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

Herausgeber: Eidgenössische Turn- und Sportschule Magglingen

Band: 23 (1966)

Heft: 2

Rubrik: Blitz-Ball

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Mehr erfahren

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. En savoir plus

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. Find out more

Download PDF: 16.07.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

BLITZ-BALL

Hans Rüegsegger, Magglingen

1. Einleitung

Schon wieder ein neues Spiel, werden viele skeptisch denken, wenn sie diesen Titel lesen. Als ob wir nicht schon genug hätten! Andere wieder werden neugierig oder sogar gespannt sein, besonders auf das Signet, das sie vorläufig nicht zu deuten wissen. Ja, es ist ein neues Spiel, das wir hier vorstellen. Wir meinen, lieber eines zuviel als zu wenig, besonders wenn es dazu dient, unsern Unterricht zu bereichern und zu ergänzen. Zudem sei gleich beigefügt: es ist keines der üblichen, vor allem keines, bei dem die Kunst der Ballbeherrschung im Vordergrund steht, wie etwa beim Fussball, Handball oder Basketball. Seine Zielsetzung ist eine andere. Die Rollen sind sozusagen vertauscht. Beim Blitzball übernimmt der Körper, resp. der Spieler weitgehend die Funktionen des Balles. Er, nicht der Ball, wird zum Beherrscher des Raumes, er muss das Ziel erobern, der Ball ist dabei nur sein Begleiter. Dieser grundsätzliche Unterschied genügt bereits, um die Existenzberechtigung dieses Spieles zu bejahen.
Seine «Erfinder» sind der berühmte finnische Sportpionier Prof. Lauri Pihkala sowie der schottische Sportlehrer James Hogg. Was schwebte ihnen auf der Suche nach einem neuen Spiel vor?

1. Der Tatsache bewusst, dass in unserem technischen und motorisierten Zeitalter die Menschen immer mehr der bequemen Lebensweise, vor allem der «sitzenden» Fortbewegung den Vorzug geben und dabei bewegungsmässig verarmen, müsse es Anliegen aller verantwortungsbewussten Leibeserzieher sein, das Laufen als Bewegungsgrundlage neu zu beleben.

2. Das zweckmässigste Mittel, den Lauf als wichtigsten Konditionsfaktor zu fördern sei das Spiel im allgemeinen. Im speziellen aber eine Form, die alle Beteiligten in ständig wechselndem Bewegungsrhythmus halten und dabei eine natürliche Körperhaltung gewährleisten sollte.

3. Um das Laufen nicht als Zwang erscheinen zu lassen, vielmehr die Freude daran zu wecken, müsste dem gesuchten Spiel ein Ball als belebendes und anspornendes Element beigegeben werden. Die Ballbehandlung müsste jedoch sehr einfach sein, um alle, auch die Unbegabten, daran zu interessieren.

4. Die zu findende Spielform sollte durch unkomplizierte Regeln sowie materielle und finanzielle Anspruchslosigkeit überall, auch in den einfachsten Verhältnissen, spielbar sein.

James Hogg, ehemaliger professioneller Rugbyspieler, erkannte, dass durch die Abwandlung des Rugbyspieles in eine einfachere Form die Ideen Pihkalas weitgehend zu verwirklichen wären. Er ersetzte deshalb die beim Rugby üblichen harten körperlichen Zusammenstösse beim Kampf um den Ballbesitz durch einen risikolosen Handschlag (Brennschlag), womit er erreichte, dass das Laufen zum primären Merkmal des neuen Spieles wurde. Warum haben es seine Erfinder Blitzball getauft? Weil blitzschnelle Starts- und Richtungswechsel sowie ein blitzartiges Erfassen der jeweiligen Situation seine Hauptkennzeichen sind.

Die Bedeutung des Blitzballspiels

Als grosser Freund Magglingens übermittelte uns Prof. Pihkala den Spielgedanken mit einigen provisorischen Grundregeln, mit der Bitte, das neue Spiel an der ETS zu erproben. Als Fachleiter für Spiele hat der Schreibende verschiedene Versuche unternommen, und als Teilnehmer am internationalen Blitzball-Lehrgang in Helsinki im Juni 1965 konnte er weitere Erfahrungen sammeln und auch aktiv an der definitiven Fassung der Spielregeln mitwirken. Das Resultat kann in folgende Punkte zusammengefasst werden:

1. Blitzball ist ein Laufspiel, in hohem Masse geeignet, Schnelligkeit, Reaktion, Ausdauer, Beweglichkeit und Behendigkeit zu fördern.

2. Blitzball ist ein einfaches Spiel, dessen unkomplizierte Spielregeln für jedermann leicht verständlich sind. Ausser Fangen und Werfen erfordert es keine balltechnischen Fertigkeiten.

3. Blitzball kann auf jedem einigermassen ebenen Gelände gespielt werden, ist demnach an keinen ausgebauten Sportplatz gebunden.

4. Blitzball erfordert an Material lediglich einen Plastic-Rugbyball, der für wenig Geld zu erstehen ist.

5. Blitzball ist in seiner Ausübung sozusagen risikofrei, d. h. die Unfallgefahr ist auf ein Minimum reduziert.

Der Schreibende ist überzeugt, dass diese Spielform unserem Schulturnen, dem Vorunterricht und vielen Sportarten wertvolle Impulse zu geben vermag, besonders als Ergänzungsspiel mit konditionsfördernder Wirkung.

2. Der Spielgedanke

Zwei Mannschaften stehen sich auf einem Spielfeld gegenüber und sind bestrebt, unter Ausnützung der Laufgeschwindigkeit und fintenreichem Hakenschlagen einen Rugbyball tragend, im Zielgebiet des Gegners niederzulegen. Der jeweilige Ballträger kann von der Gegenpartei durch «Brennschlag» auf den Rücken gezwungen werden, den Ball einem ihn unterstützenden Mitspieler nach rückwärts zuzuspielen, der nun seinerseits wieder versucht, zum Zielgebiet durchzubrechen. Diejenige Mannschaft, die durch gutes Zusammenspiel am Ende des Spieles am meisten Gewinnpunkte aufweist, hat gewonnen.

