

OTTO NERZ

FUSSBALL



BR 1112

IV. TEIL

METZOLDT

WEIDMANNSCHE BUCHHANDLUNG BERLIN

Vf 182617
X 00 2267224

Beiträge zur Turn- und Sportwissenschaft

Herausgegeben von Dr. Carl Diem

- Heft 1: **Zur Neugestaltung der Körpererziehung.** Von Dr. Carl Diem. Zweite Auflage. Geh. 1 Nm.
- Heft 2: **Sportplatz und Kampfbahn.** Leitfäge für Bau und Instandhaltung. Von Dr. Carl Diem und Johannes Seiffert. Mit 62 Abbildungen. (Zweite, stark vermehrte Auflage im Druck.)
- Heft 3: **Das Stadtamt für Leibesübungen.** Von Oskar Hannen. Geh. 1 Nm.
- Heft 4: **Biologisch-hygienische Bedeutung der Leibesübungen.** Vortrag, gehalten von Prof. Dr. H. Kaup. Geh. 0,30 Nm.
- Heft 5: **Der Turnunterricht und die geistige Arbeit des Schulkindes.** Von Dr. H. Sippel. Mit 7 Tabellen und 2 Tafeln. (Zweite, verbesserte Auflage in Vorbereitung.)
- Heft 6: **Die tägliche Turnstunde.** Bedeutung, Vermehrung und Erneuerung der Leibesübungen im Dienste der Gesamterziehung. Von Erich Harke und Prof. Dr. Schnell. Zweite Auflage von: Diem-Matthias, Die tägliche Turnstunde. (In Vorbereitung.)
- Heft 7: **Persönlichkeit und Körpererziehung.** Zur Persönlichkeitsforschung des Turn- und Sportlehrers. Von Dr. Carl Diem. Zweite, verbesserte Auflage. Kart. 3 Nm.
- Heft 8: **Spielplätze und Festspielplätze.** Bemerkungen zu ihrer Raumgestaltung. Von Johannes Seiffert. Mit einem Nachwort von Dr. Carl Diem. Mit 6 Tafeln und 31 Abbild. Geh. 3,60 Nm.
- Heft 9: **Sportgeräte.** Kurze Angaben über Beschaffenheit, Instandhaltung und Aufhemmung. Von Gustav Zepmeisel. 0 Nm.

pererziehung. Von Sophie

age einer Psychologie der Leibes-
sel. (Im Druck.)

ung, Berlin SW 68

Biblioteka Gł. AWF w Krakowie



1800053505

39435

M. 67

Tafelbuch der Leibesübungen

herausgegeben von Carl Diem

Band 16

Leibesübungen

von
Otto Herz
Teil 4
Der Läufer



Weidmannsche Buchhandlung / Berlin SW 68

1926



578



Druck von C. Schulze & Co., G. m. b. H., Gräfenhainichen.

796.332.01(430) „1900/1939”

Inhaltsverzeichnis.

	Seite
Der Läufer	5
I. Allgemeines über Läuferspiel	5
II. Der Flügelläufer	7
Einzeltaktik	7
Decken, Angreifen, Passen	8
Typische Fälle	19
Der Flügelläufer als Teil der Mannschaft	23
Seine Zusammenarbeit mit	
dem Verteidiger	23
dem Mittelläufer	27
dem Sturm	28
Sondertraining des Flügelläufers	29
III. Der Mittelläufer	30
Die überragende Bedeutung dieses Postens	30
Die körperliche und geistige Seite des Mittelläuferspiels	32
Der Mittelläufer als Einzelspieler	34
Der Mittelläufer im Rahmen der Mannschaft	44
Der Mittelläufer und der Verteidiger	45
Sondertraining des Mittelläufers	50

Der Läufer.

Allgemeines über Läuferspiel.

Der Läufer hat nach englischen Berechnungen in einem erstklassigen Spiel etwa 13 km zurückzulegen; daher der Name „Läufer“. Der Lauf erfolgt zum Teil im Langlauftempo, zum Teil im Schnelllauf. Darauf muß das Training Rücksicht nehmen.

Der englische Name „half“ bezeichnet nicht etwa die Tätigkeit, sondern die Stellung innerhalb der Mannschaft. (Half=halb) d. h. er ist halb vorn, halb hinten, in der Mitte zwischen Sturm und Verteidigung. Es gibt zwei Arten des Läufers: den Flügel und den Mittelläufer.

In der Mannschaft sind zwei Flügelläufer, je einer auf jeder Seite. Die Flügelläufer spielen mit ihrem Verteidiger zusammen gegen den gegenüberstehenden Flügel. Mit dem Mittelläufer zusammen bekämpfen sie den gegnerischen Innesturm, mit seinem eigenen Flügel greift er den Gegner an. Die Läufer sind für die Stürmer und Verteidiger das, was bei einem Zug die Kuppelung ist: die verbindenden Glieder, ein sehr wichtiger Teil des Ganzen.

Der Läufer hat oft sehr viel zu laufen — scheinbar nutzlos, denn er berührt nicht einmal den Ball. Aber der Verteidiger hinter ihm, oder der Kollege vor oder neben ihm wissen die

rastlose Tätigkeit sehr wohl zu schätzen. Er zwingt den Gegner dorthin zu passen, wo er eigentlich nicht will, oder dorthin, wo der Verteidiger oder Mittelläufer den Paß wegschnappen kann. Er muß die Absicht des Gegners erkennen, bevor sie in die Tat umgesetzt ist.

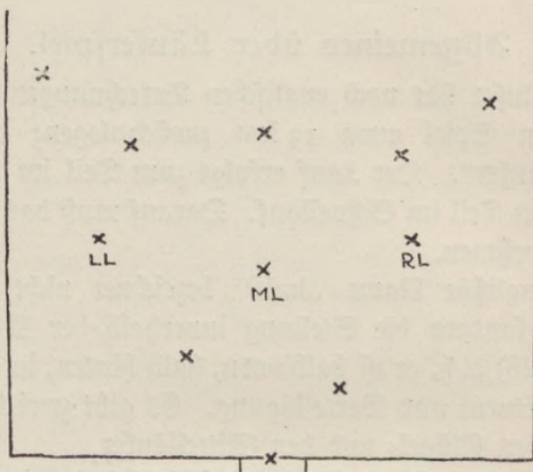


Fig. 1. Die Läuferreihe im Rahmen der ganzen Mannschaft.

Allgemein läßt sich über die Stellung des Läufers nicht viel sagen. Da er sowohl Angreifer als auch Verteidiger ist, hängt sie sehr von dem jeweiligen Stand des Spiels ab. Gute Läufer sind immer in der Nähe des Balls, mit der Einschränkung, daß der Flügelläufer natürlich seine Seite einhält.

Das klingt sehr einfach, ist aber mehr als das halbe Spiel. Es ist das der Unterschied zwischen einem erst- und zweit-

klaffigen Läufer. Jener ist immer am rechten Platz. Er ahnt schon im Voraus, wo der Ball hinkommt, und dort nimmt er Aufstellung. Diese Fähigkeit ist eine Veranlagung, aber Erfahrung tut viel.

Das beste Vortraining für einen Läufer ist Stürmer:spiel. Nur wer selbst weiß, wie man stürmt, wird imstande sein, als Deckungsspieler gegen einen Stürmer die rechten Gegenzüge zu machen. Als Stürmer sinnt man darüber nach, wie man die Verteidigung überlisten und irreführen kann. Diese Kenntnis kommt dem Läufer später sehr zu statten. Er weiß dann, ohne lange zu überlegen, was der Stürmer tun wird.

Der Flügelläufer.

Der Flügelläufer greift im allgemeinen mehr an als der Mittelläufer. Das kann er besonders dann, wenn er den Verbindungstürmer zu überwachen hat.

Wir betrachten im folgenden den Flügelläufer zuerst als Einzelspieler, und dann als Glied der Mannschaft.

Einzeltaktik des Flügelläufers.

Decken. Auf die Dauer kann die Hintermannschaft Erfolge des gegnerischen Sturms nur dadurch verhüten, daß sie ihm den Ball wegnimmt. Das erfordert aber Kampf! Decken und Angreifen sind die Waffen dabei.

In dem 1. Teil, der die Taktik im allgemeinen enthält, sind einige theoretische Ausführungen über diese Tätigkeiten gemacht. Hier sei nur die Grundregel wiederholt.

Beim Decken stellt man sich in der Regel so, daß der Gegner bei seinem Vordringen gegen das Tor erst den deckenden Gegner passieren muß!

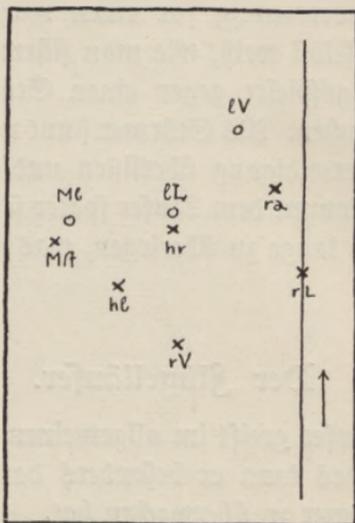


Fig. 2. Die x-Partei ist am Einwurf, o hat zu decken. Der Halbrechte (H. R.) der o-Mannschaft deckt den Mittelläufer (M. L.) der x-Leute. Wie die Skizze zeigt, stehen die o-Spieler zwischen ihrem Gegner und dem eigenen Tor (Deckungsseite).

