Zweitorballspiele für kleine Hallen

Autor(en): **Rüegsegger, Hans**

Objekttyp: **Article**

Zeitschrift: **Starke Jugend, freies Volk : Fachzeitschrift für Leibesübungen der Eidgenössischen Turn- und Sportschule Magglingen**

Band (Jahr): **9 (1952)**

Heft 3

PDF erstellt am: **24.05.2024**

Persistenter Link: https://doi.org/10.5169/seals-990927

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.
Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

Ein Dienst der *ETH-Bibliothek*
ETH Zürich, Rämistrasse 101, 8092 Zürich, Schweiz, www.library.ethz.ch

http://www.e-periodica.ch

ZWEITORBALLSPIELE

Hans Rüegsegger

I. «Zentraltorball»

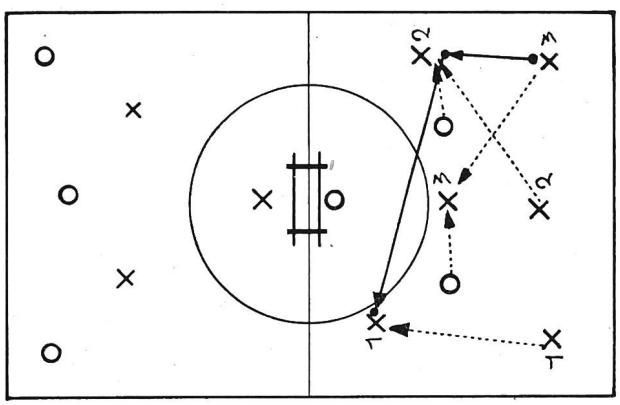
Geräte: 1 Handball, 1 Barren.

Spielfeld: Turnhalle, 14 x 24 und kleiner. In den meisten Hallen ist der Mittelkreis vorgezeichnet. Wenn nicht, wird er mit einer Kreide gezogen. Radius ca. 5 m. In der Mitte dieses Kreises wird der Barren mit hohen Holmen aufgestellt. Er bildet so das zentrale Tor für beide Mannschaften.

Mannschaften: 5 gegen 5 (5:5) (Aufstellung siehe Skizze 1).

Spielbeschreibung: Mannschaft X spielt auf das von Tormann O gedeckte Tor, Mannschaft O auf das von Torwart X gehütete Tor. Der Ball wird mit der Hand gespielt. Mannschaft X hat Anstoss und versucht durch Zusammenspiel den Ball durch das Tor von O zu schiessen. Die beiden Verteidiger O auf derselben Spielhälfte müssen den drei Stürmern X den Ball abjagen und ihn sofort den eigenen Stürmern O auf der andern Spielhälfte zuspielen. Nun versuchen diese ihrerseits durch Ausschalten der beiden Verteidiger X ein Tor bei X zu erzielen. Bei Torerfolg geht der Ball an die Partei, gegen welche das Tor erzielt wurde. Die Mannschaft, die die meisten Tore macht, hat gewonnen. (s. Skizze 1).

Skizze 1



Legende:

Ball • Weg des Balles —➤— Weg des Spielers ····➤····

Einige Spielregeln

— Es wird mit den Seiten- und Rückwänden gespielt (kein Einwurf, Ball bleibt im Spiel.
— Die Feldspieler dürfen in den markierten Kreis vor dem Tor eindringen, um einen hineingerollten Ball wieder herauszuholen. Die Schussabgabe aber muss in allen Fällen ausserhalb der Torraumlinie erfolgen.
— Das Tor darf nur von dem für diesen Posten bestimmten Spieler geschützt werden.
— Es gilt auch hier die Dreischritt-Dreisekunden- und die Fussregel (Hallenhandball).
— Der Ball darf vom gleichen Spieler nur einmal auf den Boden geprellt werden.

II. Fangball

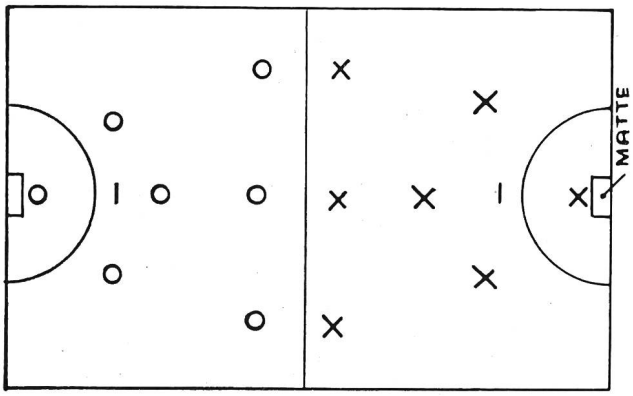
Geräte: 1 Hand- oder Korbball. 2 Tore (dargestellt durch 2 zusammengerollte Matten).

