den vorgetragenen Angriff seines Sturmes.

Es gibt ein eisernes Gesetz für den Läufer: Behalte den Ball nie zu lange! Denke daran, daß du Verbindungsmann und kein Stürmer bist. Hast du den Angriff des Gegners zum Stillstand gebracht, dann übergib den Ball sofort deinem Sturm. Andernfalls ist die Stürmerreihe zur Untätigkeit verurteilt. Trägst du dem Gesetz nicht Rechnung, so wird das Spiel rückwärts in die eigene Spielhälfte verlegt und werden Läufer und Verteidiger mit der Abwehrarbeit überlastet. Dabei ist an einen Spielaufbau für die eigene Mannschaft nicht mehr zu denken. Die fünf Spieler sind für Aufbauarbeit lahmgelegt.

Die Läuferreihe darf ihren Aufgabenkreis niemals von selbst erweitern, ihre Ziele sind gesteckt. Sie soll vor allem ihren Sturm immerfort mit Bällen versehen. Das ist der Hauptteil ihrer Arbeit. Außerdem hat die Läuferreihe die Verteidigung zu unterstützen. Das ist für den Angriff wie für die Abwehr notwendig. Das Abspiel der Verteidigung wird sich zweckmäßig immer auf den freistehenden Läufer

einstellen, dessen Stellung wird dafür ausschlaggebend sein. Die Verteidigung muß durch die Störungsarbeit der Läufer unterstützt werden.

Die Tätigkeit der Läufer untereinander ist ganz verschieden. Wir unterscheiden den linken, den Mittel- und den rechten Läufer. Der linke und der rechte Läufer werden Außenläufer genannt. Die schwerste Aufgabe hat der Mittelläufer zu erfüllen. Von ihm wird die meiste Arbeit verlangt. Er muß ganz besonders gute körperliche Eigenschaften mitbringen, will er den Spielanforderungen gerecht werden und den Anstrengungen standhalten. Der Mittelläufer muß ein vollkommener Spieler sein. Er muß über Ausdauer, Kraft, Gewandtheit und Schlaubeit verfügen, muß im höchsten Grade anpassungsfähig sein und dazu die Balltechnik in den verschiedenen Anwendungsformen, das Stellungsspiel und die Ballverteilung beherrschen. Nur durch unermüdlisches, gewissenhaftes Üben kann er es zum Meister der Balltechnik, der Laufschule, des Startes, des Laufabstoppens und des Wendens bringen.

Der Aufbau eines Angriffs- und Stellungsspieles geschieht naturgemäß von der Mitte aus. Das Spiel führt der Mittelläufer. Seine Aufgabe erstreckt sich daher auf besonders scharfe Beobachtung des Spielverlaufs, damit er sofort helfen kann, wo Mängel vorhanden sind, und dort die Kräfte einsetzt, wo ein Erfolg möglich ist.

Die Ballverteilung soll grundsätzlich so vorgenommen werden, daß beide Seiten gleichmäßig gut bedient werden. Flankenwürfe nach den Außenstürmern links oder rechts geben der Mannschaft immer wieder einen frischen Zug nach vorn, vorausgesetzt, daß die wohlgemeinten Würfe von den Außenstürmern gut aufgenommen werden.

Der Mittelläufer hüte sich, immer nur eine Seite mit Bällen zu bedienen. Das überlastet diese und bringt ihm den Verdruß der anderen Seite ein. Er gibt außerdem dem Gegner Gelegenheit, dieser grundverkehrten Taktik mit gefährlichen Gegenmaßnahmen zu begegnen. Die Ballverteilung darf nicht formmäßig behandelt werden. Es gibt Spieldaugenblicke, wo der Mittelläufer mehrere Male hintereinander mit nur

einer Seite arbeiten muß. Jedoch richtet sich das nach dem Spielaufbau, wie er vom Gegner durchgeführt wird. Das Abspiel des Mittelläufers auf den Mittel- oder Halbstürmer muß natürlich ebenso mit der nötigen Vorsicht vor sich gehen. In der gemischten Spielfolge, bei der doch Flügel- und Innenspiel ständig wechseln, 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 Angriffe können sich nie richtig entfalten.