Es gibt auch von dieser Regel Ausnahmen. Wenn z. B. der Ball sehr weit weg ist und ich damit rechnen kann, daß er nicht übermich hinweg zum Gegner gespielt werden kann, darf ich mich auch vor dem Gegner aufstellen!

Beim Eckball (des Gegners) deckt der Flügelläufer entweder — wie unten erwähnt — den Mittelläufer, oder er

steht — bei Eckball von seiner Seite — am vorderen Posten oder näher als jeder Gegner! (Fig. 3.)

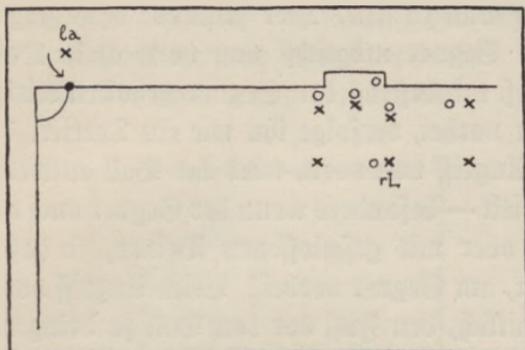


Fig. 3. Beim feindlichen Eckball deckt der r. L. (o) den gegnerischen Mittelläufer (x), da „sein Mann“, der Linksaußen (x), mit dem Treten des Eckstoßes beschäftigt ist.

Angreifen. Zögere nicht beim Angriff! Das soll nicht etwa blindem Drauflosstürzen das Wort reden. Überlege und urteile zuvor. Besteht die Möglichkeit des erfolgreichen Angriffs, dann frisch heran, ohne Zimperlichkeit. Besteht diese Möglichkeit nicht, oder ist sie sehr zweifelhaft, dann ist eine Art Beschatten des Gegners besser am Platz! Manchmal muß allerdings ein fast aussichtsloser Angriff gewagt werden! Ist es nicht möglich den Ball zu bekommen, dann nimm den Mann — aber natürlich fair und regelrecht! Besonders ist dies am Platz gegen gute Dribbler, die den Ball gut am Fuß führen. Ein faires Kumpeln wirft ihn aus dem Gleichgewicht und vom Ball. Ein Greifen — mit dem Fuß natürlich —

nach dem Ball wäre hier verfehlt. Steht der Gegner in Erwartung des Balles und ist die eigene Distanz nicht zu groß, so besteht oft die Möglichkeit vor oder mindestens mit dem Gegner am Ball zu sein. Hier heißt es: ohne Zögern heran! Greife den Gegner möglichst von vorn an! Das hat den Vorteil, daß mindestens der Gegner gehalten wird. Kommt der Gegner vorbei, verfolge ihn wie ein Terrier.

Beim Angriff von vorn, wird der Ball entweder mit der Sohle gespielt — besonders wenn der Gegner auch an den Ball kommt — oder mit geschlossenen Beinen, so daß der Ball zurückprallt, am Gegner vorbei! Beim Angriff von der Seite ist es wesentlich, den Fuß vor den Ball zu bringen und denselben so zu stoppen. Aber möglichst im Gelenkteil und nicht mit der Spitze des Fußes, sonst ist der Widerstand zu schwach. Oder man tippt den Ball gerade noch weg, oder man stößt im Fallen!

Beim Lauf nach dem Ball mit dem Gegner zusammen, genügt es oft, ihn einfach abzudrängen.

Eine sehr umstrittene Frage ist folgende: Der gegnerische Flügelläufer hat den Ball und läuft heran mit der Absicht unseren Flügelläufer von seinem Mann wegzuziehen. Soll der Flügelläufer nun angreifen, oder soll er mit seinem Gegner am Flügel oder dem gegnerischen Halbstürmer (je nach der Rollenverteilung) zurückfallen? Das richtet sich danach, wo sich der Fall abspielt.

Im weiten Feld muß der Verbindungstürmer den gegnerischen Läufer verfolgen und dann braucht der Läufer nicht von seinem Gegner wegzugehen. Sollte der Halbstürmer seine Pflicht nicht tun, dann muß am Ende der Läufer angehen,

die Folgen sind dem Verbindungstürmer zuzuschreiben! Hier entscheidet die Erfahrung und der Erfolg!

Ereignet sich dieser Fall aber in Tornähe, dann kann die Parole nur heißen: Ran an den Mann, der den Ball hat. Da gibt es kein Zaudern und Abwägen mehr! Sonst verschlechtert sich die Lage mit jedem Augenblick.



Fig. 4. Alfred Schaffer mit vorbildlicher Haltung beim Passen.

Passen. Ist der Ball erobert, so ist noch nicht alles getan! Er muß an die rechte Stelle gebracht werden und zwar so, daß er gleich verwendungsfähig ist! Der Ball muß, wenn irgend möglich, am Boden gehalten werden. Drehung ist nur dann anzuwenden, wenn es nötig und unvermeidlich ist. Wird z. B. ein Ball um den Gegner herum ab-

gelenkt, dann hat er in der Regel Drehung! Das ist aber absichtlich und richtig. Bekommt aber der Ball durch fehlerhafte Stoßtechnik Drehung, dann ist das natürlich ein Fehler! Der Bodenpaß ist leichter als der hohe oder halbhohle aufzunehmen, auch geht er schneller, so daß der Gegner ihn schwerer wegschnappen kann. In der Regel spielt der Läufer zu seinen Stürmern! Bei Bodenbällen ist der kleine, flinke Spieler

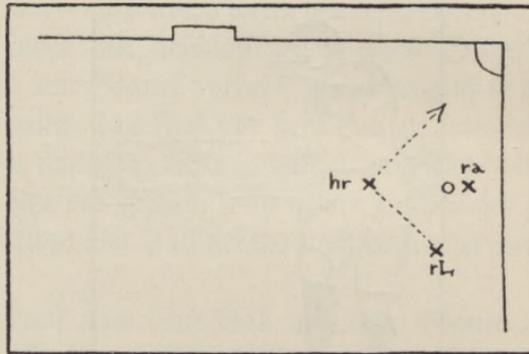


Fig. 4a. Der rechte Läufer (r.L.) benutzt den Halbrechten (h.r.) gleichsam als Spielwand, um den gegnerischen Läufer (o) zu umspielen und den Rechtsaußen (r.a.) zu bedienen.

(Stürmer) gegen den großen kräftigen (wie es der Verteidiger meist ist) nicht im Nachteil; das ist aber bei hohen Bällen sicher der Fall.

Genaueres Passen soll aber nicht heißen, daß man dem Stürmer unbedingt direkt in den Fuß spielt. Manchmal ist das richtig, aber nicht immer. Zum Vorteil des Raumgewinns und des Überspielens des Gegners ist es oft geboten auf einen Punkt zu spielen, der augenblicklich im freien Raum liegt, an

dem aber unser Spieler den Ball im Lauf und frei vom Gegner aufnehmen kann! (S. Fig. 5.)

Die Spieler sollten sich gegenseitig gut kennen. Wenn z. B. einer dem anderen, der vielleicht gedeckt ist, direkt in den Fuß spielt, so hat er eine bestimmte Absicht, wenigstens sollte er sie haben! Dann wird vom Spieler verlangt, daß er direkt

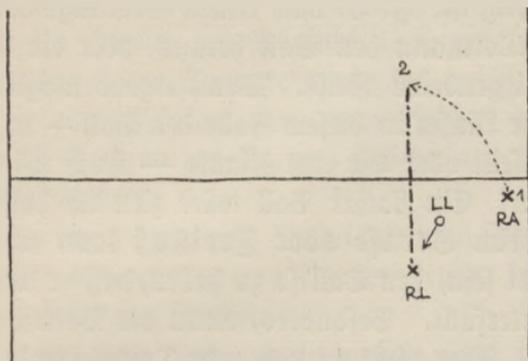


Fig. 5. Der linke Läufer (o) rechnet mit einem Querpaß des rechten Läufers (x) zum Rechtsaußen (x) in Stellung 1. Statt dessen paßt der rechte Läufer steil nach vorn. Der Rechtsaußen ist aus Stellung 1 nach 2 unterwegs.

weiter spielt, ohne erst zu stoppen oder zu dribbeln. Er wird gewissermaßen von seinem Mitspieler als Wand benutzt, von der der Ball in einem bestimmten Winkel abspringt. Damit es klappt ist nötig, daß der Partner auf die Absicht seines Neben-
spielers eingeht. (S. Fig. 4a.)

In den meisten Fällen wird aber der Ball in den freien Raum gespielt. Tempo und Richtung müssen dem Spieler

dem der Paß zugebracht ist, angepaßt sein. Hier ist das Gefühl alles.

Der Steilpaß ist in der Regel am zweckmäßigsten. Er geht mit Vorteil hinter dem Gegner und auf der „falschen“ Seite vorbei!

