

Taktik des Handballspiels

Wir haben nun noch das Wichtigste kennenzulernen: das Spiel in seiner Vollkommenheit zu verstehen, die Spielfinheiten bis ins kleinste zu erfahren, die Taktik in den einzelnen Spielgruppen zu erkennen, dabei Richtiges zu weisen und Falsches zu tadeln.

Vom Anwurf weg wandert der Ball durch genaues Zuspiel zu den Verbindungsstürmern links oder rechts. Erst dann, wenn sich die Stellung der Spieler auseinandergezogen hat, soll ein weiteres Abspielen zu den Außenstürmern erfolgen. Es ist immer zweckmäßig, wenn gleich von vornherein die Verbindung mit der Läuferreihe gesucht wird. Der Anwurf, den der Mittelstürmer ausführt, darf dem eigenen Tore nicht nähergebracht werden. Mithin ist ein direktes Zurückspielen zu der Läuferreihe erst dann möglich, wenn der Ball zu einem Stürmer gelangt ist. Davon sollte ausgiebiger Gebrauch gemacht werden. Losgelöst vom gegnerischen Sturm, eilt die Stürmerreihe in die Spielfeldhälfte des Gegners, um eine günstige, freistehende Stellung zu gewinnen. Im Aufbau nimmt jetzt die Läuferreihe die zweite Linie des Angriffes ein, und durch Zuspiel untereinander, geschickt und täuschend, wird die gegnerische Stürmerlinie vom Gesamtkörper des Gegners gelöst. Die im zweiten Angriff liegenden Läufer ziehen durch ihre Tätigkeit einen großen Teil der gegnerischen Spieler auf sich, und im gegebenen Augenblick spielen sie den Ball im flachen Paß ihrem Innensturm ab, der freistehend und vom gegnerischen Druck befreit, den Ball zum Weiterspielen benutzt. Der Augenblick entscheidet, wohin der Läufer den Ball zu spielen hat. Ist der eigene Innensturm durch die gegnerische Läuferreihe abgedeckt, dann soll das Abspiel auf einen der beiden

Außenstürmer erfolgen. Eine steile Vorlage auch über den Gegenspieler hinweg, und schnell saust der Stürmer davon!

Guter Seitenwechsel muß schon von den Läufern durchgeführt werden. Die ganze Wucht des Angriffes und der Abwehr ballt sich immer dort zusammen, wo der Ball ist oder im nächsten Augenblick sein wird. Die natürliche Folge ist, daß die von der Spielhandlung unberührten Stellen von Spielern befreit oder zumindest in der Abwehrstellung geschwächt sind. Dann soll der Läufer durch genauen, weiten Wurf den Ball auf diese Seite des Spielfeldes zum Außenstürmer bringen, z. B. vom linken Läufer zum Rechtsaußen. Sofort wird dieser durch Einzelspiel oder mit Unterstützung seines Rechtsverbinders den Angriff vortragen und in Torraumhöhe einen Flankenwurf anbringen. Die Läufer müssen mit aufrücken, um beim Verfehlen des Angriffes zur Stelle zu sein und, wenn notwendig, den zurückgespielten Ball aufzunehmen. Vor des Gegners Abseitslinie und Torraum muß zwischen Stürmern und Läufern ein „Hand-in-Hand-Arbeiten“ erfolgen: so wird die Stellung des Gegners auseinandergezogen.

In der Regel haben nur die Würfe Aussicht auf Erfolg, die innerhalb eines ganz bestimmten Winkels ausgeführt werden. In beigegebener Abbildung 47 sehen wir, in welchem Einfallswinkel die Torwürfe anzubringen sind. Die Außenstürmer sollen auf das Torwerfen nie versessen sein, es sei

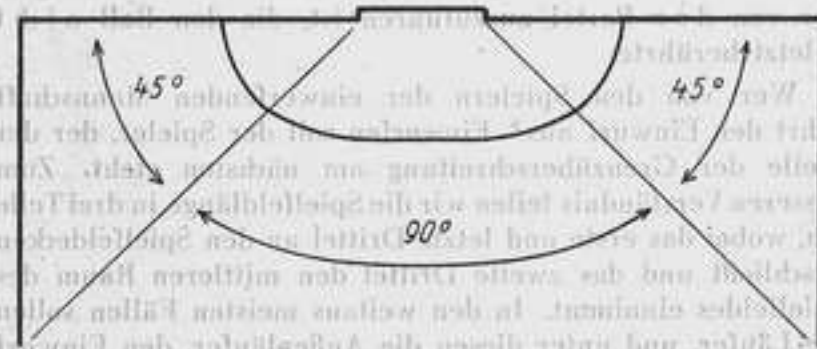


Abb. 47. Die Würfe auf das Tor. Nur die im 90°-Winkel angebrachten Torwürfe sind erfolgreich, hingegen die im 45°-Winkel aussichtslos.

denn, sie bewegen sich in unmittelbarer Nähe des Innensturms, oder sie haben allein den Angriff bis zum Torraum vorgetragen und stehen ungehindert zum Wurf.

Jeder Spieler muß auf das Tor werfen, wenn er an aussichtsreicher Stelle steht. Ein aus dem Hinterhalt geworfener Ball ist für den Torwart meistens gefährlich und schlechter zu berechnen, als ein Ball von der Torraumlinie. Sehr oft sind die Werfer dieser Fernwürfe vom Torwart nicht zu sehen. Deshalb muß auch der Läufer Tore werfen, wenn es die Gelegenheit zuläßt.

Wir verlangen die Zusammenarbeit zwischen Stürmer und Läufer und wünschen sie ebenso zwischen den Läufern und der Verteidigung. In bedrängter Lage ist es besser, den Ball auf die Verteidigung zurückzugeben, als ihn wahllos nach vorn und damit meistens in die Hände des Gegners zu spielen. Die Verteidigung hat sich dann schnellstens des Balles zu entledigen, damit die Gefahr eines direkten Angriffs auf das Tor vermieden und die Spielhandlung wieder nach vorn verlegt wird.

Das Seiten-Aus = Einwurf

Der Ball gilt als ausgespielt, wenn er die Seiten- oder Querlinie überschreitet. Er ist aus, sofern er sich in vollem Umfange hinter den Grenzlinien befindet. Nach jedem Ausspielen über die Seitengrenze muß ein Einwurf erfolgen, der von der Partei auszuführen ist, die den Ball nicht zuletzt berührte.

Wer von den Spielern der einwerfenden Mannschaft führt den Einwurf aus? Einwerfen soll der Spieler, der der Stelle der Grenzüberschreitung am nächsten steht. Zum besseren Verständnis teilen wir die Spielfeldlänge in drei Teile ein, wobei das erste und letzte Drittel an den Spielfeldecken abschließt und das zweite Drittel den mittleren Raum des Spielfeldes einnimmt. In den weitaus meisten Fällen sollen die Läufer, und unter diesen die Außenläufer, den Einwurf ausführen. Das ist gültig, wenn der Ball im zweiten Drittel ausgespielt ist. Im ersten und letzten Drittel hat einer der



Abb. 48. Gutes Deckungsspiel. Die Spieler der ballbesitzenden Partei müssen sich vom Gegner lösen. Die Spieler der anderen Partei müssen an die Gegner heran und sie abdecken.

Stürmer oder Verteidiger den Einwurf auszuführen, je nachdem es die Lage erfordert.

Wurde der Angriff bis an den Abseitsraum des Gegners vorgetragen und durch ungeschickte Abwehr ausgespielt, dann ist es ratsam, den Einwurf von dem Außenläufer ausführen zu lassen, um die eigene Stürmerreihe für den nachfolgenden Angriff freizuhalten. Erfolgt der Einwurf in dem mittleren Abschnitt des Spielfeldes, dann kann ihn auch einer der Stürmer — Halb- oder Außenstürmer — ausführen.

Jeder über die Seitengrenze ausgespielte Ball muß so schnell wie möglich wieder in das Spiel kommen. Der Gegner hat dann gar keine Zeit, ausreichend abzudecken, und das Spiel geht ohne merkbliche Unterbrechung lebhaft weiter.

Der Einwurf soll nach vorn in Richtung aufs gegnerische Tor erfolgen. Er kann auch zum eigenen Läufer oder Verteidiger gebracht werden. Eine Ausnahme ist zu machen, wenn der Ball im Drittel des eigenen Spielfeldes ausgeht. In diesem Falle muß er zur Läufer- oder zur Stürmerreihe geworfen werden; andernfalls könnte das Zurückspielen dem Gegner sehr leicht Tore verschaffen.



Abb. 49. Überspielt! Der rechte Verteidiger ist überspielt worden; der linke Verteidiger muß unterstützend eingreifen und dessen Stelle einnehmen.

Weite Würfe sind gut, sollen aber nicht immer angewandt werden. Kurze, flache Einwürfe zum nächsten freistehenden Parteifreund haben die gleiche, mitunter noch bessere Wirkung.

Das Quer-Aus = Abwurf

Das Ausspielen über die Querlinie bringt einen Abwurf mit sich, wenn die angreifende Partei den Ball ausspielte. Der Abwurf wird durch den Torwart innerhalb des Torraumes ausgeführt. Durch weiten, befreienden Schock- oder Kernwurf wird der Ball ins Spielfeld geworfen und damit der geschlossene Ring der Angreifer gezwungen, zurückzukehren. Bei schnellem Handeln kommt der Gegner in Abseitsstellung, die bei sofortiger Ballrückkehr jeden weiteren Angriff unterbindet.

Weite Torabwürfe sind oft ungenau und kommen dadurch in andere als die für sie bestimmten Hände. Darum soll der Torwart einen „zugespielten“ Abwurf anwenden. Dazu benötigt er Spieler, die freistehend den ihnen zugespielten Ball aufnehmen. Wird das Zuspielen gleich beim Abwurf angewandt, dann bleibt der Ball zum Weiterspielen im Besitz der Partei.

Spielt die verteidigende Partei den Ball über die eigene Querlinie, dann wird ein Eckwurf gegeben. Dieser wird

vom Gegner an der äußersten Ecke des Spielfeldes ausgeführt, die der Stelle des Ausgehens am nächsten liegt. Die Ausführung des Eckwurfes ist dem Werfer überlassen. Der weitausholende Flankenwurf ist der beste. Der Ball kann direkt auf das Tor geworfen oder einem Mitspieler zugespielt werden. Es ist aber ratsam, ihn zu den freistehenden Stürmern zu spielen, weil diese aus günstigerer Wurfstellung Aussicht auf Torerfolg haben. Den Ball direkt auf das Tor zu werfen, hat wenig Wert, weil der Erfolg meist ausbleibt. Der in den Torraum gespielte Ball wird immer eine Beute des Torwartes werden. Deswegen raten wir, den Eckwurf abzuspielen und nicht auf das Tor zu werfen.

Dasselbe gilt auch für die Ausführung des Strafeckwurfes. Dieser wird an dem Schnittpunkte der Quer- und Torraumlinie ausgeführt. Hierbei ist das Abspiel zu einem Mitspieler



Abb. 50. Das falsche Abwehrspiel. Zwei Spielerinnen greifen eine Spielerin der Gegenpartei gemeinsam an. Das rächt sich immer! Die bedrängte Spielerin überspielt den Ball an die freistehende Spielerin.
Phot. Hofheinz.



Abb. 51. Das falsche Abwehrspiel. 5:1! Fünf Spieler greifen einen Gegner an. Dieser wird den Ball an einen seiner Spieler abspielen, der freistehend auf das Tor wirft.

das beste. Es kann auch durch den Torraum geschehen, ganz wie es die Lage des Spieles und die Stellung der Spieler erfordert.

Das Abseits

Das Abseitsspielen ist eine oft wiederkehrende Spielhandlung. Ungestümes Drängen unter Nichtbeachtung der Abseitslinie bringt so manchen verheißungsvollen Angriff zum Stillstand. Alle Mühe, jedes taktisch und technisch noch so einwandfreie Spiel ist vergebens, wenn die Stürmer oder der einzelne unter ihnen das Abseitsgesetz nicht beachten. Der Abseitsraum darf nicht früher betreten werden, als der Ball in seinem vollen Umfange die Abseitslinie überschritten hat. Danach haben sich alle Spieler der angreifenden Partei zu richten. Eine gewisse Umsicht ist dabei für jeden Spieler notwendig. Es gibt zwei Möglichkeiten, sich in „Abseits“ zu spielen, und einen Ausweg, dem Abseits zu entgehen.

Erste Möglichkeit: Wird ein Angriff auf des Gegners Tor vorgetragen, der Ball in den Abseitsraum gespielt und befinden sich einer oder mehrere Gegner im Abseitsraum, dann ist es „Abseits“ und muß bestraft werden. (Der Ball ist im Abseitsraum, wenn er in seinem vollen Umfange die Abseitslinie überschritten hat.) Jeder Spieler muß sich in der Gewalt haben und seinen Spieleifer so zügeln, daß ein vorheriges Überschreiten der Abseitslinie nicht stattfindet. (Ein Spieler ist im Abseitsraum, wenn schon ein Fuß vollständig den Boden hinter der Abseitslinie betreten hat.)

Zweite Möglichkeit: Befinden sich die Angreifer und der Ball im Abseitsraum und kommt dieser zurück ins Spielfeld, dann sind in diesem Augenblick alle im Abseitsraum befindlichen Angreifer „abseits“, ohne daß es zu bestrafen wäre. Die nunmehrigen Abseitsspieler haben die Pflicht, auf dem kürzesten Wege und mit der größten Schnelligkeit den Abseitsraum zu verlassen. Wird der Ball



Abb. 52. Das Ball-aus-den-Händen-Schlagen. Der von hinten angreifende Spieler schlägt dem Gegner den Ball aus der Hand. Die Spielhandlung ist erlaubt.

erneut in den Abseitsraum gespielt und sind die Abseitspieler noch darin, dann muß „Abseits“ in dem Augenblick bestraft werden, wo der Ball die Abseitslinie überschritten hat.

Der Ausweg: Größte Aufmerksamkeit ist notwendig. Jeder angreifende Spieler präge sich ein: Nicht vor dem Ball den Abseitsraum betreten!

Das schöne, werbende Spiel

In der Hauptsache beobachten wir zwei Spielformen: das technisch vollkommene Spiel mit seinen vielen Feinheiten und das körperlich harte Spiel mit seinen unliebsamen Begleiterscheinungen. Unser Bestreben muß sein, Spieler und Mannschaften heranzubilden, die nur des Spieles und seiner bildenden Wirkung wegen Sport treiben. Wir können das erreichen, wenn jeder Spieler eine gewissenhafte und technisch vollkommene Einzelschulung im Verein bekommt. Solche technisch gut geschulte und im Geiste des Arbeitersportes erzogene Spieler sind nach Ablegung ihres sportlichen Reifezeugnisses für eine Mannschaft geeignet und können ihr nun ohne Bedenken eingegliedert werden. Man hat so die Gewähr, daß einwandfreie, technisch hochstehende Spiele durchgeführt werden. Die mühevollen Arbeit lohnt sich, und das Handballspiel wird zur Freude für Spieler und Anhänger.

Erfolgt die Einzelausbildung mangelhaft oder gar nicht, dann kommen Spieler ohne technische Vorbereitung oder mit unzureichender zusammen! Das wird sich immer als falsch erweisen, zumal wenn bei mangelnder technischer Ausbildung die theoretische vernachlässigt worden ist und etwa gar noch die moralische Eignung fehlt, wie sie die rechte sportliche Haltung erfordert.

Es ist insofern geradezu unverantwortlich, unfertige Mannschaften in den Spielbetrieb einzureihen. Technisch unvollkommene Spiele mit harter Spielweise und persönliche Anfeindungen und Gehässigkeiten, die öfters zu Schlägereien ausarten, sind die Folgen, wenn es doch geschieht. Leider sieht

man oft Spieler, die vergessen, daß sie Handball spielen. Ihre Spielweise bedeutet eine ganz niedere, gefährliche Kampfart: erst den Mann, dann den Ball! So etwas schadet den Sportausübenden und der ganzen Arbeitersportbewegung. Sie stempelt das Handballspiel zum rohen Sport und verscheucht viele Sportanhänger von den Spielplätzen. Dem gilt es entgegenzutreten. Als schuldig für die zersetzende Spielweise sind fast immer Spieler anzusprechen, die unfertig zum Spiel kommen und die fehlende Technik mit ausgesprochener Härte ausgleichen wollen.

Die Schuld den Spielern allein beizulegen, wäre ungerecht. Die größte Verantwortung hat die zuständige technische Vereinsleitung. Sie hat die Teilnehmer gründlich auszubilden, ehe sie ihnen erlauben darf, im Spiel tätig zu sein. Wird überall so verfahren, dann wird das Handballspiel zu hohem Ansehen und zu der Stellung kommen, die ihm gebührt.