Der Mittelläufer bildet den vierten Innenstürmer, sobald ein Angriff vorgetragen wird. Ein planmäßiges Zusammenspiel mit den beiden Verbindungsstürmern und dem Mittelstürmer muß eine fein abgestimmte Arbeit sein. Er muß den kurzen Paßwurf ebenso beherrschen wie den gezogenen Schockwurf, um beide nutzbringend anzuwenden.

Die beiden Außenläufer haben ebenfalls wichtige Aufgaben, wenn auch nicht so weitgehende wie der Mittelläufer. Sie müssen die eigene Stürmerreihe im Angriff und beim Zurückgehen auf die beste Art unterstützen. Darum sollen sie die gleiche Ausdauer, Entschlossenheit und Spielfertigkeit mitbringen wie der Mittelläufer. Die Außenläufer müssen vor allen Dingen ihre Flügelspieler im Vortragen der Angriffe — jeder auf seiner Seite — ebenso zweckmäßig unterstützen, wie das vom Mittelläufer für den Innensturm verlangt wird. Sie müssen sich beim Angriff immer hinter ihren Außenstürmern aufhalten, um direkt unterstützend zur Ballaufnahme und -weitergabe bereit zu sein. Jeder Läufer hält seine Seite: das ist Voraussetzung für planvolle Zusammenarbeit. Erfolgen dann Angriffe der gegnerischen Sturmflügel, so ist diesen das Durchspielen erschwert.

Der Außenläufer muß vor allen Dingen den Außenstürmer des Gegners abdecken. Er muß ihm überall auf den Fersen bleiben, er muß ihm den Weg sperren, wo Gefahr vorhanden ist. Er folgt seinem Gegner, wenn dieser ihn überspielt hat. Ist seine eigene Ungeschicklichkeit daran schuld, dann muß er mit doppeltem Eifer seinen Fehler wieder gutmachen. Das ist er seinem Ansehen und seiner Mannschaft

schuldig. Schon das einfache Nachsetzen macht den Angreifer unsicher, weiß er doch, daß sein Verfolger drauf und dran ist, einen fast greifbaren Erfolg zunichte zu machen.

Seine Tätigkeit darf sich nicht nur mit der Zusammenarbeit der Stürmerreihe erschöpfen. Er soll mit ebensolcher Hingabe, mit der gleichen Kraft und Geschicklichkeit seinen Verteidigern helfen. Dabei erstreckt sich sein Arbeitsgebiet besonders auf seinen hinter ihm befindlichen Verteidiger, den er unterstützen oder dessen Stelle er unmittelbar einnehmen muß.

Die drei Läufer müssen unter sich ebenso taktisches Zuspiel pflegen, wie das von ihnen im Verkehr mit der Stürmerreihe verlangt wird. Es ist oft notwendig, mehrere Gegner auf sich zu ziehen, damit der eigene Sturm, von diesen losgelöst und befreit, zur zielbewußten und erfolgreichen Handlung vorgehen kann. Das Zuspiel soll auch rückwärts zur Verteidigung hin erfolgen, jedoch nicht immer. Ist dem Läufer ein sicheres Abspiele unmöglich, dann soll er, falls der Verteidigung keine Gefahr droht, rückwärts abspielen. Ist jedoch die Verteidigung in bedrängter Lage oder sprechen alle Anzeichen dafür, daß dies im nächsten Augenblick zu erwarten ist, dann muß das Zurückspiel unterbleiben. Die Gefahr würde für das eigene Tor nur größer werden. Grundsätzlich soll jedoch das Zusammenspiel von der Verteidigung zum Läufer, vom Läufer zum Sturm und auch im umgekehrten Sinne gepflegt werden. Nur dadurch ist es möglich, die gegnerische Mannschaft auseinanderzuziehen und die Kräfte zu verteilen. Wird so gearbeitet, dann ist das planvolle Angriffsspiel des Gegners unterbunden und dessen Stoßkraft gelähmt. Der Gegenangriff, so vorbereitet, wird immer zu Erfolgen führen.