Wenn auch der flache Paß am Boden die Regel sein soll, so gibt es doch Fälle, wo ein hoher oder halbhoher Paß taktisch richtig ist. Z. B. nach einem Gedränge beim Gegner wirft der Tormann den Ball heraus, oder ein Verteidiger klärt auf irgendeine Weise. Wenn irgend möglich, soll der angreifende Läufer in diesem Falle den Ball — möglichst mit der Innenseite oder wie eine Flanke — hoch wieder vors Tor geben! Ein flacher Ball wäre ziemlich hoffnungslos!

Auch beim Straf- oder Freistoß kann es manchmal taktisch gut sein, den Ball so zu heben, daß er kurz vor dem Tor herunterfällt. Besonders, wenn die Verteidigung aufgerückt ist. Aber nicht zu nah zum Torwächter! Nicht mit Spizenstoß! Strafstöße werden am besten übers Kreuz, d. h. mit Flügelwechsel gespielt. Das schafft für die gegnerische Hintermannschaft eine unangenehme Lage. Alles hat falsche Front, während unsere Stürmerreihe in den Ball hineinläuft! Der Ball wird mit demselben Stoß wie die Flanke d. h. mit der inneren Seite des Spannes ausgeführt, so daß der Ball im Spiel bleibt!

Im Spiel sieht man oft, daß ein Spieler jetzt direkt abspielt, ein andermal stoppt er den Ball vorher und läuft vielleicht noch einige Meter mit dem Ball. Ist es gleichgültig wie man es macht, oder nicht? Wenn nicht, dann erhebt sich die Frage:

Wann stoppen, wann direkt spielen?

Wenn die eigene Verteidigung außer Position ist, spiele, wenn möglich, abwartendes Spiel. Dränge den Flügelfürmer nach außen, zwinge ihn möglichst bis zur Eckfahne. Der Zeitverlust kommt der Verteidigung zugute!

Sonst gehe möglichst rasch an den Gegner heran und versuche dein Heil!

Ist die eigene Mannschaft im Angriff, so sind ebenfalls beide Fälle im Bereich der Möglichkeit. Direkt spielt man dann, wenn der eigene Mann sehr gut und frei steht. Dann kann er den Vorteil sofort ausnutzen. Zögert der Läufer, dann wird die Deckung des Gegners schärfer und die taktische Lage verschlechtert sich.

Deckt aber der Gegner gut, dann läuft man selbst mit dem Ball, um die Gegner von den eigenen Leuten loszuziehen. Und dann erfolgt das Zuspiel.

Der Läufer muß auch darauf gefaßt sein, von seinen Stürmern einen Paß zu bekommen. Zu diesem Zwecke muß er sich frei stellen und zeigen. Muß z. B. ein Stürmer dem Ball nach rückwärts nachlaufen und er wird vom Gegner verfolgt, dann ist es verkehrt unter dem Drucke des Gegners sich mit dem Balle drehen zu wollen. Am einfachsten, sichersten und besten ist ein Paß zum Läufer und sofortiges Freistellen, um evtl. den Ball jetzt vom Gegner unbelästigt, in besserer Position zu bekommen. Der Läufer übersieht die Lage, hat die richtige Front und mit einem Steilpaß gewinnt er das durch Rückwärtslaufen und passen verlorene Gelände wieder!

Der Rückwärtspaß kann natürlich auch übertrieben werden. Wert ist aber darauf zu legen, daß dem

Spieler die Erkenntnis aufgeht, daß man auch rückwärts passen kann, und daß man unter Umständen durch einen Rückpaß besser vorwärts kommen kann!

Lasse beim Paß den Gegner möglichst im Unklaren über die Richtung! Zu diesem Zwecke läuft der

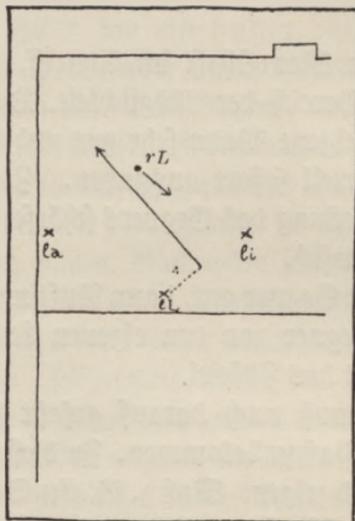


Fig. 5a. Der l. L. (x) läuft mit dem Ball einwärts, zieht den Gegner mit nach innen. Dann gibt er mit einer kurzen Wendung den Ball nach außen zum l. a. (x).

Läufer mit dem Ball so lange, bis einer der Gegner kommt und ihn angreift. Dadurch wird nun sicher ein Stürmer frei. Er bekommt den Ball! Oft ist es taktisch gut, von dem Mann, dem man den Ball zuspielen will, wegzulaufen und dessen Gegner wegzuziehen, um dann mit kurzer Drehung an den jetzt freigespielten Mann zu passen! (Fig. 5a.)

Aber der Läufer soll nicht in den Fehler verfallen zuviel mit dem Ball zu laufen und zu dribbeln! Es genügt so lange zu laufen, bis man den Gegner, der unseren Stürmer gedeckt hat, zum Kommen gezwungen hat. Dann aber weg mit dem Ball! Nicht warten bis der Gegner ganz da ist! Lasse den Gegner höchstens auf ca. 3 m herankommen und dann spiele ab.

Der Läufer bedenke auch, daß 5 Stürmer vor ihm spielen und er soll das ganze Feld übersehen. Oft ist ein Stürmer in der Mitte oder gar am anderen Flügel in besserer Position als der Flügelstürmer der eigenen Seite! Sehr oft liegt das Spiel längere Zeit auf einer Seite. Die natürliche Folge ist, daß die gegnerischen Verteidiger sich auch mehr und mehr auf diese Seite herüberziehen. Es wird dadurch die Möglichkeit des Durchkommens auf dieser Seite sehr erschwert, da die Deckung sehr eng geworden ist. Dann — wir nehmen an, das Spiel liegt auf unserer rechten Seite — ist es klar, daß der Linksaußen ungedeckt ist. Der rechte Läufer tut nun am besten, mit einem flachen Steilpaß den Linksaußen zu bedienen. Der Paß muß so sein, daß ihn der Läufer im Vorwärts- und Hereinlaufen aufnehmen kann. Das verlangt einen sauberen, sorgfältig abgemessenen Spannstoß.

Geht der Ball zu quer oder zu weit zur Seitenlinie hinaus, so verliert der Linksaußen viel Zeit und dann ist das Überraschungsmoment ausgeschaltet! Der Ball ist gut vorgelegt, wenn der Flügelläufer den Ball in einem Punkte erreichen kann, der auf seiner Laufrichtung zum Tor liegt! (Fig. 6.)

Besonders bei Regenwetter sind solche Vorlagen wirksam, da es für den Gegner schwer ist zu drehen und der Ball leicht so weit gespielt werden kann, da er am Boden rutscht!



Dribbeln wird oft übertrieben, ebenso das Zuspiel zwischen Läufer und Verteidiger. Geht der Ball in solchen Lagen verloren, dann ist gewöhnlich der Gegner ungedeckt und das Unheil groß! Oft haben überlegene Mannschaften durch solche Fehler Spiele verloren!

Schnelligkeit ist für den Flügelläufer unumgänglich notwendig. Oft muß der Läufer einen durchgebrochenen

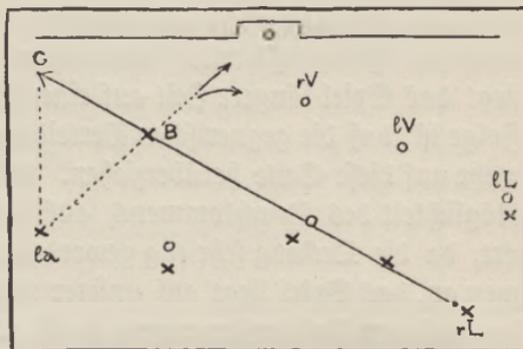


Fig. 6. Der r.L. paßt den Ball quer übers Feld zum l. Flügel l. a. (x). Er muß dabei das Tempo so bemessen, daß der Linksaußen den Ball in B erreicht. Kann er den Ball erst in C aufnehmen, dann war der Paß entweder zu steil oder zu scharf, oder der Flügelstürmer war zu langsam!

Gegner verfolgen. Er hat natürlich nur dann eine Aussicht ihn einzuholen, wenn er ein schneller Läufer ist. Dazu kommt, daß er sehr häufig mit dem Flügelstürmer, der in der Regel sehr schnell ist, im Kampfe liegt. Ein schneller Start ist besonders nötig. Ihn braucht er z. B. auch um den Ball, der in der Luft geflogen kommt, beim ersten Aufspringen stoppen zu können. Nie sollte man einen Ball aufspringen

lassen. Das verzögert das Tempo und außerdem erlaubt es einem weit entfernten Gegner heranzukommen. Zwei bis drei Sekunden gehen dabei bestimmt verloren. Das entspricht einem Raumverlust von etwa 15—20 m.

An Ballbehandlung ist besonders Stoppen und Passen nötig. Es kommt aber auch häufig vor, daß der Läufer mit dem Verteidiger die Stellung wechselt. Dann sollte er über einen befreienden Stoß verfügen. Sehr oft ist es auch nicht möglich, daß er den Ball seinem Flügelsürmer zuspielt. Da muß der Flügelläufer selbst imstande sein, eine gute Flanke zu geben. Ein Stoß zur Mitte tut's nicht, vielmehr muß auch er so genau der Mitte zuspielen, wie man es von einem guten Flügelsürmer verlangt.