Erläuterung:

Der Spielgedanke sagt klar, dass der Ball nur rückwärts zugespielt werden darf. Jede Vorwärtsbewegung des Balles vom Körper weg am Boden oder in der Luft ist untersagt. Diese Bestimmung verlangt von uns ein grundlegendes Umdenken, sind wir doch bei unseren Hauptspielen wie Handball, Fussball u. a. gewohnt, den Ball nach vorn in den gegnerischen Raum zu spielen, uns nach vorn freizustellen, d. h. in den meisten Fällen vor den Ballbesitzer in Stellung zu laufen. Beim Blitzball jedoch bildet immer der Ballträger, und nur er, die Angriffsspitze. Seine Mitspieler müssen ihn durch zurückgestaffeltes Mitgehen (Keilformation) unterstützen. Diese Umstellung fällt nicht leicht, ist jedoch nur eine Sache der Angewöhnung.
Eine Anpassung verlangt auch das richtige Verhalten des jeweiligen Ballträgers. Er ist die Schlüsselfigur im Spielablauf. Nach dem Ballempfang hat er, ohne zu zögern, blitzschnell nach vorn wegzusprinten. Während im Hand- oder Fussball das direkte Weiterleiten des Balles ober-

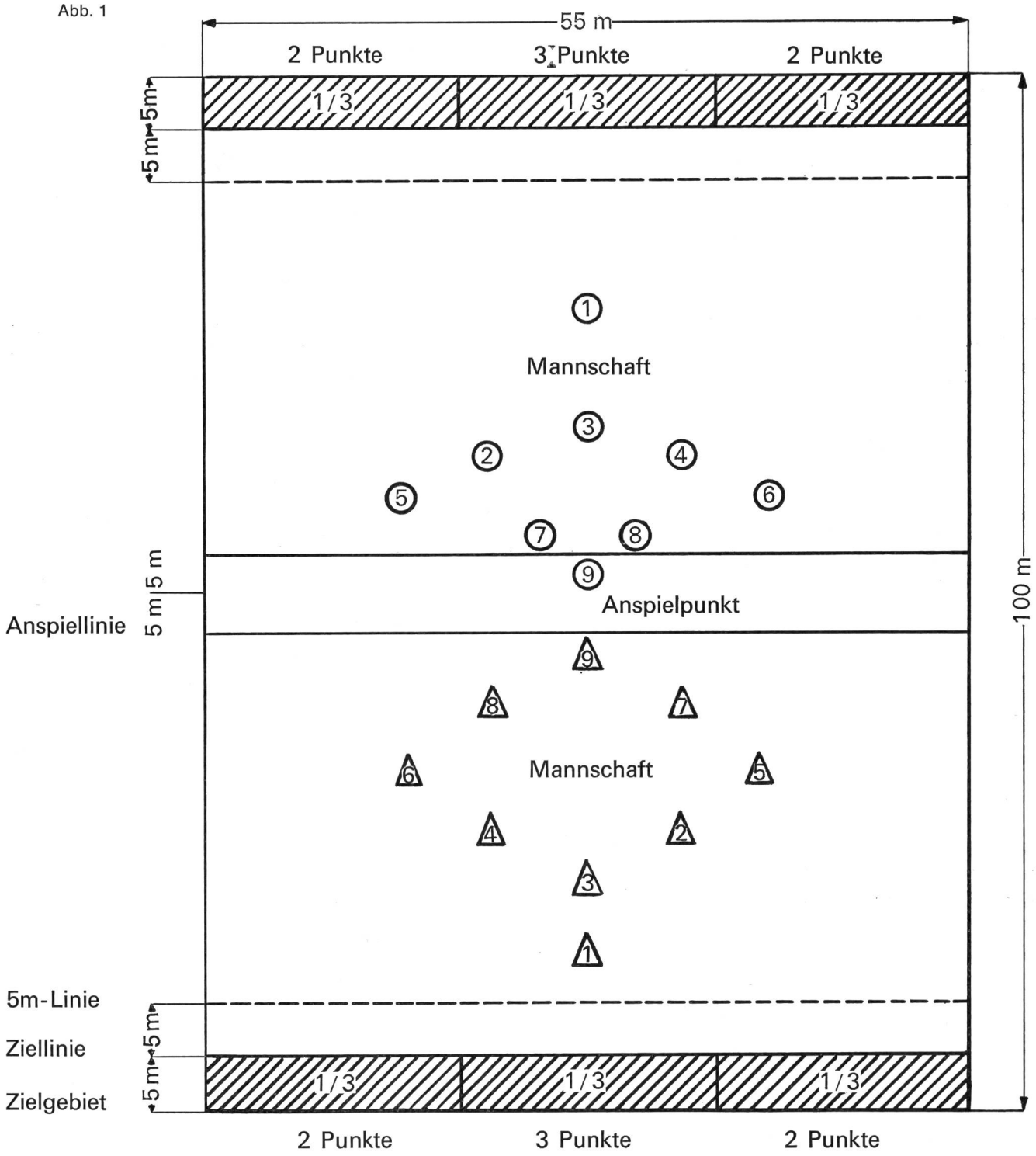
stes Gesetz ist, muss beim Blitzball gerade das Gegenteil, nämlich Ballhalten, angestrebt werden. Sofortiges Abspiel wäre verhängnisvoll, weil durch das Zurücknehmen des Balles nie Raumgewinn, sondern immer Raumverlust entsteht und sich deshalb das Spielgeschehen, anstatt vorwärts, immer mehr rückwärts in gefährliche Nähe des eigenen Zielgebietes entwickeln würde. Der Schluss daraus: Nur der Ballträger kann das gegnerische Ziel erreichen, indem er versucht, die sich ihm in den Weg stellenden Gegner zu überlaufen. Erst wenn er in diesem Sturmlauf behindert, oder vom «Brennschlag» getroffen wird, ist der Moment gekommen, einen rückwärts gestaffelten Kameraden anzuspielen.
Eine ausgezeichnete Idee ist das Abfangen des Ballträgers mit «Brennschlag». Dadurch wird das Raufen um den Ball (Klüngelbildung) ausgeschaltet und damit Tempo und Fluss des Spieles gesteigert. Auch dass dem Ballträger nach erfolgtem «Brennschlag» noch Gelegenheit geboten wird, den Ball abzuspielen, trägt dazu bei, dass der Spielablauf nicht über Gebühr durch den Schiedsrichter unterbrochen werden muss.

