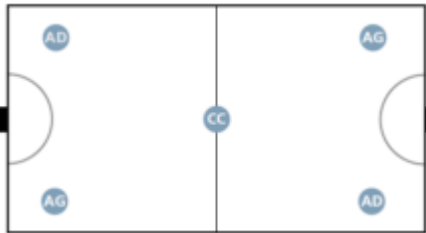


Tchoukball: Positionen und Bewegung der Spieler

Die Angreifer wollen so viele Tore wie möglich erzielen, die Verteidiger wollen sie verhindern. Für beide Rollen stehen somit spezifische Bewegungen und eine entsprechende Positionierung auf dem Feld im Vordergrund. Eine Übersicht.

Grundstellung



Grundstellung beim 5:5

Bei jedem Anspiel und während einer Spielunterbrechung nach einem Foul (Einwurf) nehmen beide Teams die Grundstellung ein. Diese variiert je nach Anzahl der Spieler (siehe Abb., Grundstellung beim 5:5). Das Anspiel und der Einwurf werden durch den Zentralen Netzspieler (C) oder den Mittelspieler (DC) durchgeführt, je nachdem, wo der Ball gespielt wird.

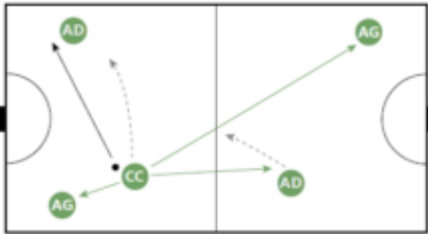
Die Flügel (AD und AG) sind die Hauptwerfer, weil sie von der Seite aus die Flugbahn des Balles in Richtung des Rahmens und somit den Aufnahmewinkel variieren können. Sie bilden gleichzeitig die erste Verteidigungslinie, auf der gegenüber liegenden Spielfeldhälfte die zweite und/oder dritte Verteidigungslinie.

Angriff

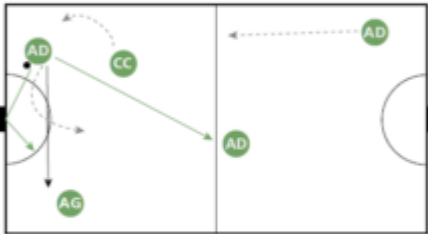
Wird auf der auf der gleichen Hälfte gepasst, folgt der Angreifer dem Ball (siehe Übungen [«Tschechisches Quadrat»](#) und [«Abspielen und weg!»](#).) Das Nachrücken der Teamkollegen gewährleistet, dass die Positionen immer besetzt sind. Im Falle eines Gegenpunkts müssen die Angreifer, die nahe beim Frame sind, wo der Gegenangriff gestartet ist, in Richtung Spielfeld-Zentrum rücken, um sich für den für den Übergang Verteidigung-Angriff vorzubereiten. Sie positionieren sich rasch in der zweiten oder dritten Verteidigungslinie.

Aufbau eines Angriffs

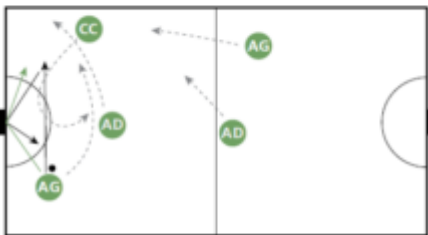
Die folgende Sequenz stellt einen Angriff im 5:5 dar (siehe Abb.), insbesondere klärt sie die Rolle des Mittelspielers (CC). Sie zeigt mögliche Pässe und Würfe während der Aktion. Die Darstellung ist nicht abschliessend, da die Positionen – je nach Spiel – jeweils von anderen Spielern eingenommen werden können.



Angriff im 5:5: Erster Pass



Angriff im 5:5: Zweiter Pass



Angriff im 5:5: Dritter Pass

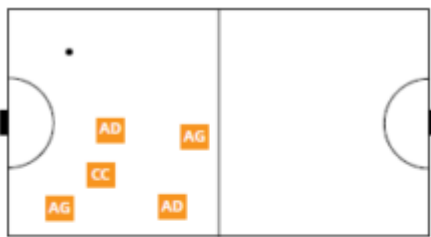
Erster Pass: CC hat Ballbesitz und kann einen Pass auf einen der beiden Flügel auf seiner Spielfeldhälfte adressieren oder das Spiel in Richtung der beiden anderen Flügel drehen. In diesem Beispiel passt der Mittelspieler (CC) dem rechten Flügel (AD) und folgt dem Ball, um sich in die Verteidigungslinie zu positionieren, falls AD einen Wurf ausführt, oder um sich als Werfer (nach dem dritten Pass) anzubieten.

Zweiter Pass: AD kann entweder selber werfen, den Ball zu AG passen oder einem anderen Mitspieler auf der anderen Spielfeldhälfte. In diesem Beispiel spielt AD einen Pass zu AG und durchquert die verbotene Zone (Vorsicht beim Hinausgehen aus der verbotenen Zone), einem Weg folgend, der weder die Verteidiger behindert noch AG an einem allfälligen Wurf hindert (Vorsicht vor Kollisionen in der verbotenen Zone).

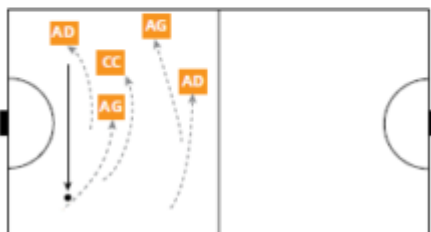
Falls AG wirft, positioniert sich AD auf dem rechten Flügel, um zu verteidigen. Falls AG den Ball passt, führt AD eine «Scheibenwischer»-Bewegung aus, um sich «im Spiegel» des Balles zu positionieren während des Wurfes, der dem dritten und letzten Pass folgt.