Der Flügelläufer muß großen Wert auf das Kopfspiel legen. Um den Ball zu erreichen ist die Grundbedingung, daß man am richtigen Platz steht. Am besten nimmt man hinter dem Gegner Aufstellung, so daß man die eigenen Bewegungen vor dem Gegner verbergen, ihn aber beobachten kann. Es ist aber nicht gut, sich direkt hinter den Mann zu stellen. Besser ist eine Stellung ein wenig seitwärts, so daß man den Gegner im entscheidenden Augenblick von schräg hinten schneiden kann.

Im übrigen findet sich im Heft 7 (Technik 2) Näheres über die Technik des Kopfspiels.

Typische Fälle.

Der Einwurf. Der Einwurf ist keine zu vernachlässigende Kleinigkeit. Er wird in der Regel von dem Flügelläufer besorgt. Ausnahmen sind gerechtfertigt, wenn dadurch

wertvolle Zeit gewonnen wird. Es ist aber darauf zu achten, daß die Ausführung so erfolgt, wie es die Regel verlangt. Häufig wird, wenn ein anderer Spieler als der Flügelläufer einwirft, ein Fehler gemacht. Statt einen taktischen Vorteil



Fig. 7. Korrekte Stellung beim Einwurf.

für die eigene Partei zu erzielen, erhält nun der Gegner das Recht zu einem Freistoß.

Die Regel 9 lautet:

Spielt eine Partei den Ball über die Seitenlinien, so wirft ihn ein Spieler der gegnerischen Partei ein. Der Einwerfende muß an der Stelle, wo der Ball das Spielfeld verlassen hat, mit beiden Füßen oder Teilen

derselben auf dem Boden außerhalb der Seitenlinien stehen und das Gesicht dem Spielfeld zuwenden. Der Ball muß mit beiden Händen über den Kopf eingeworfen werden und ist im Spiel, sobald er eingeworfen ist. Der Einwerfende darf den Ball erst wieder spielen, wenn dieser von einem anderen Spieler berührt worden ist. Ein Tor kann unmittelbar durch einen Einwurf nicht erzielt werden.

Geht der Ball nach dem Einwurf unmittelbar in ein Tor, so gilt dies nicht als Torgewinn; geht er in das Tor des Einwerfenden, so ist Eckball, geht er in das andere Tor, so ist Abstoß zu geben.

Bei falscher Ausführung des Einwurfes ist Freistoß verwirkt. Es ist ausreichend, wenn ein Teil jedes Fußes auf dem Boden außerhalb der Seitenlinie steht; das Ferseheben ist also erlaubt.

Beim Einwurf gibt es kein Abseits.

Taktisch ist der Einwurf etwa einem Paß gleich zu achten. Er kann also entweder direkt zum Mann oder auf dem freien Raum erfolgen. Man kann dem eigenen Mann den Ball direkt auf den Fuß, die Brust oder den Kopf werfen. Aber der Mitspieler muß die Absicht verstehen. Es ist ein Fehler des Einwerfenden, wenn er nicht nur den Gegner, sondern auch die eigenen Leute täuscht und überrascht. Wie beim Passen, so gilt auch beim Einwurf der Grundsatz: der am besten stehende Mann muß den Ball bekommen. Es ist also ebenso verkehrt, den Ball immer nach vorn zum Flügelfürmer zu werfen, wie es verkehrt wäre, wenn man ihn immer der Mitte zu befördern wollte. Oft ist es zweckmäßig dem Verteidiger den Ball zuzuworfen. Wenn irgend möglich, soll der Werfer bestrebt sein, den Ball über das um ihn sich bildende Gedränge hinüber zu werfen, so daß der Spieler, der den Ball bekommt, auch einige Bewegungsfreiheit hat. Ich empfehle als Regel: der Einwurf erfolgt zum Mittelläufer.

Er kann dann beide Flügel bedienen. Natürlich sind alle anderen Möglichkeiten zur Abwechslung und um den Gegner zu täuschen, verwendbar. Schnell werfen!

Wirft der Gegner auf seiner Seite ein, dann hat der Flügelläufer „seinen“ Mann zu decken.

Beim gegnerischen Eckball seiner Seite kann der Flügelläufer den gegnerischen Mittelläufer decken, so dem eigenen

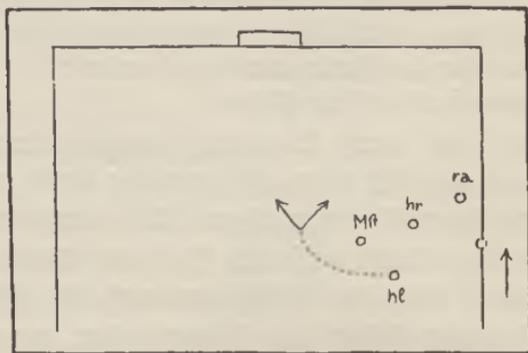


Fig. 7a. Nur die Spieler der o-Partei sind eingezeichnet.

Der Läufer wirft ein; er wirft zum h. L., der herübergekommene ist. Er kann nun beide Flügel bedienen.

Mittelfürmer die Möglichkeit gebend, vorn in Lauerstellung zu bleiben. Er kann das ruhig, denn „sein“ Mann ist mit der Ausführung des Eckballs beschäftigt.

Wenn der Gegner sich vollkommen auf die Verteidigung verlegt, dann ist es eine kluge Taktik für die Läufer, nicht allzusehr aufzurücken; läßt man dem Gegner etwas Luft, dann lockert er die Deckung und es wird leichter ein Tor zu erzielen, als wenn der ganze Strafraum vertammelt ist.

Gegen „Maurer“ ist Flügelspiel die erfolgreichste Taktik. Manchmal hat der Flügelläufer auch gute Schußgelegenheit. Schüsse aus dem Hinterhalt sind besonders deshalb gefährlich, weil sie meist überraschend kommen. Auf die beim Flügelläufer in Frage kommende Entfernung hat nur ein direkter Schuß einen Zweck. Denn die Öffnung, die sich ihm bietet, ist nur für den Bruchteil einer Sekunde vorhanden. Direkt! Flach! Mit dem Spann!

Den Eckball tritt der Läufer nur, wenn der Flügelstürmer nicht kann; es muß dann aber ein anderer Spieler seinen Platz einnehmen.

Der Flügelläufer als Teil der Mannschaft.

Es ist ganz selbstverständlich, daß der Flügelläufer nur dann erfolgreich sein kann, wenn er mit seinen Mitspielern gut übereinstimmt. Allein wäre er gegen das Zusammenspiel des gegnerischen Sturmflügels machtlos.

Mit dem Verteidiger zusammen bekämpft er den ihm gegenüberstehenden Flügel des gegnerischen Angriffes. Wenn nun der Gegner den Ball im Zuspiel nach vorn trägt, so muß sowohl der Läufer wie der Verteidiger Klarheit über seine Rolle bei der Abwehr haben. Es gibt verschiedene Formen der Zusammenarbeit zwischen Verteidiger und Flügelläufer, die alle ihre Vor- und Nachteile haben. Am besten ist es, wenn man alle beherrscht und sie dann je nach der Lage anwendet.

Im Heft 3 (Der Verteidiger) ist über die Rollenverteilung Näheres ausgeführt. Hier seien die wichtigsten Fälle an Hand von Skizzen erläutert.

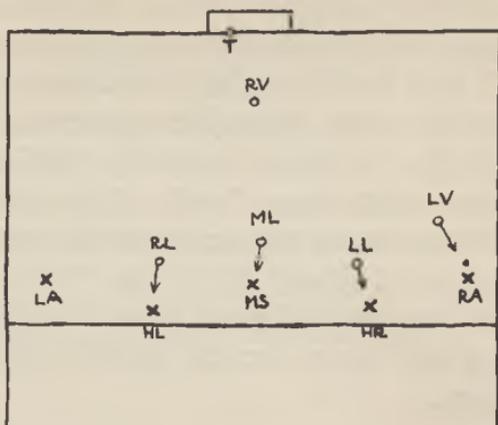


Fig. 8. Der Verteidiger ist außen, der Flügelläufer innen.
Der Linksausen (x) bleibt frei.

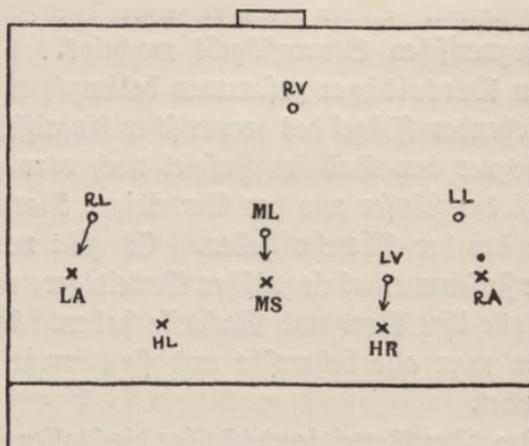


Fig. 9. Der Flügelläufer ist außen, der Verteidiger innen.
Der Halblinke (x) bleibt frei.

