

Von der Mittelspur zur „Autobahn“

Anfängerhockey kindgerecht: Die ersten Schritte zu taktischen Absprachen

Torsten Althoff deckt wie kaum ein zweiter Autor in HockeyTraining eine große Bandbreite an Themen vom Grundlagen- bis zum Hochleistungshockey ab. Im folgenden Beitrag doziert er über die Einführung von taktischen Grundlagen im Hallenhockey, die eingebettet in eine neue, aber für ihn typische Aufbereitung einen besonderen Mehrwert für jeden interessierten Trainer mit sich bringt:

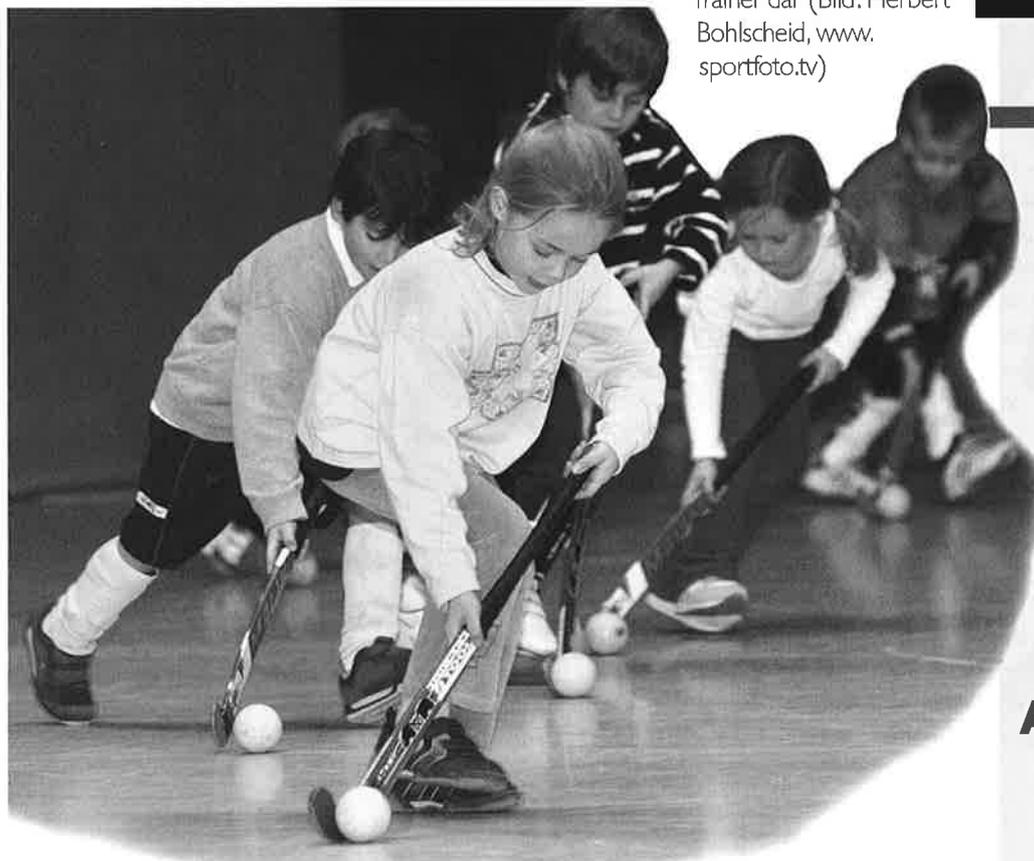
Es erfordert eine intellektuelle Meisterleistung von Hockey-Anfängern, die spiel-taktischen Zusammenhänge ihrer neuen Sportart zu verstehen und ihr Spiel darauf einzustellen. Erwachsene – Lehrer wie Trainer – überfordern Anfänger meist mit abstrakten Theorien über Spiel- und Laufwege. Sie setzen zu viele Kenntnisse voraus, ohne auf die Grundlagen eingegangen zu sein. Mit dieser Arbeit wird versucht, die ersten taktischen Grundlagen und Zusammenhänge einleuchtend zu erklären. Für Lehrer wie Trainer im Anfängerbereich sollen Hilfen und Anhaltspunkte gegeben werden, wie ein besseres Zusammenspiel im Hallenhockey erreicht werden kann.



Torsten Althoff

...ist Co-Trainer beim DHB und hier enger Mitarbeiter von Bernhard Peters bei der Vorbereitung des A-Kaders auf die WM in 2006 in Deutschland. Außerdem ist er Landestrainer im Westdeutschen Hockeyverband und Vereinstrainer der 1. Herren des RTHC Bayer Leverkusen.

Kindertraining – gut gemacht – stellt eine besondere Herausforderung für jeden Trainer dar (Bild: Herbert Bohlscheid, www.sportfoto.tv)



Hockey Training

Theorie und Praxis des Hockeysports

Wo die „kleinen Ferraris“ flitzen

Kindgerechtes Training beginnt mit einer kindgerechten (An-)Sprache.

Seite 1



IMPRESSUM

Verlagsanschrift:

Sportverlag, Böblinger Str. 68/1, 71065 Sindelfingen,
Postfach 260, 71044 Sindelfingen,
☎ (070 31) 862-800
☎ (070 31) 862-801

Redaktion (verantwortlich i.S.d.P.):

Peter Lemmen, Auf der Brück 1, 54608 Oberlascheid,
☎ (065 55) 931 041
☎ (065 55) 931 042
eMail: mediaServ@online.de

Layout, Grafik und Illustrationen:

Herbert Bohlscheid (HeBoSOFT) für mediaServ
Kuhweg 20, 50735 Köln
☎ (0221) 7601392
eMail: mail@hebosoft.de und
herbert.bohlscheid@sportfoto.tv
<http://www.sportfoto.tv> + <http://www.hebosoft.de>

Geschäftsführung Sportverlag:

Dr. Wolfgang Röhm
Verlagsleitung: Brigitte Schurr
Postfach 260, 71044 Sindelfingen

Anzeigen + Vertrieb:

Dietmar Froeberg-Suberg (Leitung)
Postfach 260, 71044 Sindelfingen
☎ (070 31) 862-851
☎ (070 31) 862-801

Gültig ist zur Zeit die Anzeigenpreisliste vom 1.1.2005
Wir bitten um Verständnis, dass für unverlangt eingesandte Manuskripte oder Fotos, die willkommen sind, keine Gewähr übernommen wird.

Ausgabe 9/2005

INHALT

1. Erläuterung der Bedeutung von taktischen Absprachen
2. Eigenständiges Handeln fördert selbstständiges Mitdenken in der Gruppe
3. Grundlegender Spielgedanke
4. Spezielle Spielsituationen und Handlungsziele
5. Bildliche Sprache für räumliche Orientierung & klare Anweisungen
6. Methodische Regeln
 - Entschärfen gefährlicher Situationen
 - Sichern technischer Ausbildung
 - Stützen taktischer Vermittlungskonzepte

1. Erläuterung der Bedeutung von taktischen Absprachen

Das Wort **Taktik** stammt aus dem Griechischen (taktiké = Kunst der Anordnung und Aufstellung) und umfasst allgemein planvolle Einzelschritte im Rahmen eines Gesamtkonzepts (Strategie).

