

Zweikampfführung

Struktur von 1 gegen 1-Spielhandlungen

Die lange Zeit vorherrschende Ansicht, ein erfolgreicher Offensivzweikampf basiere vor allem auf einer gut getimten Täuschungshandlung, muss vor dem Hintergrund der Entwicklungen im Spitzenhandballspiel – insbesondere angesichts der stark verbesserten individuellen Abwehrleistungen – in Frage gestellt werden.

Zweikämpfe sind komplexe Aktionen, über deren Erfolg verschiedene Merkmale entscheiden. In Info 7 ist die Struktur solcher individuellen Spielhandlungen im Spiel 1 gegen 1 dargestellt.

Dabei steht zunächst die Frage im Vordergrund, wo ein für notwendig erachteter Zweikampf stattfinden soll. Wichtig ist, dass der Angreifer nicht direkt auf seinen Gegenspieler, sondern auf eine Lücke zwischen zwei Abwehrspielern zuläuft. So wird der Gegenspieler dazu gezwungen, diese Lücke mit einer Seitwärtsbewegung zu schließen – was der Angreifer zu seinen Gunsten nutzen kann: Er bewegt sich in die (der Verteidigerbewegung) entgegengesetzte Richtung, um so einen Stellungs Vorteil zu erzielen.

Der Anlauf in Richtung Abwehrlücke ersetzt gewissermaßen die aktive Täuschungshandlung und macht sie – ein Vorteil angesichts des hohen Spieltempos im modernen Handball – überflüssig. Umso wichtiger ist es, dass der Angreifer in der Lage ist, im richtigen Moment (= Abwehrspieler in voller Seitwärtsbewegung) mit einem raumgreifenden ersten Schritt (siehe Info 7) einen explosiven Richtungswechsel einzuleiten.

Dabei sollte der Angreifer seine wahre Handlungsabsicht lange verbergen und sich möglichst viele Handlungsalternativen offenhalten. Außerdem sollte er während des Zweikampfs jederzeit in der Lage sein, das gegebenenfalls gewählte Handlungsprogramm zu ändern, also situationsgerecht zu entscheiden.

Für die Qualität von 1 gegen 1-Aktionen ist die frühzeitige Einnahme der AIM-Position zu Beginn des Zweikampfs entscheidend. Das hat für die Wurfarm-

führung besonders dann Konsequenzen, wenn der Zweikampf aus der parallelen Grundstellung erfolgt. Die noch immer häufig zu beobachtende und von Trainern empfohlene Praxis, den Ball in der parallelen Grundstellung mit beiden Händen vor dem Körper zu halten, hat Nachteile: Sie macht es dem Abwehrspieler leicht, den Ball anzugreifen, und reduziert die Handlungsoptionen des Ballführers.

Nimmt der Angreifer stattdessen eine Wurfauslage ein (Ball ist über Kopfhöhe und damit bereits in einer Abwurfposition), ist er torgefährlich und zwingt den Gegenspieler förmlich zu einer aktiven Abwehraktion. Außerdem verfügt der Angreifer in dieser Ausgangsposition über zahlreiche Handlungsalternativen, die er unvermittelt abrufen kann (z. B. schnelles Abspiel, sofortiger schneller Schlagwurf, Durchbruch zur Wurfarmseite oder -gegenseite).

Folgende Prinzipien sind für Zweikämpfe maßgebend:

1. Lücken in der Abwehr angreifen, um den Gegenspieler aus seiner Grundposition zu ziehen und ihn zu einer Seitwärtsbewegung zu zwingen. Je nach Situation und Verhalten der Gegenspieler können aktive Täuschungsbewegungen diese Zielsetzung noch unterstützen.
2. Mit einem explosiven Richtungswechsel in die Gegenbewegung des Gegenspielers starten.
3. Die eigene Handlungsabsicht möglichst lange verbergen und alle Handlungsalternativen lange offenhalten.
4. Mit Einnehmen der AIM-Position Torgefährlichkeit ausstrahlen.
5. Bereit sein, zu jedem Zeitpunkt des Zweikampfs die geplante Handlungsabsicht noch zu ändern.

Info 7: Struktur individueller Spielhandlungen im Spiel 1 gegen 1

1 AIM-Position (Grundstellung)

Der Spieler nimmt eine Grundstellung mit paralleler Fußstellung (Füße etwa schulterbreit auseinander) ein. Eine bestimmte Bewegungsrichtung ist damit nicht frühzeitig festgelegt, Folgehandlungen können auf Grundlage der Beobachtung des Gegenspielers in verschiedene Richtungen (Wurfarm- oder Wurfarmgegenseite) erfolgen. Aus der AIM-Position kann der Angreifer – statt durchzuberechnen – jederzeit auch werfen oder z. B. Pässe in Breite und Tiefe spielen.



2 Raumgreifender erster Schritt

Mit dem ersten Schritt zur Seite entzieht sich der Angreifer dem Zugriff des Abwehrspielers. Dieser Schritt sollte möglichst raumgreifend sein, damit der Angreifer einen Stellungs Vorteil gegenüber seinem Gegenspieler erzielt.



3 Schritt in die Tiefe

Ziel einer Durchbruchaktion ist es, den Gegenspieler in Richtung Tor zu überlaufen. Deshalb muss der zweite Schritt in die Tiefe (= nach vorn) gesetzt werden. Nachdem der Spieler mit dem ersten Schritt Raum gewonnen hat, wird er mit dem zweiten Schritt torgefährlich. Würde dieser zweite Schritt ebenfalls zur Seite gesetzt, liefe der Angreifer Gefahr, dem nächsten Abwehrspieler zu nah zu kommen.