Dritter Pass und Wurf: AG kann entweder werfen oder den Ball CC passen, der jetzt rechter Flügel ist. In diesem Beispiel passt AG und positioniert sich in der Verteidigungslinie im Hinblick auf einen sofortigen Gegenangriff. CC wirft und nimmt die Verteidigungsposition ein, die der verbotenen Zone am nächsten ist.

Verteidigung



Verteidigung im 5:5: Positionen der Verteidiger



Verteidigung im 5:5: Seitliche Bewegung



Verteidigung im 5:5: Bewegung in die Länge



Verteidigung im 5:5: Bewegung in der Diagonalen

Während des Übergangs von der Grundstellung in die Verteidigung sind die kürzesten Wege, auf denen man keine anderen Spieler kreuzt, die besten. In dieser ersten Verteidigungsposition werden die folgenden Verschiebungen im Kollektiv organisiert – dies wiederum, ohne andere Spieler zu kreuzen. Es spielt keine Rolle, ob sie auf den gleichen Frame oder den gegenüberliegenden erfolgen (siehe Abb.)

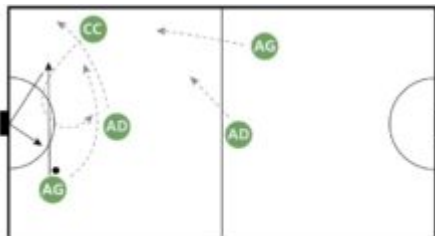
Sobald die Spieler in der Verteidigung sind, müssen alle Sichtkontakt zum Frame haben. Sie sind in den ersten beiden Verteidigungslinien so positioniert, dass sie keinen Mitspieler daran hindern, den Ball nach dem Rebound vom Netz zu sehen.

Falls der Ball in die erste Verteidigungszone fällt (inkl. der Grenze der verbotenen Zone und einem imaginären 3-Meter-Halbkreis um diese herum), geht die erste Verteidigungslinie in der Nähe der verbotenen Zone in die Knie und fängt den Ball (siehe Video [«Verteidigung auf den Knien»](#)). Fliegt der Ball über diese hinweg, sind es die Verteidiger der zweiten Zone, die blocken (siehe Video [«Verteidigung im Stehen»](#)).

Die Positionierung in den ersten beiden Verteidigungslinien sollte jedoch immer dem Spiel des Gegners angepasst werden. Fällt die Mehrheit der Rebounds zwischen der zweiten und dritten Verteidigungszone, wird vorwiegend in diesem Spielfeldteil verteidigt.

Transitions

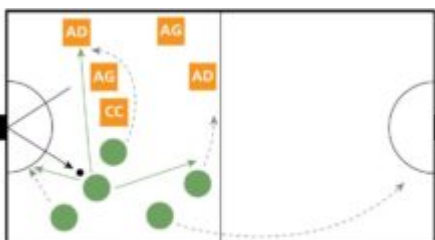
Vom Angriff in die Verteidigung: Während dieses Übergangs hängt das jeweilige Nachrücken der Spieler davon ab, ob der Wurf aus dem Stand vor der verbotenen Zone oder mit Anlauf ausgeführt wird. Im ersten Fall hält der Angreifer seine Position, weil er bereits «im Spiegel» eines möglichen direkten Wurfes des Gegners ist. Er muss sich allenfalls etwas gegen die Grundlinie verschieben, je nach Winkel des Wurfes, der Anzahl der Spieler und der Strategie, die sein Team gewählt hat. Seine Mitspieler richten sich nach ihm aus.



Übergang vom Angriff in die Verteidigung

Im zweiten Fall (siehe Abb.) fällt der Schütze in die verbotene Zone und nimmt seinen Lauf mit einem Winkel von 45 bis 90 ° auf, um aus ihr heraus zu kommen. Er stellt dann in der Regel die erste Verteidigungszone, in der Mitte, unter Berücksichtigung der Position seiner Mitspieler.

Falls der Gegner den Ball nach dem Rebound vom Netz fängt, müssen die Angreifer, die nun Verteidiger werden, die Position halten und sich im «Scheibenwischer» und im «Spiegel» des Balles bewegen, bis der Gegner wirft. Im gegenteiligen Fall (Punkt oder Foul) nehmen sie wieder ihre Grundstellung ein.



Übergang von der Verteidigung zum Angriff

Von der Verteidigung zum Angriff: Schafft es der Verteidiger den Ball zu fangen, positionieren sich seine Mitspieler so schnell wie möglich auf den Flügeln, um günstige Voraussetzungen für einen Wurf zu schaffen sowie in der Mitte des Spielfelds (bipolares Spiel), um das Umdrehen des Spiels zu ermöglichen (siehe Abb.) Auf diese Weise hat der Ball besitzende Spieler mehrere Alternativen: Werfen (falls die Gegner nicht gut positioniert sind), dem Flügelspieler oder einem Mitspieler auf der anderen Spielfeldhälfte passen.

Download

Die Grundstellung, der Angriffsaufbau, sowie die Bewegungen der Verteidiger für die Spielformen 3 :3 (monopolares Spiel) bis zum 7 :7 (bipolares Spiel) in illustrierten Beispielen.

→ [Positionen und Bewegungen von 3 :3 zum 7 :7](#) (pdf)

Quelle: Muriel Sommer Vorpe, J+S-Fachleiterin Tchoukball



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Bundesamt für Sport BASPO