Kinder verstehen schnell, dass Absprachen innerhalb einer Gruppe dazu dienen, Ordnung zu schaffen, und dass deshalb unterschiedliche Aufgaben verteilt werden. Am einfachsten fällt es mit der Zuordnung von Verteidigern und Stürmern. Wer hinten und wer vorne spielt, klärt sich schnell.

Aber wie sieht es mit der Umsetzung der abstrakten Aufgabenteilung aus? Jedes Kind will seiner Mannschaft helfen, ein Tor zu schießen oder eins zu verhindern, weshalb alle wie ein „Wollknäuel“ am Ball hängen. Dabei ist weder mannschaftsdienstliches Spiel zu erkennen, noch kann die individuelle Entwicklung von Vorhand- / Rückhand-Dribbling und Umspielen weiter vorangetrieben werden, da die Spieler mit Ball überhaupt keinen Platz besitzen, einen Gegner auszuspielen.

Was steckt also hinter der Lernleistung von Anfängern, damit sie das „Freilaufen“ oder gar abstrakte „Spielzüge“ ausführen?

Kinder kennen die Stürmerstars beim Fußball, aber kennen sie auch die dazugehörigen Aufgaben von Stürmern und ihren Gegenspielern? Welche weiteren taktischen Grundlagen können gelegt werden und wie sieht hierzu der optimale Vermittlungsweg aus?

Die Schwierigkeit für die Vermittlung von Taktik im Anfängerbereich liegt an dem hohen Umfang an Informationen, die verarbeitet werden müssen. Das Anwenden der neuen technischen Fertigkeiten erfordert viel Konzentration, und die Umsetzung der taktischen Anforderungen hängt untrennbar mit dem technischen Entwicklungsstand zusammen. Solange Anfänger zu sehr mit sich und dem Ball beschäftigt sind, weil die Ballkontrolle noch nicht ausreicht, werden sie ihre Aufmerksamkeit nicht ihren Mitspieler und Gegenspielern zuwenden können. Es muss also neben der taktischen Ausbildung viel Wert auf die technische

Weiterentwicklung gelegt werden. Erschwerend kommt bei Kindern hinzu, dass die Orientierungsfähigkeit im Raum noch nicht vollendet ausgebildet ist. Diese ist allerdings notwendig, um taktische Lösungsstrategien erkennen zu können.

2. Eigenständiges Handeln fördert selbstständiges Mitdenken in der Gruppe

Beim Erlernen von taktischen Zusammenhängen soll der natürliche Bewegungsdrang und Spieltrieb der Kinder genutzt werden.

Ziel ist ein weitgreifendes Verstehen des Spiels und seiner unterschiedlichen Situationen. Eine selbstbestimmende Einflussnahme auf das Spielgeschehen soll ein Verständnis von mannschaftlichem Zusammenspiel vermitteln. Der Anfänger soll durch interne Absprachen selbstständig unterschiedliche taktische Anforderungen erkennen und lösen lernen. So verabreden die Spieler selbstständig, wer hinten deckt, wer vorne spielt, wer den Abschlag macht und wer sich vorne freiläuft.

Die Mitsprache und das eigenständige taktische Handeln soll das Mitdenken anregen und fordert eine ständige Aufmerksamkeit, damit jeder der Mannschaftsmitglieder seine taktische Aufgabe erfüllt. Deshalb dürfen die ersten taktischen Anforderungen nicht zu umfangreich ausfallen.

Alle Spieler sollen den Effekt erkennen, dass die Mannschaftsleistung besser wird, wenn jeder weiß, wofür es geht. Sie sollen ein Interesse daran haben und in der Lage sein, ihren Mitspielern, die noch nicht verstanden haben wofür es geht, zu erklären, welche Aufgabe sie in den jeweiligen Spielsituationen zu erfüllen haben.

Die Spieler lernen ein umfassendes taktisches Spielverständnis kennen, das nicht durch festgelegte Spielpositionen begrenzt wird. Eine positionsspezifische Aufgabenzuordnung hat zur Folge, dass Spielposition auf wenige Aufgaben degradieren werden und die Kinder infolge dessen nicht mehr laufen. Das Negativbeispiel ist das Stehenbleiben der Verteidiger am eigenen Schusskreis, wenn die Stürmer den Ball besitzen.

3. Grundlegender Spielgedanke

Zuerst müssen Kinder verstehen, dass es in ein und zwei unterschiedlichen Zielstellungen gibt, eine Mannschaft wird alles um ein Tor wohn-

Kinder verstehen, demselben Moment scheidende Spielsituationen die unterschiedliche nach sich ziehen.

Mannschaft in Ballbesitz alle möglichen zu erzielen, gegen die Mannschaft ohne Ball alles

dafür tun wird, um ein Tor zu verhindern oder alles dafür

tut, den Ball vom Gegner zurück zu erobern. Die Spielrichtung einer Mannschaft bleibt zwar gleich, aber da



sich das Ziel des Spiels ständig ändert, je nachdem ob die Mannschaft in Ballbesitz ist oder nicht, verändern sich die Perspektive und die Laufrichtung der Spieler, entweder nach vorne oder nach hinten.

Daraus folgt, dass Anfänger zu allererst die Bedeutung dieser unterschiedlichen Ziele in Abhängigkeit von Ballbesitz / Ballverlust erfassen müssen, und anschließend die aktuelle Spielsituation dem geforderten Spielgedanken zuordnen, was ein schnelles Erfassen der Situation und ein schnelles gedankliches Umschalten erfordert. Darüber hinaus besitzen unterschiedliche Spielergruppen (Stürmer oder Verteidiger) unterschiedliche defensive und offensive Aufgaben. Anfänger müssen sich über das Wechselspiel ihrer Aufgaben bewusst werden.

Ziel	offensive Mannschaft =mit Ball	defensive Mannschaft =ohne Ball
1.	Tor schießen	Tor verhindern
2.	Zusammenspielen	Zusammenspiel unterbrechen
3.	Gegner ausspielen	Gegner Ball abnehmen

Tabelle 1

4. Spezielle Spielsituationen und Handlungsziele

Neben den drei Hauptzielen (s. Tabelle 1), die direkt dem Spielgedanken des Mannschaftsspiels unterstehen, gibt es noch weitere Ziele, die nach Spielsituation geordnet werden können.

