

Sport-Kompetenzteam Oberpfalz:

Schulhausinterne Prüfungsaufgaben

-

ein Vorschlag

Bereich: Handball

Verfasser: Xenia Stephan / Birgit Angloher

Teil A:

- Skript für den Prüfling -

Stand: September 2021

2. Spielzeit

Die normale Spielzeit beträgt 2 x 30 Minuten, die Halbzeitpause normalerweise 10 Minuten.

Bei Jugendspielen weicht die Spielzeit ab.

3. Mannschaften, Spielerwechsel

Eine Mannschaft setzt sich aus 7 Spielern (1 Torwart, 6 Feldspieler) und bis zu 7 Auswechselspielern zusammen, sie kann also aus bis zu 14 Spielern bestehen.

Auswechselspieler dürfen während des Spieles beliebig oft eingesetzt werden, ohne Meldung beim Zeitnehmer/Sekretär. Der Spielerwechsel darf ausschließlich über die Auswechsellinie erfolgen. Der Spieler muss vor dem Auswechselspieler das Feld innerhalb des Auswechselraums verlassen haben.

4. Torraum

Der Torraum gehört dem Torwart. Er ist der einzige Spieler, der sich im Torraum aufhalten darf. Selbst das Betreten der Linie ist bereits regelwidrig.

- betritt ein Angreifer den gegnerischen Torraum, so erhält die verteidigende Mannschaft einen Freiwurf.
- betritt ein Verteidiger den Torraum, um einen Angriff zu verhindern, so erhält der Angreifer einen 7-m-Wurf.

5. Spieltechnik, passives Spiel

5.1. Spieltechnik

Die wichtigsten Grundtechniken sind das **Fangen** und das **Werfen**.

Es ist erlaubt,

- den Ball nach dem Fangen 3 Sekunden in der Hand (in den Händen) zu halten
- das Spielen des Balles mit den Händen, Kopf, Brust, Rücken, Oberschenkel oder Knien. (nicht aber mit den Füßen oder den Beinen vom Knie abwärts)
- sich mit dem Ball höchstens 3 Schritte zu bewegen.

5.2. Passives Spiel

Es ist nicht erlaubt, den Ball in Besitz zu halten, ohne erkennbaren Versuch anzugreifen oder ein Tor zu erzielen. Sobald der Schiedsrichter das Handzeichen gibt, hat die ballbesitzende Mannschaft noch sechs Pässe zur Verfügung, um einen Torwurf auszuführen. Gelingt das nicht, wird auf Freiwurf gegen das ballführende Team entschieden.

6. Spielregeln (Auswahl)

- das Spiel beginnt mit dem **Anwurf** aus dem Mittelkreis. Dabei berührt der Spieler mit dem Fuß die Mittellinie, während der andere Fuß im eigenen Spielfeld bleiben muss.

- überschreitet ein Ball eine Auslinie, wird auf

Einwurf (Seitenaus, der einwerfende Spieler muss mit einem Fuß auf der Außenlinie stehen),

Eckwurf (Toraus, wenn ein Verteidiger zuletzt am Ball war)

Torabwurf (wenn ein Angreifer oder der Torhüter zuletzt am Ball war und der Ball über die Torauslinie das Spielfeld verlässt),

entschieden.

- **Regelverstöße** werden mit einem Freiwurf oder einem Siebenmeterwurf geahndet. Grobe Unsportlichkeiten werden je nach Schwere entweder mit einer zweiminütigen Hinausstellung oder mit Disqualifikation bestraft.

Freiwurf - regelwidriges Spielen des Balles
 - unsportliches Verhalten
 - Foulspiel (z.B. Gegner Ball aus der Hand schlagen oder den Ball entreißen, den Gegner sperren, am Trikot festhalten, in den Gegner hineinrennen)

7 – Meter – Wurf - absichtliches Rückspiel zum Torhüter
 - grobes Foul (z.B. Greifen in den Wurfarm)
 - Lauf durch den Wurfkreis zum Zweck der Abwehr

Gelbe Karte - eine Verwarnung ist eine Strafe bei Regelwidrigkeiten, ein Spieler darf nicht mehr als eine Verwarnung und eine Mannschaft nicht mehr als drei Verwarnungen erhalten

2 – Minuten – Strafe - Schiedsrichterbeleidigung
 - grobes Foul
 - Ball wegschlagen