Die Störungsarbeit der Läufer ist vor der Aufbauarbeit wohl die wichtigste Angelegenheit. Die Läufer bilden die erste Verteidigungslinie. Die im Angriff liegende Stürmerreihe des Gegners muß von den Läufern angegriffen werden. Solange der Gegner die erste Verteidigungslinie noch nicht durchbrochen hat, ist für den Läufer der Angriff ein Gebot. Jeder stelle seinen Mann, nicht unnütz

umherlaufen! Ist die Verteidigungsreihe vom Gegner überlaufen, dann ist sofortiges rückwärts sich wendendes Eingreifen notwendig. Die Unterstützung der Verteidiger verstärkt die Abwehr, so daß nunmehr fünf Stürmern auch fünf Verteidiger gegenüberstehen. Das Gleichgewicht der Kräfte ist hergestellt, ein Beseitigung der Gefahr am Tor liegt greifbar nahe. Im Besitz des Balles geht die Abwehr sofort zum Angriff über, und die Läufer haben geschickt ihren taktischen Aufbau auf die bereitstehenden Stürmer zu übertragen.

Die Handzeichnungen und Erläuterungen über die Taktik im Spiel geben genügend Aufschluß über die taktischen Aufgaben der Läufer.

Der Läufer merke sich:

1. Unterstütze die Stürmerreihe mit derselben Tatkraft wie die Verteidigung.
2. Eile sofort deinen Genossen in der Verteidigung zu Hilfe, wenn du überspielt bist.
3. Sei immer am Ball. An deinem Störungsspiel ist sehr viel gelegen. Der Erfolg oder Mißerfolg des Gegners richtet sich nach deiner schlechten oder guten Störungsarbeit.
4. Du hast in der Entwicklung des Aufbaues und des Angriffes die verantwortungsvollste Arbeit zu verrichten. Je durchdachter dein Spiel, um so besser der Aufbau und der Erfolg.
5. Halte deine Seite als Außenläufer! Du hast die Aufgabe, deinen Sturmflügel und deine Verteidigungsseite auf das Beste zu betreuen.
6. Sorge als Mittelläufer für planmäßigen Spielaufbau. Erfolge sind dir und deiner Mannschaft in jeder Hinsicht beschieden, wenn du taktisch und klug berechnend dein Spiel dem Gegner aufzwingst.

Das Stürmerspiel

Ein gut durchgeführtes Stürmerspiel gibt der Mannschaft und dem Gesamtspiel ein besonders lebendiges Gepräge. Eine regsame Stürmerreihe liegt immer im Angriff, verlegt damit das Spiel in des Gegners Spielfeldhälfte und führt es rassig durch. Ihr drangvolles Spiel sichert gute Leistungen. Ohne schuffreudige und schuffsichere Stürmer ist eine Mannschaft nie in der Lage, nennenswerte Erfolge für sich zu buchen.

Erfolgreiche Arbeit fordert von jedem Spieler einen guten Lauf. Der Stürmer ist ohne ihn machtlos. Will er den Kampf mit der gegnerischen Läuferreihe bestehen, dann muß er sogar die Fähigkeiten des Läufers in gesteigertem Maße besitzen. Er muß ferner gute Ballbehandlung beherrschen und im Täuschen ein Meister sein.

Die Aufgaben der Stürmerreihe im ganzen und der Stürmer unter sich sind außerordentlich groß. Die Stürmer bringen den Ball durch Zuspielen untereinander und, wenn es sein muß, mit der Läuferreihe unter oft sehr schwierigen Verhältnissen durch die gegnerischen Reihen bis an den Torraum. Als Abschluß und Krönung des vorgetragenen Angriffes darf der erfolgreiche Torwurf nicht fehlen.

Im Abspiel der Stürmer untereinander soll der langgezogene Schock- und Schwungwurf vermieden werden. Diese Würfe sind zeitraubend und ungenau. Darunter leidet naturgemäß jedes Stellungsspiel, und das wirkt sich nachteilig für die gesamte Mannschaft aus. Ein Sturm, der sich nicht findet, ist und bleibt ein Ärgernis während der ganzen Spieldauer und noch darüber hinaus. Deshalb sind im Zuspiel der Stürmer nur der Paßkernwurf und der Paßschockwurf anzuwenden. Der erstere ist des sicheren Ballabspiels wegen vorzuziehen. Ein mit Kernwurf zugespasteter Ball wird immer seinen Mann finden und ist zugleich die größte Zeitersparnis. Nur in ganz besonderen Fällen benutze man den Paßschockwurf: im Gedränge, oder wenn dem Spieler die Abspielrichtung versperrt ist. Das kann rückwärts, seitwärts oder vorwärts und um den Gegner herum geschehen. Wie es zu machen ist, bestimmt die gegebene Lage, der Augenblick.