„Beim Abschlag für“ (die eigene Mannschaft) können Tore nur erzielt werden, wenn die Stürmer den Ball innerhalb des gegnerischen Schusskreises auf das Tor schießen. Deshalb sollen die Stürmer, wenn sich ihre Mannschaft in Ballbesitz befindet, nach vorne, in die Nähe des Schusskreises, laufen, damit sie dort Anspiele bieten und schneller zum Torschuss kommen können. Außerdem schaffen sie ihren Aufbauspielern Raum, der eventuell für ein Dribbling genutzt werden kann.

Kann die aufbauende Mannschaft in Ballbesitz keinen Stürmer direkt im Schusskreis anspielen, muss über ein Passspiel der Ball in den gegnerischen Schusskreis gespielt werden. Hierfür bleiben die Stürmer in Bewegung und laufen sich zwischen den Banden frei. Wenn kein Spieler angespielt werden kann, dann soll der Ball im Dribbling nach vorne gebracht werden, wofür der Gegenspieler (am besten) über die Rückhandseite ausgespielt werden soll.

Die abwehrende Mannschaft, die den Ballbesitz verloren hat, kann den gegnerischen Torerfolg nur verhindern, wenn alle Spieler schnell von Angriff auf Abwehr umschalten und sich, als Abwehrspieler, den gegnerischen Stürmern zuordnen. „Beim Abschlag gegen“ (die eigene Mannschaft) muss sich ein Spieler, der sich vorne freigelassen hat, wieder zurück orientieren, um einen gegnerischen Stürmer vor dem eigenen Schusskreis zu decken. Die Deckungsspieler sollen ihren gegnerischen Stürmer überholen, wenn dieser angespielt wird. Die Vorhand ist die „starke“ Seite des Abwehrspielers, deshalb greifen die Abwehrspieler am besten mit der Vorhand an, um dem Gegner den Ball abzunehmen.

Auf der linken Spielfeldseite soll der Ball mit der Vorhand aus dem Ballbesitz des Gegners herausgeführt werden und auf der rechten Spielfeldseite soll der Ball mit Vorhand aus dem Ballbesitz des Gegners weggeblockt werden. Dabei umgeht der Abwehrspieler nicht nur seine schwache Rückhandseite, sondern er verhindert gleichzeitig, sich in den gefährlichen Ausschlag des Gegners zu begeben, wenn dieser den Ball wegschiebt.

Ziel	Abschlagsituation für = Ballbesitz	Abschlagsituation gegen = Ballverlust
1.	Tore schießen = Mitspieler im Schusskreis anspielen	Tore verhindern = Gegenspieler decken
2.	Zusammenspielen = freien Mitspieler suchen und anspielen	Zusammenspiel unterbrechen = Pass zum Gegner abfangen
3.	Gegner ausspielen = über die Rückhand	Gegner Ball abnehmen = Mit Vorhand angreifen

Tabelle 2

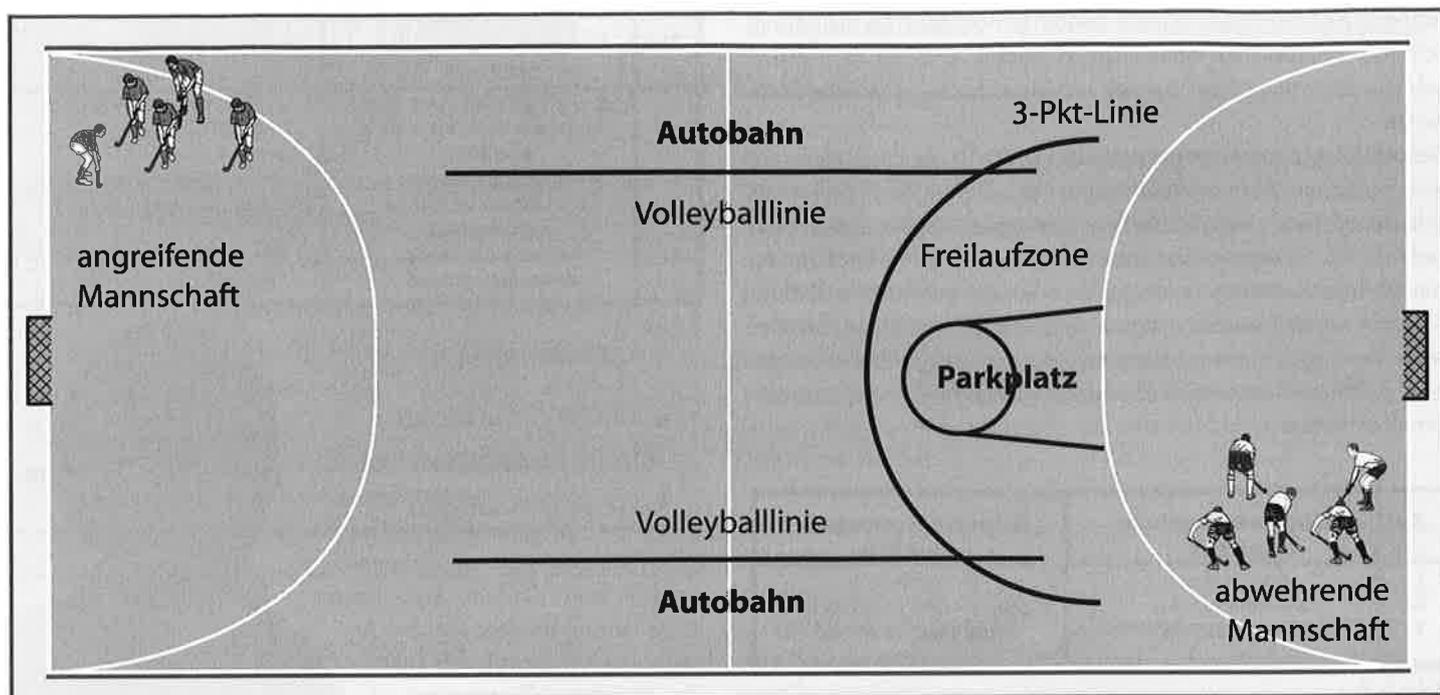
5. Bildliche Sprache für räumliche Orientierung & klare Anweisungen

Eine bildliche, blumige Sprache vereinfacht den Kindern, sich besser vorstellen zu können, welche Anforderung sie bewältigen sollen. Die räumliche Orientierung ist zu verbessern, damit abstrakte Aufgaben überhaupt richtig wahrgenommen werden können. Zuerst werden Orientierungshilfen geben. Metaphern sollen helfen, taktische Anweisungen im Offensivverhalten besser zu verstehen und in den Spielraum bzw. in die Spielsituationen mit ihren unterschiedlichen Handlungszielen zu übertragen.

Für das selbstständige Umsetzen der Defensivaufgaben auf dem Spielfeld erhalten die Spieler Ordnungskriterien, die ebenfalls in bildlicher Sprache weiter gegeben werden. Abschließend sollen einfache Hand-
z e i -
c h e n
u n d
Signale die umfangreiche Informationsmenge über offensive Lauf- und Spielzüge bzw. defensive Zuordnungen reduzieren. Sie erhalten eine klare Botschaft für die spezielle taktische Aufgabe.