Der Flügelläufer muß bei seiner Angriffsarbeit Rücksicht auf seinen Verteidiger nehmen. Ist z. B. der Verteidiger erst unterwegs, dann muß der Läufer auf Verzögerung spielen, bis der Verteidiger zur Stelle ist.

Steht der Verteidiger innen, dann sollte der Läufer seinen Gegner so anpacken, daß er nur nach innen passen kann, wo der Verteidiger schon lauert. Natürlich ist auch

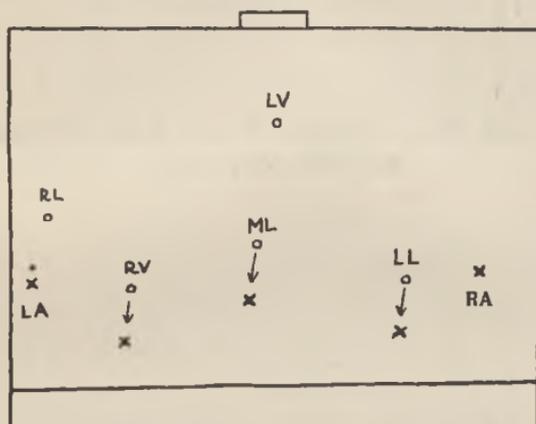


Fig. 10. Auf der Seite, wo der Ball ist, ist der Flügelläufer außen, der Verteidiger innen, auf der abgewendeten Seite ist der Flügelläufer innen. Der Rechtsaußen (x) bleibt frei.

der umgekehrte Fall möglich. Verstehen sich beide gut, dann weiß der Verteidiger jede Drehung und Bewegung seines Vordermannes zu deuten und in Rechnung zu stellen.

Der Läufer muß sich unter das Kommando des Verteidigers stellen, so wie sich dieser seinerseits dem Torhüter unterstellen muß.

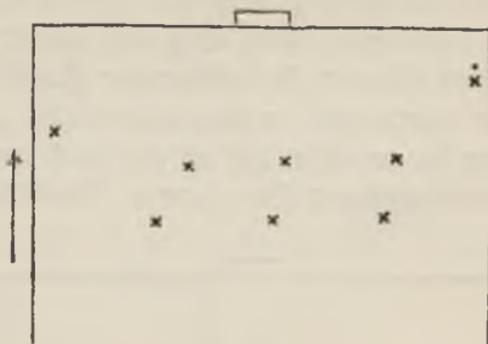


Fig. 11 a. Hinter dem angreifenden Sturm rücken die Flügelläufer in der Regel innen auf.

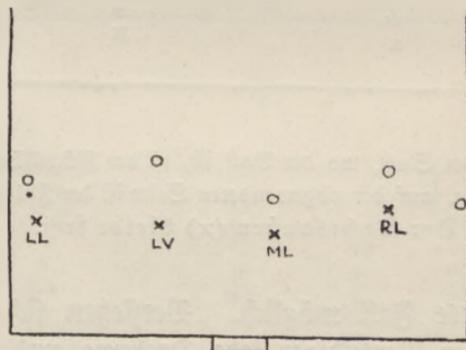


Fig. 11 b. Bei der Abwehr zeigt sich ein anderes Bild.

a zeigt uns die Gruppierung beim Angriff, b bei der Verteidigung. Sie zeigt, wie man die verschiedenen Formen der Zusammenarbeit verknüpfen kann, um die Nachteile möglichst zu vermeiden.

Mit dem Mittelläufer ergeben sich ebenfalls viele Möglichkeiten des Zusammenwirkens. Besonders innig gestaltet sich das Zusammenarbeiten, wenn der Flügeläufer den Innenstürmer zu decken hat. Sperren, Decken,

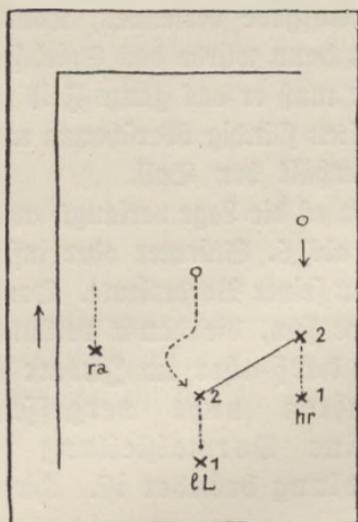


Fig. 13. Der r. Z. (o) greift den gegnerischen l. Z. in Stellung x 2 von außen her an und zwingt ihn so, nach innen abzuspielen, wo der r. B. lauert.

Freistellen, Platzwechsel sind die wichtigsten Formen. Wenn der Ball am Flügel liegt, dann kommt der Mittelläufer weiter heraus, um die gemeinsame Aktion zu ermöglichen und zu erleichtern.

Ein mittelmäßiger Flügelläufer wird sich in der Abwehr erschöpfen. Es darf aber nicht übersehen werden, daß der Läufer auch ein Glied des Angriffs ist. Er bildet zusammen mit dem vor ihm stehenden Sturmflügel ein Angriffsdreieck. Seine Hauptaufgabe beim Angriff besteht darin, „seine“ Stürmer mit Bällen zu füttern. Aber er würde anderseits seine Aufgabe verkennen, wollte er sich darauf beschränken, denn dann würde das Spiel sehr einseitig ausfallen. Vielmehr muß er das ganze Feld und die Stellung beider Mannschaften ständig überschauen und der am besten stehende Mann erhält den Ball.

Er muß, wenn es die Lage verlangt, auch in den Sturm einrücken, sei es als 6. Stürmer oder infolge eines Platzwechsels mit einem seiner Vorderleute. Dann muß er natürlich auch imstande sein, die damit verbundenen Aufgaben zu erfüllen. Er darf aber im Interesse seiner Verteidigungspflichten nicht vergessen, schleunigst wieder in seine Normalstellung zurückzueilen, wenn die Handlung beendet ist. Hiergegen wird viel gesündigt.

In der Regel rückt der Flügelläufer beim Angriff innen auf, um den Druck gegen das gegnerische Tor zu steigern. Folgendes Beispiel zeigt, daß es auch anders sein kann. Läuft z. B. der eigene Flügelstürmer der Linie entlang, so gerät er oft in eine Lage, aus der er nur sehr schwer wieder herauskommt. Wenn zwei Gegner dicht an ihm hängen, dann kann er weder weiterlaufen, noch flanken. In diesem Falle muß der Flügelläufer sofort außen aufrücken, damit der Flügelstürmer ihm zupassen kann. Die Flanke gibt

nun der Flügelläufer. Musterhaft war diese Art der Kooperation zwischen Läufer und Flügelfürmer in dem Länderspiel Deutschland-Schweiz (14. Dez. 1924 in Stuttgart) bei dem schweizerischen rechten Flügel. (Fig. 12 a.)

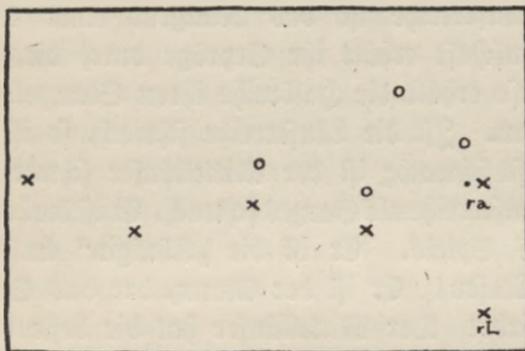


Fig. 12 a. Der Flügelläufer (r. L.) rückt zur Entlastung des blockierten Rechtsaußen (r. a.) an der Linie draußen auf und flankiert selbst.

Sondertraining des Flügelläufers.

Außer den für die ganze Mannschaft verbindlichen Übungen sollte der Flügelläufer folgende besonders vornehmen:

Ballwerfen (wie es die Regel über den Einwurf vorschreibt).

Kopfspiel.

Passen (kurz und weit).

Laufen (einige Male 300 oder 400 m).

Flanken und Eckstoß.

Der Mittelläufer.

Die überragende Bedeutung dieses Postens.

Die Läuferreihe ist das Rückgrat einer Mannschaft, eine Mannschaft erhält ihr Gepräge durch die Mittellinie. Aber ebenso erhält die Halbreihe ihren Stempel von ihrem Mittelmann. Ist die Läuferreihe schwach, so ist die ganze Mannschaft schwach; ist der Mittelläufer schwach, dann ist auch die Läuferreihe als Ganzes schwach. Er ist die beherrschende Figur des Spiels. Er ist die „Königin“ im Schachspiel auf dem Rasen! Er ist der Mann, der das Spiel macht, oder verdirbt! Der Mittelläufer hat die beste Gelegenheit zu glänzen, aber er hat auch die größte Verantwortung! Er ist entweder ein Erfolg, oder eine Niete. Ein Zwischending gibt es nicht! Es ist dies kein Posten für mittelmäßige Leute. Nur hervorragende Talente können die in dieser Lage gestellten Aufgaben erfüllen. Genau wie auf dem Schlachtfeld in der Regel die Mitte der Front der Schlüsselpunkt ist, so ist es auch beim Fußball! Ein Durchbruch in der Mitte der Front ist wohl das gefährlichste, was einer Armee zustoßen kann. Umfassung eines Flügels ist nicht so tödlich als der Durchbruch in der Mitte!