Abb. 53. Der Ball im Torraum. Das Herausnehmen des Balles, wie es das Bild darstellt, ist nicht erlaubt. Der rechte Verteidiger protestiert: „Schiedsrichter — Freiwurf!“

Taktik des Handballspiels

Der erste Teil der Taktik des Handballspiels hat ausführlich — theoretisch, schriftlich — zu den Aufgaben der Spieler und Spielgruppen Stellung genommen. Der nachfolgende zweite Teil bringt die Taktik des Spiels in anschaulich bildlicher Darstellung. In 22 Beispielen ist die grundsätzliche Arbeit der angreifenden und der verteidigenden Partei umrissen. Selbstverständlich ist mit Abweichungen zu rechnen, dafür sorgen schon die taktisch verschiedenen Wege, die von Freund und Feind gegangen werden.

Die Zeichenerklärung weihet uns ein in das Geheimnis der Striche, Punkte und Figuren.

Die erste Tafel zeigt den gleichmäßigen Aufbau einer Mannschaft und deren Mannschaftsteile. Die Stellung der einzelnen Spieler ist leicht erkenntlich.

Die ersten vier Beispiele bringen den Aufbau und die Abwehr des Angriffes. Die Arbeiten der angreifenden (spielaufbauenden) Partei und die der abwehrenden (spielzerstörenden) Partei sind ohne weiteres verständlich.

Die Beispiele 5 und 6 zeigen die richtige Stellung und die Abwehr der Verteidiger und Läufer bei planvollem Innen- und Flügelspiel der angreifenden Partei. Richtunggebend ist die Taktik, die horizontal (nebeneinander) und vertikal (hintereinander) sein kann.

In den Beispielen 7—22 sehen wir die Wege für den Aufbau des Angriffes. Der Reihe nach folgen:

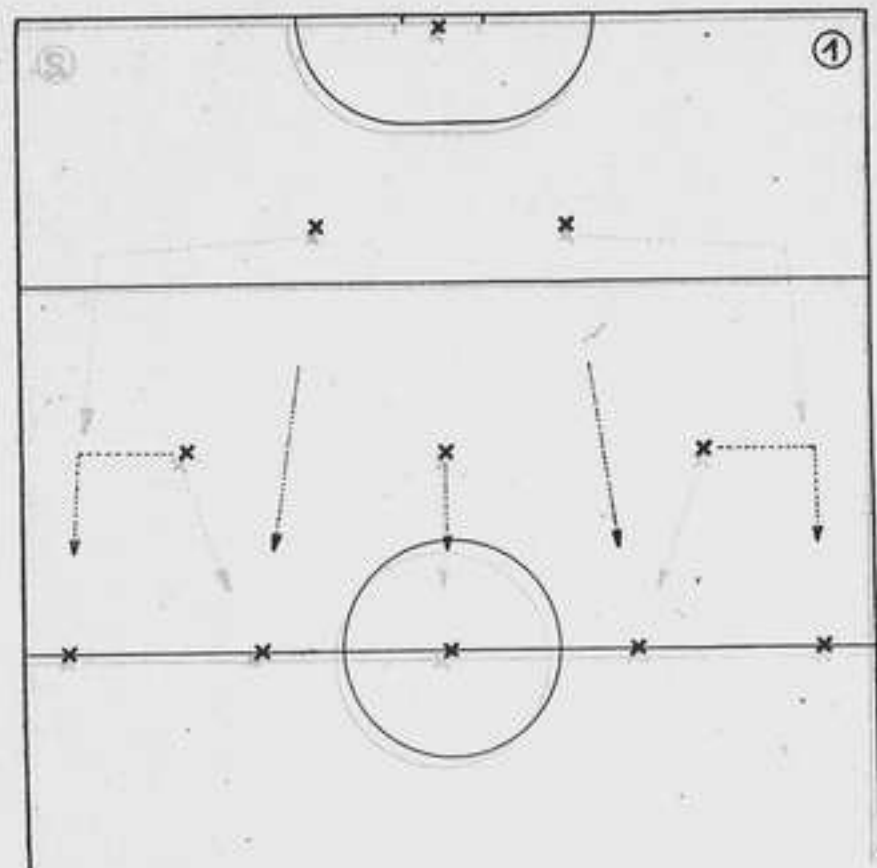
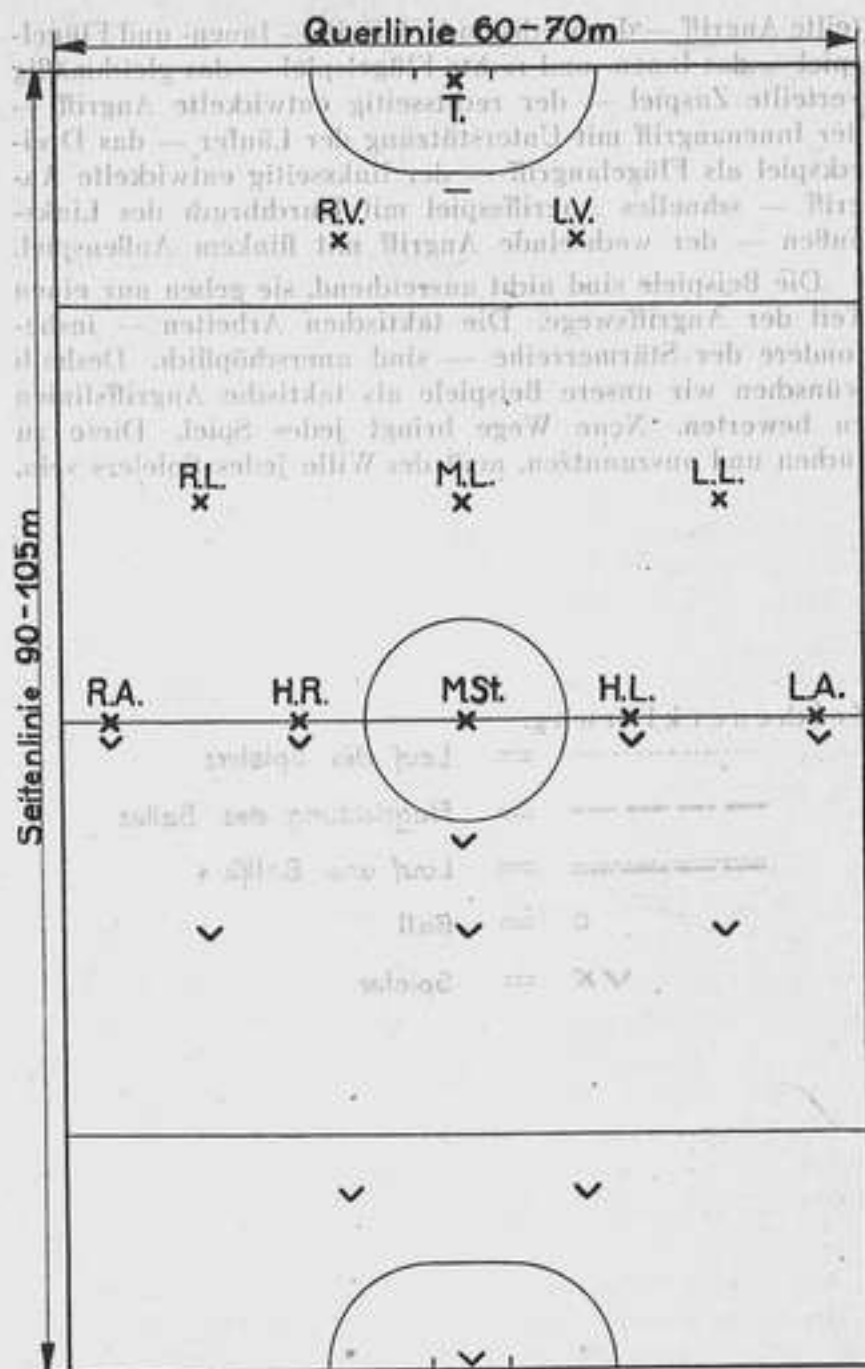
Das Drei-Innenspiel — das Spiel auf dem rechten Flügel — das Innen- und Flügelspiel — die linke Sturmseite im Angriff — der gleichmäßig verteilte Angriff — der wechselvolle, ver-

teilte Angriff — der wechselnde Angriff — Innen- und Flügelspiel — das Innen- und rechte Flügelspiel — das gleichmäßig verteilte Zuspiel — der rechtsseitig entwickelte Angriff — der Innenangriff mit Unterstützung der Läufer — das Dreieckspiel als Flügelangriff — der linksseitig entwickelte Angriff — schnelles Angriffsspiel mit Durchbruch des Linksaußen — der wechselnde Angriff mit flinkem Außenspiel.

Die Beispiele sind nicht ausreichend, sie geben nur einen Teil der Angriffswege. Die taktischen Arbeiten — insbesondere der Stürmerreihe — sind unerschöpflich. Deshalb wünschen wir unsere Beispiele als taktische Angriffslinien zu bewerten. Neue Wege bringt jedes Spiel. Diese zu suchen und auszunutzen, muß der Wille jedes Spielers sein.

Zeichenerklärung.

.....	=	Lauf des Spielers
-----	=	Flugrichtung des Balles
-----	=	Lauf und Ballflug
o	=	Ball
vx	=	Spieler

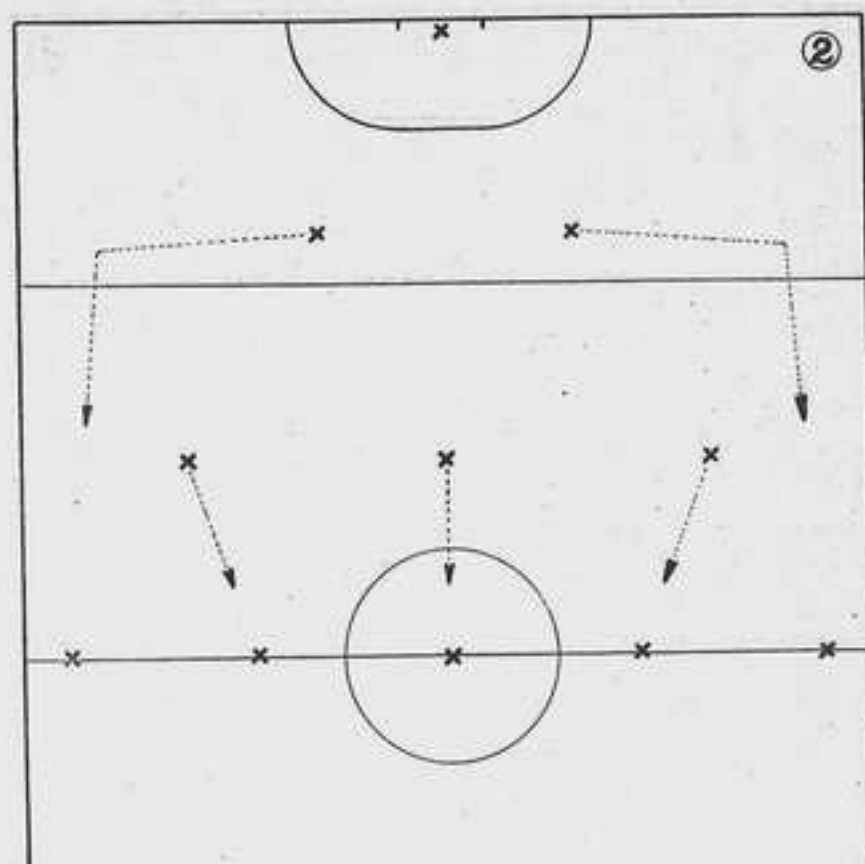


Aufbau und Abwehr des Angriffes.

Im Vortragen des Angriffes müssen die Läufer ihren Sturm unterstützen. Sie sollen ständig Fühlung nehmen; um so durchschlagkräftiger ist der Angriff. Die Außenläufer halten sich hinter den Außenstürmern und der Mittelläufer hinter dem Mittelstürmer auf. Dieser Aufbau ist beim Flügelspiel notwendig.

Bei der Abwehr des Gegenangriffes muß planmäßig der Kräfteinsatz erfolgen. Den fünf Gegenstürmern stelle man die gleiche Anzahl Spieler der verteidigenden Partei entgegen. Die Außenläufer decken die Außenstürmer und der Mittelläufer den Mittelstürmer. Die Verteidiger greifen die gegnerischen Halbstürmer an.

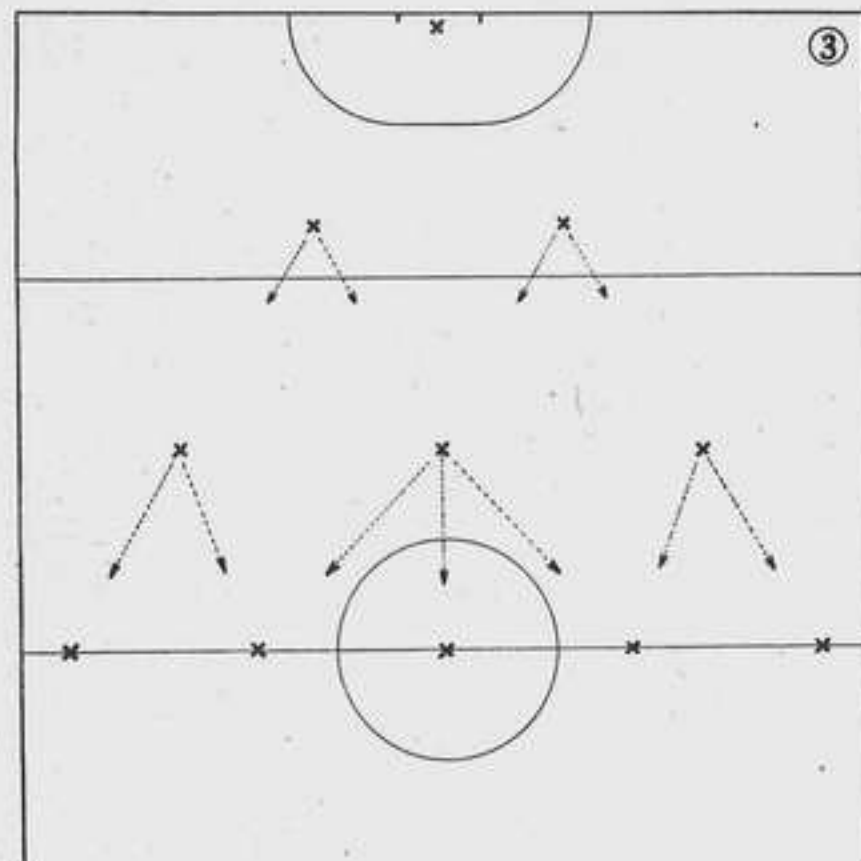
Diese Deckungsarbeit ist beim gut verteilten Stürmer-spiel des Gegners anzuwenden und allgemein einzuhalten.



Aufbau und Abwehr des Angriffs.

Beim Angriff der eigenen Stürmer müssen die Läufer die Verbindung mit Halblinks, Mitte und Halbrechts herstellen, sobald der Innenangriff durchgeführt wird.

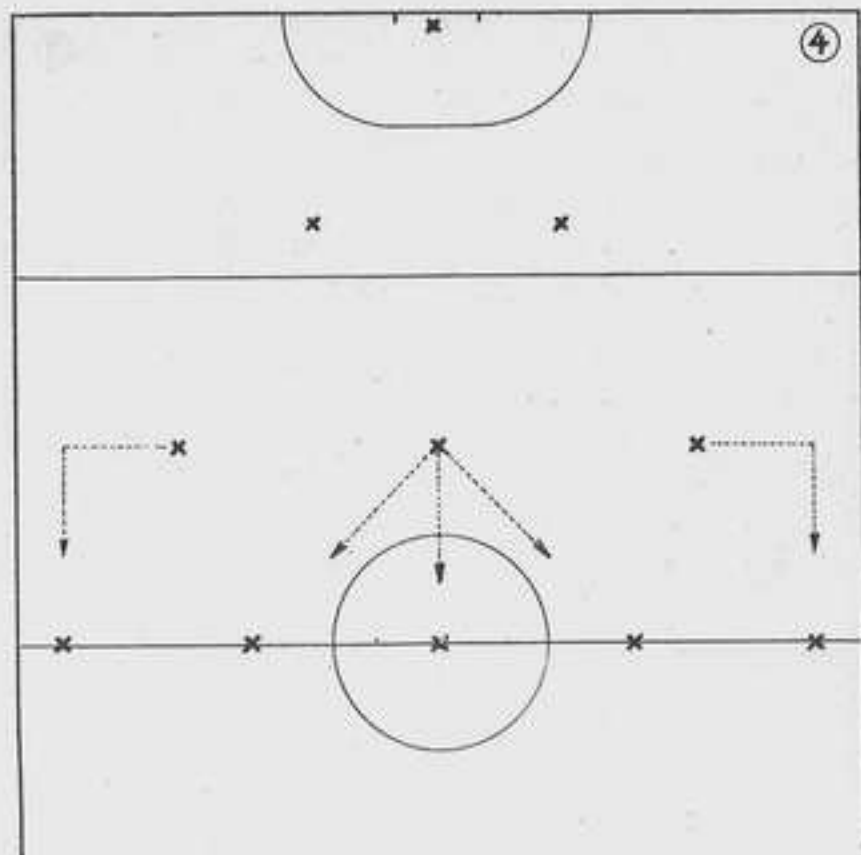
Im Stören des Gegenangriffes, der durch den Innensturm erfolgt, müssen die Läufer den Innensturm angreifen. Die Verteidigung hält sich in Bereitschaft gegen die Außenstürmer des Gegners. Der Kräfteausgleich ist auch hier hergestellt.