Zur bildlichen Erklärung ist es vorteilhaft, wenn in einer Sporthalle, neben dem Hockeyfeld, eine Volleyball- und eine Basketballfeldmarkierung aufgetragen sind.

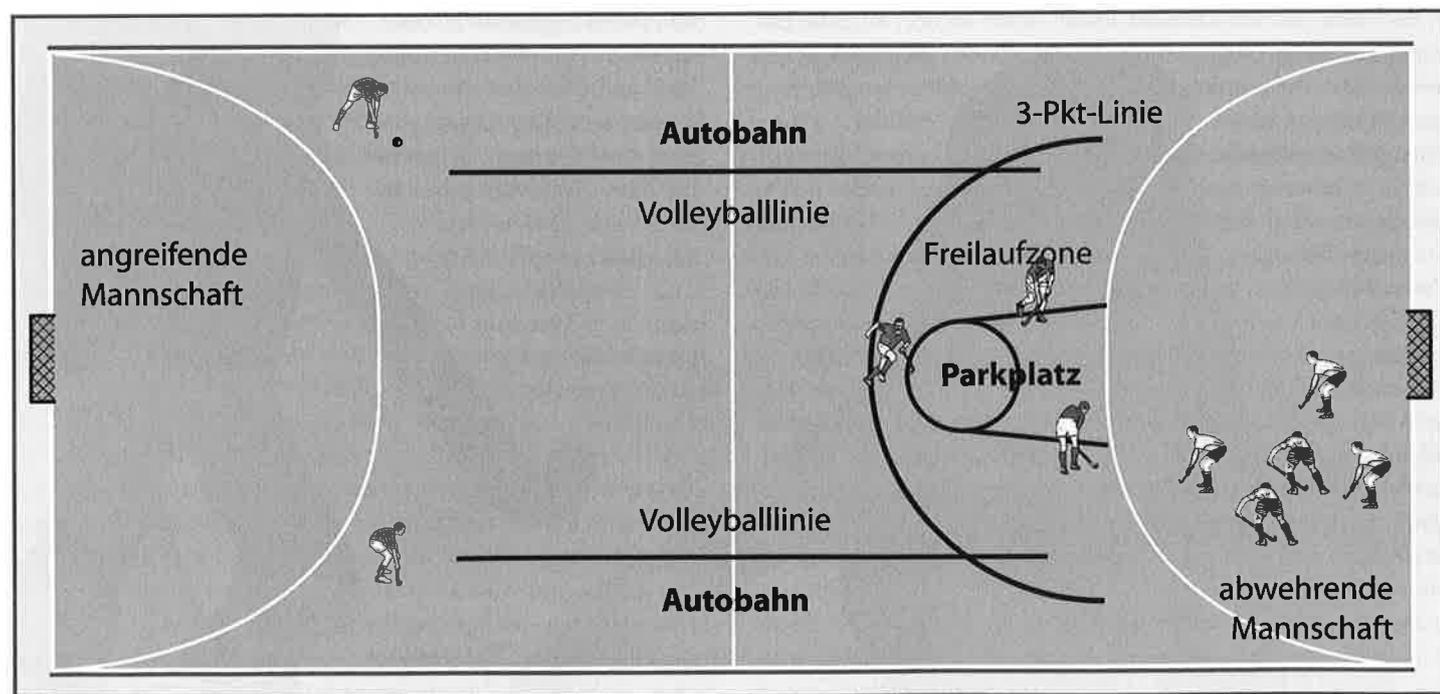




Die Anfänger sollen sich mit Bildern aus dem Straßenverkehr mit den taktischen Aufgaben des Hallenhockeyspiels vertraut machen. Dabei dienen die Seitenauslinien des Volleyballfeldes zur Markierung der „Autobahnen“, auf denen die Bälle, möglichst mit Hilfe der Bande, nach vorne gespielt werden. Der Kreis um die Freiwurflinie des Basketballfeldes dient zur Orientierung des „Parkplatzes“, in den die drei Stürmer bei eigenem

Abschlag laufen sollen. Die 3-Punkte-Linie des Basketballfeldes markiert die Freilaufzone, die sich idealerweise in der Mitte des Spielfeldes befindet. Damit wird gewährleistet, dass die „Autobahnen“ frei bleiben und nicht von stehenden Stürmern „zugeparkt“ werden. Die aufbauende Mannschaft spielt von links nach rechts. Die abwehrende Mannschaft steht in der Abbildung rechts unten.

+++ HockeyTraining gibt's nur in der DHZ! Nächste Ausgabe am 19.1.2006 +++



Als erster Schritt soll die aufbauende Mannschaft selbstständig erkennen, dass jedem Spieler eine Aufgabe in der Offensive zuzuordnen ist. Zwei Spieler (Aufbauspieler) sollen beim „Abschlag für“ auf Höhe der „Autobahnen“ den Ball ins Spiel bringen. Drei Spieler (Stürmer) begeben sich schnellstmöglich nach vorne auf den „Parkplatz“. Hierbei soll darauf geachtet werden, dass die Spieler auf positionsspezifische Zuordnungen (rechts / links) verzichten, und sie selbstständig ihre Zuordnungen im Spiel wechseln.

In der bildlichen Sprache werden die Stürmer „Ferraris“ genannt.