Spielfeld: Turnhalle (s. Skizze 2). Vor den Tormatten Torraum mit Kreide einzeichnen. Radius: 3 m. Penaltystrich bei 4 m. Die zusammengerollten Matten, die als Tore dienen, sollten ca. 1,5 m lang und nicht über 50 cm hoch sein, damit die Spieler gezwungen sind, genau zu zielen und nur Tiefschüsse anzubringen. Diese Masse ermöglichen es aber auch dem Torhüter, trotz kleinem Torraum erfolgversprechende Abwehrarbeit zu leisten.

Mannschaften und Aufstellung: 7:7 (gemäss Skizze). Stehen dem Vorunterrichtsleiter weniger als 14 Spieler zur Verfügung, oder ist die Halle sehr klein, so kann Fangball ebensogut mit Sechser- (6:6) oder Fünfer- (5:5)-Mannschaften gespielt werden. Zählt die Riege aber mehr als 14 Spieler, so sind die übrigen als sog. Auswechselspieler zu verwenden (wie beim Hallenhandballspiel).

Deckungsart:
Die beiden Verteidiger decken die beiden gegnerischen Flügelstürmer, der Mittelläufer den Mittelstürmer.

Skizze 2



Spielbeschreibung: Der Anstoss erfolgt in der Mitte des Spielfeldes durch die vom Spielleiter ausgeloste Mannschaft. Diese versucht durch Zusammenarbeit den Ball durch die gegnerischen Reihen zu spielen und ihn durch das Tor auf der Gegenseite zu schiessen. Nach einem Torerfolg geschieht der Wiederanwurf in der Spielfeldmitte durch die Partei, gegen welche das Tor erzielt wurde. Die Partei, die nach einer bestimmten Spielzeit die meisten Tore geschossen hat, bleibt Siegerin.

Die wichtigsten Spielregeln: Das Fangballspiel verlangt eine sichere Fang- und Wurftechnik, denn:

— Der Ball darf von keiner Partei fallen gelassen werden. Er muss also ständig in der Luft gespielt werden. Wenn die im Besitze des Balles befindliche Mannschaft diesen durch Fangfehler, gegnerische Einwirkung oder unpräzises Zuspiel zu Boden fallen lässt, so erfolgt jedesmal Ballwechsel zur Gegenpartei. Der Schiedsrichter entscheidet über Ballbesitz oder Ballverlust.
— Dreischritt-Dreisekunden- und Fussregel gleich wie beim Hallenhandball. (Ausnahme: Torhüter, der zur Abwehr auch die Füsse benutzen kann. Abspiel jedoch mit der Hand).
— Doppelfang wird nicht als Fehler gewertet.
— Die beiden Torräume dürfen nur von den Torhütern betreten werden.
— Betritt ein Feldspieler im Kampf um den Ball den eigenen oder gegnerischen Torraum, so wird dieses Vorgehen mit Freiwurf geahndet.
— Der Ball darf nie zum eigenen Torhüter oder in den Torraum zurückgespielt werden (Penalty).
— Es wird ohne Eck- und Strafeckwurf gespielt.
— Berührt der Ball die Seitenwand, so erfolgt Einwurf.

III. Hallenhandball

Geräte: 1 Handball. 2 Tore, markiert durch die oben beschriebenen, zusammengerollten Matten, oder durch 5-10 cm breites Farbband, das mit Reissnägel an die Wand befestigt wird. Höhe des Tores: 1 m, Breite: 1,5 m.

Spielfeld: Ganzer verfügbarer Raum der Turnhalle. Gleiche Zeichnung wie bei Fangball.

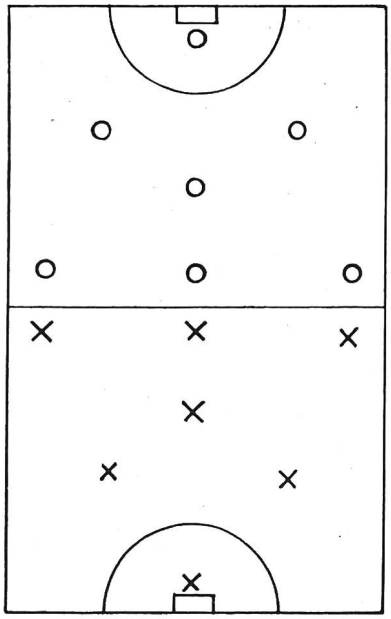
Mannschaften: Je nach Grösse der Halle 7:7, 6:6, 5:5 (siehe Skizzen 3 a, 3 b, 3 c).