Aufbau und Abwehr des Angriffs.

Führt der eigene Sturm einen wechselseitigen Angriff (Innen- und Flügelspiel) durch, dann müssen die drei Läufer oft auch wechselnde Verbindungen eingehen. So kann der linke Läufer Linksaußen oder Halbrechts, der Mittelläufer Halblinks, Mitte oder Halbrechts und der rechte Läufer Rechtsaußen oder Halbrechts unterstützen.

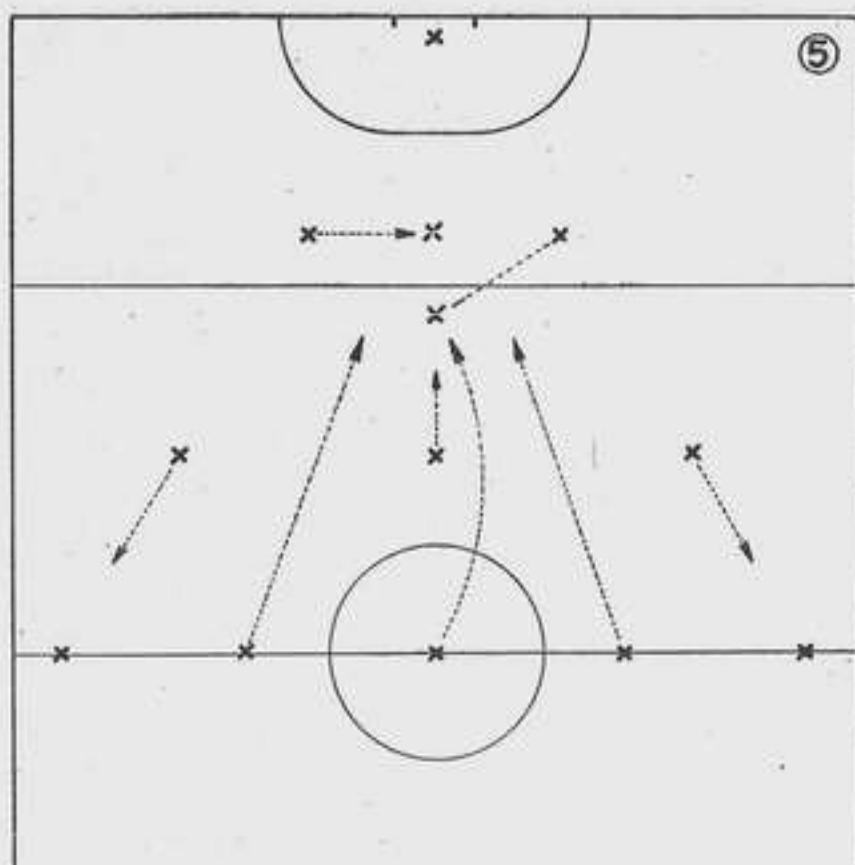
Spielder Gegensturm in wechselndem Angriff, dann ist die Arbeit der Läufer in der Abwehr die gleiche wie beim Aufbau des eigenen Sturmes. Die Beweglichkeit der Läufer und ihre Anpassungsfähigkeit sind ausschlaggebend dafür, ob der Gegner bei der ersten Verteidigungslinie (Läuferreihe) aufgehalten wird. Die Verteidiger unterstützen die Arbeit ihrer Läufer und greifen nach der linken oder rechten Seite oder nach der Mitte zu ein, wie es der Spielverlauf gerade erfordert.



Aufbau und Abwehr des Angriffs.

Der Angriff der eigenen Sturmreihe zeigt einen links- oder rechtsseitigen Aufbau. Er wird von der linken oder rechten Sturmseite durchgeführt. Die Außenläufer müssen dabei Verbindung mit den Außenstürmern aufnehmen. Der Mittelläufer muß sich auf den Halblinken und den Mittelstürmer oder den Halbrechten, und den Mittelstürmer einstellen.

Wird der Angriff vom gegnerischen Sturm durchgeführt, so müssen die Läufer die Abwehr in derselben Weise vornehmen, wie sie im Angriff der eigenen Sturmreihe angezeigt ist. Die Außenläufer müssen daher den Außenstürmern und der Mittelläufer einem der Innenstürmer des Gegners entgegentreten, falls die Abwehr auf der linken oder rechten Seite der Stürmerreihe notwendig wird. Die Verteidiger halten sich bereit und beobachten besonders die Halbstürmer des Gegners.

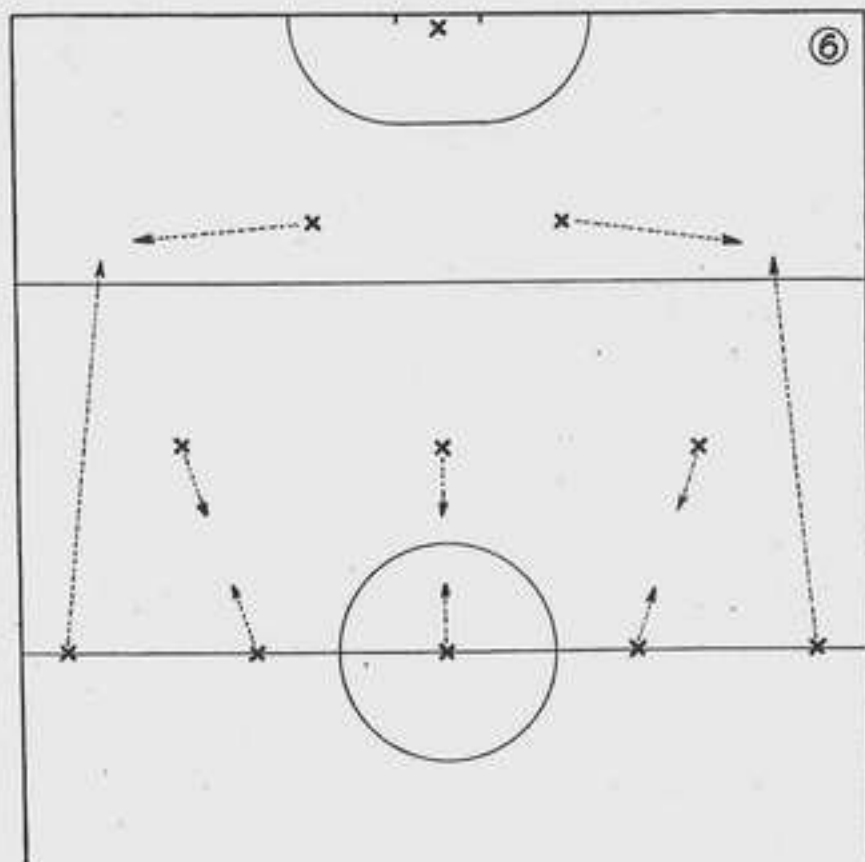


Abwehr des Angriffes.

Die Abwehr der Verteidigung beim Innenangriff.

Der Innensturm des Gegners hat den Mittelläufer umspielt. Er führt seinen Angriff weiter und will die Verteidigung überwinden. Die Gefahr besteht, daß die „nebeneinander“ (auf gleicher Höhe) stehenden Verteidiger durch das Innenspiel überspielt werden. Um das zu verhindern, müssen sie „hintereinander“ in Stellung gehen. Grundsätzlich muß also beim Innenspiel des Sturmes die vertikale (hintereinander) Verteidigungsstellung eingenommen werden.

Zur Unterstützung eilt der Mittelläufer der Verteidigung zu Hilfe. Die beiden Außenläufer müssen die Außenstürmer in Schach halten.

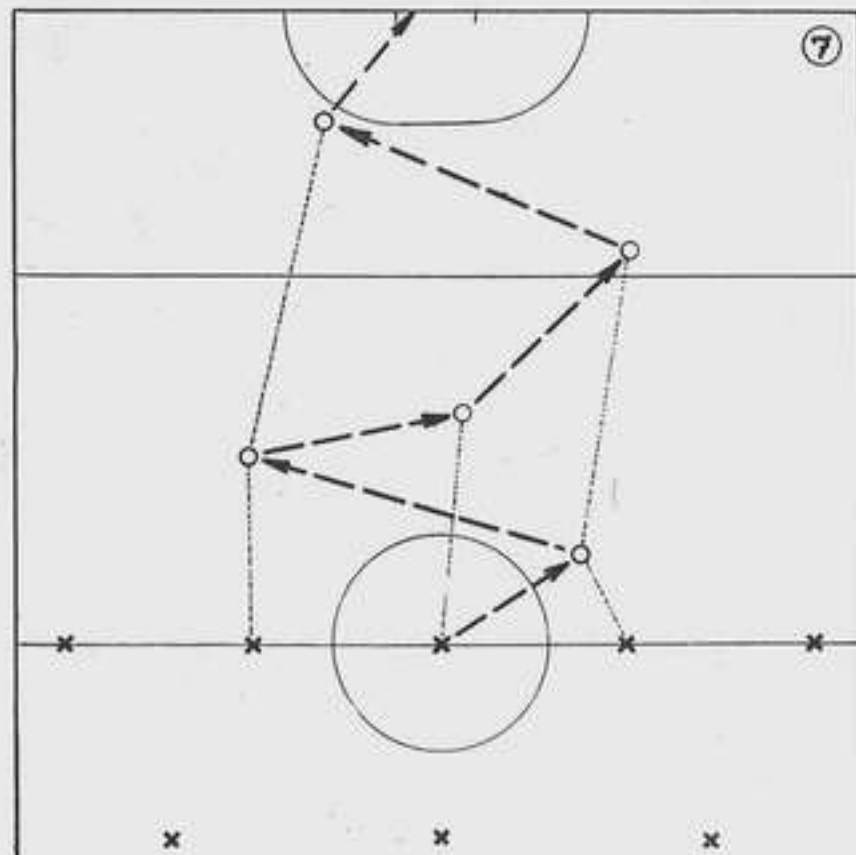


Abwehr des Angriffes.

Die Abwehr der Verteidigung beim Flügelangriff.

Die Stürmer greifen im Flügelspiel an. Der angreifende Sturm muß durch seine Läufer unterstützt werden.

Die verteidigende Partei, insbesondere die Verteidigung, muß aufmerksam den Verlauf des Angriffes verfolgen. Beim Flügelspiel müssen die Läufer der verteidigenden Mannschaft den gegnerischen Innensturm abdecken. Sie „halten“ ihren Mann. Die Verteidigung nimmt sich die gegnerischen Außenstürmer vor und wendet das „horizontale“ (nebeneinander) Verteidigungsspiel an. Das ist die richtige Gegenarbeit. Jeder seinen Mann! Das Gleichgewicht der Kräfte ist hergestellt. Wechselt der Gegner seinen Angriff, so muß die Verteidigung „hintereinander“ in Stellung gehen.

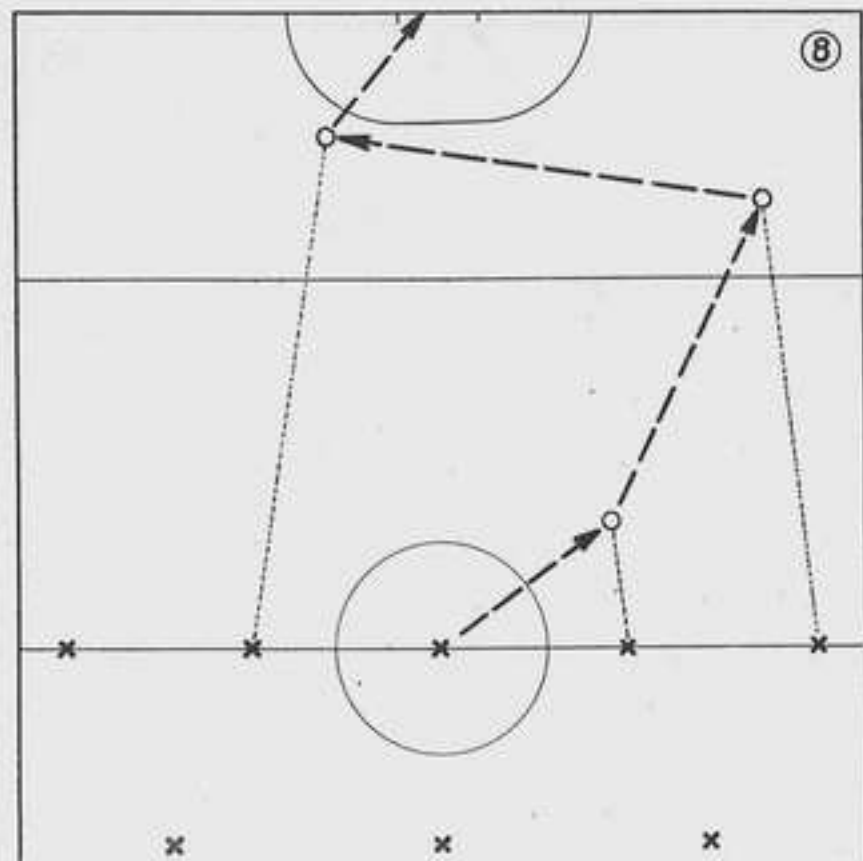


Der Sturm im Aufbau des Angriffes.

Das Drei-Innenspiel.

Mittelstürmer, Halblinks und Halbrechts führen den Angriff durch. Vom Anspiel weg fliegt der Ball regelmäßig im Zickzack zu Halbrechts, Halblinks, Mitte, Halbrechts, der mit Flankenwurf an den inzwischen in Stellung gelaufenen Halblinken abspielt. Dieser wirft am Torraum stehend unbehindert und zielsicher ein.

Der Innenangriff darf selbstverständlich nur beim weitmaschigen Stellungsspiel des Gegners eingesetzt werden, soll er Erfolg bringen. Die gegnerische Verteidigung muß, wenn sie wirksam entgegenarbeiten will, mit der vertikalen Verteidigungsstellung aufwarten.

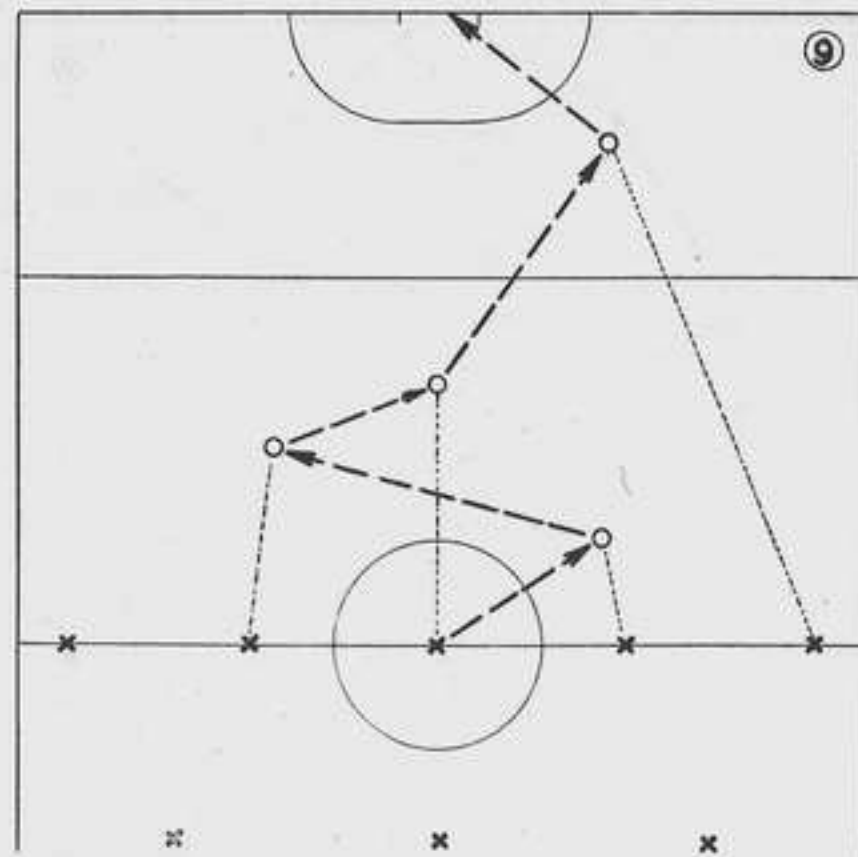


Der Sturm im Aufbau des Angriffes.

Das Spiel auf dem rechten Flügel.

Der Angriff wird durch die rechte Sturmseite bis in den Abseitsraum vorgetragen. Der Mittelstürmer spielt auf den Halbrechten, dieser zu dem vorgeeilten Rechtsaußen, der fast zur gleichen Zeit wie der Ball den Abseitsraum erreicht. Mit weitem Flankenwurf spielt Rechtsaußen dem Halblinken zu, der freistehend den Angriff mit kräftigem Torwurf abschließt.