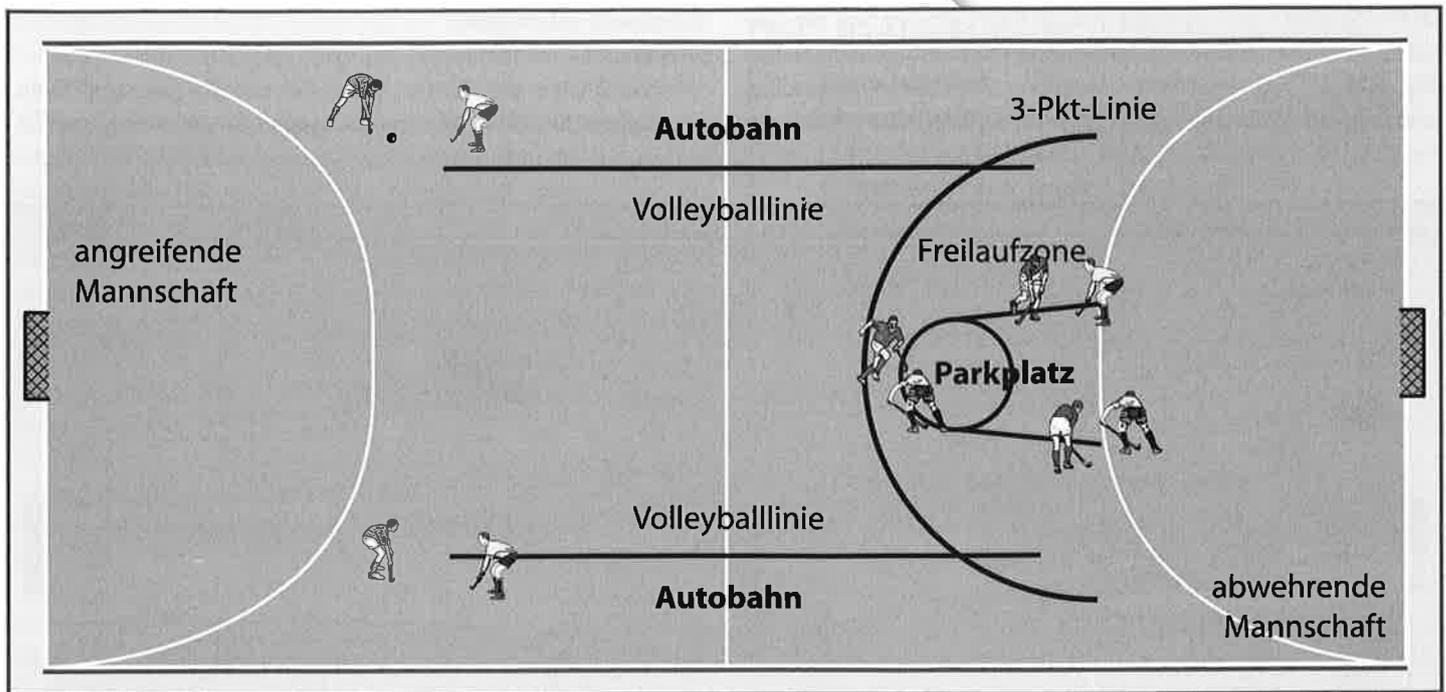
Methodische Fragen:

Wer spielt hinten, wer spielt vorne?

Wohin sollen die schnellen „Ferraris“ zuerst laufen?

Wo stellen sich die Aufbauspieler am besten hin?

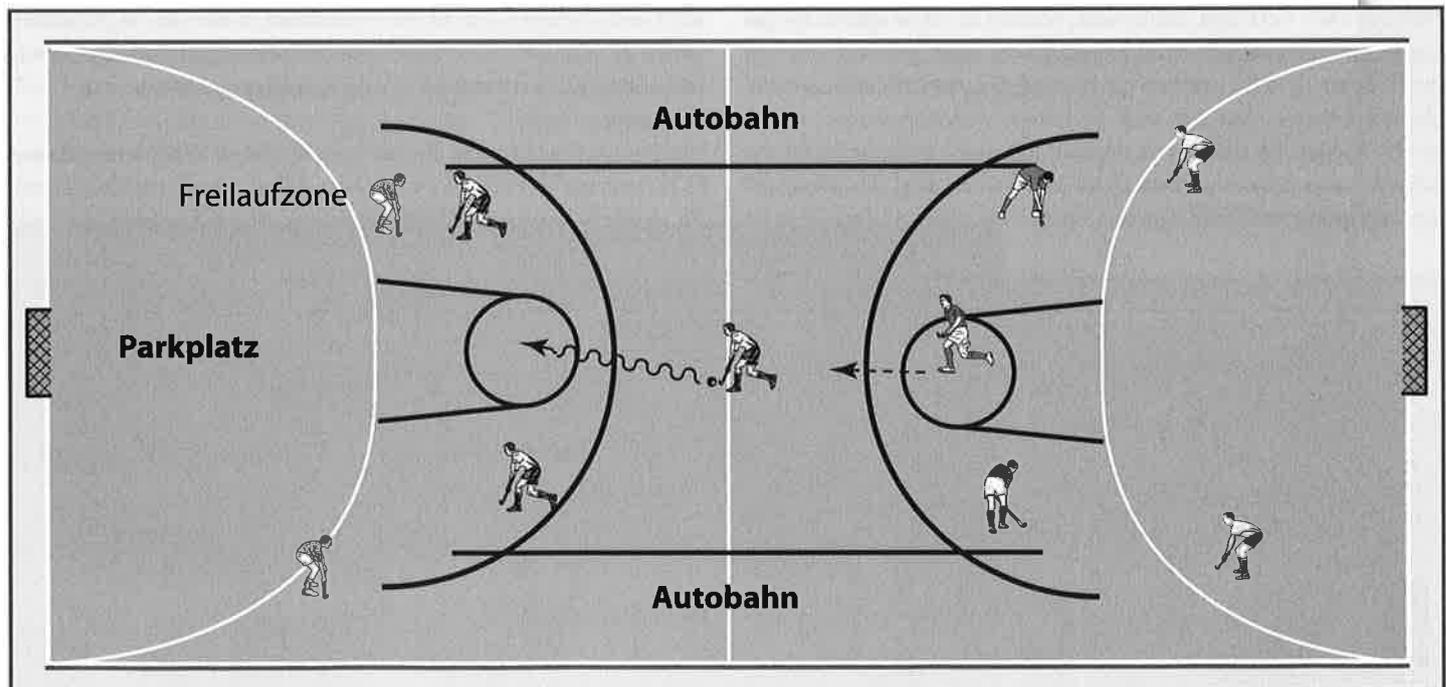
Wo lang spielen die Aufbauspieler am besten die Bälle nach vorne?



Es soll Manndeckung gespielt werden, d.h. jeder Spieler der abwehrenden Mannschaft soll einen Gegner markieren, um den verloren gegangenen Ball zurückzuerobieren. Dafür sollen die Spieler sich selbstständig den Angreifern zuordnen. Sie müssen erkennen, dass sich drei Spieler als Deckungsspieler zum eigenen Schusskreis zurückziehen müssen, um die drei gegnerischen Stürmer markieren zu können und zwei Spieler vorne bei den Aufbauspielern bleiben. Beim Abschlag darf kein Aufbauspieler in seinem Schusskreis von einem Gegner gedeckt werden. Deshalb dürfen die zwei Stürmer

der verteidigenden Mannschaft die beiden Aufbauspieler in deren Schusskreis nicht decken. Die beiden angreifenden Stürmer sollen versuchen, den Raum auf den „Autobahnen“ abzudecken. Sie sind raumdeckende Angreifer! Zur besseren bildlichen Vorstellung sollen die Deckungsspieler als „Abschleppautos“ die gegnerischen „Ferraris“ (Stürmer) an den Haken nehmen und ständig verfolgen. Methodische Fragen:

Wer spielt gegen wen? Wieviel Gegner sind frei? Wo sind die freien Gegner? Wer hat noch keinen „Ferrari“ am Abschlepphaken?