Besonders wichtig für die Stürmerreihe ist das Zusammenwirken mit den Läufern (Abbildung 44). Diese notwendige



Abb. 44. Das Freispielen. Der abgedeckte Stürmer spielt mit Paß-Rückhandwurf seinem Läufer zu und begibt sich durch Umlaufen des Gegners in Stellung. Phot. Hofheinz.

Arbeit darf von den Stürmern nicht vernachlässigt, und erst recht nicht darf ihr entgegengearbeitet werden. Mancher Stürmer leistet in dieser Beziehung Großes. Mit aller Gewalt soll der Ball durch des Gegners Reihen gedrückt werden, obwohl das ein unnützes Unternehmen ist. Es kommen dabei die unschönen „Druck“handlungen zustande, die bei besserer Einsicht durchaus vermieden werden können.

Der Mittelstürmer ist der Führer im Angriff. An ihm liegt es, ob der gesamte Sturm ein geschlossenes Ganzes oder ein zerfahrenes Spiel zeigt. Seine besondere Aufgabe liegt darin, die Bälle in der richtigen Weise und zur bestimmten Zeit so zu verteilen, daß durch gleichmäßige Beschäftigung der Stürmer ein planmäßiges Spiel durchgeführt werden kann.

Es liegt der Übersicht des Mittelstürmers ob, bei jeder Spielhandlung den besten Ausweg zu finden. Die Spielhandlungen wechseln sehr schnell, die Gegenmaßnahmen müssen ebenso schnell und wohlüberlegt folgen. Es empfiehlt sich, die Flügelleute vorzuschicken, wenn die Mitte des Gegners

unüberwindlich jeden Angriff unterbindet. Ein Stürmerinnenspiel wird dann erfolgreich sein, wenn die gegnerische Mitte viele Schwächen hat. Der Mittelstürmer ist klug, wenn er ein Wechselspiel — Flügel- und Innenspiel — erfolgreich durchführt. Der Gegner wird vollständig irregeleitet, denn seine Abwehr ist mehr auf Zufall als auf Berechnung eingestellt. Je geschickter, umsichtiger und genauer der Mittelstürmer seine Arbeit im Spiel verrichtet, um so zufriedener wird der Erfolg des Gesamtsturmes.

Der Sturmführer hat aber auch die Pflicht, seine Genossen dort einzusetzen, wo die Gefahr am größten ist. Bewegt sich die Spielhandlung auf der rechten Seite, dann soll der halbrechte Stürmer oder der Rechtsaußen die vermittelnde Arbeit übernehmen. Auf der linken Seite müssen Halblinks oder der linke Außenstürmer aushelfen. In erhöhtem Maße liegt die Unterstützung dem Mittelstürmer ob. Ist z. B. der Mittelläufer in die rückwärtsliegende Spielhandlung einbezogen worden, dann übernimmt der Mittelstürmer die Verbindung. So wird für die beste Unterstützung und gegenseitige Zusammenarbeit gesorgt.

Das Außenstürmerspiel ist äußerst wertvoll und wird doch so wenig gewürdigt. Wie wichtig die Außenleute sind, erfahren wir später in der Abhandlung über das gesamte Spiel. Durch flinke Ballbedienung machen wir die Außenstürmer angriffslustig. Den Gegner zwingen wir, seine Abwehr auf eine breite Linie einzustellen. Die Vorteile für den angreifenden Sturm und die Nachteile für die gegnerische Verteidigung sind überzeugend. Der Flügelangriff bedingt ein schnelles Spiel. Das ist leicht erklärlich, weil der Außenmann weniger Gegner zum Über- und Umspielen vor sich hat.