Das Flügelspiel setzt immer gutes Laufen der Stürmer voraus. Ein linker Sturm schafft schnell den Ball an des Gegners Torraum. Das Spiel des Gegners ist ausschlaggebend für das Flügelspiel. Zeigt der Gegner ein enges Zusammenspiel, dann muß der Angriff auf die Flügel verlegt werden. Der Gegner wird dadurch gezwungen, sein Spiel auseinanderzuziehen.

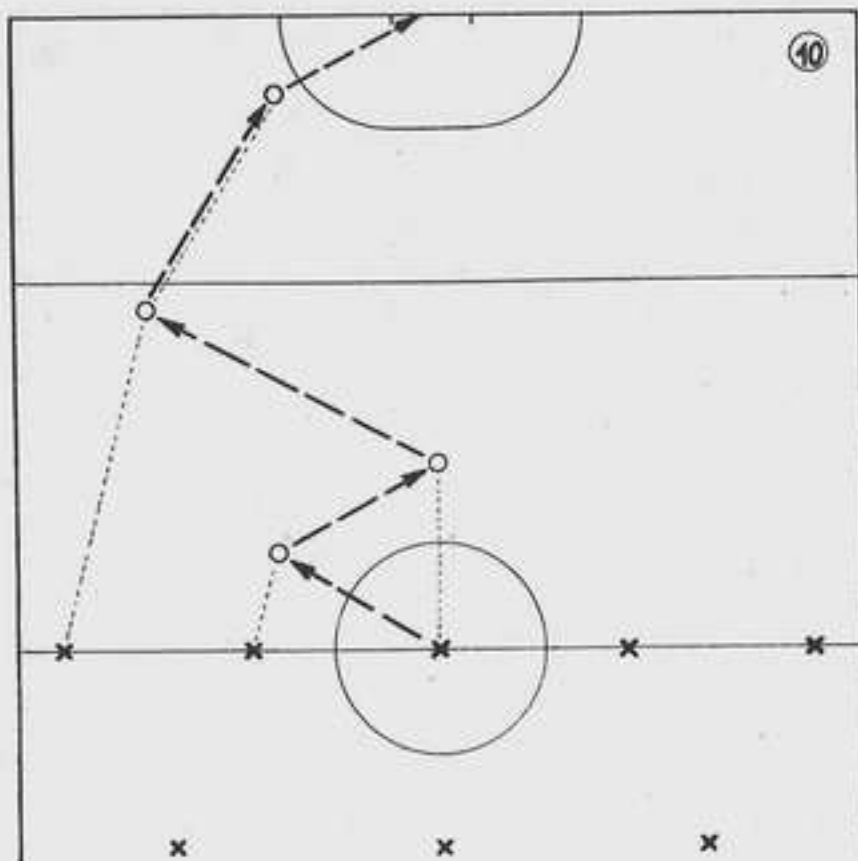


Der Sturm im Aufbau des Angriffes.

Das Innen- und Flügelspiel.

Das wechselvolle Angriffsspiel ist das erfolgreichste. Durch Innen- und Flügelspiel wird die Arbeit des Gegners beeinflusst, ja oft festgelegt. Deshalb ist es notwendig, das Wechselspiel geschickt anzuwenden, wo es die Gelegenheit zuläßt.

Die Innenstürmer führen täuschend den Angriff. Der Mittelstürmer spielt zu Halbrechts, Halbrechts zu Halblinks, Halblinks zur Mitte. Inzwischen läuft der rechte Außenstürmer in den Abseitsraum. Er nimmt den vom Mittelstürmer zugeworfenen Ball auf und wirft ins Tor.

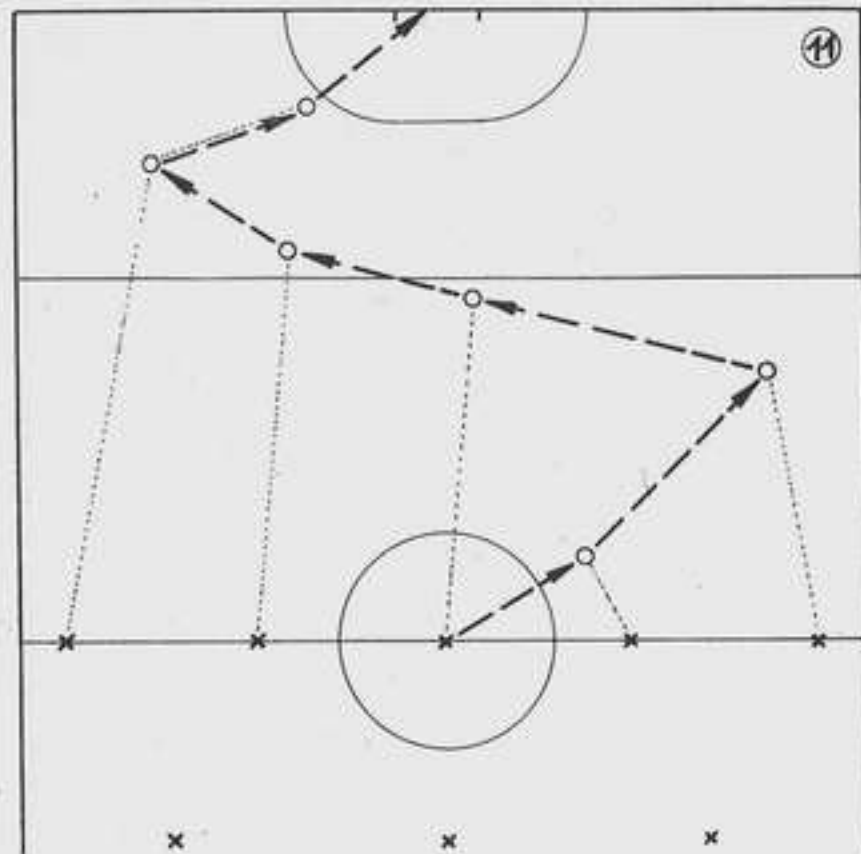


Der Sturm im Aufbau des Angriffes.

Die linke Sturmseite im Angriff.

Der Mittelstürmer spielt den Ball auf Halblinks, Halblinks auf den Mittelstürmer, und dieser gibt eine Vorlage auf den bis an die Abseitslinie vorgelaufenen Linksaußen. Linksaußen nimmt den Ball auf, läuft im Einzelspiel bis an den Torraum und sendet sicher ein.

Die Vorlage zeigt einen linksseitigen Angriff, der nur vom Mittelstürmer, Halblinken und Linksaußen durchgeführt wird. Die Verteidigung des Gegners ist überspielt, und der Linksaußen setzt richtig mit dem Einzelspiel ein.



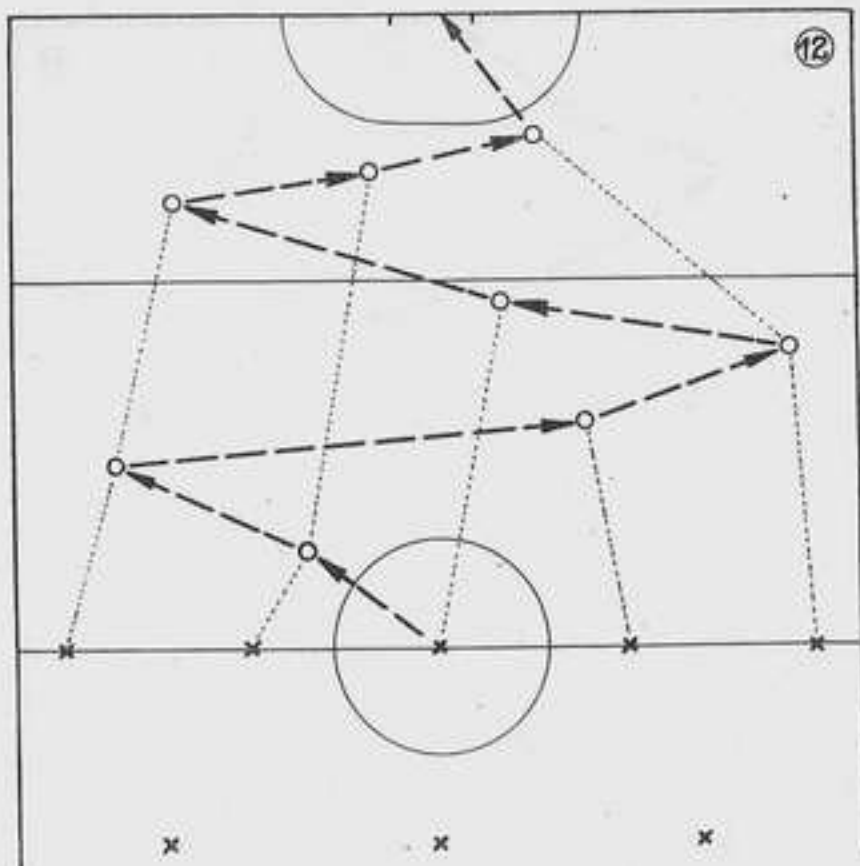
Der Sturm im Aufbau des Angriffes.

Der gleichmäßig verteilte Angriff.

Vom Anwurf fliegt der Ball zum Halbrechten, Rechts-außen, Mittelstürmer, Halblinken und Linksaußen, der, vom Gegner frei, ein kurzes Einzelspiel einlegt und den Ball zum Tor verwandelt.

Der Sturmführer muß die Angriffe wechselvoll und vielseitig gestalten. Dem Gegner wird damit ein Spiel aufgezwungen, dem er schwer beikommen kann.

Selbstverständlich läßt sich nicht jeder Angriff in der aufgezeigten Weise durchführen. Der Gegner wird versuchen, erfolgreiche Gegenzüge anzuwenden. Doch werden im allgemeinen die Angriffswege eingehalten werden. Eingetretener Verlust muß schnellstens behoben und der Aufbau des Angriffs dort fortgesetzt werden, wo er aufhörte.

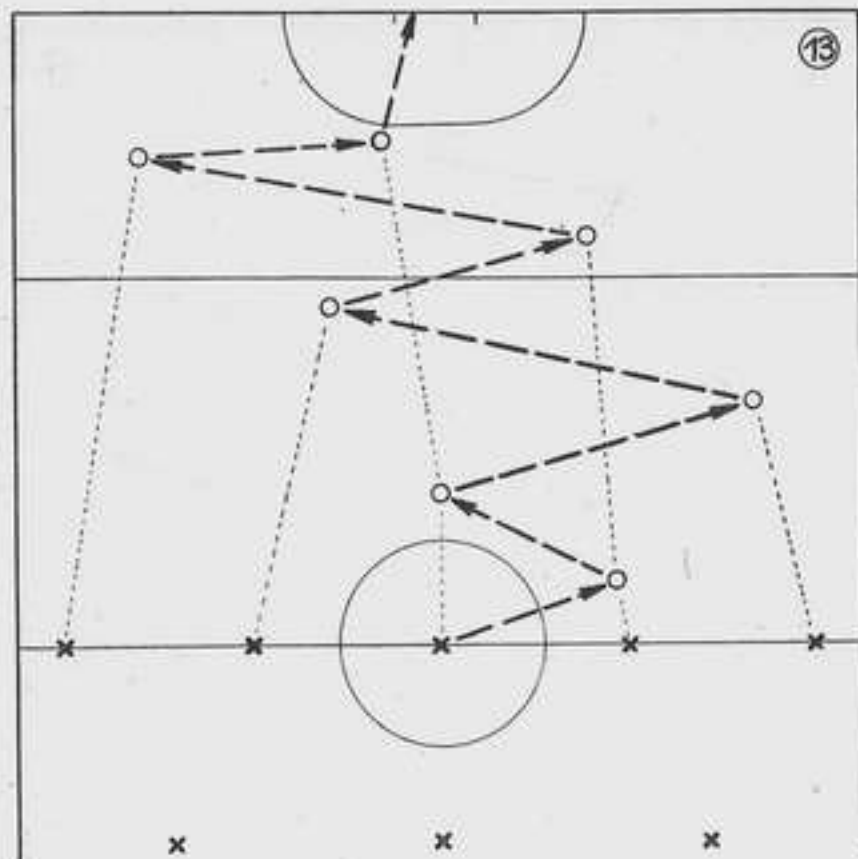


Der Sturm im Aufbau des Angriffes.

Der wechselvolle, verteilte Angriff.

Vom Mittelstürmer kommt der Ball zum Halblinken und Linksaußen, der dann zum Halbrechten wirft. Halbrechts gibt an Rechtsaußen weiter, der wirft zum Mittelstürmer und dieser zum Linksaußen. Vom Linksaußen kommt der Ball zum Halblinken, und der spielt dem freistehenden Rechtsaußen den Ball zu. Rechtsaußen verwandelt zum Tor.

Bei diesem engmaschigen Angriffsspiel ist kurzes, genaues Zuspiel (Zupassen) des Balles und ein übersichtliches „Sich-frei-Stellen“ notwendig. Je umsichtiger das geschieht, um so wertvoller ist der Angriff.

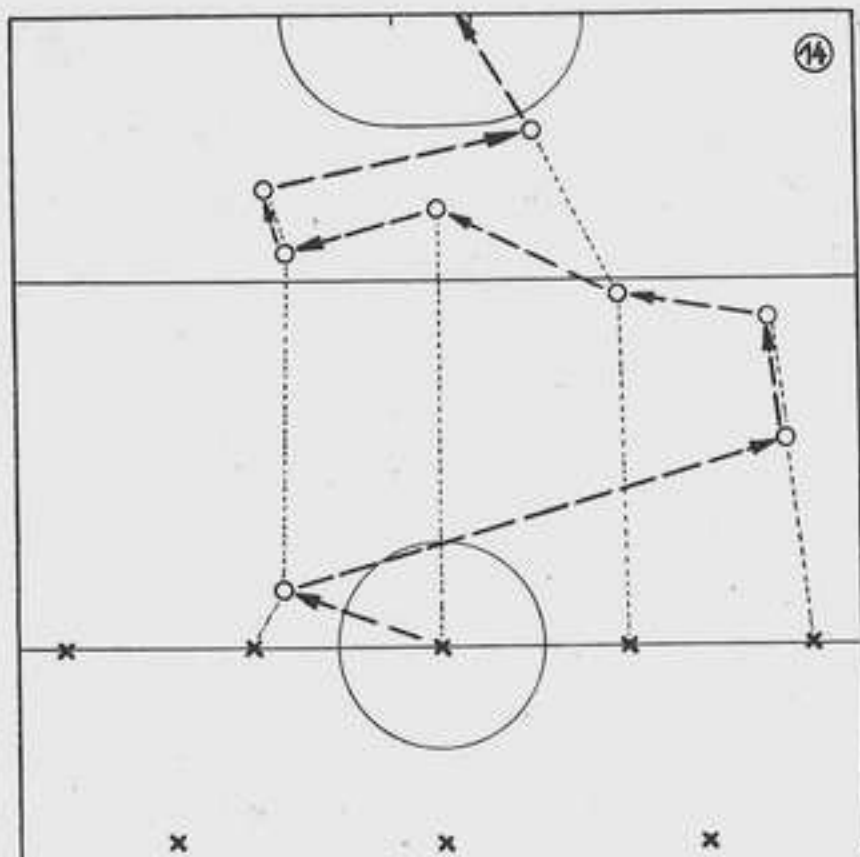


Der Sturm im Aufbau des Angriffes.

Der wechselnde Angriff — Innen- und Flügel-spiel.

Der Mittelstürmer spielt absichtlich den Ball nach der rechten Seite, einen rechtsseitigen Angriff vortäuschend. Der Mittelstürmer spielt zum Halbrechten, dieser zum Mittelstürmer, der Mittelstürmer übermitteln den Ball zum Rechtsaußen, der gibt im Flankenwurf an den Halblinken und dieser an den Halbrechten weiter. Mit kräftigem Flankenwurf wird dem Linksaußen zugespielt. Die Täuschung ist gelungen. Der Mittelstürmer ist von der rückwärtigen Aufbaustellung zum direkten Angriff übergegangen. Er bekommt unbehindert den Ball und wirft unhaltbar ein.

Die Verteidiger haben bei so durchgeführtem Angriff schwere Arbeit, weil des Gegners Angriff auseinandergezogen ist. Sie können nur bestehen, wenn sie das „Nebeneinander“-Störungsspiel anwenden.