In der Abbildung oben hat der Ballbesitz gewechselt. Das Team mit den weißen Hosen hat den Ball verloren und wehrt nun den Angriff der Gegner ab, die von rechts nach links stürmen. Deshalb muss es sich nun bei Ballverlust nach hinten orientieren und sich den angreifenden „Schwarzhosen“ zuordnen. Ein Spieler der „Weißhosen“, der sich als dritter Stürmer vorne freigelassen hat, muss sich unverzüglich an den eigenen Schusskreis zurückziehen, um den dritten Stürmer der gegnerischen Mannschaft zu decken. Das Wechsel-

spiel des einen Spielers ist zu verdeutlichen, indem ein Stürmer seinen „Ferrari“ bei Ballverlust gegen ein „Abschleppauto“ eintauscht. Bei der Zuordnung kommt es vor, dass drei Deckungsspieler der Weißhosen die „Ferraris“ abschleppen und zwei „Weißhosen“ nicht wissen, wo sie sich hin orientieren sollen, da sie noch nicht registrieren, dass die beiden gegnerische Aufbauspieler auch zwei Gegenspieler brauchen.

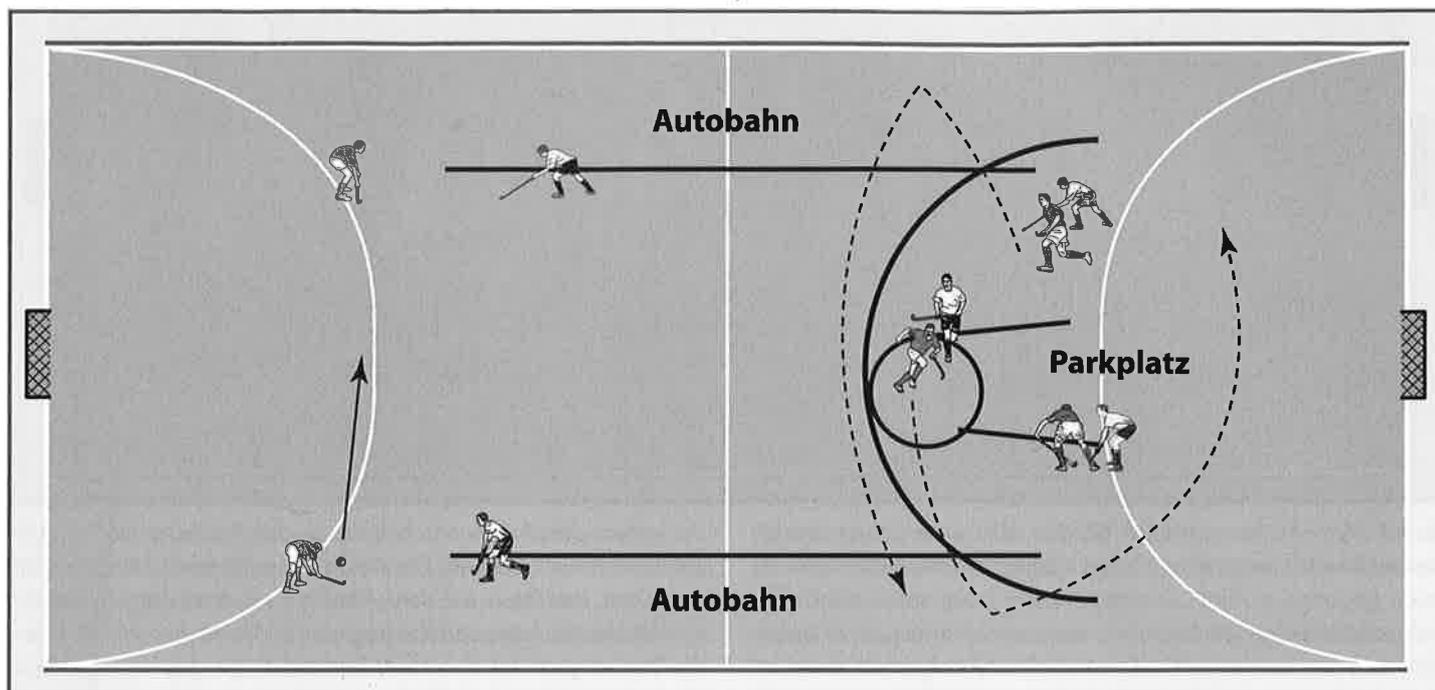
Ein schnelles Umschalten von offensiven auf defensive Aufgaben

setzt eine gute Wahrnehmung voraus: Wo befinden sich die Gegenspieler? Außerdem muss schnell abgezählt und gerechnet werden, wieviel Gegner noch frei sind. Wer von meiner Mannschaft hat noch keinen Gegner und welchen Mitspieler kann ich bei der

Zuordnung unterstützen?

Methodische Fragen:

Welcher Stürmer deckt hinten den 3. Stürmer des Gegners? Welcher Spieler tauscht seinen „Ferrari“ gegen ein „Abschleppauto“?