An der Stelle, wo man im Notfalle selbst am empfindlichsten ist, andererseits aber auch den Gegner am stärksten treffen kann, muß man möglichst stark sein!

Diese Stelle ist die des Mittelläufers. Er ist seiner Aufgabe nur gewachsen, wenn er imstande ist,

machtvoll und wuchtig anzugreifen und im nächsten Augenblick mächtig und erfolgreich abzuwehren!

Allein rastlose Arbeit vermag dies zu schaffen. Während ein Stürmer oder Verteidiger kleine Ruhepausen hat, muß der Mittelläufer (wie auch die anderen Läufer) immer auf dem Trab sein. Für ihn gibt es keine Augenblicke, wo er nicht einzugreifen und zu arbeiten hätte. Ohne die wohlwollende Unterstützung der Leute um ihn hängt der Mittelläufer in der Luft. Besonders wesentlich — aber oft versäumt — ist die Mitarbeit der Innenstürmer, die den Gegner auch mindestens verfolgen und belästigen müssen! Oder ebenso wichtig ist es, daß einer der Verteidiger dicht hinter dem angreifenden Mittelläufer aufschließt und ihn deckt! Sonst leistet der Mittelläufer Sisyphusarbeit!

Die zweifache Pflicht: Angriff und Abwehr — zwingen zu unermüdlicher Arbeit! Er muß immer in der Nähe des Balles sein, vorn und hinten, hüben und drüben!

Aber der Mittelläufer ist der bessere, der mehr Wert auf Angriff als auf Abwehr legt, natürlich ohne die letztere zu vernachlässigen! „Angriff ist die beste Verteidigung.“

Der Anfänger liegt meist zu weit zurück um den gegnerischen Ansturm abzuwarten und zurückzuschlagen! Besser ist es aufzurücken und den Angriff des Gegners vor seiner Entwicklung, schon im Keime zu ersticken. Je mehr man den Gegner zurückdrängt und seinen Raum begrenzt, um so besser kann man über ihn triumphieren! Fehler in der Aufstellung können in der Regel auch bei größter Schnelligkeit und Ausdauer kaum wieder gut gemacht werden. Voraus-

setzung für das richtige Sich-Stellen ist eine natürliche Veranlagung, unterstützt durch Theorie und Praxis. Die Stellung muß sich sowohl der eigenen wie der gegnerischen Mannschaft anpassen. Ein hervorragender gegnerischer Mittelfürmer wird z. B. das Spiel des Mittelläufers wesentlich beeinflussen!

Die körperliche und geistige Seite des Mittelläuferspiels.

Wenn so eine große Verantwortlichkeit und Arbeitslast mit dem Posten eines Mittelläufers verbunden ist, so ist es klar, daß die erste Anforderung, die an einen Mann für diesen Posten gestellt werden muß, die ist: Er muß einen kräftigen Körperbau haben. Breunig, Lux, Kalb sind große kräftige Figuren, Kada ist nur Mittelgröße! Aber robust sind alle! Die neue Abseitsregel bringt u. a. auch eine stärkere Belastung des Mittelläufers. Er muß vor allem schneller sein als unter der alten.

Ein Spieler kann noch so intelligent sein, nie genügt das allein. Er muß imstande sein, Kraft mit Kraft zu bekämpfen, sonst wird seine Kraft bald aufgezehrt sein und er wird zusammenbrechen und mit ihm seine Mannschaft. Der Mittelpfeiler einer Brücke hat am meisten unter der Strömung zu leiden. Er muß daher am stärksten sein. Ebenso ist es im Spiel. Über den Mittelläufer braust der Ansturm des ganzen Innensturmes hinweg. Er muß einen Puff vertragen können, denn ohne das geht es nicht, und wenn der Mittelläufer ein Weichling ist, dann wird er bald kneifen

und ausfallen! Er muß den Hauptstoß des Gegners aus-
halten und ein Schwanken seinerseits ist folgenschwer für
die ganze Mannschaft. Er ist immer in Bewegung und
infolgedessen der am stärksten belastete Mann auf dem Feld.
Also muß er gesund auf der Brust sein und kräftige Knochen
haben.



Fig. 13. Kada (Sparta-Prag), ein Mittelläufer von hoher Klasse, bei
einer scharfen Körperdrehung.

Welche Kraft und Gewandtheit!

Größe und Gewicht.

Die guten Mittelläufer der englischen Professionals,
d. h. diejenigen, die unter den erstklassigen noch hervorragen,
sind in der Regel groß und kräftig. Im allgemeinen schwankt
die Größe von 1,75—1,90 m! Allerdings gibt es auch
Ausnahmen!

Hier sei eine Tabelle derjenigen Mittelläufer, die in den letzten Jahren für die Nationalmannschaften von England, Irland und Wales aufgestellt waren, eingefügt.

	Größe	Gewicht
Barson, Manchester	181 cm	80 kg
Ray, West Ham	177,5 "	76,5 "
Dr. Milne, Aston Villa	185 "	83 "
Seddon, Bolton Wanderers	186 "	75 "
Bradshaw, Bury	188 "	86 "
Wilson, Huddersfield	178,5 "	78 "
D'Brien, Hull City	186 "	85 "
Spencer, Newcastle	178 "	75 "
Waugh, Sheffield	175 "	74 "
Keenor, Cardiff City	172,5 "	73 "
Butler, Woolwich Arsenal	180 "	72 "
Armitage (Amateur) int. geg.		
Irland 1925	177,5 "	74 "

Der Mittelläufer als Einzelspieler.

Beim Angriff gilt auch hier die Devise: Ran ohne Zögern. Wie der Blitz und ohne Furcht! Ein plötzlicher Überfall bringt meist den Gegner aus dem Konzept. Halte den Mann, wenn es nicht gelingt den Ball zu nehmen! Besonders gilt das bei Dribbelspielern! Natürlich nicht mit den Händen, sondern mit dem Körper! Auch der beste und talentierteste Spieler kommt durch einen blitzschnellen Angriff aus dem Konzept. Mindestens verliert er einen Augenblick sein Gleichgewicht oder die Übersicht. Wenn

er auch vielleicht den Ball nicht los wird, dann wird aber sein Paß oder Schuß wesentlich anders ausfallen, als er es unbedrängt werden würde.

Wesentlich für den Erfolg des Angriffes ist es, ob der Mittelläufer die Gabe besitzt, die Handlungen des Gegners vorauszuahnen. Nur so wird er imstande sein, am rechten Ort und zur rechten Zeit das Rechte zu tun!

Gelingt es nicht im ersten Ansturm den Ball zu bekommen, dann nochmals ran. Nur dem Gegner keine Ruhe lassen! Er muß solange bedrängt werden, bis er den Ball abgibt, entweder an dich oder an einen seiner Mitspieler. Immer muß der Mittelläufer darauf bedacht sein, den Schlachtplan des Gegners zu durchkreuzen! Es ist natürlich diese Arbeit sehr anstrengend. Besonders das wiederholte vergebliche Angreifen. Der Mittelläufer von Klasse muß danach trachten, daß er sich von vergeblichen Angriffen rasch erholt, d. h. daß er nicht zu lange braucht, den Körper zur neuen Aktion herum zu werfen. (Fig. 13.)

Übersicht! In einem Augenblick muß er das ganze Feld überblicken. Muß sehen, wie die eigenen Leute, wie der Gegner gestellt ist! Und schon muß er wie der Blitz dreinfahren, oder, wenn er den Ball erhascht, ihn an den beststehenden Mann abgeben! Oder aber er muß selbst schießen, dribbeln oder einen Flügel bedienen.

Schnelligkeit ist sehr wertvoll für den Mittelläufer! Daher Kurzstreckenläufe üben! Immer muß er hin- und herlaufen, in der Regel nur auf kurze Distanz! Wenn er zu langsam ist, kommt er oft zu spät, auch kommt er nicht mit, wenn der Gegner durch flinke Flügel vorbricht. Oder

wenn der Mittelfürmer des Gegners sehr schnell ist, wird er ihm oft durchbrennen!

Ein guter Schuß von 30 m ist eine ausgezeichnete Beigabe. Auch hier hilft Training viel! Natürlich sollte der Schuß möglichst überraschend sein. Während der Tor- mann wie ein Luchs beobachtet, wem der Mittelläufer den Ball zuschieben wird, macht dieser plötzlich einen Schuß!

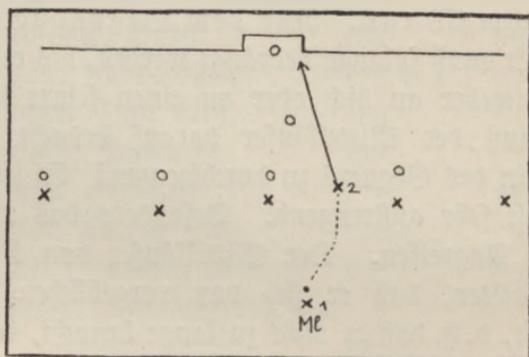


Fig. 13 a. Da seine Stürmer zu scharf gedeckt sind und die Gegner sich nicht weglocken lassen, behält der Mittelläufer (x) den Ball, rückt von Stellung 1 nach 2 vor und schießt selbst.

Vorn herein legen! Nur Spannstoß! Es macht sich bezahlt, das Unerwartete zu versuchen!