Disqualifikation - Tätlichkeit
 - wiederholt unsportliches Verhalten

7. Handzeichen des Schiedsrichters

Betreten des Torraums



Quelle: Sportlexikon.com

Prell- oder Tippfehler



Quelle: Sportlexikon.com

Schrittfehler oder
Zeitfehler



Quelle: Sportlexikon.com

Umklammern, Stoßen
oder Festhalten



Quelle: Sportlexikon.com

Schlagen



Quelle: Sportlexikon.com

Stürmerfoul



Quelle: Sportlexikon.com

Einwurf inkl.
Richtungsanzeige



Quelle: Sportlexikon.com

Abwurf



Quelle: Sportlexikon.com

Freiwurf inkl.
Richtungsanzeige



Quelle: Sportlexikon.com

Torgewinn



Quelle: Sportlexikon.com

Hinausstellung
(2-Minuten-Strafe)



Quelle: Sportlexikon.com

Time-out



Quelle: Sportlexikon.com

Warnzeichen für
Passives Spiel



B Die Technik

1. Fangtechnik

Beim gezielten Fangen bilden Daumen und Zeigefinger die Form eines Herzes, die kleinen Finger zeigen nach außen.

2. Wurftechniken

2.1. Schlagwurf

Der Spieler wirft den Ball aus dem Stand. Damit werden im Normalfall die Pässe gespielt, ein 7-Meter-Wurf ausgeführt und in der Bewegung auch als Torwurf eingesetzt.

2.2. Sprungwurf

Nach einem Dreischrittrythmus springt der Werfer mit einem Bein ab. Der Sprungwurf erfolgt somit aus dem Lauf und dient als wichtigster Torwurf, um über den Abwehrspieler werfen zu können. Er kommt auch bei Gegenstößen zum Einsatz.



Quelle: at Wikivoyage

2.3. Fallwurf

Der Fallwurf wird bei Würfen nahe der Torraumlinie bevorzugt angewendet (oft vom Kreisspieler). Er kann sich dadurch dem Abwehrspieler entziehen und die Entfernung zum Tor verringern.



Quelle: owayo-cdn.com

3. Prellen des Balles

Der Ball wird wiederholt mit einer Hand zu Boden geprellt. Die dribbelnde Hand darf gewechselt werden. Es dürfen nur drei Schritte ohne Prellen gelaufen werden. Das Prellen erfolgt meist im Lauf und dient der schnellen Fortbewegung. Der Vorgang ist beendet, wenn der Ball mit einer oder beiden Händen wieder gefangen wird.

C Die Taktik

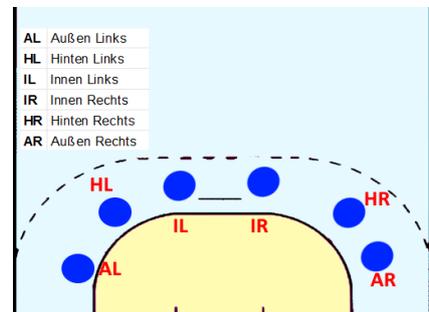
1. Abwehrtaktik

1.1 Das 6:0 – Abwehrsystem

Die Abwehr steht kompakt am Kreis. Die Spieler agieren dabei zwischen Kreis und 9m Linie und treten auf den Ballführer in einer Dreiecksbewegung heraus.

Warum? Um den Torwurf am Kreis und von außen zu unterbinden

Gegen welchen Gegner? Mannschaften mit guten 1- gegen 1- Spielern, einem guten Kreisspieler und nicht so guten Rückraumwerfern



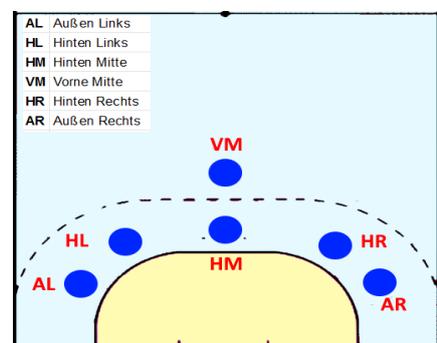
Quelle: handballtraining.tv

1.2. Das 5:1 – Abwehrsystem

Bei der 5:1 Abwehr stehen 5 Abwehrspieler am Kreis und ein Spieler agiert vor der Abwehr. Abwehrspieler steht vor der Abwehr.