Erwähnenswert ist die Stellung der Rechts- und Linkshänder. Man wird gut tun, den Linkshänder auf der linken Seite spielen zu lassen. Sehr oft wird von dem vorstürmenden Links- oder Rechtsaußen ein im vollen Lauf gegebener Flankenwurf verlangt. Der kann naturgemäß am besten vom Linkshänder von der linken Seite und vom Rechtshänder von der rechten Seite ausgeführt werden. Für den Innensturm gilt keine besondere Regel. Der Linkswerfer bringt ebenso gut auf der halbrechten Seite seinen Wurf an wie der

Rechtswerfer auf der halblinken Seite. Aber nötig ist das gleichmäßige Arbeiten mit beiden Händen. In dieser Hinsicht verlangt die immer mehr aufkommende Technik allseitig fertige Arbeit der Spieler. Einseitig tätige Spieler kommen sehr bald ins Hintertreffen.

Die Stürmer haben auch Verpflichtungen gegenüber den Läufern. Dem Hand-in-Hand-Arbeiten muß die rückwärtige Unterstützung folgen. Dem Stürmer ist einzuprägen: Die Unterstützung in der Läuferreihe ist notwendig und gut. Sie darf aber nicht ausarten in das sogenannte „Mauern“ — „Torzustellen“. Diese Spielweise ist unsportlich und eines Stürmers unwürdig. Es ist vollständig ausreichend, wenn nur ein Stürmer, höchstens zwei, rückwärts aushelfen. So wird auch weiterhin die erste Angriffsreihe empfangsbereit und entwicklungsfähig erhalten.

Das Zusammenspiel der Läuferreihe und Stürmer macht sich aus folgenden Vorgängen notwendig: Hat der Gegner den vorgetragenen Angriff unterbunden, dann muß der Schwerpunkt der Spielhandlung rückwärts zu den Läufern verlegt werden. Dadurch ist die Gegenpartei gezwungen, den Ring um die Stürmer zu lösen, um die jetzigen Ballbesitzer (die Läufer) anzugreifen. Erreicht wird dadurch die Loslösung der Stürmerreihe von der Kampfhandlung. Dann wird der Ball wieder zu den in Stellung gegangenen freistehenden Stürmern gespielt, und ungehindert kann die neue Angriffsfolge vor sich gehen.

Das Zusammenspiel soll ein Dreieckspiel (Zusammenwirken von drei Spielern) erkennen lassen (Abb. 45 und 46). Das kann verschieden sein und richtet sich nach der Spielhandlung. Wird durch den Innensturm der Ball vorgetragen, dann kann der Gegner seine Abwehr nur in diesem Abschnitte durchführen. Das zwingt den Innensturm, die Zusammenarbeit nach einer anderen Seite zu verlegen. Dadurch wird der Angriff von hier aus vorbereitet und erneut vorgetragen. Das „Dreier-Zusammenspiel“ kann durch den Außen- und Halbstürmer vor sich gehen. Aber auch zwei Läufer (Außen- und Mittelläufer) werden oft gezwungen, mit einem der Stürmer das Dreieckspiel durchzuführen.



Abb. 45. Das Dreieckspiel. Durch das Eingreifen des Gegners werden Läufer und Stürmer zum genauen Pass- und Stellungsspiel gezwungen. Der Gegner wird dann im Dreieckspiel leicht überspielt.

Mittelstürmer und -läufer müssen gleichmäßig das Dreiecksspiel nach links und rechts oder in die Mitte verlegen. Sie wechseln zur passenden Zeit ihre Angriffswege, und je größer dabei die Umsicht, um so besser der Erfolg.

Die gegenseitige Hilfe muß gewährleistet sein. Geschieht sie in echt kameradschaftlichem Geiste, dann wirkt sie sich nur günstig auf das Spiel aus, und eine vorbildliche Arbeit ist die Folge. Verliert ein Spieler den Ball – Ballwegnahme durch den Gegner, schlechtes Abspielen in die Hände des Gegners oder unnötiges, ungeschicktes Tändeln —, dann ist es seine Pflicht, den begangenen Fehler auf dem schnellsten Wege wieder gutzumachen. Läßt der Stürmer jede Absicht des Wiedergutmachens vermissen, dann ist das seinen Spielgenossen gegenüber ein schlechtes Verhalten, denn es nötigt zum Einsetzen neuer Kräfte. Andere Spieler seiner Partei (meistens die Läufer) müssen eingreifen, um den vom Stürmer begangenen Fehler wieder gutzumachen. Das ist eine zweifache Schädigung der Mannschaft. Nicht genug damit, daß

der Stürmer ausgefallen ist: der Läufer muß durch sein Eingreifen seine erste Verteidigungsstellung verlassen. Seine Seite wird dadurch ungemein geschwächt. Sportlicher Anstand und Spielerpflicht müßten jeden Verstoß verbieten, der darin besteht, daß nicht versucht wird, einen begangenen Fehler wieder gutzumachen. Den Mannschaftsgeist auch in dieser Richtung zu pflegen, ist oberstes Gesetz des Spielers.