Selbstlosigkeit ist die erste Pflicht! Er muß die Stürmer mit Bällen versorgen. Wie ein Spiegel die Lichtstrahlen im Brennpunkt sammelt und wieder zurückwirft, so spielt sich fast das ganze Spiel um den Mittelläufer ab und wie der Spiegel die Strahlen reflektiert, so muß er automatisch, aber nicht gedankenlos, die Bälle nach vorn ab-

schießen! Immer ist er verpflichtet, den Ball an einen freistehenden Stürmer abzugeben. Trotzdem kann er aber, wenn er das Zeug dazu besitzt, manchmal als sechster Stürmer vorbrechen und selbst vollenden, was vielleicht seinem Kameraden nicht gelingen will. Auch hier ist die Ausnahme manchmal richtig. Natürlich darf das nicht zu oft sein. Sonst fehlt die Überraschung, die schließlich für das Gelingen

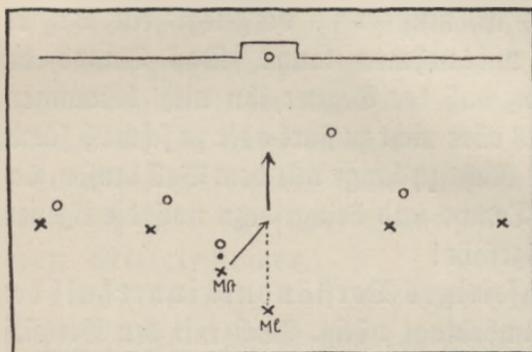


Fig. 14. Der Mittelstürmer (x) paßt, da die anderen Stürmer gedeckt sind, in die Lücke, in die der Mittelläufer (x) einrückt, um zu schießen.

ausschlaggebend ist! Genau wie wenn im Krieg die großen Feldherren oft gegen alle Gesetze der Strategie und Taktik handeln und der Erfolg ihnen Recht gibt!

Genauer Stoß, im weiten und engen Zuspiel, ist geradezu das Kennzeichen des guten Mittelläufers! Das Zuspiel sei möglichst flach am Boden! Ob in den Fuß oder in den freien Raum, das entscheidet die taktische Lage! Gegen „Maurer“ Flügelspiel! Oft wird es nötig sein, einen Mann zu umspielen, um freie Bahn zu bekommen. Ob ein

Flügel zu bedienen ist, ob es besser ist den Ball zum Mittelfürmer zu geben oder zu einem der Verteidiger zurückzupassen oder selbst den Ball vorzutragen, das hängt von der Lage ab. Sie richtig zu beurteilen und das auszuführen, was sie erheischt, das macht den guten Mittelläufer! Nur keine Zeit verlieren! Verschleiße deine Absicht beim Zuspiel so lange als möglich. Der Paß ist gut, wenn der eigene Mann ihn sofort verwendungsfähig hat. Wenn er im Lauf ist, muß er so vorgelegt sein, daß er ihn ohne Anhalten mitnehmen kann! Das Tempo des Passens soll so sein, daß der Gegner ihn nicht bekommen kann, er andererseits aber nicht zu stark oder zu schwach für den eigenen Mann ist! Nicht zu lange mit dem Ball laufen, das verlangsamt das Tempo und bringt dazu noch die eigenen Stürmer in Abseitsgefahr!

Gegenseitiges Verständnis innerhalb der Läuferreihe ist unbedingt nötig. Auch mit den Verteidigern muß er gut zusammenstimmen, wirkt er doch bei der Abwehr als dritter Verteidiger mit, wie er beim Angriff sechster Stürmer ist! Aber so hart er vielleicht jetzt bei der Verteidigung mitgenommen wurde, nie darf er versäumen, einem eigenen Angriff zu folgen und ihn zu unterstützen. Nur wenn jeder die Spielweise des anderen kennt und weiß, was er in bestimmten Fällen tut, arbeitet die Maschine reibungslos! Einer muß den anderen decken. Die Arbeit des Flügeläufers kann vollkommen zwecklos sein, wenn sich der Mittelläufer nicht stellt, um den Paß des Gegners abzufangen!

Studiere auch den Gegner! Hängt er von seiner Schnelligkeit oder von seinem Dribbeln und Täuschen oder

von dem Zusammenspiel mit seinem Nebenmann ab? Je nachdem muß er besonders behandelt werden!

Kopfspiel ist unerlässlich für den Mittelläufer. Aber es genügt nicht, den Kopf an den Ball zu bringen und denselben irgendwo hin zu köpfen. Es ist etwas anderes, den Ball dem eigenen Mann gewissermaßen auf den Fuß zu legen oder ihm mit einem fein abgepaßten Stoß eine Vorlage zu geben! Immer möglichst flach! Mit der Stirne!

Bei Eckbällen spielt das Kopfspiel sowohl zum Angriff wie zur Abwehr eine große Rolle! Hier hilft nur Training! Sicherheit und Genauigkeit im Kopfspiel ist ebenso wichtig und folgenschwer als ein guter Stoß!

Beim Einwurf der eigenen Partei geht er in Wurfweite und stellt sich frei! Wirft der Gegner, so deckt er den gegnerischen Mittelstürmer.

Straf- und Freistöße im Mittelfeld tritt in der Regel der Mittelläufer. Ob er von der Strafraumgrenze schießen soll, hängt von den Umständen ab. Wenn der Mittelläufer einigermaßen die Fähigkeit für diesen Posten hat, so wird er wohl von ca. 20 m bei Strafstößen direkt schießen! Bei weiteren Entfernungen oder bei Freistößen, möchte ich zum Zuspiel raten!

Sein Gegner ist der Mittelstürmer!

Der Mittelläufer kann etwas weiter zurückliegen als die Flügelläufer, weil ja der Mittelstürmer des Gegners nicht zur Entlastung der Verteidigung zurückgeht! Die neue Abseitsregel verlangt von dem Mittelläufer eine stärkere Betonung der Verteidigerarbeit. Denn zu leicht gelingt es sonst einem unbewachten Mittelstürmer durchzubrechen.

Je besser aber die Harmonie in der gesamten Deckung ist, um so mehr kann der Mittelläufer auch angreifen. Wenn er aufrückt, muß der freie Flügelläufer seinen Platz einnehmen! (Fig. 20.) Eine Taktik für alle Fälle festzulegen, wäre verkehrt! Einem schnellen Mittelstürmer gegenüber wird man sich anders verhalten müssen als bei einem langsamen. Ebenso ist eine verschiedene Taktik anzu-

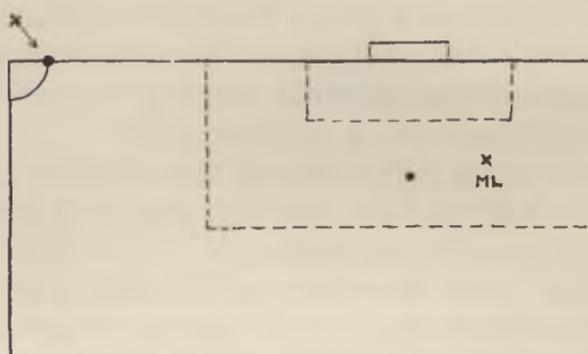


Fig. 15. Die Skizze zeigt die Aufstellung des Mittelläufers (x) beim eigenen Eckball.

wenden, je nachdem man ein ausgeglichenes, überlegenes oder unterlegenes Spiel spielt!

Bei eigenem Eckball steht er etwa in Höhe des 11 m Punktes, aber jenseits des entfernteren Torpfostens.

Bei gegnerischem Eckball hat er wieder seinen Mann (Mittelstürmer) zu decken. Hierbei stellt er sich aber so auf, daß er seinen Mann im Auge hat, d. h. näher dem eigenen Tor aber im Rücken „seines“ Mannes! Immer wieder

sieht man, auch gute Mittelläufer, diese zwar einfachen, aber sehr wichtigen Dinge außer acht lassen.

Torabstöße, die zur Mitte kommen, sollten seine Beute sein. Wenn der Mittelläufer gut beim Zeug ist, dann muß er jeden Abstoß, der in die Mittelzone kommt, wegnehmen. Selbstverständlich muß man sich nach den verschiedenen Torleuten verschieden einstellen. Anfangs lieber etwas zu weit zurück. Wenn man Abstand gewonnen hat, dann

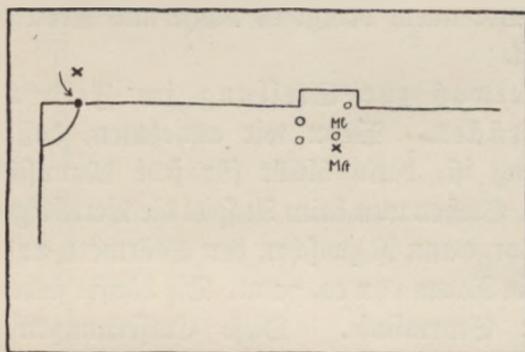


Fig. 16. Beim feindlichen Eckball deckt der Mittelläufer den gegnerischen Mittelstürmer.

muß es aber klappen. Also beobachten und denken und dann handeln! Dabei halte ich es für zweckmäßig, beim Abstoß vom eigenen Tor den Ball etwa den Flügelläufern zuzuköpfen, die dann einen Angriff einleiten können. Stößt der Gegner ab, dann köpft man zu den Stürmern. Diese Taktik scheint deshalb gut, weil sich der Mittelläufer dabei nicht zu drehen braucht und nicht etwa rückwärts köpfen muß. Er sieht, wohin es geht. Hier ist auch Zusammen-

arbeit zwischen Mittelläufer und Mittelfürmer oder zwischen Mittelläufer und vorderem Verteidiger vorteilhaft. Ich denke dabei daran, daß der Mittelfürmer in der Hauptsache seine Arbeit darauf richtet, den Gegner am Erreichen des Balles zu hindern und den Ball zum Mittelläufer durchläßt, der dann freier arbeiten kann. Ebenso kann beim scharfen Kampf der Mittelläufer den Ball durchlassen zum vorderen Verteidiger! Das geht natürlich nicht immer, aber oft bringt es bei Schonung der Kraft große Erfolge! Vor allem bringt es Ruhe und Vertrauen in die Mannschaft.