3. Auszug aus den Spielregeln

Regel 1: Die Zahl der Spieler

Eine Mannschaft besteht je nach Grösse des Spielfeldes aus 9, 6 oder 3 Spielern mit respektive 5, 3 oder 2 Auswechselspielern.

Abb. 1



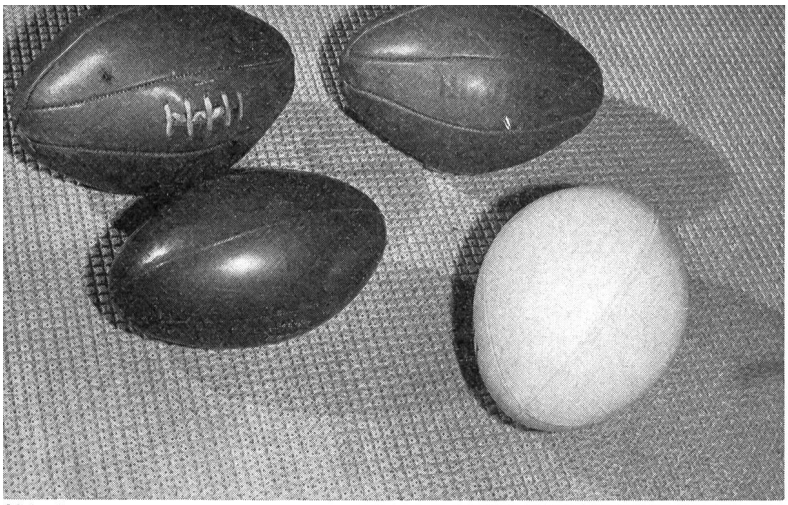


Abb. 2

Abb. 3

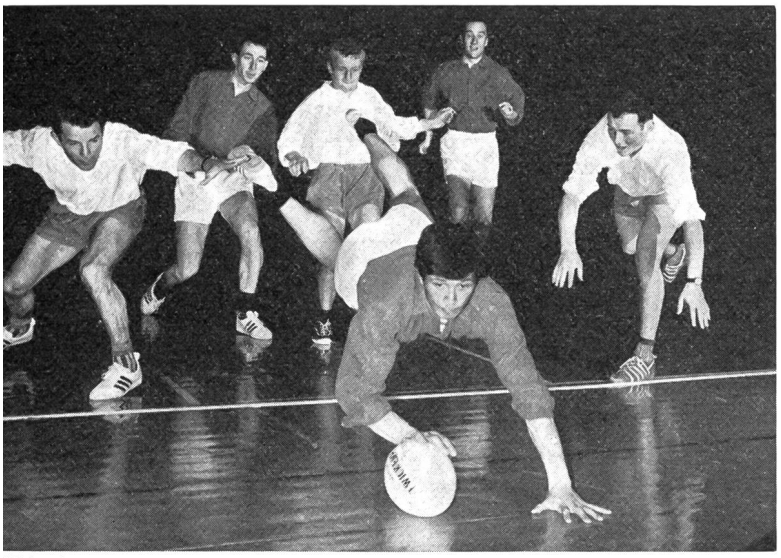
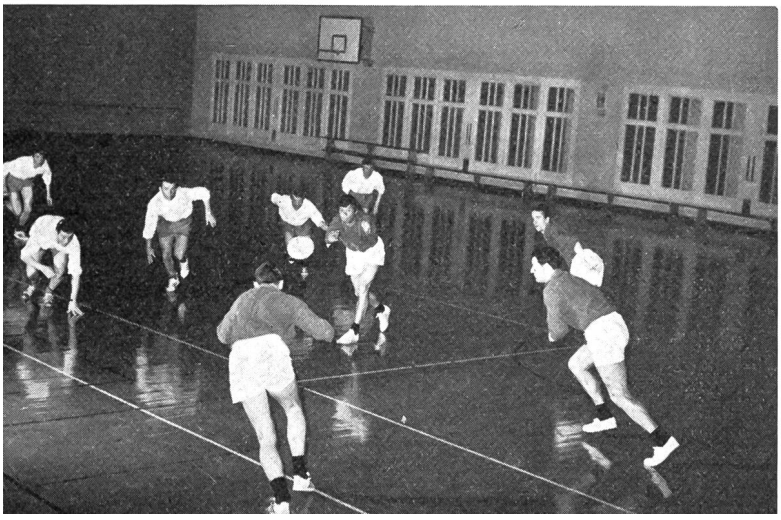


Abb. 4

Abb. 5



Regel 2: Das Spielfeld

— Masse des Spielfeldes:

Als Spielfeld kann jedes einigermassen ebene Terrain dienen. Es muss ein Rechteck mit folgenden Massen bilden:

Für eine Mannschaft mit 9 Spielern:	Länge	100 m
	Breite	55 m
Für eine Mannschaft mit 6 Spielern:	Länge	70 m
	Breite	48 m
Für eine Mannschaft mit 3 Spielern:	Länge	50 m
	Breite	34 m

Beachte: Blitzball kann mit 3er-Mannschaften auch in der Halle gespielt werden.