Spielbeschreibung: s. Fangball.

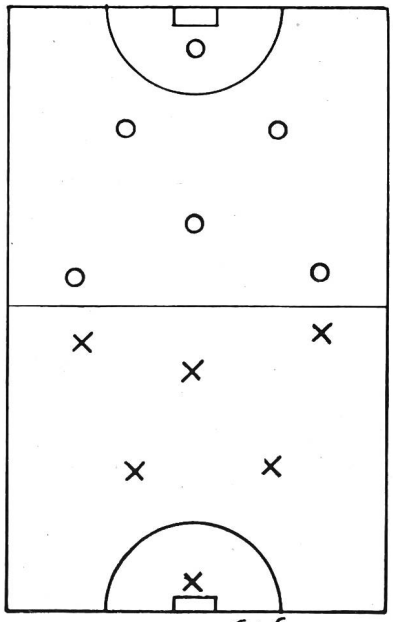
Spielregeln: Hallenhandballregeln, aber ohne Einwurf (Out). Die an die Seitenwände gespielten Bälle bleiben im Spiel.

Kleine taktische Ratschläge. Bezüglich Technik bestehen zwischen Feldhandball und Hallenhandball nur kleine Unterschiede. In der Halle gelangen — weil das Zuspiel auf kürzere Distanz und schneller erfolgen muss — der Prellball sowie der Rückhand- und beidhändige Wurf (vergleiche «Starke Jugend, freies Volk» Nr. 3, 1951) vermehrt zur Anwendung). In spieltaktischer Hinsicht zeigen sich hingegen grössere Unterschiede. Im Hallenhandball sind die Plätze der einzelnen Spieler nicht derart scharf umrissen wie im Feldhandball, (Verteidiger, Läufer, Stürmer), sondern jeder Feldspieler hat mehr oder weniger alle drei Aufgaben zu erfüllen. Ist der Gegner im Angriff, so weicht sozusagen die ganze Mannschaft (evtl. mit Ausnahme eines Stürmers) in die Verteidigung zurück, um das eigene Tor zu sichern. Aus dieser Defensive heraus müssen dann blitzschnelle Gegenangriffe erfolgen, entweder durch Steilpass an den vorn postierten Stürmer, oder durch Gesamtangriff auf das gegnerische Tor. Immerhin ist es in diesem Falle geraten — da das Spielgeschehen sehr rasch wechselt — ein bis zwei Spieler als Rükkendeckung hinten zu belassen, um der Gefahr des Überlaufenwerdens zu begegnen.