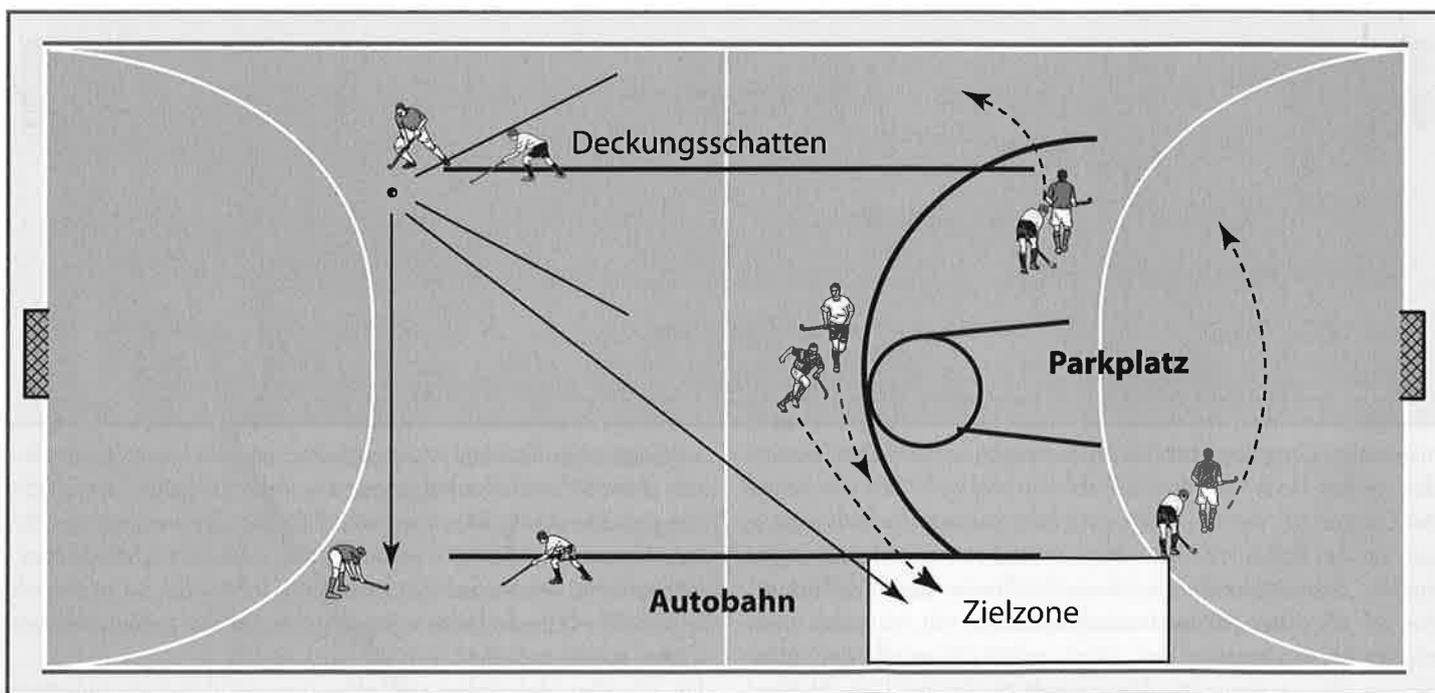


In der obigen Abbildung sind die „Weißhosen“ wieder in Ballbesitz und spielen in der Abschlagsituation von links nach rechts. Das Freilaufen macht überhaupt nur Sinn, wenn die abwehrende Mannschaft eine Manndeckung spielt. Jeder Stürmer soll klar verstehen, was sein Laufverhalten bewirkt. Das Freilaufen dient nicht dem Selbstzweck, sondern es sollen Räume frei gezogen (gehalten) werden und die freien Räume sollen genutzt werden. In der bildlichen Sprache wechseln die „Ferraris“ die „Autobahnen“, um in der „Achterbahn“ bzw. dem „Karussell“ die lahmen „Abschleppwagen“ schneller abzuhängen. So schießen sie schneller Tore, wenn sie in der Nähe des Schusskreises angespielt werden! Es soll klar werden, dass das „Karussell“ nicht ausgeführt wird, indem sich das Kind auf der Stelle mit dem Schläger

um die eigenen Achse dreht. So verstehen es die Kinder am Anfang. Der Trainer muss das „Achterbahn fahren“ mit allen drei Stürmern und ihren Deckungsspielern vormachen lassen, damit die Kinder das Ausmaß des Radius' verstehen. Beim Freilaufen soll der Ball immer im Blick sein und die Stürmer sollen vom „Parkplatz“ aus auf die „Autobahnen“ laufen, um die „Autobahn“ wieder zu wechseln, wenn der Stürmer nicht angespielt wird. Die Stürmer sollen beim „Achterbahnfahren“ ständig in Bewegung bleiben.

Methodische Fragen:

Welche Aufgabe haben die „Ferraris“ beim Abschlag? Wohin laufen sich meine Sturmpartner frei? Welche „Autobahn“ wird frei, wenn ein anderer „Ferrari“ die „Autobahn“ wechselt? Welchen Raum kann ich als „Rennfahrer“ nutzen?



Zur Abbildung auf Seite 6 unten: Ziel der aufbauenden Mannschaft (weiße Hosen) soll es sein, über die „starke“ rechte „Autobahn“ in eine imaginäre Zielzone an dem rechten Kreisrand der Gegner zu gelangen. Auf der rechten „Autobahn“ kann ich als angreifende Mannschaft mit meiner „starken“ Vorhandseite über die „schwache“ Rückhandseite der abwehrenden Mannschaft spielen. Von der Zielzone aus kann der Ball mit der Vorhand besser in den Schusskreis gespielt werden, oder ein dribbelstarker Spieler kann über die schwache Rückhandseite des Abwehrspiels leichter in den Schusskreis dribbeln. Die sich freilaufenden „Ferraris“ sollen möglichst die Zielzone freihalten, indem sie sich nur in der „Wurfzone“ freilaufen. Die „Ferraris“ ziehen die „Abschleppwagen“ hinter sich her! Nur, wenn sich auf der starkbefahrene rechten „Autobahn“ der Verkehr staut, wird die „Autobahn“ durch einen Querpass der Aufbauspieler gewechselt.

Der Begriff des Deckungsschattens kann erklärt werden, wenn die beiden raumdeckenden Angreifer der abwehrenden Mannschaft, die Bälle der Aufbauspieler mehrmals erfolgreich abgefangen haben.

Methodische Fragen:

Welche „Autobahn“ soll von den Aufbauspielern vermehrt genutzt werden? Von welcher Zone können die „Ferraris“ am erfolgreichsten Tore vorbereiten? Warum sollen die „Ferraris“ nur dann auf die „Autobahnen“ laufen, wenn der Ball gespielt wird?

Am Schluss einer Trainingseinheit, in der das taktische Verstehen im Mittelpunkt stand, erhalten die Anfänger eine Aufgabe mit nach Hause. Sie sollen zum nächsten Training selbstständig ein Bild über das malen, was sie in diesem Training über Taktik noch behalten haben. Dies dient dem Trainer zur Überprüfung, wieviel und vor allem was die Kinder behalten haben. Das Malen der wichtigsten Feldmarkierungen (Autobahnen und Parkplätze) zur besseren Orientierung sind hier Mindestanforderungen.

Die einzelnen Spielsituationen und ihre Handlungsziele in tabellarischer Form, die in prägnanter, bildlicher Sprache ausgedrückt werden:

Ziel	Abschlagsituation für	Abschlagsituation für
1.	Tore schießen Raum schaffen: Stürmer laufen in die Nähe des Schusskreises auf ihren „Parkplatz“	Decken: schnelles Umschalten von Angriff auf Abwehr → Wer deckt den 3. Stürmer des Gegners?
2.	Zusammenspielen Stürmer laufen sich auf den „Autobahnen“ frei (sie sind schnelle „Ferraris“, die dabei immer den Ball beobachten). „Ferraris“ wechseln Autobahnen, fahren „Karussell“ oder „Achterbahn“ (Stürmer bleiben in Bewegung, laufen sich frei)!	Zusammenspiel unterbrechen Deckungsspieler verfolgen Stürmer (Deckungsspieler sind „Abschleppautos“, die Stürmer nicht mehr vom Haken lassen).
3.	Gegner ausspielen Kann kein Gegner angespielt werden, wird der Gegenspieler (am besten) über die Rückhandseite ausgespielt.	Gegner Ball abnehmen Der Ball wird auf der linken Spielfeldseite mit der Vorhand „geklaut“! Auf rechter Seite wird der Ball dem Gegner mit der Vorhand weggeblockt oder weggedrückt

Einige Signale können per Handzeichen die beschriebenen taktischen Aufgaben verdeutlichen. Die wichtigsten drei Signalen für die Haupthandlungsziele sind:

Für das Verdeutlichen von Raum schaffen (die drei Stürmer sollen sich innerhalb kürzester Zeit auf den Parkplatz begeben) werden die Arme von der Körpermitte über den Kopf auseinander genommen.