— Einteilung des Spielfeldes und Grundaufstellung der Mannschaften. (Abb. 1)

Regel 3: Der Ball

Es wird mit einem ovalen Leder- oder Plastic-Ball (Modell Rugby) gespielt, dessen Längsumfang ca. 73 cm, der Querumfang ca. 52 cm misst. Das Gewicht beträgt 300 bis 350 Gramm. (Abb. 2)

Regel 7: Die Spieleröffnung

Nach der Platzwahl setzt der Schiedsrichter den Ball auf den Anspielpunkt (siehe Skizze Spielfeld) und befiehlt «auf eure Plätze». Der Mittelstürmer der anspielenden Mannschaft befindet sich am Ball. Alle andern Spieler stellen sich hinter der Anspiellinie bereit, so dass eine 10 m tiefe Zone zwischen beiden Mannschaften entsteht (Abb. 1). Auf das Kommando «fertig» gehen sämtliche Spieler in Startstellung, wobei mindestens eine Hand den Boden berühren muss. Darauf erfolgt der Anpfiff des Schiedsrichters. Das Anspiel ist richtig ausgeführt, wenn der Ball zwischen den gegrätschten Beinen nach rückwärts zugeworfen wird (Abb. 3). Sobald der Ball die Hände verlassen hat, ist er im Spiel. Der Ball darf von jedem Spieler vorwärts getragen, aber nur rückwärts abgespielt werden! Das geringste Vorwärtsfliegen oder -rollen des Balles (auch bei Fangfehlern) wird mit Freiwurf für den Gegner geahndet.

Regel 8: Der Punktgewinn

Ein Punktgewinn ist erzielt, wenn ein unberührter (ungebrannter) Spieler den Ball mit einer oder beiden Händen hinter die Ziellinie in eines der 3 Zielgebiete niederlegen kann (Abb. 4), wobei das mittlere Zielgebiet 3 Punkte, die beiden äusseren je 2 Punkte einbringen (Abb. 1). Nach jedem Punktgewinn erfolgt Anspiel in der Feldmitte nach Regel 7.

Regel 9: Der Freiwurf

Bei allen Regelverstössen wird gegen die fehlbare Partei ein Freiwurf verhängt. Er wird von der Stelle ausgeführt, wo der Fehler begangen wurde. Die fehlbare Partei hat einen Abstand von mindestens 5 m von Ball und Gegner einzuhalten. (Abb. 5)

Geschieht der Regelverstoss innerhalb der 5-m-Linie oder im Zielgebiet selbst, so wird der Freiwurf in allen Fällen von der 5-m-Linie aus vollzogen. Wenn ein solcher Freiwurf dem Angreifer zugesprochen wird, so haben sich die Verteidiger hinter der Ziellinie aufzustellen.

Regel 10: Der Schiedsrichterball

Entsteht eine undurchsichtige Situation im Kampf um den Ball, so kann der Schiedsrichter das Spiel unterbrechen und Schiedsrichterball geben. Je ein Spieler beider Mannschaften stellen sich nebeneinander auf, alle übrigen in 3 m Entfernung. Der Schiedsrichter wirft den Ball hoch, worauf die beiden Spieler versuchen, ihn zu ihren Mitspielern zu schlagen. (Abb. 6)

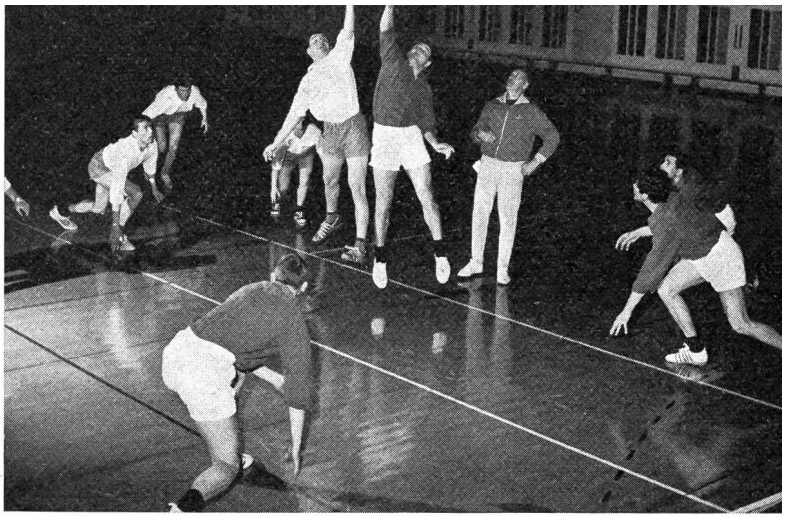


Abb. 6

Regel 11: Der Einwurf

Wenn der Ball oder der Ballträger die Seitenlinie überschreitet, so erfolgt der Einwurf von der Stelle aus, wo der Übertritt erfolgt ist. Ausführung wie beim Freiwurf, also rückwärts. (Abb. 7)