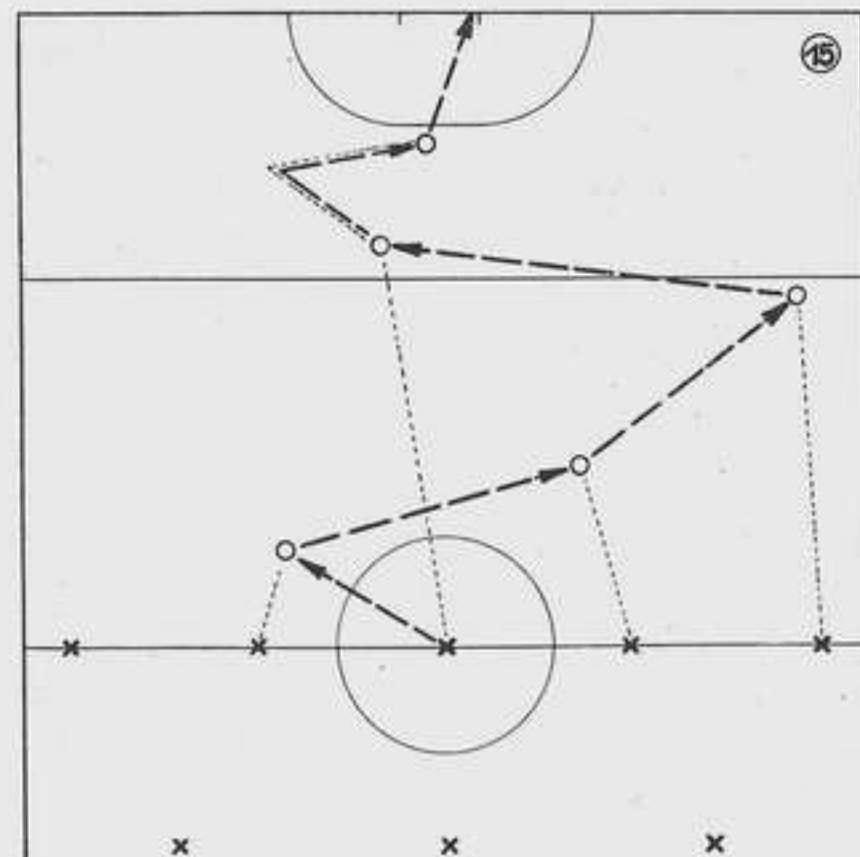
Der Sturm im Aufbau des Angriffes.

Das Innenspiel und das Spiel auf dem rechten Flügel.

Sehr ausgiebig ist das Zusammenwirken der Innen- und Außenstürmer. Aus taktischen Gründen kann das nach einer Seite erfolgen.

Der Ball wandert vom Mittelstürmer zu Halblinks, von ihm mit weitem Flankenwurf zum Rechtsaußen. Dieser hat freies Feld, und nach kurzem Einzelspiel erfolgt bei eintretender Bedrängnis sein Abspiel an Halbrechts. Halbrechts spielt in den Abseitsraum dem Mittelstürmer zu, der sofort an Halblinks weitergibt. Halblinks zieht durch kurzes Einzelspiel den rechten Verteidiger auf sich und wirft dem in Stellung gelaufenen Halbrechten zu. Dieser sendet ein.

Der rechte Verteidiger mußte den Halblinken und der linke Verteidiger den Mittelstürmer abdecken. Die Unterstützung der Läufer kam zu spät.



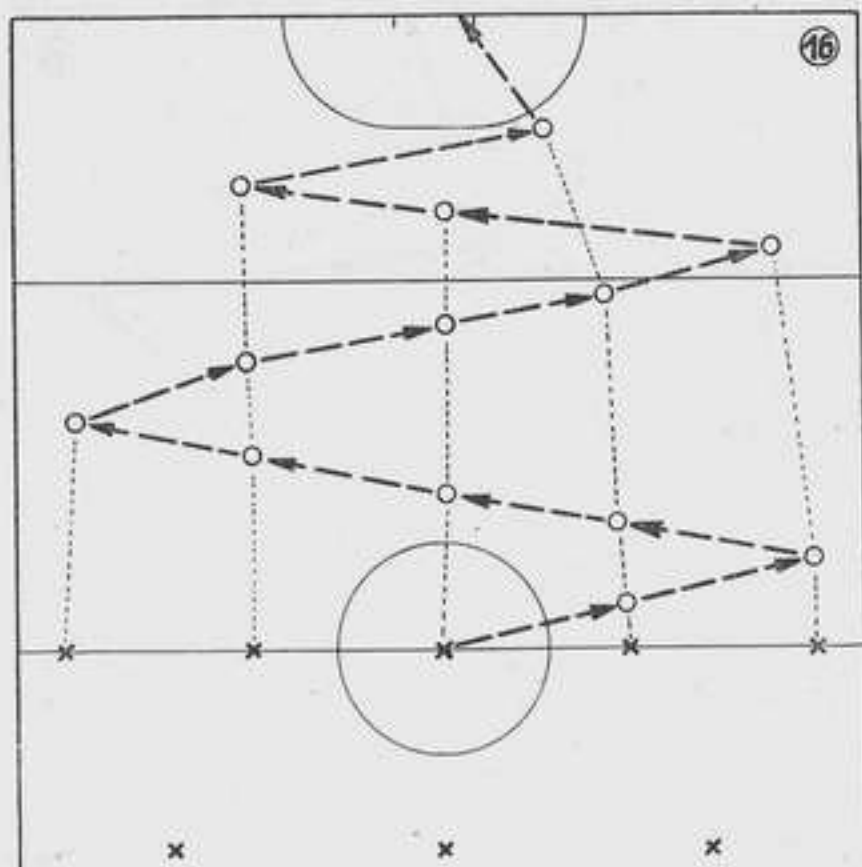
Der Sturm im Aufbau des Angriffes.

Das Innenspiel und das Spiel auf dem rechten Flügel.

Vom Anwurf wandert der Ball zum Halblinken, Halbrechten, Rechtsaußen und zum Mittelstürmer, der im Einzelspiel den Gegner umspielt und unhaltbar einwirft.

Der Angriff des rechten Flügels, zweckmäßig durch die Läuferreihe verstärkt, verlangt Abwehr des Gegners auf diesem Abschnitte. Der linke Verteidiger wird durch den voreilenden Rechtsaußen beansprucht. Deshalb und wegen verspätet einsetzender Unterstützung der Läufer ist es dem in Stellung gelaufenen Mittelstürmer leicht gemacht, auf das Tor zu werfen.

Die Läufer müssen immer und schnell die Verteidigung unterstützen.



Der Sturm im Aufbau des Angriffes.

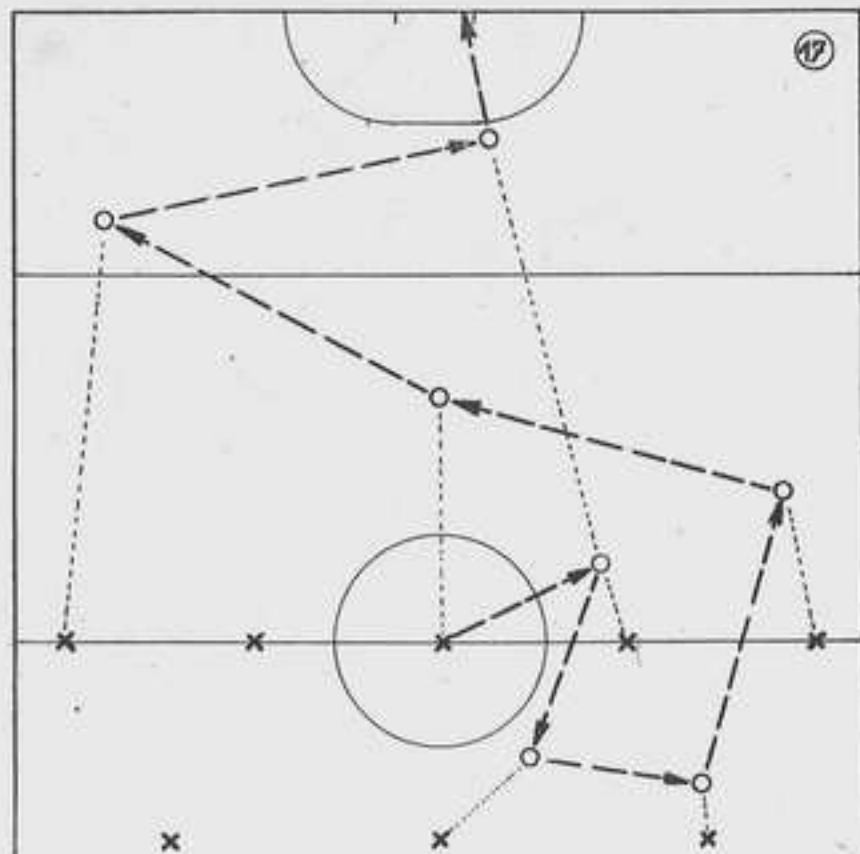
Das gleichmäßig verteilte Zuspiel.

Der Anwurf bringt den Ball zu Halbrechts, Rechtsaußen, Halbrechts, Mittelstürmer, Halblinks, Linksaußen, Halblinks, Mittelstürmer, Halbrechts, Rechtsaußen, Mittelstürmer, Halblinks, der dem freistehenden Halbrechten zuspielt. Halbrechts verwandelt zum Tor.

Dieses Zuspiel ist nur bei schlechtem Abdeckungsspiel der Läufer und Verteidiger des Gegners möglich. Sie lassen das Spiel „Stelle deinen Mann!“ vermissen und kommen dadurch ins „Schwimmen“.

Die Läufer der angreifenden Stürmer müssen in Bereitschaftsstellung gehen, um beim Versagen des Angriffes zur Hand zu sein.

Das Abspiele von Mann zu Mann muß genau und schnell vor sich gehen. Je rascher das geschieht, um so weniger Abwehrgelegenheit hat der Gegner.



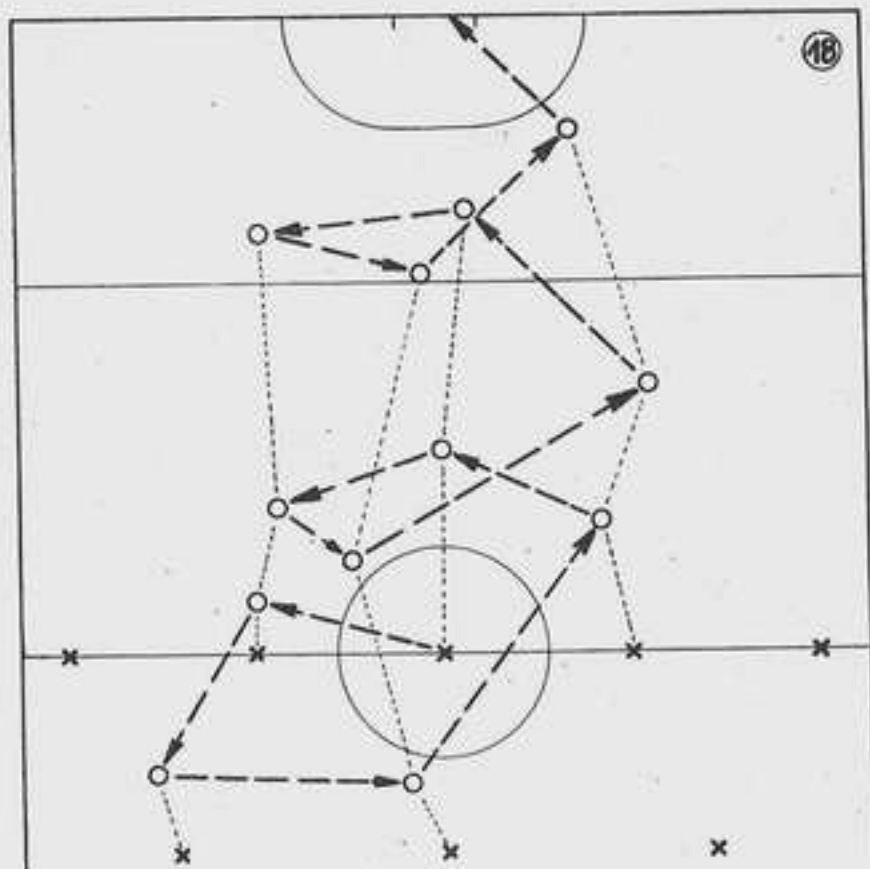
Der Sturm im Aufbau des Angriffes.

Der rechtsseitig entwickelte Angriff.

Von Vorteil ist die Zusammenarbeit mit den Läufern. Wird der Ball zurück auf die Läufer gespielt, so gewinnen die Stürmer Zeit und Raum für neue Aufnahmestellungen.

Der Mittelstürmer wirft dem Halbrechten zu, der auf den Mittelläufer zurückspielt. Um Zeit für das Vorlaufen der Stürmer zu gewinnen, spielt der Mittelläufer dem rechten Läufer zu. Dieser übermitteln den Ball an den Rechtsaußen. Der Ball wandert dann vom Rechtsaußen zum Mittelstürmer, Linksaußen und Halbrechten, der freistehend zum Tor einwirft.

Die Läuferreihe der angreifenden Partei möge sich ihrer Aufgabe bewußt sein! Sie kann bei geschicktem Arbeiten wenigstens drei Gegner auf sich ziehen, die den Angriff nicht mehr hindern können.

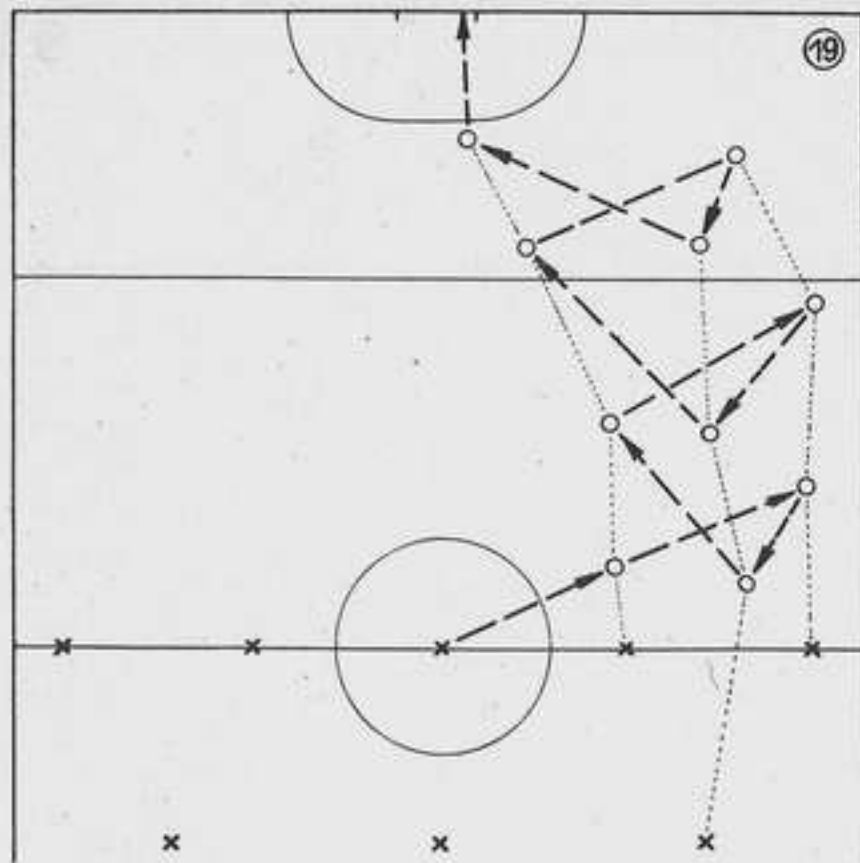


Der Sturm im Aufbau des Angriffes.

Der Innenangriff mit Unterstützung der Läufer.

Der Innensturm leitet mit der linken Läuferseite den Angriff ein, dessen Weg einem geöffneten Viereck gleicht. Der Mittelstürmer wirft den Ball zu Halblinks, der an den linken Läufer zurückspielt. Von diesem wandert der Ball zum Mittelläufer, Halbrechten, Mittelstürmer, Halblinken, Mittelläufer, Halbrechten, Mittelstürmer, Halblinken, Mittelläufer und Halbrechten, der mit kräftigem Kernwurf aufs Tor den Angriff abschließt.

Dem Gegner wird die Abwehr sehr erschwert. Das gleiche Kräfteverhältnis herzustellen erfordert, daß den drei Läufern ein vierter Helfer — Stürmer oder Verteidiger — beispringt. Es entsteht eine Lücke in der gegnerischen Abwehr, die vom Angreifer geschickt ausgenutzt werden kann.