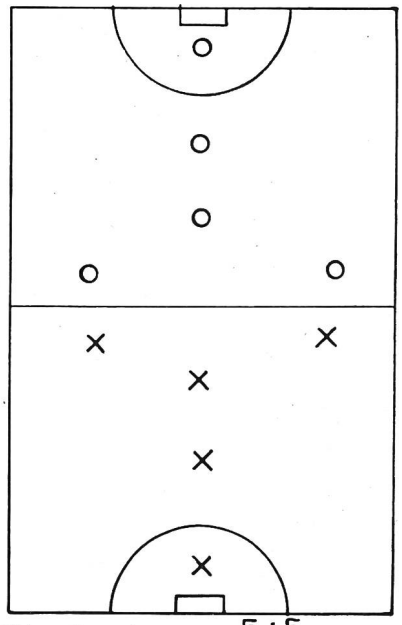
FÜR KLEINE HALLEN



Skizze 3a 7:7



Skizze 3b 6:6



Skizze 3c 5:5

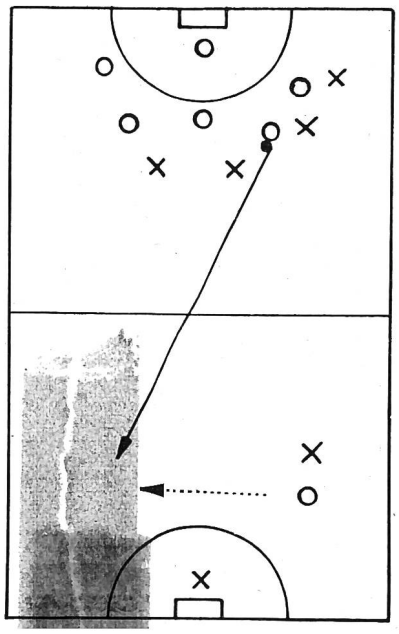
Einige Beispiele zur Illustration:
O in der Verteidigung. X im Angriff. O bildet eine elastische, raumdeckende Mauer, etwas in die Tiefe gestaffelt und lässt die Angreifer an sich herankommen. Gelingt es einem Spieler O dem Gegner den Ball abzunehmen, so bedient er sofort mit Steilpass den weit vorn in der Gegend des gegnerischen Tores lauernden Stürmer, der sich durch ständigen Platzwechsel freizustellen hat, um im gegebenen Moment zum überraschenden Ballempfang und Torschuss anzusetzen. (s. Skizze 4). Ist die Anbringung des Steilpasses infolge gegnerischer Aufmerksamkeit nicht möglich, so geht die ganze Mannschaft zum Angriff über und sucht durch schnelle Platzwechsel den freien Raum vor dem gegnerischen Tor zu gewinnen, um in eine günstige Schussposition zu gelangen. Ist die gegnerische Mauer bereits organisiert, so versuchen die Angreifer, durch Zurückspielen des Balles ins Mittelfeld, oder durch «Kreiselspiel» (Dreieckspiel), einen Gegner aus der Mauer herauszulocken, um dann blitzschnell die entstehende Lücke zum Durchbruch auszunützen. (s. Skizze 6).

Beispiel eines Platzwechsels: Platzwechsel zu zweit auf einer Längsseite bis vor das gegnerische Tor. Dort überraschender weiter Querpass zu dem auf der gegenüberliegenden Seite lauernden Stürmer. (s. Skizze 5).

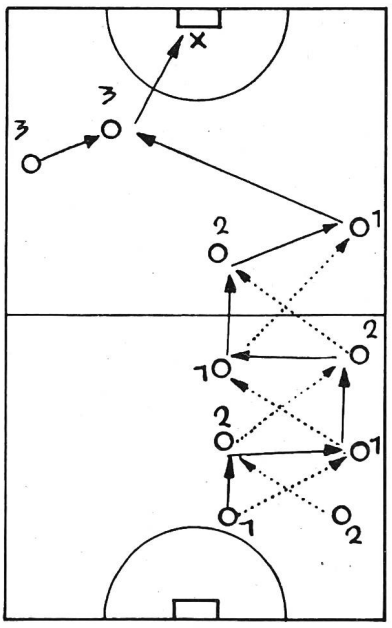
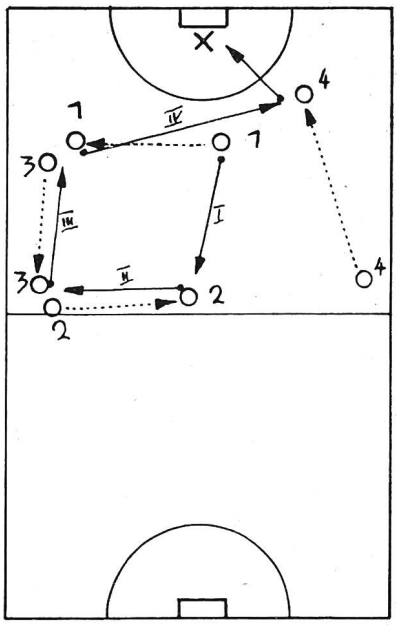
«Der Kreisel» (Dreieckspiel mit Platzwechsel). Dieses «Kreiseln» kommt zur Anwendung vor der gegnerischen, geschlossenen Mauer und hat den Zweck, einen Spieler aus dieser Mauer herauszulocken, um dann einem der kreiselnden Stürmer, oder einem vierten vorprellenden Spieler die Möglichkeit zu geben, die entstehende Lücke im Abwehrblock zum Durchbruch auszunützen (s. Skizze 6) X1, X2 und X3 spielen «Kreisel», X4 startet in den freien Raum und schiesst aufs Tor.

Merke: Jede Möglichkeit zum Schiessen sollte ausgenutzt werden. Nach jeder Schussabgabe, die zu keinem Tor geführt hat, sowie nach jedem Ballverlust, gilt für alle Angreifer, schnellstens in die eigene Spielhälfte zurückzueilen, um dort mit der ganzen Mannschaft den Gegenangriff abzuschlagen, bzw. das eigene Tor zu sichern.

Skizze 4



Skizze 5



Skizze 6