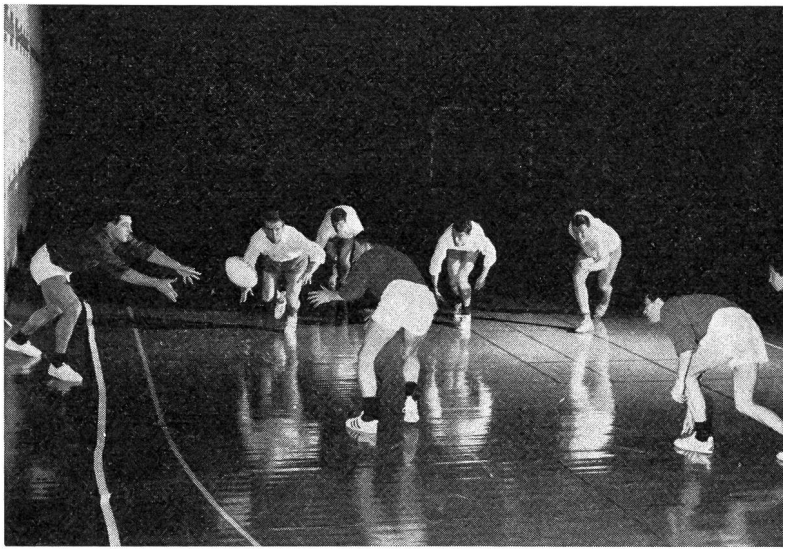


Abb. 7

Regel 12: Der «Brennschlag»

Der Ballträger darf nur mit Brennschlag angegriffen werden. Der Brennschlag ist ein Schlag mit der flachen Hand auf den Rücken des Ballträgers zwischen Nacken und Hüfte (Abb. 8). Der solchermassen «gebrannte» Spieler muss nun den Ball binnen 2 Sekunden und spätestens während des 3. Schrittes nach dem Schlag abspielen.
Wenn der Brennschlag den Ballträger innerhalb der 5-m-Linie trifft, bevor es ihm gelungen ist, den Ball in das Zielgebiet zu legen, so erhält die verteidigende Partei einen Freiwurf von der 5-m-Linie aus zugesprochen. Sie ist ausserdem berechtigt, den Ball innerhalb des Zielgebietes zu spielen.
Beachte: Der vom Brennschlag getroffene Angreifer darf nicht daran gehindert werden, den Ball abzuspielen. Der Brennschlag gilt nicht, wenn der Ballträger gestossen, gehalten oder umklammert wird, ebensowenig, wenn er unnötig hart mit dem Handrücken oder gar mit der Faust geschlagen wird (Abb. 10). Für solche Übertretungen müssen die Fehlbaren nach Regel 14 bestraft werden.

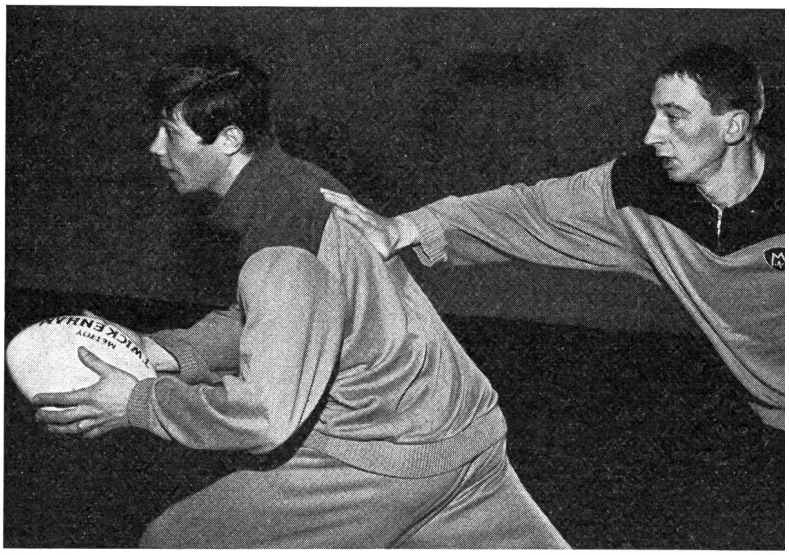


Abb. 8

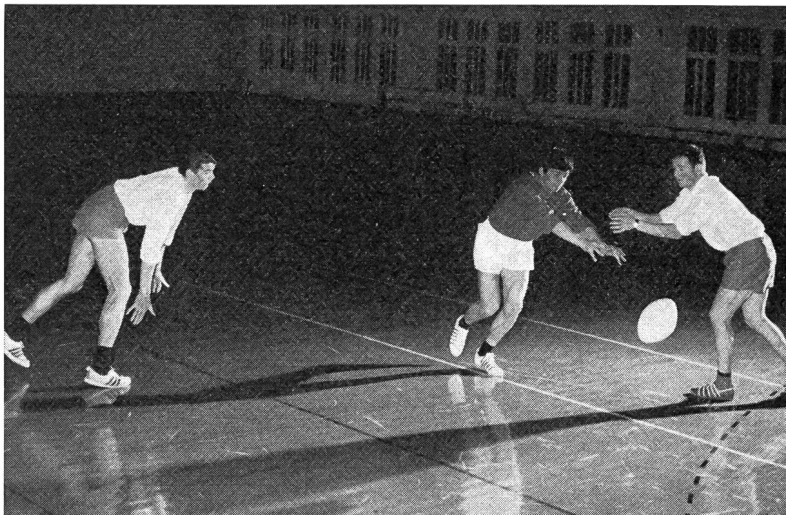
Regel 13: Der Prellball

Der Prellball ist ein von irgendeinem Körperteil nach vorn abprallender Ball, z. B. bei Fangfehlern. Da jedes Vorwärtsspielen verboten ist, lautet der Entscheid auf Freiwurf gegen den fehlbaren Spieler. (Abb. 9)

Abb. 9

Regel 14: Verbotenes Spiel und unsportliches Verhalten

Gewaltsames Angreifen irgendeines Spielers, insbesondere des Ballträgers, aber auch desjenigen, der versucht, einen Brennschlag anzubringen, ist verboten. Ebenso das Schlagen auf den Ball. (Abb. 10)



Regel 17: Die Auswechselspieler

Im Verlaufe des Spieles ist es jeder Mannschaft gestattet, Auswechselspieler einzusetzen. Dafür ist die Erlaubnis des Schiedsrichters einzuholen. Während des Auswechselns muss der Ball aus dem Spiel sein. (Regel 15.)