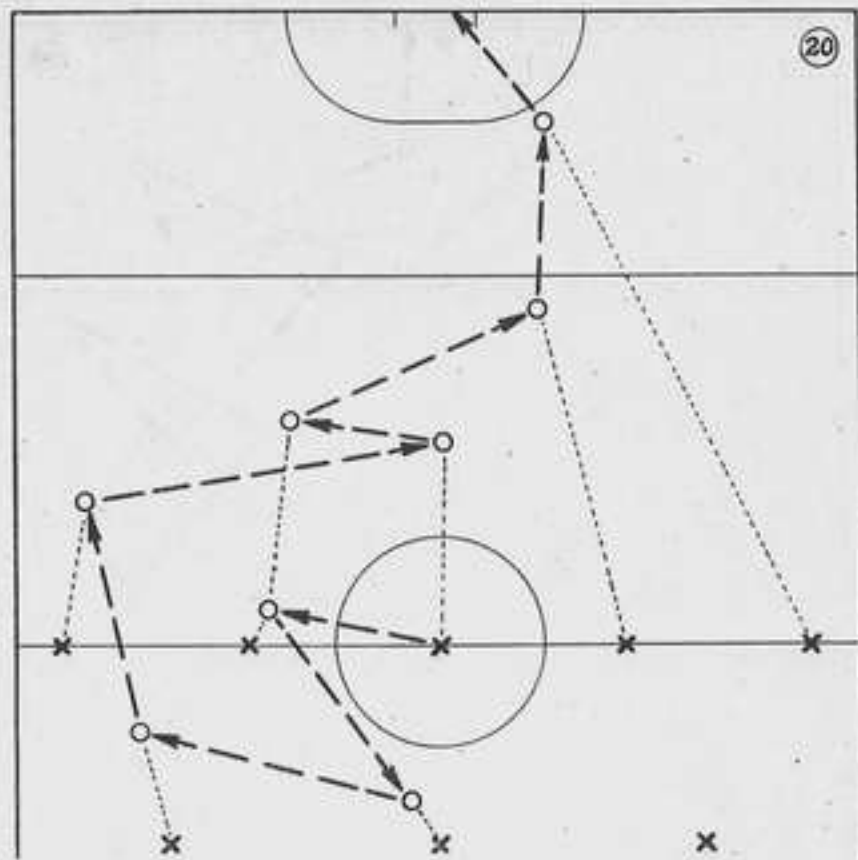
Der Sturm im Aufbau des Angriffes.

Das Dreieckspiel als Flügelangriff.

Das Dreieckspiel ist eine gefürchtete Angriffsart. Wird der Angriff noch dazu auf einer der Spielfeldseiten durchgeführt, dann ist ein Erfolg sicher.

An dem rechtsseitigen Flügelangriff beteiligen sich der Halbrechte, Rechtsaußen und rechte Läufer. Der Anwurf bringt den Ball zum Halbrechten, Rechtsaußen und rechten Läufer. In dieser Folge arbeiten sie im Dreieckspiel bis an den Torraum zusammen, wo der Halbrechte den Torwurf ausführt.

Die Gegenpartei muß dem Angriff mit dem Mittelläufer, linken Läufer und linken Verteidiger entgegentreten. Jeder seinen Mann!



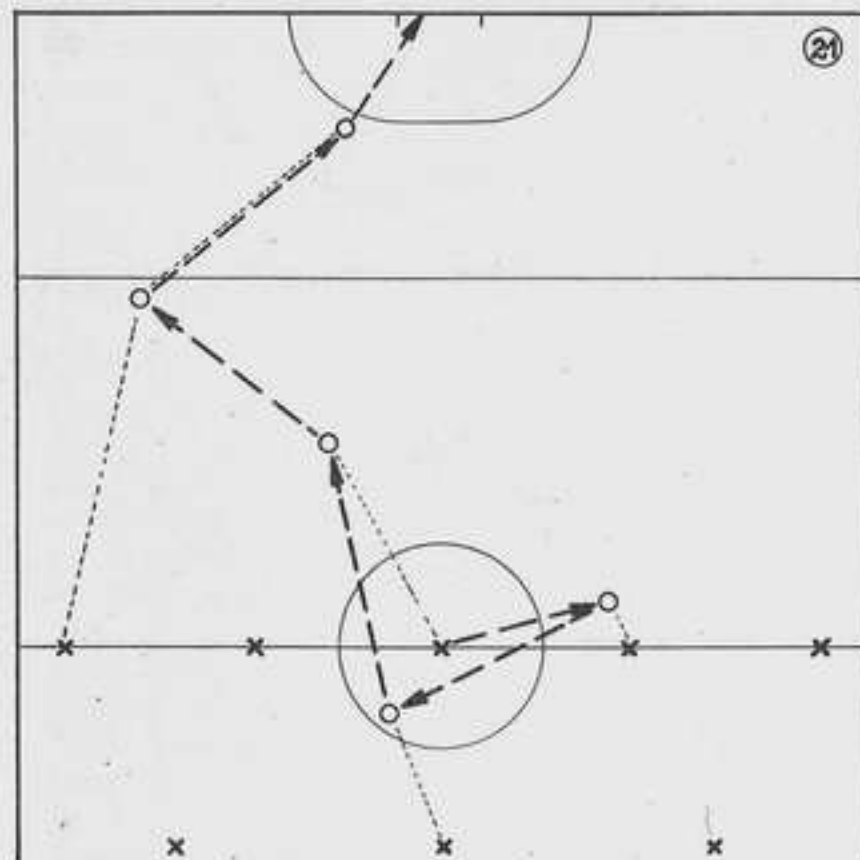
Der Sturm im Aufbau des Angriffes.
Der linksseitig entwickelte Angriff.

Täuschen des Gegners gehört zum Spiel. Je öfter man täuscht, um so besser erreicht man sein Ziel. Der Angriff erfolgt auf der linken Spielfeldseite mit Unterstützung der linken Läuferseite.

Mit dem Anwurf wird der Ball vom Mittelstürmer zum Halblinken, von dem zum Mittelläufer, linken Läufer, Linksaußen, Mittelstürmer, Halblinken gebracht. Der Halblinke spielt auf den Halbrechten ab. Der Halbrechte übermitteln den Ball dem voreilenden Rechtsaußen, der, frei am Torraum stehend, ins Tor wirft.

Der Gegner muß seinen Mittelläufer, rechten Läufer und rechten Verteidiger zur Abwehr einsetzen. Um die Kräfte auszugleichen, muß ein Stürmer mit einbezogen werden.

Doch es hüten sich der linke Verteidiger und Läufer, ihre Seite zu verlassen!

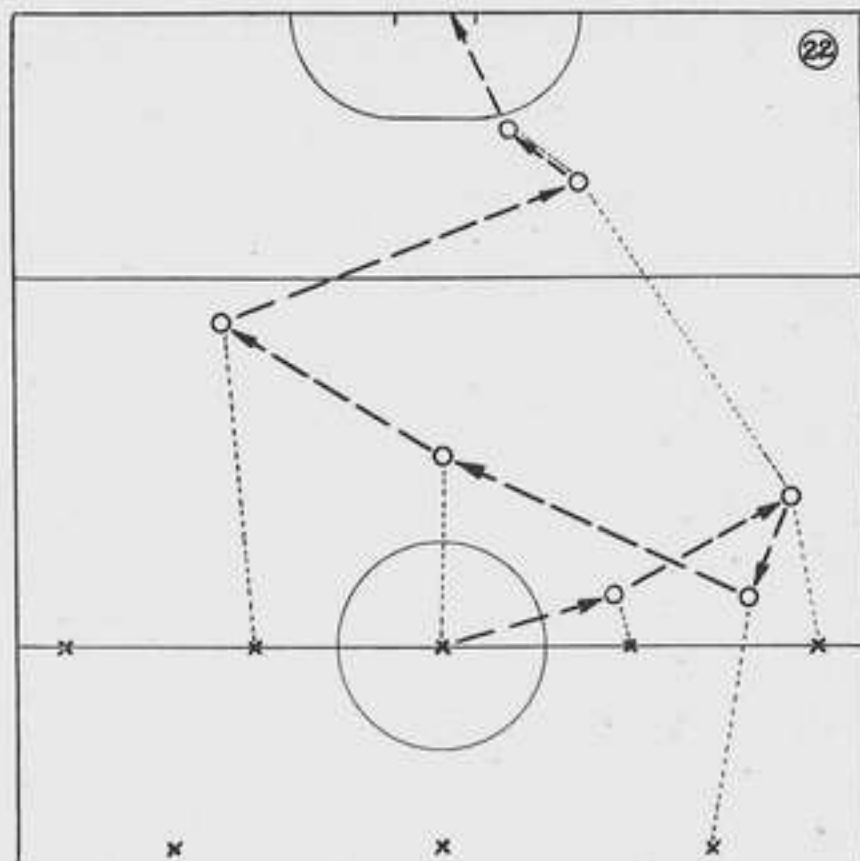


Der Sturm im Aufbau des Angriffes.
Schnelles Angriffsspiel mit Durchbruch des Linksaußen.

Der schnelle Angriff ist die beste Verteidigung. Ehe der Gegner sich zur Abwehr sammelt, muß der Angriff schon erfolgreich abgeschlossen sein. Von Zeit zu Zeit einen Durchbruch in die Wege zu leiten, ist nur nützlich. Der Mittelstürmer soll zur passenden Zeit daran denken.

Mit dem Anwurf kommt der Ball zum Halbrechten, danach zum Mittelläufer und Mittelstürmer, der dem vorlaufenden Linksaußen den Ball vorlegt. Vor der Abseitslinie übernimmt der Linksaußen den Ball, und im Einzelspiel geht es an die Torraumlinie. Unbehindert und mit voller Wucht „sendet“ der Linksaußen aus dem Laufe ein.

Die Gegenpartei muß mit dem rechten Verteidiger und Läufer angreifen. Der überlaufene rechte Läufer verfolge den Angreifer. Der Mittelläufer stehe in Bereitschaft.



Der Sturm im Aufbau des Angriffes.

Der wechselnde Angriff mit schnellem Außenspiel.

Der Wechsel im Angriff ist erforderlich. Der Gegner hat die gleiche, wenn nicht größere Anzahl Kräfte für die Abwehr einzusetzen. Jeder Versuch, sich durchzuwühlen, ist zwecklos. Der Gegner riegelt ab. Der kluge Spieler zieht nur den Gegner auf sich und wechselt durch Abspielen den Angriff.

Vom Anwurf fliegt der Ball zum Halbrechten, Rechtsaußen, rechten Läufer, Mittelstürmer und Halblinken, der mit Flankenwurf dem voreilenden Rechtsaußen zuspielt. Nach kurzem Einzelspiel wirft Rechtsaußen aufs Tor.

Der Gegner muß besonders schnell mit seinen Läufern arbeiten. Der überspielte linke Läufer muß versuchen, den davoneilenden Rechtsaußen einzuholen. Der linke Verteidiger stellt sich dem Rechtsaußen entgegen. Der Mittelläufer muß sich in Richtung auf die Tormitte bereitstellen.

Technische Winke

Für das Spiel

1. Eine angreifende Spielgruppe (von Stürmern oder Läufern) muß sich von dem Spieler lösen, der den Ball besitzt. Dann wird es diesem Spieler möglich, umsichtig und sicher abzuspielen.
2. Im Angriff wie in der Abwehr soll immer nur ein Spieler am Ball sein oder nach ihm laufen. Mehrere Spieler hindern sich und helfen dadurch nur dem Gegner.
3. Wird ein Spieler oder eine Spielgruppe in die Abwehr gedrängt, muß ein Spieler dem Ball entgegenlaufen. Der Gegner muß bedrängt werden. Ein weiteres Zurückweichen hat zur Folge, daß das eigene Tor in erhöhte Gefahr gerät.
4. Im Feldspiel sollen hauptsächlich Flankenangriffe mit häufigem Seitenwechsel erfolgen. Steile Vorlagen sind zu geben, wenn der Augenblick dafür günstig ist.
5. Wohlberechnetes Stellungsspiel muß immer und von allen Spielern durchgeführt werden. Es zermürbt den Gegner, schont die eigenen Kräfte und bringt Erfolge.
6. Enges Paßspiel soll nur bei kurzem Zuspiel, und vor dem Tor angewendet werden. Ob das nur im Innenspiel oder auch nach außen zu geschehen hat, ist eine Frage der Taktik.
7. Jeder Spieler muß es unterlassen, eigensinnig zu spielen und unnötig mit dem Balle zu laufen. Er schadet damit nur seiner Partei und verhilft dem Gegner zu Erfolgen.
8. Das Zusammenspiel einer Mannschaft ist erfolgreicher, wenn der empfangene Ball stets auf dem kürzesten Wege wieder abspielt wird. Der Angriff des Gegners wird dadurch erschwert.

Für die Ausbildung

1. Die Grundlage des Handballspiels muß die gediegene Körperausbildung jedes Spielers und jeder Spielerin sein. Sie muß im Übungsbetrieb jedes Vereins zuerst erfolgen. Nur so wird gutes Handballspiel gewährleistet.
2. Besondere Handballübungen müssen das gute Gesamtspiel vorbereiten. Durch sie müssen die Spieler die notwendige Sicherheit im Paß- und Stellungsspiel erlangen und lernen, das Flügel- und Innenangriffsspiel wohl zu berechnen und geschickt durchzuführen. Durch sie muß erreicht werden, daß die Handballspieler die Einzelheiten des Spieles beherrschen, daß sie Schock- und Kernwürfe aufs Tor und im Feldspiel zielsicher und weite Würfe, die befreien sollen, mit der nötigen Kraft ausführen.
3. Nur eine Schulung, wie sie unter 1 und 2 dargestellt ist, ermöglicht ein gutes Gesamtspiel. In die Handballspielmannschaften sollten nur diejenigen aufgenommen werden, die eine solche Schulung erhalten haben.

Für den Spielbetrieb

Willst du ernsthaft Sport treiben, mußt du einen gesunden Lebenswandel führen.

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

Im Spiel selbst sollst du das gleiche Benehmen zur Schau tragen, wie es auch sonst eines Arbeitersportlers würdig ist. Sei stets freundlich, im Spiel und außerhalb des Spieles. Das schafft dir Freunde.

Sei immer pünktlich. Damit erfreust du deinen Leiter und den Schiedsrichter. Du erziehst außerdem die Mitglieder in deiner Mannschaft.

Achte die führenden Genossen. Der Vorsitzende, der Spielleiter, der Spielführer, der Schiedsrichter und der Berichterstatter helfen dir, das Spiel durchzuführen. Das lohne ihnen.

Achte deinen Gegner. Er will sich mit dir im gemeinsamen Spiel treffen. Seine Gesundheit muß dir ebensoviel wert sein wie deine. Bist du wirklich einmal hart angegangen worden, erwidere es nicht, es kann unabsichtlich geschehen sein.

Jeder Spieler soll fair spielen. Wenn ein Gegner während des Spieles sperrt, renne ihn nicht um. Das ist höflicher und technisch geschickter.

Im Spiel verhalte dich ruhig. Das verbürgt Erfolg. Es soll nicht soviel mit dem Mundwerk gearbeitet werden. Das lenkt nur vom Spiel ab.

Eine Mannschaft, die Erfolge erringen will, muß außerdem technischen und taktischen Können auch Mannschaftsgeist besitzen. Die Mannschaft muß aus elf Freunden bestehen. Wo es Sitte ist, die Freundschaft auch im Gesellschaftsleben zu pflegen, wird es leicht fallen, die Freundschaft in der Mannschaft zu erhalten.

Die Linien- und Torrichter unterstützen den Schiedsrichter. Sie verdienen für ihre stille Arbeit Anerkennung. Sie sollen sich vor besonders wichtigen Spielen beim Schiedsrichter erkundigen, in welcher Weise er eine Anzeigetätigkeit wünscht.

Dem Schiedsrichter leiste unbedingt Folge in allen seinen Entscheidungen. Seine Anordnungen ergeben sich aus dem Spiel. Bist du mit ihnen nicht zufrieden, dann ist dir nach dem Spiel Gelegenheit gegeben, dich zu beschweren.

Der Schiedsrichter sieht das Spiel mit anderen Augen an als der Spieler. Er hat kein Interesse an den Erfolgen der einzelnen Spieler und der Mannschaften. Er wacht über die Einhaltung der Spielregeln. Widersetzlichkeiten darf er nicht dulden.

Der Spielführer trägt die Verantwortung für die Führung seiner Mannschaft. Er hat das Recht, aufsässige Spieler seiner Mannschaft vom Spiel auszuschließen und hat die Pflicht, seine Spielgenossen

vor Übergriffen der Zuschauer zu schützen. Er ist Sprecher für seine Mannschaft und hat Beschwerden oder Anregungen bei dem Schiedsrichter anzubringen. Er hat Spielberichtsformulare und Spielerpässe dem Schiedsrichter zur Prüfung zu unterbreiten und, wenn nötig, eingelegte Proteste zu vertreten.

Die Spieler der Mannschaft haben ihrem selbstgewählten Spielführer und seinen Anordnungen Folge zu leisten. Freiwillige Unterordnung ermöglicht ein brüderliches Verhältnis.

Proteste können vor und nach dem Spiele angebracht werden. Vor dem Spiele, wenn der Spielplatz nicht in Ordnung oder die Spielausweise (Bundesmitgliedsbuch) des Gegners nur zum Teil oder überhaupt nicht zur Stelle sind; nach dem Spiel, wenn dem Schiedsrichter Fehlentscheidungen unterlaufen sind, oder aus anderen Gründen. Die Protestgründe müssen schriftlich niedergelegt und von den beiden Spielführern und dem Schiedsrichter unterzeichnet werden.