Warum? Um die gegnerischen Angriffe zu unterbinden und Distanzwürfe zu verhindern.

Gegen welchen Gegner? Spielstarke Mannschaften oder Mannschaften mit guten Rückraumwerfern und einem guten Kreisläufer



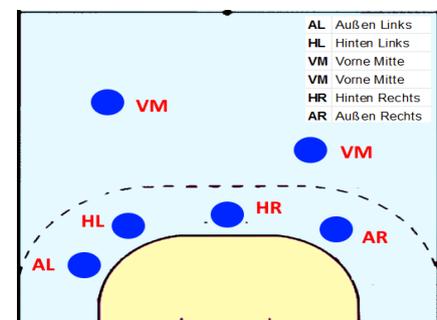
Quelle: handballtraining.tv

1.3. Das 4:2 – Abwehrsystem

Wird selten gespielt. Die Konterformation gegen starke Rückraumspieler.

Warum? Um den gegnerischen Rückraum unter Druck zu setzen.

Gegen welche Gegner? Gegner mit schwachen Außenspielern, die man zum Werfen einlädt und Gegner, die mit 2 Kreisspielern agieren.



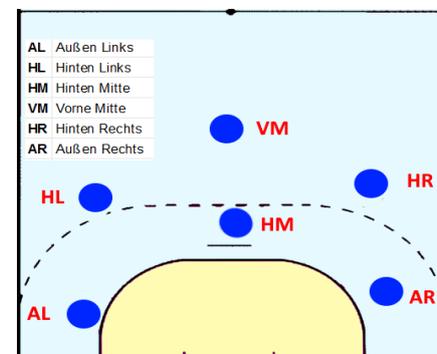
Quelle: handballtraining.tv

1.4. Das 3:2:1 – Abwehrsystem

Offensive Deckung

Warum? Um Mannschaften mit guten Rückraumspielern oder Mannschaften mit guten Spielzügen zu stören.

Gegen welchen Gegner? Spielstarke Mannschaften oder Mannschaften mit guten Rückraumwerfern.



Quelle: handballtraining.tv

2. Angriff

2.1. Vier taktische Phasen des Angriffs

Einfacher Tempogegenstoß (TGS) oder 1. Welle

Der Ball wird am schnellsten vorgetragen, oft nur ein Pass oder Ballvortrag durch Prellen des Balles (meist durch Außenspieler oder vorgezogene/n Abwehrspieler).

Erweiterter Tempogegenstoß (ETGS) oder 2. Welle (bis zur Formation der Abwehr)

Dem nach vorne eilendem Spieler rücken weitere Angreifer nach, die konternde Mannschaft versucht die evtl. vorhandene Überzahl und die noch nicht richtig formierte Abwehr auszunutzen.

Organisation des Angriffs

Einnehmen der Positionen evtl. Wechsel von Abwehr und Angriffsspielern.

Angriff im System mit Abschluss

Übernahme der zugeteilten Aufgaben, gebundenes und freies Spiel.

2.2 Mögliche Angriffsformen

Freies Spiel

Im freien Spiel setzen die Spieler ihre Fertigkeiten und Fähigkeiten nach eigener Einschätzung zum Zwecke des Torerfolgs ein. Die allgemeinen Ordnungs- und Angriffsgrundsätze wie z.B. Ausnutzung des Arbeitsraumes und Torgefährlichkeit in diesem, sind jedoch immer zu beachten.

Gebundenes Spiel

Beim gebundenen Spiel ist die freie Spielhandlung eingeschränkt. Die Bindung des Spiels kann eintreten durch die Festlegung

- der Position
- der speziellen Aufgabe
- der Ball- und Laufwege

nicht ganz so starr wie Spielzüge.

Spielzüge

Sind spezielle Formen des gebundenen Spiels, wobei die Abläufe der Spielzüge nach vorher festgelegten Kriterien, unter Einbeziehung der physischen und technischen Möglichkeiten der Mannschaft in voller Ausnutzung der Regeln ablaufen. Die Spieler sind bis zum Schluss in ihren Positionen, bzw. Ball- und Laufwegen festgelegt.

Neuere Spielauffassung

Im modernen Handball werden Spielzüge angestrebt, die je nach Abwehrverhalten mehrere Lösungsmöglichkeiten anbieten. Der Spielzug ist somit reduziert auf eine sogenannte Auslösehandlung, das Spiel nach dieser Auslösehandlung ist frei.