Ist der Angriff durch ein geschicktes Stellungs- und Passspiel vorgetragen, dann soll der Stürmer nicht hilflos vor dem Torraum stehenbleiben. Gewandt ausweichend und die Gegner täuschend, schafft er sich eine Wurfstelle, die unbehindert vom Gegner einen Wurf zuläßt. Ein sicherer und dabei kräftiger Torwurf soll den oft unter den schwierigsten Verhältnissen und mit voller Hingabe vorgetragenen Angriff zum Abschluß bringen. Aber dabei Vorsicht! Mit dem Wurf darf nicht leichtfertig umgegangen werden. Mit voller Berechnung und jeder erlaubten Durchtriebenheit soll der Ball zielsicher verwandelt werden.

Die Wurfart ist ausschlaggebend für den Erfolg. Ein Kernwurf bleibt immer der sicherste Torwurf. Der Schockwurf soll nur bei vollständig freier Wurfrichtung angewandt werden. Der Rückhandwurf ist der unsicherste und darf nur



Abb. 46. Die Dreieck-Zusammenarbeit im Spiel. Richtig ist das Freistellen der Spieler von der weißen Partei. Falsch ist das gemeinsame Angreifen eines Gegners durch die beiden Spieler der schwarzen Partei.

vom geübten Werfer ausgeführt werden, und nur dann, wenn eine andere Wurfausführung nicht möglich ist.

Das Einzelspiel hat für jeden Stürmer eine besondere Bedeutung. Wird es zur richtigen Zeit angewandt, kann viel mit ihm erreicht werden. Zu unpassender Zeit und eigensinnig angewandt, ist es nachteilig. Bei genügend freiem Raum ist das Einzelspiel die gegebene Handlung, um den Angriff vorzutragen. Ein flinkes, geschickt durchgeführtes Einzelspiel ist aber auch oft in schwieriger Lage die beste Lösung.

Von der Zusammenarbeit zwischen Stürmer und Läufer ist wiederholt geschrieben worden. Die Stürmer haben, nachdem sie des Balles verlustig gegangen sind, die Fühlung mit der Läuferreihe sofort aufzunehmen. Das zu vernachlässigen, ist nicht nur eine unsportliche Handlungsweise gegen die sich abmühende Läuferreihe, sondern auch schädlich für das Gesamtspiel der Mannschaft. Die Verbindung mit den Läufern muß immer vorhanden sein. Es soll nur der Stürmer die Verbindung herstellen, auf dessen Spielfeldseite die Spielhandlung vor sich geht. Als direkter Verbindungsmann unterstützt er die Läufer und vermittelt den Ball zu seinen Freunden im Sturm.

Der Stürmer hat zu beachten:

1. Sei fleißig in der Unterstützung beim Vortragen jedes Angriffes wie auch in der Aushilfe bei der Läuferreihe.
2. Pflege das Zuspiel mit den Läufern.
3. Wende das Einzelspiel nur an, wenn du frei bist und ein unmittelbarer Erfolg möglich ist.
4. Wende das Flügelspiel ebenso fleißig an wie das Innenpiel. Beides zusammen mit der nötigen Umsicht angewandt, führt immer zum Ziel.
5. Verwende im Zuspiel nur Paßkernwurf und Paßschokwurf, sie verbürgen ein genaues Abspiel.
6. Wirf soviel als möglich auf das Tor, in der Hauptsache mit Kernwurf, in minderm Grade mit Schokwurf. Berechnung aller Würfe muß Voraussetzung sein.
7. Täusche beim Werfen! Dein Blick darf nicht verraten, was dein Arm tun will.
8. Wirf zielsicher und scharf in die Torecken.