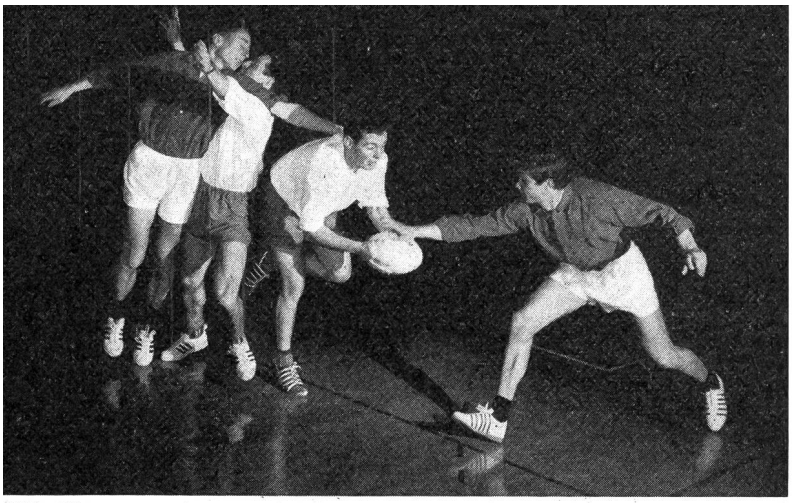


Abb. 10

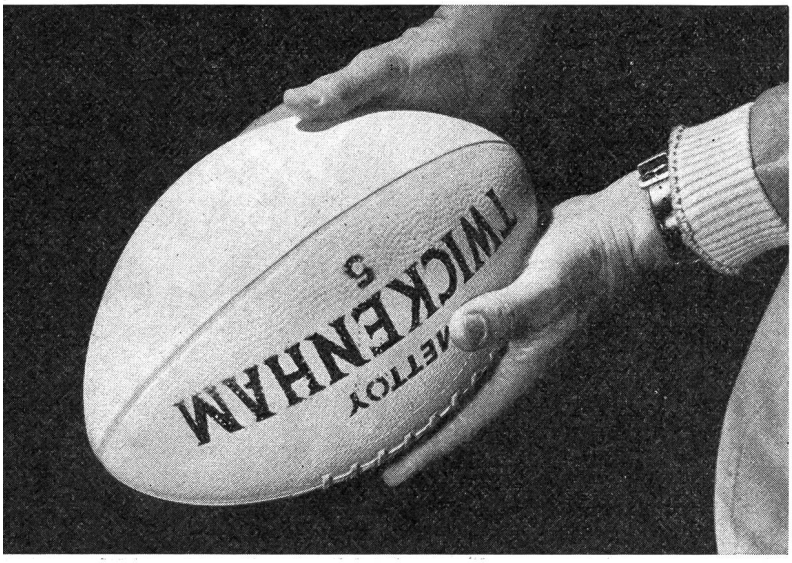


Abb. 11

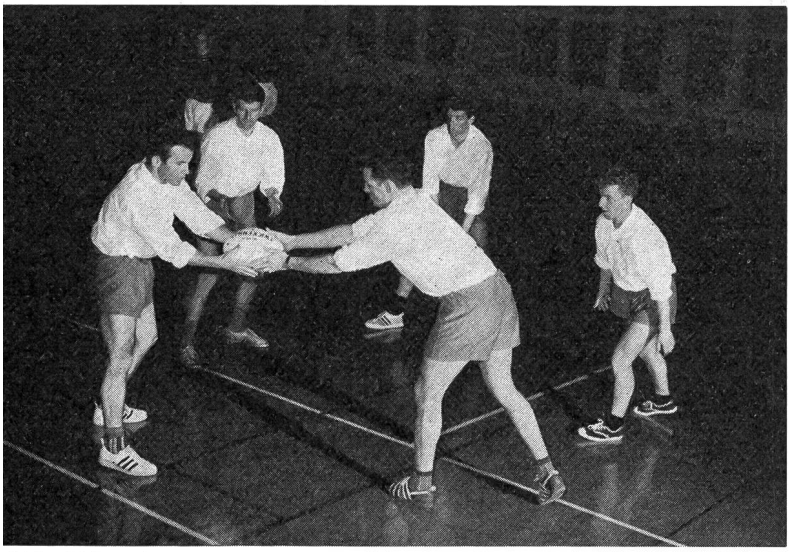
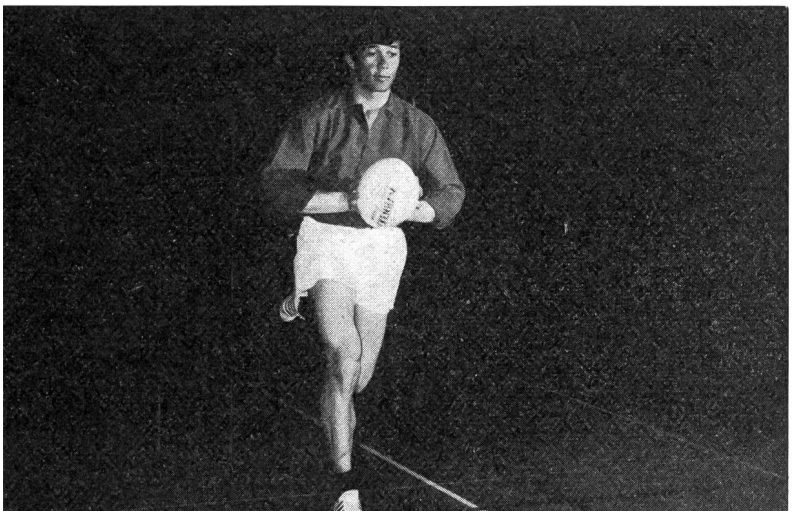


Abb. 12

Abb. 13



4. Methodische Einführung

Zeichenlegende:

Weg mit Ball	⟿	Ballträger	⊗
Weg ohne Ball	- - - →	Mitspieler	○
Zuspiel	——→	Gegenspieler	△

1. Balltechnik

Vorbemerkung: Wie bereits erwähnt, verlangt Blitzball im Vergleich zu andern Ballspielen nur wenig Fähigkeiten balltechnischer Art. Nachstehende 3 technische Elemente müssen aber geübt werden, um zu einem flüssigen Mannschaftsspiel zu kommen:

— Werfen
— Fangen
— Laufen mit dem Ball

1.1. Wie muss der Rugbyball gefasst werden: Abb. 11 zeigt es richtig: Die Handflächen umfassen die hintere Ballhälfte von unten her, die Oberfläche bleibt frei.
Übung: Der Ball wird von Hand zu Hand im Kreis herumgereicht. (Abb. 12.)