Für das Verdeutlichen von Decken der Gegenspieler, werden die beiden Zeigefinger gegeneinander geschlagen.

Für das Verdeutlichen von „Ferraris fahren Achterbahn“, wird ein Arm vertikal im Kreis gedreht.

4. Methodische Regeln

- Entschärfen gefährlicher Situationen
- Sichern technischer Ausbildung
- Stützen des taktischen Vermittlungskonzepts

Die Regeln in der Sportart Hockey sind sehr komplex. Damit bei Anfängern und Kindern der Spielfluss erhalten bleibt, ist es sinnvoll, das Spielgeschehen nur selten zu unterbrechen. Versucht man unbedingt, „regelgerechtes“ Hockey im Anfängerbereich zu vermitteln, bleibt der Spaß auf der Strecke. Deshalb ist es erforderlich, nur dann zu pfeifen, wenn ein gefährliches Spiel vorliegt, oder entscheidende technische Fehler begangen werden. So sollten beispielsweise nur absichtliche Fußfehler geahndet werden.

Zusätzlich können methodische Regeln die Vermittlung von taktischen Anforderungen unterstützen, indem sie taktisch



ungewolltes Verhalten unterbrechen.

Um die Gefährlichkeit aus dem Spiel der Anfänger zu nehmen, ist es unbedingt erforderlich, das Angreifen mit der (tiefen) Rückhand beim Torschuss oder Passen zu unterbinden! Der angreifende Spieler steht in diesem Moment genau in dem Schlägerausschwung des Passgebers.

Genauso verhält es sich mit dem „Schlagen“ des Balles, bei dem der Schläger gefährlich weit – z.T. über dem Boden – ausgeholt wird. Ein gefährlich hoher Ausschwing des Schlägers ist ebenfalls sofort zu unterbinden.

Die folgenden Aktionen sind nicht unbedingt gefährlich, aber schmerzhaft für Beine und Finger. Gleichzeitig dient das Unterbinden dieses Verhaltens der technischen Weiterentwicklung. Das direkte „Wegspielen“ des Balles ist zu verbieten. Häufig wird der Ball hoch gespielt, besonders dann, wenn anfangs viel Wert auf das Dribbling gelegt wird und das Stoppen bzw. Schieben noch nicht so oft trainiert wurde. Deshalb sollte der Ball erst wieder gespielt werden dürfen, wenn er vorher gestoppt wurde. Das direkte Spielen wird untersagt.

So ähnlich sieht es bei dem hektischen „Wegkloppen“ des Balles in engen Spielsituationen aus. Dies kommt bei Anfängern vor, die den Ball noch nicht mit der Rückhand spielen oder kontrollieren können. Sie wollen (können?) den Ball nur schnell nach vorne spielen, oder im Zweikampf den Ball „nur“ durch den Gegner spielen, anstatt den Verteidiger (bestmöglich über die Rückhand) auszuspielen. Der Ball darf in engen Spielsituationen, in denen der Gegner genau vor einem steht, nur weggedrückt werden. Dafür muss der Ball ständig am Schläger gelassen werden. Diese Regeln reduzieren das empfindliche Treffen der gegnerischen Finger und Beine und dienen dem vermehrten Anwenden des Vorhand- / Rückhand-Dribblings. Zur technischen Weiterentwicklung dient vor allem das strikte Unterbinden, wenn der Ball mit der runden Seite berührt wird. Die Anfänger müssen sich immer besonders bemühen, das Vorhand- / Rückhanddribbling in allen Situationen anzuwenden. Nur so wird die Ballkontrolle weiterentwickelt!

Die Penalty-Regel unterstützt das Anwenden des Umspielens in

einem direkten Zweikampf. Wird ein grober taktischer Fehler im eigenen Schusskreis gemacht oder ein direktes Tor durch einen Regelverstoß verhindert, darf derjenige, der das Tor geschossen hätte, von der Mittellinie gegen denjenigen zum Zweikampf antreten, der den Regelverstoß begangen oder ein Tor verhindert hat.

Um das taktische Vermittlungskonzept zu stützen, können folgende Regeln angewendet werden. Innerhalb eines bestimmten Zeitlimits (3 Sekunden) müssen die Stürmer bei Abschlag ihrer Mannschaft auf den Parkplatz gelaufen sein! Die Zeit zählt, nachdem der Ball ins Grundliniennaus gerollt ist. Der Aufbauspieler hat weitere 2 Sekunden Zeit, um den Abschlag auszuführen. Brauchen die „Ferraris“ zu lange, gibt es einen Freischlag vor dem Schusskreis für die gegnerische Mannschaft.

Jeder Spieler der abwehrenden Mannschaft muss einen Gegner decken! Hat sich die gesamte Mannschaft nicht innerhalb von 5 Sekunden zugeordnet, wird gegen sie ein Penalty verhängt.

Eine persönliche Zeitstrafe wird gegen denjenigen Spieler verhängt, der innerhalb von 5 Sekunden keinen Gegenspieler gefunden hat. Dieser muss 30 Sekunden auf die „Spielbeobachtungsbank“.

Im Überblick die drei Intensionen der methodischen Regeln und das zu unterbindende Verhalten:

1. Methodische Regeln entschärfen gefährliche Situationen:
 - Angreifen mit der (tiefen) Rückhand unterbinden,
 - „Schlagen“ des Balles unterbinden,
 - Hohen Ausschwing unterbinden.
2. Methodische Regeln sichern technische Entwicklung
 - Spielen mit der runden Seite unterbinden,
 - Direktes „Wegspielen“ des Balles unterbinden,
 - Hektisches „Wegkloppen“ des Balles unterbinden,
 - Schläger vom Ball nehmen (in engen Zweikampfsituationen unterbinden).
3. Methodische Regeln stützen taktisches Vermittlungskonzept
 - Innerhalb 3 Sekunden laufen Stürmer auf den „Parkplatz“,
 - Innerhalb 5 Sekunden ordnen sich alle Deckungsspieler einem Gegenspieler zu.



„V“ – Vereinsverwaltung

- Speziell für Hockey- und Tennisvereine
- Super-Beitragsfaktura mit beliebig vielen Beitragsarten
- Datenträgeraustausch für Lastschriften
- Exportfunktion für Datenübernahme in eine Finanzbuchhaltung
- Verwaltung von Mannschaften
- Sponsorenverwaltung
- Speichert je Mitglied beliebig viele Kommunikationsarten
- Terminverwaltung
- Altersstatistik

Demoversion kostenlos
Voll-Version 295,- Euro

Umfangreiche Info unter
<http://www.hebosoft.de>