Das Spielberichtsformular muß vor dem Spiel ausgefüllt und am Schlusse des Spieles, mit Ergebnis versehen, von beiden Spielführern und dem Schiedsrichter unterzeichnet und von dem bauenden Verein eingeschickt werden.

Spielabbruch nimmt der schuldigen Mannschaft jedes Protestrecht. Sie schädigt sich und das Ansehen unserer Bewegung. Darum breche keine Mannschaft von sich aus das Spiel ab.

Die Satzung für Handballspiele ist das Gesetzbuch für alle Handballspieler. Sie regelt alle Fragen, die in bezug auf die Durchführung des Spieles und in bezug auf die Organisation auftreten können.

Der Vereinsspielleiter

Jeder Übungsbetrieb braucht Führung und Schulung. Das trifft besonders für den Übungsbetrieb zu, an dem sich Jugendliche beteiligen. Die Lebhaftigkeit des Spieles bringt es mit sich, daß leicht eine allzu große Ungebundenheit und Eigenwilligkeit der Spieler einreißt. Das würde aber eine Gefahr für das Zusammenspiel der Mannschaft bedeuten und unter Umständen ein einwandfreies Gesamtspiel überhaupt unmöglich machen. Es würde außerdem einen geordneten Übungsbetrieb nicht aufkommen lassen. Diesen Gefahren kann nur durch eine gute Führung begegnet werden. Daher ist es eine wichtige Aufgabe der Vereine, für ihre Spielmannschaften und Spielabteilungen gute Führer auszuwählen.

Der Spielleiter eines Vereins muß eine Persönlichkeit sein. Er muß während des Übungsbetriebes und vielleicht noch darüber hinaus seine Mannschaften fest in der Hand haben. Er muß den Übungsbetrieb umsichtig leiten. Seine Tätigkeit soll für alle vorbildlich sein. Seine Worte sollen Richtung geben. Er muß technisch so ausgebildet sein, daß er seine Vereinsgenossen zu jeder Zeit unterrichten kann. Er muß organisatorische Kenntnisse mitbringen, um sie in den Dienst der Bewegung zu stellen. Er muß, und das ist wohl die Hauptsache, Lust und Liebe zur Sache haben und seine Aufgabe so erfüllen, als gelte es, seine eigene Sache zu vertreten. Das alles muß von einem Vereinsspielleiter verlangt werden. Wenn er diese Forderungen erfüllt, ist auf einen ausgezeichneten Spielbetrieb zu rechnen. Dann wird ihm aber auch die Vertretung der Mannschaften nach außen Freude machen und ihn für alle Mühe und Arbeit entschädigen. Wenn der Vereinsspielleiter die genannten Forderungen nicht erfüllt, wird



*Abb. 54.
Angriff (bzw. Abwehr)
in erlaubter Weise.
Wenn aber der hintere
Spieler in körperliche
Berührung mit dem
vorderen gerät, wird
seine Partei mit Frei-
wurf gestraft.
Phot. Hofheinz.*

in der Regel ein schlechter Spielbetrieb die Folge sein. „Wie der Herre, so 's Gescherre!“

Die Tätigkeit eines Vereinsspielleiters ist vielseitig. Er muß zunächst für einen geregelten Übungsbetrieb sorgen. Die Spielabende sollen entsprechend der Spielbeteiligung und der Mannschaftszahl angesetzt werden. Eine gründliche Schulung aller Beteiligten ist erforderlich. Die besonderen Übungen für die einzelnen Spielarten bieten dem Vereinsspielleiter reichhaltigen Lehrstoff. Wenn die Übungsstunden eifrig betrieben werden, ist die Gewähr dafür gegeben, daß technisch geschulte Mannschaften die Spiele durchführen.

Keinesfalls darf jeder Spieler seinen Übungsplan selber wählen und durchführen. Es fehlt die Überwachung. Die Folge davon ist, daß jeder Spieler nur das betreibt, was ihm gut liegt und wozu er gerade Lust hat. Die Erlernung einer Übung hört auf, und ein planloses Durcheinander setzt ein. Der Vereinsspielleiter muß immer zur Stelle sein. Der Inhalt seiner Arbeit, seine Lehrweise und seine Anordnungen müssen gut aufgebaut sein und geschickt angebracht werden. Der Übende darf keine Langeweile haben. Je abwechslungsreicher und besser durchdacht die Spielübungsstunden im Verein sind,



Abb. 55. Angreifen von hinten, wie es erlaubt ist.

um so lieber folgen die Mitglieder ihrer Vereinsführung und um so mehr sind sie bei der Sache.

Im persönlichen Umgang inner- und außerhalb des Vereins muß der Spielleiter geschickt sein. Im Verkehr mit seinen Vereinsgenossen darf er nie den einen oder anderen vorziehen. Das würde Unstimmigkeiten unter den Mitgliedern hervorrufen. Er muß ein feines Gefühl für deren Schwächen haben. Er muß jeden Spieler besonders beurteilen und behandeln. Das ist eine Fähigkeit, die nur durch jahrelange Menschenkenntnis erworben werden kann. In der Beurteilung der Leistung der Spieler sei der Spielleiter gerecht und äußerst vorsichtig. Gute Leistungen und jeden Fortschritt soll er mit aner kennenden Worten belohnen, mindere Leistungen mit aufmunternden Worten zu verbessern versuchen.

Der Vereinsspielleiter soll in seinen Arbeiten von dem Spelausschuß auf das beste unterstützt werden. Den Spelausschuß bilden die Spielführer der Mannschaften. Er kommt nach Bedarf zusammen, bei starkem Vereinsspielbetrieb jede Woche einmal. Der Spelausschuß legt für jede Woche die Arbeiten fest. Er erledigt Spielgesuche, vermittelt Spiele, legt die Zeit für die einzelnen Spiele der Mannschaften fest und verteilt die Spieler nach ihrer Spielstärke in den Mannschaften. Unter den Mitgliedern des Spelausschusses müssen sich ein Schriftführer, Kassierer und Gerätewart befinden. Sie ermöglichen geregelte Ausführung der Ausschularbeiten.

Der Schriftführer erledigt die schriftlichen Arbeiten. Er schreibt die Sitzungs- und Versammlungsprotokolle und erledigt die Korrespondenz, die sich durch die Spielvermittlung nötig macht. Er hat nach den Bestimmungen der Handballsatzung die im Spelausschuß für die Serienspiele vorgesehenen Mannschaften dem Bezirk zu melden.

Der Kassierer hat das Vereins- bzw. Abteilungsvermögen zu verwalten. Er nimmt die Kopfsteuern und Meldegebühren ein und führt einen Teil davon an den Kreis und den Bezirk ab. Er verwaltet besonders die Reisesparkasse und die Sonderbeiträge, die nötig sind, um die auswärtigen Spiele durchzuführen. Er steht in engster Verbindung mit dem Vereinshauptkassierer und übernimmt von ihm die Gelder des Vereins zur Anschaffung von Spielgeräten.



Abb. 56. Angreifen von hinten, wie es nicht erlaubt ist.

Einen sehr wichtigen Posten hat der Gerätewart inne. Der Spielbetrieb ist von der Gerätebeschaffenheit abhängig. Vor allem muß dem Ballmaterial große Aufmerksamkeit gewidmet werden. Brauchbare Bälle müssen immer zur Stelle sein. Die Ballpflege wird oft zum Schaden des gesamten Vereins vernachlässigt. Der Gerätewart muß die Grundsätze der Ballpflege kennen.

Wenn ein Ball benutzt worden ist, muß die Hülle geöffnet und die Blase herausgenommen werden. Das ist besonders nötig, wenn der Ball naß geworden ist. Wird es versäumt,

leiden Leder und Gummi. Ein nasser Ball darf nie am Ofen getrocknet werden. Die Hülle muß häufig eingefettet werden, sonst schrumpft das Leder und bricht. Der Ballwart hat also vieles zu beachten.

Aber der Gerätewart darf mit Arbeiten nicht überlastet werden. Viele unserer Vereinsgenossen sind der Meinung, der Gerätewart müsse den Spielfeldaufbau und -abbau besorgen. Das ist eine durchaus falsche Ansicht. Sie führt meistens zur Amtsniederlegung wegen Arbeitsüberlastung. Spielfeldauf- und -abbau haben die beteiligten Mannschaften selbst zu erledigen. Hier sollte die Vereinsspielleitung besondere Anordnungen erlassen, die den Spielfeldauf- und -abbau regeln und natürlich von den Spielern und Mannschaften unbedingt einzuhalten wären. Die Spielleitung hätte auf ihre Einbehaltung zu achten und sie, wenn nötig, durch Spielverbote zu erzwingen.

Ganz besondere Aufmerksamkeit muß der Schiedsrichter-ausbildung geschenkt werden. Eine Spielbewegung kann nur gedeihen, wenn sie über geschulte Schiedsrichter verfügt. Das müssen die Vereine und Spielabteilungen berücksichtigen.



Abb. 57. Abdrängen von der Seite, wie es erlaubt ist.



Abb. 58. Angreifen von hinten, wie es nicht erlaubt ist. Die Armarbeit des Verteidigers hat eine Verwarnung zur Folge, der Gegner erhält einen Freiwurf.

Die erste Ausbildung erhält der angehende Schiedsrichter in seinem Verein, wenn eine sachkundige Führung zur Stelle ist. In den Übungsstunden sollen die Spieler hin und wieder zur Schiedsrichtertätigkeit herangezogen werden. Der Vereinsspielleiter hat die Aufsicht und greift, wenn nötig, berichtigend ein.

Neben der praktischen Schulung hat auch die theoretische zu erfolgen. In Versammlungen der Spieler, die mindestens einmal im Monat zu diesem Zwecke einberufen werden sollen, sind die Spieler mit den Spielregeln und den sonstigen Satzungen vertraut zu machen. Damit öffnet sich dem Vereinsspielleiter ein unerschöpfliches Tätigkeitsfeld. Er muß in den Regeln bewandert sein und sie anwenden und auslegen können. Er muß endlich Lehrgeschick besitzen. Wenn er alle diese Fähigkeiten hat, werden die Spielerversammlungen nie langweilig werden, sie regen im Gegenteil an und erfüllen damit ihren Zweck. Es ist zu empfehlen, daß die einzelnen Mannschaften und der Spielausschuß in den Spielerversammlungen ihre Berichte geben.

Unerläßlich sind die Mannschaftssitzungen. Sie sollen in der Regel jede Woche einmal stattfinden. Sie sind die Stelle,



Abb. 59. Beinstellen. Es ist in diesem Falle für den Schiedsrichter schwer feststellbar. Der Halblinke protestiert. Des Verteidigers Spielweise bewirkt seinen Ausschluss und hat außerdem einen Freiwurf für den Gegner zur Folge, wenn das Beinstellen im Spielfelde geschah, und einen 13-Meter-Wurf, wenn es im Strafraum passierte.

wo jeder Spieler seine Wünsche und Anregungen anbringen soll. Hier werden die vergangenen Spiele, besonders aber das Verhalten der einzelnen Spieler sachlich und kritisch besprochen. Das hat immer eine günstige Wirkung. Es muß unterbleiben, daß sich die Spieler einer Mannschaft bei oder nach einem Wettspiel mit nicht gerade schmeichelhaften Worten die Meinung sagen und sich ihre Fehler vorwerfen. Das wirkt vor allem auf Außenstehende häßlich und schadet der Bewegung. Für die Besprechung sind die Mannschaftssitzungen da. Dort soll ausgiebig von der Aussprachemöglichkeit Gebrauch gemacht werden. Jedes Gewitter reinigt die Luft. Jede sachliche Auseinandersetzung in einer Sitzung wirkt ebenso. In den Mannschaftssitzungen werden die Mannschaften so aufgestellt, wie es nach Leistung und Begabung der Spieler zweckmäßig scheint. Geschieht das nicht und entstehen im Laufe der Zeit daraus Nachteile für die Spieler,

dann muß der Spielausschuß eingreifen und ein Machtwort sprechen. Das muß, wenn es nötig ist, sogar recht kräftig sein.

Wir haben gesehen: Die Tätigkeiten, die den gesamten Spielbetrieb betreffen, sind sehr mannigfach. Sie richtig anzufassen, zu verteilen und zu beaufsichtigen, ist Aufgabe des Vereinsspielleiters. Er hat eine schwere Aufgabe. Er muß tüchtig und gut geschult sein, wenn er sie bewältigen will. Gelingt ihm das, dann werden sich der Vereinsbetrieb und die Spielbewegung gut entwickeln und dazu beitragen, die Arbeitersportbewegung vorwärtszubringen. Auf den Vereinsspielleiter kommt also sehr viel an. Wir müssen uns deshalb in besonderen Lehrgängen möglichst viele tüchtige Leiter heranbilden.



Abb. 60. Eine unfaire Spielhandlung. Der Verteidiger hält das Handgelenk des werfenden Stürmers fest. Im Strafraum muß 13-Meter-Wurf, im Spielfeld Freiwurf gegeben werden. Der Verteidiger ist auf alle Fälle herauszustellen.

Satzungskennnisse

Von dem Inhalt der Bundessatzung für Handballspiele weiß eine große Anzahl Handballspieler noch nichts. Sie mag in deren Besitz sein, weiß aber ihre Bestimmungen so gut wie nicht zu deuten. Nur wenige aus dem Spielerlager haben sich gründlich mit dem Satzungsinhalt beschäftigt und durch fleißiges Lernen ihr Wissen erweitert. Sie sind „Satzungskundige“ geworden. Aber sie reichen nicht aus, um mit einer gerechten Spruchpraxis den überaus starken Spielverkehr zu regeln. Die meisten Spieler sind sich über die Satzung und ihre Auslegung noch unklar. Das gibt sehr oft zu Verärgerungen zwischen Spielern und Funktionären Anlaß. Manche Satzungsübertretung seitens eines Spielers und mancher Fehlspruch seitens eines Ausschusses ließe sich vermeiden, wenn die Satzung allgemein besser bekannt wäre. Wir müssen bei jeder Gelegenheit versuchen, die Spieler mit ihr vertraut zu machen. Eine solche Gelegenheit ist für den Handballspieler das Lesen eines Handballehrbuches. Wir benutzen es, um in einem Auszug über die Satzung zu unterrichten. Wenn sich ein Spieler darin gründlicher unterrichten will, muß er die Satzung selbst zu Hand nehmen.

Im Handballehrbuch sollen nur die besonders wichtigen Bestimmungen besprochen werden. Sie werden ausreichen, um die Spieler mit dem Grundgedanken der einzelnen Abschnitte und mit ihrer Verwendbarkeit vertraut zu machen.

Die Handballsatzung ist das Gesetzbuch für die Handballspieler im Arbeiter-Turn- und -Sportbund. Sie hat in einer Anzahl Abteilungen, die in Abschnitte gegliedert sind, alles geregelt, was den Spielverkehr und die Organisation betrifft. Auslegungsbestimmungen sorgen dafür, daß es jedem

regsamem Bundesgenossen möglich wird, den Sinn der Bestimmungen zu verstehen.

Abteilung I

regelt in ihren Abschnitten die Mitgliedschaft im Arbeiter-Turn- und -Sportbund. Sie macht uns mit dem Bundesstatut bekannt. Wir erfahren, wie die Aufnahme geschieht, welche Rechte das Bundesmitglied hat und welche Pflichten von ihm zu erfüllen sind. Sie regelt die wichtigsten Fragen der Organisation. Sie bestimmt das Verhalten der Mitglieder und Vereine und die Folgen, die bei vereins- und bundesschädigendem Verhalten eintreten. So regelt sie z. B. die Ausschlussfrage. Die Spieler erfahren weiter, wenn sie diese Abteilung lesen, daß sie nur mit Paß (Bundesmitgliedsbuch) Spielerlaubnis haben. Sie bestimmt, unter welchen Bedingungen Wechseln (Aufnahme in Brudervereine) vollzogen werden kann, wie das „Ziehen“ von Spielern verhindert wird, wie die Stellung zu den bürgerlichen Organisationen ist. Spiele gegen bürgerliche Vereine werden unzweideutig mit Strafen belegt.

Abteilung II

bestimmt die Art und die Zusammensetzung der Bundes-spiel- und -fachausschüsse, die Zusammenstellung der Kreisverbände und legt die gesamte Organisation des Bundes fest. Sie ordnet an, wie die Kreise zusammensetzen und zu leiten sind, wie sie arbeiten sollen und welche Aufgaben die Ausschüsse zu erfüllen haben. Abschließend regelt die zweite Abteilung die Frage, in welcher Weise die Bezirksausschüsse zusammensetzen, zu leiten sind und zu wirken haben.

Abteilung III

enthält die Bestimmungen über den gesamten Spielbetrieb. Jedes Vorkommnis, das in Serien- oder Börsen- oder Gesellschaftsspielen möglich ist, wird darin geregelt. Der erste Abschnitt der Abteilung, Abschnitt A, nimmt Stellung zu den Serienspielen, Abschnitt B zu den Meisterschaftsspielen und Abschnitt C zu den Gesellschaftsspielen. In der

nachfolgenden Aufstellung geben wir den Inhalt der Paragraphen der gesamten Satzung im Auszug an. Die Paragraphen sind fortlaufend nummeriert und vollzählig aufgeführt. Die Bundeshandballsatzung entnimmt die Reihenfolge der Bestimmungen dem Handballehrbuch und führt die Nummern in Klammern hinter der neuen Numerierung auf.