1.2. Das Laufen mit dem Ball. (Abb. 13.)
Bild 13 zeigt, wie es richtig ist. Körper natürlich aufrecht, Blick aufs Spielfeld. Ball wird mit beiden Händen in Hüfthöhe frei vor dem Körper getragen.

1.3. Das Zuspiel
Vorbemerkung: Das Zuspiel muss immer mit beiden Händen erfolgen, weil nur auf diese Art eine gute Zielsicherheit erreicht wird. (Rugbyball!) Auch soll der Ball stets in der Luft zugespielt werden, weil er infolge seiner ovalen Form auf dem Boden in eine andere Richtung springt und deshalb schwer zu fangen ist.

1.4. Wurfübung im Kreis. (Abb. 14.)

1.5. Werfen und Fangen im Dreieck aus dem Stand. (Abb. 15.)

1.6. Das Zuspiel zu zweit aus vollem Lauf. (Abb. 16 und 18.)

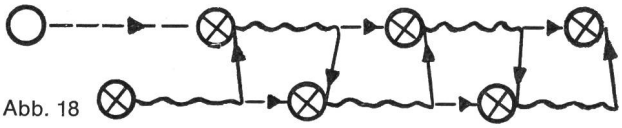


Abb. 18

Beachte: Der Lauf mit dem Ball ist immer ein Sprint. Beim Pass nach rechts ist das linke Bein Stützbein (vorn), beim Pass nach links das rechte Bein.

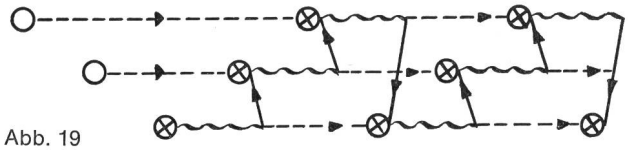


Abb. 19

1.7. Das Zuspiel zu dritt. (Abb. 19.)

1.8. Übung des Fangens und Werfens im «Wirbel». (Abb. 17.)
Fortgesetztes Zuspiel im Durcheinanderlaufen.

2. Taktik

Taktische Prinzipien:

— Bei der Mannschaftsaufstellung ist darauf zu achten, dass der schnellste Spieler die hinterste Position einnimmt, zwecks Abfangen gegnerischer Einzeldurchbrüche, die technisch am besten beschlagenen die vorderen Plätze, zwecks Ausspielen des Gegners durch Kombinationen.

— Hat die Gegenpartei den Ball: Ganze Mannschaft in die Abwehr! Hat die eigene Mannschaft den Ball: Ganze Mannschaft in den Angriff!
— Damit der jeweilige Ballträger möglichst wenig Raum gewinnen kann, muss er sofort angegriffen werden (Brennschlag). Dies besorgt der ihm zunächst stehende Spieler der Gegenpartei.
— Die angreifende Mannschaft muss stets versuchen, die zahlenmässige Überlegenheit über den Gegner zu erlangen. Dies kann vor allem durch den Ballträger erreicht werden, der vermittels seiner Schnelligkeit und Behendigkeit (Finten, Hakenschlagen) einen oder mehrere Gegner zu überlaufen trachtet. Aber auch durch ständige Platzwechsel untereinander kann der Gegner überrascht und ausgespielt werden.

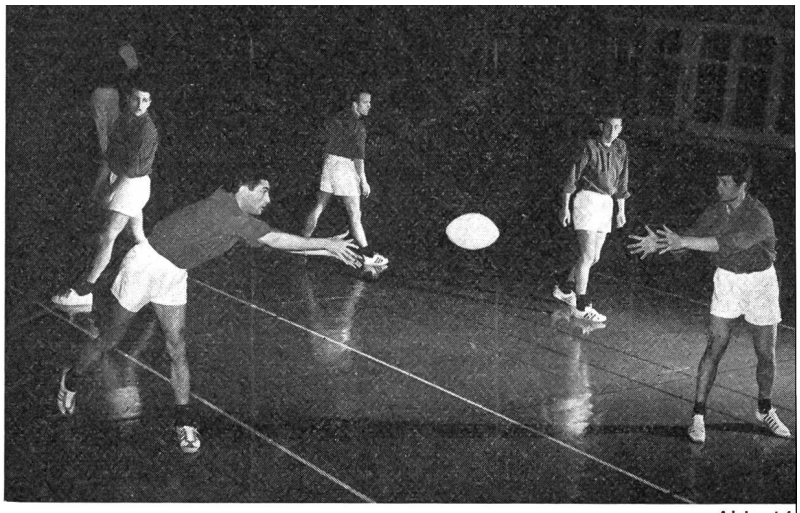


Abb. 14

2.1. Platzwechsel zwischen 2 Spielern

Abb. 20
Variante 1

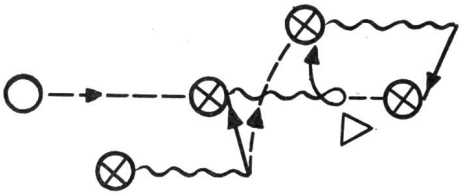
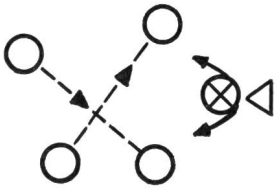