Das Stellungsspiel

Zur planmäßigen Erlernung des Handballspieles gebrauchen wir das Stellungs- und Paßspiel. Was wollen wir im Stellungsspiel erreichen? Nichts anderes als „Freistehen“, „Freistellen“ vom Gegner, also zweckmäßiges Ballaufnahme-spiel. Damit ist gleichzeitig das genaue Abspielen verbunden. Neben der persönlichen Arbeit jedes Mitübenden ist die führende Arbeit des Leiters notwendig. Durch seine Anleitungen gibt er dem Stellungsspiel Inhalt und Richtung. Im folgenden üben wir.

Die Spieler stehen sich — wie sonst im Spiele — mannschaftsweise gegenüber und haben die Aufgabe, sich freizustellen und den empfangenen Ball einem ihrer Mitspieler zuzuspielen. Die Gegner versuchen in den Besitz des Balles zu kommen. Das kann nur in den Augenblicken geschehen, wenn der Ball die Hände eines Spielers verlassen hat. Befindet sich der Ball in den Händen des Spielers, dann ruht das Spiel. Der Ballbesitzende darf nicht angegriffen werden. Nachdem erneut der Ball abgespielt ist, steht der Angriff jedermann frei. Der Leiter muß umsichtig das Spiel verfolgen und es unterbrechen, wenn vorstehende Regel nicht eingehalten wird oder eine Aufklärung notwendig ist. Wenn z. B. das Freistellen einer Partei oder bestimmter Spieler nicht zweckentsprechend geschieht oder ein zweckmäßiges „Freistellen“ vorliegt, dann soll der Leiter unterbrechen und im ersten Fall die Mängel aufzeigen, im zweiten aber das Gute als Muster hinstellen. Alle Vorkommnisse werden eingehend besprochen, das ist der beste Anschauungsunterricht.

Grundsätzlich gilt für beide Mannschaften:

„Jeder stelle seinen Mann.“ Diese Losung muß eingehalten werden. Die Spieler der ballbesitzenden Mannschaft lösen sich vom Gegner, um das Freistellen zu ermöglichen. Die Spieler der Gegenpartei halten sich an den Gegner, um diesem den Besitz des Balles streitig zu machen. Die begangenen Fehler merkt man am besten, wenn sofort darauf hingewiesen wird. Öftere Belehrungen

im Stellungsspiel sind von großem Erfolg und bleibendem Wert.

Im Vereinstüfungsbetrieb muß das Stellungsspiel als Dauereinrichtung eingeführt werden. Schüler- und Jugendmannschaften, Spielerinnen und Anfänger sollen gewissenhaft im Stellungsspiel beschäftigt werden. Ebenso notwendig ist das Stellungsspiel für die ersten Männermannschaften. Gerade diese sollen technisch einwandfreie und ausgereifte Spiele zeigen, um den Spilsport zu fördern. Dann sind sie ein Vorbild im technischen Können und ein Ansporn für die neuen Mannschaften, für erwachsene Spieler und Jugend.

Je öfter und nachhaltiger im Übungsbetrieb das Stellungsspiel durchgenommen wird, um so besser ist das Gesamtspiel der Mannschaften. Hier muß jeder einzelne in und mit seiner Mannschaft fleißig üben. Die Spieler, die in ihrer Mannschaft ein zweckmäßiges Paß- und Stellungsspiel beherrschen, zeigen überlegenes Spiel. Sie sind dem Gegner ein gewaltiges Stück voraus und werden diesen Vorteil auszunützen verstehen.

Vom Spielinhalt

Beim Handballspiel hat jede Mannschaft die Aufgabe, einen Handball in das Tor der Gegner zu bringen 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 Balle in der Hand darf nicht mehr als drei Schritte gelaufen werden. Ein schnelles Abspielen ist notwendig. 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 allgemein viel an. Statt den Ball zu fangen und zu werfen, kann man ihn auch schlagen oder fausten, dadurch bringt man ihn aber weniger zielsicher vorwärts.

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

Von den elf Spielern jeder Mannschaft heißen die vorderen 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 Einzelspiel 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.

Über die besonderen Arbeiten der einzelnen Spielgruppen haben wir in den vorangegangenen Abhandlungen genügend erfahren und wenden uns nunmehr der planvollen und zweckmäßigen Arbeit des Handballspieles zu.