A. Serienspiele

1. Zweck der Serienspiele.
2. Soll eine Serie aus einer oder aus zwei Runden bestehen?
3. Spielpflicht und -recht der Mannschaften.
4. Serienbeteiligung ist nicht Zwang. Unberechtigtes Zurückziehen einer Meldung zieht Sperrung für Gesellschaftsspiele nach sich.
5. Spielberechtigung haben nur Vereine, die die Bundesmitgliedschaft besitzen.
6. Anmeldung zur Serie, 6 Tage Meldepflicht. Das Spielrecht besteht erst nach Passaushändigung.
7. Altersgrenze der Jugend.
8. Spielverbot für Vereine. Das Spielverbot hat nach Veröffentlichung Rechtskraft.
9. Spielverbot für Mitglieder. Während dieser Zeit dürfen diese Mitglieder auch keine Funktionen ausüben.
10. Spielberechtigung während der Serie nur in einem Verein.
11. Meldeschluß für die Teilnahme an Serienspielen.
12. Auf- und Abstieg der Mannschaften.
13. Nichtantreten zum Serienspiel und Streichung aus der Serie.
14. Ausscheiden aus der Serie und Aufteilung der Punkte.
15. Zurückziehen von Mannschaften aus der Serie.
16. Meldelisten, Spielzeiten und Spielplätze für die Serienspiele.
17. Berechtigte und unberechtigte Spielabsage.
18. Das Ummelden von Spielern in einer Runde (Halbserie). Einhaltung der Wartezeit.

19. Ersatzgestellung von Spielern. Übertretungen bringen Punktverlust.
20. Die Wertung der Serienspiele.
21. Punktverlust auf Nichtantritt oder unvollständigen Antritt von Mannschaften zum Spiel.
22. Pflichten vor dem Spiel.
23. Verschuldeter Spielabbruch nimmt jedes Protestrecht. Wiederholter Spielabbruch kann zum Teilnahmeverbot und Ausschluß führen.
24. Wenn nicht spielberechtigte Spieler mitspielen, zieht das Punktverlust für die Mannschaft nach sich.
25. Was gehört alles zum fertigen Spielplatz?
26. Welche Pflichten hat der bauende Verein zu erfüllen?
27. Die Platzordnung versieht der bauende Verein. Der Schiedsrichter untersteht dessen Schutz.
28. Was muß bei der Schiedsrichtergestellung alles beachtet werden?
29. Die Gestellung und die Zurücknahme eines Schiedsrichters.
30. Wer leitet das Spiel bei Nichterscheinen des angesetzten Schiedsrichters?
31. Die Schiedsrichtertätigkeit vor Beginn jedes Spieles. Prüfen der Pässe und der Spielberichtsformulare.
32. Die Entschädigung der Schiedsrichter.
33. Die Gestellung von Linienrichtern.
34. Einteilung der Altersklassen.
35. Die Knaben-, Mädchen- und Jugendmannschaften.
36. Die Altersmannschaften.
37. Allgemeine Bestimmung bezüglich der Spielregeln und Richtlinien.
38. Aufstellung der Spieler und Ausbringung des Sportgrufes vor und nach dem Spiel.
39. Wer entscheidet über die Spielfähigkeit des Spielfeldes?
40. Die Spielkleidung der Mannschaften und des Schiedsrichters.

B. Meisterschaftsspiele

41. Richtlinien über Austragung der Bezirks-, Kreis- und Verbandsmeisterschaften. Die ermittelten Spielmeister sind der zuständigen Kreis-, Verbands- und Bundesspielleitung zu melden.
42. Verbands- und Bundesmeister werden nur in der 1. Klasse ausgespielt. In den Bezirken und Kreisen können alle Klassen den Meister ausspielen.
43. Die Spielberechtigung für die Teilnahme an den Meisterschaftsspielen,
 44. im Bezirk,
 45. im Bezirksverband,
 46. im Kreis,
 47. im Kreisverband.
48. Die Ermittlung des Bundesmeisters. Zulassung der Mannschaften; die Art der Austragung; Vertretungen und Protestverfahren.

C. Gesellschaftsspiele

49. Richtlinien über die Spielabschlüsse von Verein zu Verein, Spielbörsen (Spielvermittlungs-Zusammenkünfte), Spielabmachungen über die Bezirke hinaus und Verpflichtungen zum gegenseitigen Besuch.
50. Nichteinhaltung von Vereinbarungen über die Gesellschaftsspiele inner- und außerhalb des Bezirkes.

Abteilung IV

beschäftigt sich mit den Protesten (Spieleinsprüchen) und legt Protestursachen und Protestgebühren fest.

51. Protesteingabe vor und nach dem Spiel.
52. Entscheidungen des Schiedsrichters über Spieltatsachen sind unanfechtbar.
53. Bei Spielen um die Kreis-, Verbands- und Bundesmeisterschaft entscheidet der örtliche Protestausschuss. Mitglieder des Protest einlegenden Vereins scheidet als Mitglieder der Verhandlungsleitung aus.
54. Ausführliche Anführung der Protestgründe.
55. Die Protestgebühren.

Abteilung V

führt die Strafen auf: Punktverlust, Geldstrafe, Verweis, Spielverbot und Ausschluss.

56. Spielverbote können für einzelne Spiele oder für eine bestimmte Zeit ausgesprochen werden. Punktverluste nach Maßgabe der Absätze 19, 21, 23, 24 und 25. Vier Absätze verhängen Geldstrafen.
57. Neun Absätze führen die Vergehen auf, die Spielverbot für Vereine bis zu 6 Monaten herbeiführen.
58. Sieben Absätze sprechen Spielverbot für die Spieler bis zu einem Jahre aus.

Abteilung VI

regelt die Arbeiten bei Verhandlungen. Proteste und Einsprüche sind gebührenpflichtig.

Protest ist möglich bei besonderen Vorkommnissen im Spiel, falscher Anwendung und Auslegung der Spielregeln durch den Schiedsrichter.

Einspruch ist möglich nach ergangenen Urteil bei Verstößen gegen die Organisation, Nichteinhaltung der Satzung, Ausschreitungen bei Wettspielen und dgl.

59. In elf Absätzen wird vorgeschrieben, welche Vorschriften zur Eingabe eines Protestes oder Einspruches beachtet werden müssen. Einsprüche können unter Beachtung der Vorschriften bis an die dritte Instanz (Bundesleitung) gebracht werden.
60. Der Bundesverhandlungs- oder Bundesspielausschuss beschäftigt sich als letzte Instanz mit Einsprüchen. Er kann aber nur gegen die Vorinstanz, den Kreis, entscheiden.
61. Das Recht der Vertretung bei Verhandlungen hat der Spielführer oder ein anderer Spieler der am Einspruch beteiligten Mannschaft. Der Jugend- und der Abteilungsleiter können hinzugezogen werden.
62. Die Strafen sind rechtsgültig, wenn sie in einer ordentlichen Verhandlung beschlossen und amtlich bekanntgegeben worden sind.

65. In zwölf Absätzen wird die Tätigkeit der Ausschüsse festgelegt.

- a) Wer wird eingeladen?
- b) Kann vermittelt werden?
- c) Wer bezahlt bei einem Vergleich?
- d) Zeugenvernehmung.
- e) Was muß im Urteil stehen?
- f) Die den Einspruch stellende Partei fehlt.
- g) Die beschuldigte Partei fehlt.
- h) Versäumnisurteil.
- i) Versäumnismeldung, Unkosten und Termin.
- k) Die zweite Verhandlung spricht endgültig.
- l) Aufteilung der neuen Unkosten.
- m) Fernbleiben beider Parteien. Einstellung des Verfahrens.

Anschließend wird der Verlauf der Verhandlung geordnet. Der Verhandlungsbericht gibt die Grundlage für die Entscheidung der Ausschüsse.

Abteilung VII

regelt den internationalen Sport- und Spielverkehr. In einer Anzahl von Absätzen werden allgemeine Fragen (Ausschüsse, Berechtigung zur Teilnahme an Länderspielen, Städte-, Bezirks- und Kreisspielen, Übertretungen und Strafen, Schiedsrichtergestellung) geordnet.

Abteilung VIII

bringt die Wettspielbestimmungen für Tennis (die im Tennislehrbuch ausführlich besprochen sind).

Abteilung IX

ordnet den Spielbetrieb und den Aufbau des Vereins. Die Arbeitsgebiete erstrecken sich auf einen Spielleiter, einen Schriftführer, Gerätewart, Kassierer usw. Die Arbeit in den verschiedenen Stellungen ist festgelegt. Der Spielleiter, Spieldirektor, Platzwart, Berichterstatter usw. haben ihre besonderen Aufgaben.

Abteilung X

schließt die Handballsatzung ab. Sie bringt u. a. eine Reihe beachtenswerter Vorschläge für Vereine und Bezirke.

- a) Geschäftsordnung und Leitung von Versammlungen.
- b) Winke zur Anlegung und Führung der Spielerkartothek.
- c) Richtlinien für Protestausschüsse.
- d) Richtlinien für Vereinigungen zum Zwecke der Berichterstattung.
- e) Bundesschiedsrichtersatzung.
- f) Bezirkssatzung der Schiedsrichtervereinigung.
- g) Satzung der Börsenleitung.

Zuletzt folgen Spielberichtsformulare, Verhandlungsbogen, Spielverträge, die als Muster dienen sollen. Spielführer und Schiedsrichter müssen sie gleichermaßen beachten.

Unsere Erläuterung der Satzung ist abgeschlossen. Der Satzungsinhalt ist damit noch nicht zur Genüge erforscht. Das liegt auch nicht im Zweck der Erläuterung. Wir wollen im Handballehrbuch nur Hauptsächliches besprechen und im übrigen zeigen, wie viele Fragen es gibt, die in einer Sportbewegung der Regelung bedürfen, und wie richtig es ist, diese Regelung im einzelnen zu kennen. Man versteht sie natürlich nur durch eifriges Lernen. Wenn sich dann noch jeder Spieler darum bemüht, erleichtert er denen die Arbeit, die sich ganz besonders für die Spielbewegung einsetzen. Das sind vor allem die Mitglieder der Kreis- und Bezirksleitungen und -ausschüsse und die Schiedsrichter, die ihre Freizeit uneigennützig opfern, um unsere Bewegung vorwärtszubringen.

Unsere Bilder

	Seite
Körperübungen für Spieler	11, 12, 14
Die richtige Fanghaltung	18
Die falsche Fanghaltung	19
Richtiges Fangen eines hoch fliegenden Balles	20
Richtiges Fangen eines tief fliegenden Balles	21
Das Zuspiel mit Paß-Kernwurf	25
Der Paß-Schockwurf für kurzes Zuspiel	25
Der Paß-Rückhandwurf für kurzes Zuspiel	24
Der brusthoch fliegende Ball wird gefangen	25
Der rollende Ball wird aufgenommen	26
Das Zuspiel mit beiden Händen	26
Der Kernwurf aus dem Stand	27, 29
Der Schockwurf aus dem Stand	30, 31
Der Rückhandwurf aus dem Stand	32, 35
Der Einwurf in drei Stufen der Ausführung	35
Das Einzelspiel	36, 37, 38, 41
Das Abspielen des Balles im Lauf	42
Der Kernwurf als Torwurf	43, 44
Der Schockwurf als Torwurf	45
Der Ball wird im Torraum gefaustet	47
Das Stoßen, Fausten und Schlagen des Balles	48
Das Torwartspiel	51—60
Das Verteidigerspiel	65—65
Das Freispielen	75
Das Dreieckspiel	76, 77
Bildliche Darstellung für die Würfe auf das Tor	85
Gutes Deckungsspiel	85
Überspielt	86
Das falsche Abwehrspiel	87, 88
Das Ball-aus-den-Händen-Schlagen	89

	Seite
Der Ball im Torraum	91
Erlaubter Angriff	122, 125
Verbotener Angriff	125
Erlaubtes Abdrängen von der Seite	126
Verbotenes Abdrängen von hinten	127
Verbotenes Spiel: Bein einhaken	128
Verbotenes Spiel: Handgelenke festhalten	129

Inhaltsverzeichnis

	Seite
Vorwort	5
Geschichtliches	6
Vom gesundheitlichen Wert	10
Wir lehren und lernen wir Handball?	15
Neckball	15
Balljagd	16
Das Fangen	17
Das Fangen in jeder Lage	17
Das Werfen	21
Werfen und Fangen	22
Der Kernwurf	26
Der Schockwurf	28
Der Rückhandwurf	30
Der Einwurf	33
Das Einzelspiel	34
Das Abspielen des Balles im Lauf	40
Werfen auf das Tor	43
Das Fausten und Schlagen	48
Das Spiel in den einzelnen Spielgruppen	50
Das Torwartspiel	50
Das Verteidigerspiel	62
Das Läuferpiel	67
Das Stürmerspiel	72
Das Stellungsspiel	79
Vom Spielinhalt	80
Taktik des Handballspiels (theoretisch-praktischer Teil)	82
Der Anwurf	82

Die Läufer	85
Die Außenstürmer	85
Die Würfe auf das Tor	85
Das Seiten-Aus = Einwurf	84
Das Quer-Aus = Abwurf	86
Das Abseits	88
Das schöne, werbende Spiel	90
Taktik des Handballspiels (bildlich-praktischer Teil)	92
Zeichenerklärung	95
Die Mannschaftsaufstellung	94
Aufbau und Abwehr des Angriffes	95—100
Die Stürmer und Läufer im Angriff und in der Abwehr	95
Die Stürmer und Läufer im Angriff und in der Abwehr beim Innenspiel	96
Die Stürmer und Läufer im Angriff und in der Abwehr beim wechselseitigen Spiel	97
Die Stürmer und Läufer im Angriff und in der Abwehr beim Flügelspiel	98
Die Verteidiger bei der Abwehr des Innenangriffes	99
Die Verteidiger bei der Abwehr des Flügelangriffes	100
Der Sturm im Aufbau des Angriffes	101—116
Das Drei-Innenpiel	101
Das Spiel auf dem rechten Flügel	102
Das Innen- und Flügelspiel	105
Die linke Sturmseite im Angriff	104
Der gleichmäßig verteilte Angriff	105
Der wechselvolle, verteilte Angriff	106
Der wechselnde Angriff — Innen- und Flügelspiel	107
Das Innenspiel und das Spiel auf dem rechten Flügel	108, 109
Das gleichmäßig verteilte Zuspiel	110
Der rechtsseitig entwickelte Angriff	111
Der Innenangriff mit Unterstützung der Läufer	112
Das Dreieckspiel als Flügelangriff	113
Der linksseitig entwickelte Angriff	114
Schnelles Angriffsspiel mit Durchbruch des Linksaußen	115
Der wechselnde Angriff mit schnellem Außenspiel	116

	Seite
Technische Winke	117
Für das Spiel	117
Für die Ausbildung	118
Für den Spielbetrieb	118
Der Vereinsspielleiter	121
Satzungskennntnisse	130
Unsere Bilder	138

Druck vom
Arbeiter-Turnverlag AG.
Leipzig S3, Fichtestraße 36



**Der
Handballspieler
kauft nur im
Arbeiter-Turnver
Leipzig 5 3, Fichtestraße 36.**

Für den Spielbetrieb

Lehrbücher, Bibliothek der Leibesübungen, Heft 6: Unfer Tennis
Heft 10: Spiele mit 1 / Heft 26: Das Handballspiel / Heft 30: Der Schiedsrichter in den Handballspielen

Bundesatzung für Handballspiele / Spieltagebücher / Kartothekkarten / Mannschaftsmeldelisten für Serienspiele / Spielformulare für Handball, Raffball, Schlagball, Trommelball, Fauftball, Hockey / Zählkarten für Tennis / Spielabschlussformulare
Merkblatt Nr. 22: Lehrgang Handballspiele; Merkblatt Nr. 65: Lehrgang das Handballspiel

Spielregeln für Handball, Heft 1 / Raffball, Heft 2 / Hockey, Heft 3 / Fauftball-Trommelball, Heft 4 / Schlagball, Heft 5 / Fußball, Heft 6 / Tennis, Heft 7 / Schleuderball, Heft 8
Eishockey, Heft 9

Für das Schiedsrichterwesen

Prüfungsformulare für Handball, Raffball, Schlagball, Fauft- u. Trommelball / Schiedsrichterausweise / Richtlinien für Prüfungsausschüsse / Merkblatt Nr. 20: Schiedsrichterlehrgang und Schiedsrichtervereinigungen

Für das Berichterfätterwesen

Merkblatt Nr. 26: Der Berichterfätter für Handballspiele / Merkblatt Nr. 14: Der Schriftführer u. Berichterfätter

A 80-102