Abb. 21
Variante 2

Abb. 22
Variante 3



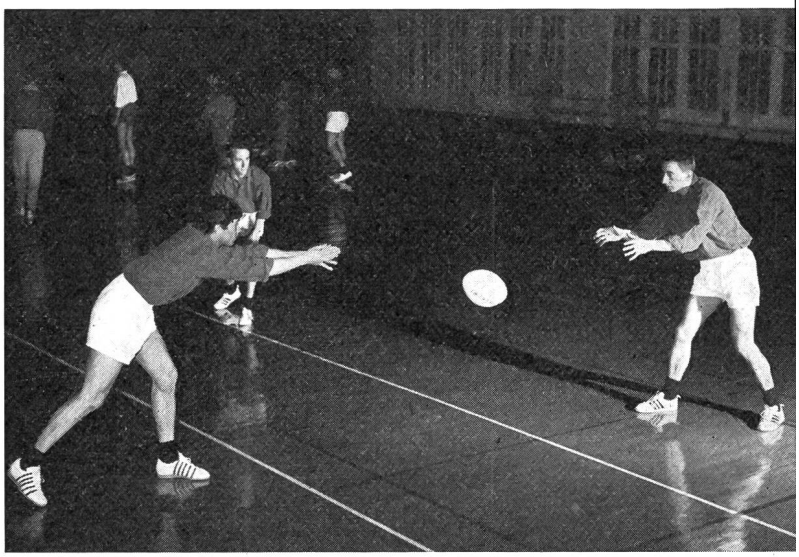


Abb. 15

2.2. Platzwechsel zwischen 3 Spielern

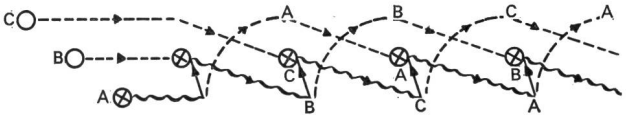


Abb. 23

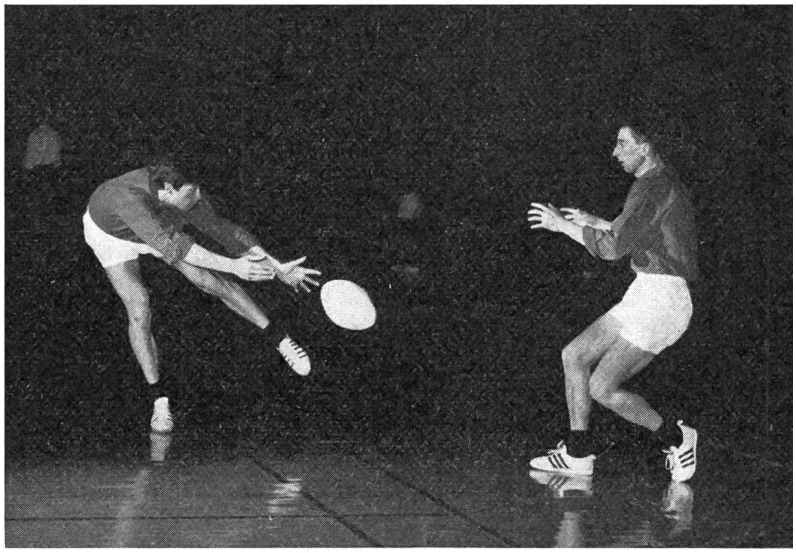


Abb. 16

2.3. Überlaufen des Gegners durch Täuschen und Hakenschlagen

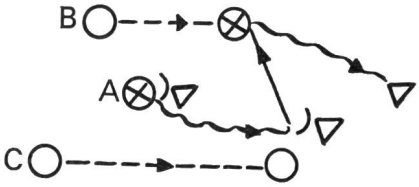
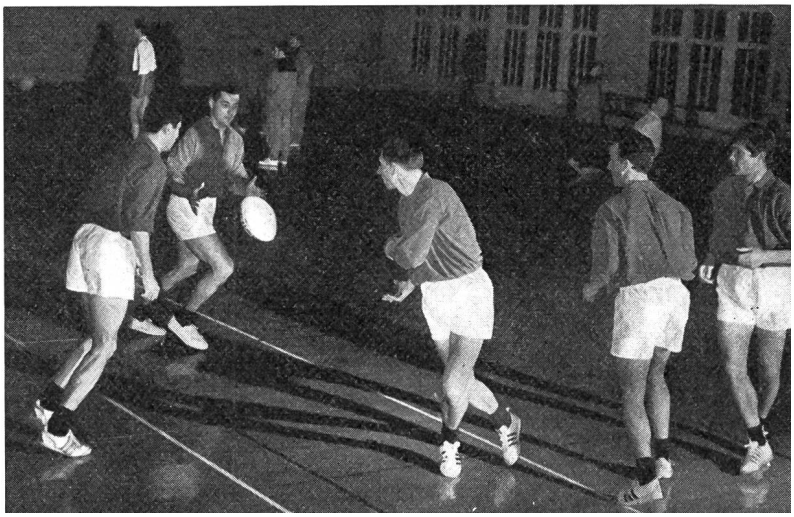


Abb. 24

▼ Abb. 17



2.4. Angreifen und Decken

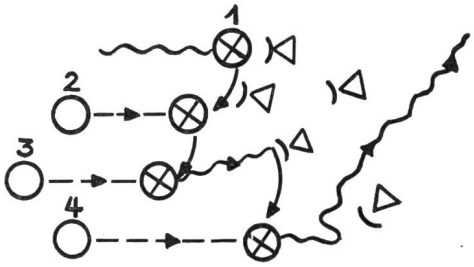


Abb. 25