Noch etwas zur Stellung im Feld und über das Aufrücken. Wenn wir annehmen, daß das Feld 105 m lang ist, dann bleibt für jede Mannschaft etwas über 50 m. Stehen nun beim Anspiel die Verteidiger ca. 20 m vor dem Tor, dann ist zwischen den Stürmern und den Verteidigern ein Raum von ca. 30 m. Die Läufer stehen ca. 10 m hinter der Sturmlinie. Diese Entfernungen erweitern sich natürlich, wenn der Sturm vor das gegnerische Tor kommt. Aber nicht etwa so, daß die Verteidigung 80 m hinter dem Sturm steht und die Läufer etwa 40 m! Sondern die Läuferreihe rückt etwa auf ca. 20 m an den Sturm heran. Größer sollte der Zwischenraum nie werden. Einer der Verteidiger rückt ebenfalls in ca. 15—20 m Abstand hinter der Läuferreihe auf und selbst der hintere Verteidiger bleibt nicht zu weit zurück. Er muß auch noch Verbindung mit seinem Partner halten! Allerdings zwingt die neue Abseitsregel zu einer gewissen Vorsicht beim Aufrücken, da sie den Stürmern mehr Bewegungsfreiheit gibt. (Fig. 17.)

Wir nehmen an, der Sturm steht etwa an der Strafraumgrenze oder kurz davor! Der Ball ist am linken Flügel (beim Halblinken). Infolgedessen rückt der linke Verteidiger mit auf!

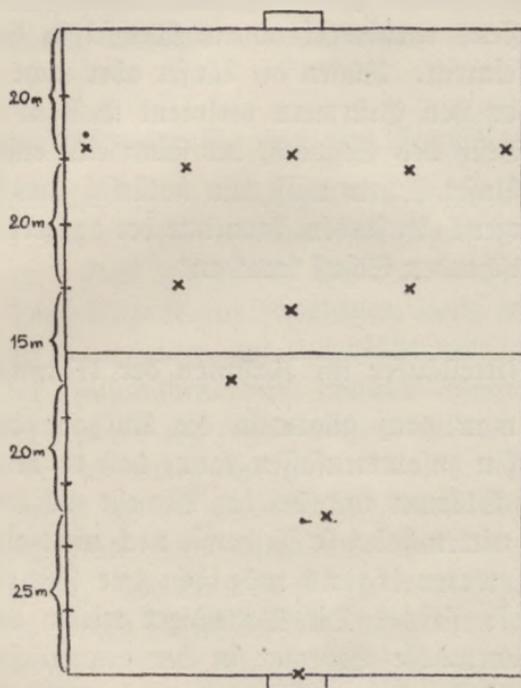


Fig. 17. Die Gesamtlänge des Spielfeldes beträgt ca. 100 m. Angenommen, der Sturm steht 20 m vom gegnerischen Tor entfernt; in 20 m Abstand folgt die Läuferreihe; etwa 15 m zurück steht der vordere Verteidiger, 20 m dahinter der hintere Verteidiger, der wieder 25 m vom Tor entfernt ist. Da der Ball auf dem linken Flügel liegt, ist der linke Verteidiger vorn.



Das enge Aufrücken der Läufer und Verteidiger sichert gegen Rückschläge beim Angriff. Gegenangriffe des Gegners werden noch in der gegnerischen Gefahrzone gebrochen und sofort wird es für den Gegner wieder gefährlich. Dieses Aufrücken entbindet die Leute natürlich nicht von der Pflicht des Deckens. Um es zu ermöglichen, ist es oft zweckmäßig, daß wenigstens vorübergehend ein Wechsel in der Rollenverteilung eintritt. Rücken die Läufer aber nicht auf, dann geht der von den Stürmern verlorene Ball in den unbesetzten Besitz des Gegners, der seinerseits einen Angriff aufbaut! Unser Sturm muß nun natürlich zurück und von vorn anfangen! Außerdem kann nur der aufgerückte Läufer zum überraschenden Schuß kommen!

Der Mittelläufer im Rahmen der Mannschaft.

Wenn man ganz allgemein die Aufgabe des Mittelläufers dahin zusammenfassen kann, daß er beim Angriff als sechster Stürmer und bei der Abwehr als dritter Verteidiger zu wirken habe, so ist damit noch nicht alles gesagt. Er sollte, wenn irgend möglich, der Führer seiner Mannschaft sein. Die Verteidiger wirken vornehmlich in der eigenen, die Stürmer in der gegnerischen Hälfte. Die Flügelläufer sind mehr oder weniger an ihre Seite gebunden. Den Mittelläufer aber ruft seine Pflicht in alle Abschnitte des Spielfeldes. Er allein hat während des Spieles direkte Fühlung mit allen Leuten der Mannschaft. Keine Kampfphase von Bedeutung ist ohne die Beteiligung des Mittelläufers denkbar.

Seine Sonderaufgabe in der Verteidigung ist die Bekämpfung des gegnerischen Innensturmes, insbesondere die Bewachung des Mittelstürmers. Beim Angriff drückt er den eigenen Sturm nach vorn, sowohl den Innensturm wie die Flügel mit Bällen fütternd.

Diese vielseitige Tätigkeit zwingt ihn zur Zusammenarbeit mit den verschiedensten Gliedern der Mannschaft.

Der Mittelläufer und der Verteidiger.

Der Mittelläufer hat besonders den gegnerischen Mittelstürmer zu decken. Oft steht er auch gegen den gesamten Innensturm. Das bringt für ihn eine große Arbeitslast mit sich. Diese kann er nur bewältigen, wenn er von seinen Neben- und Hinterleuten gut unterstützt wird.

Bei der Zusammenarbeit zwischen Verteidiger und Mittelläufer ergeben sich folgende Hauptfälle:

a) In der Verteidigung:

Der Ball ist bei der gegnerischen Mitte. Einer der Verteidiger rückt hinter dem Mittelläufer auf, der andere steht gestaffelt zurück. Welcher von beiden in diesem Falle vorn und welcher hinten zu spielen hat, hängt von verschiedenen Umständen ab. War z. B. der rechte Verteidiger draußen bei seinem Flügel und kommt nun der Ball zu Mitte, so wird wahrscheinlich der linke Verteidiger hinter dem Mittelläufer aufzurücken haben, während der rechte Verteidiger zurückläuft, um als letzte Sicherung zu wirken. Sind beide Verteidiger in normaler Stellung, so wird in der Regel der taktisch bessere vorn, der schlagssichere hinten

spielen. Diese Aufstellung findet statt, wenn die Verteidiger gegen den Innensturm spielen.

Haben die Verteidiger gegen die Flügelstürmer zu operieren, dann ergibt sich bezüglich ihrer Zusammenarbeit mit dem Mittelläufer folgende Gruppierung:

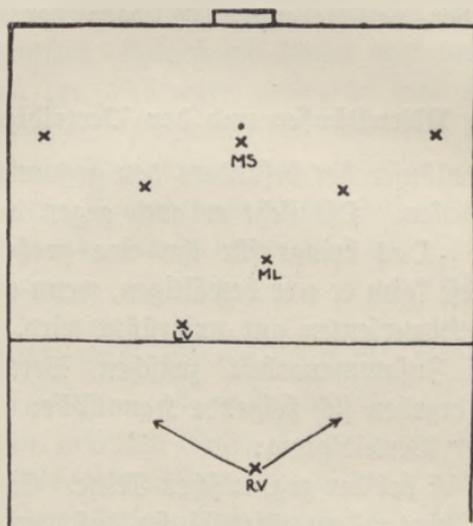


Fig. 18.

Der Ball ist beim gegnerischen Innensturm. Die drei Läufer decken die drei Innenstürmer, die ihnen gegenüberstehen. Die beiden Verteidiger stehen gestaffelt. Der eine rückt ziemlich dicht hinter dem Mittelläufer auf, der andere bleibt zurück. Der hintere Verteidiger muß darauf gefaßt sein, sowohl den rechten wie den linken gegnerischen Flügel abzufangen, falls der Gegner sie bedienen sollte. In diesem

Falle eilt der vordere Verteidiger in die Aufnahmestellung zurück. (Fig. 18.)

b) Im Angriff:

Wenn die eigene Mannschaft den Gegner bedrängt, so muß der Mittelläufer mit dem Sturm aufrücken. Einer der

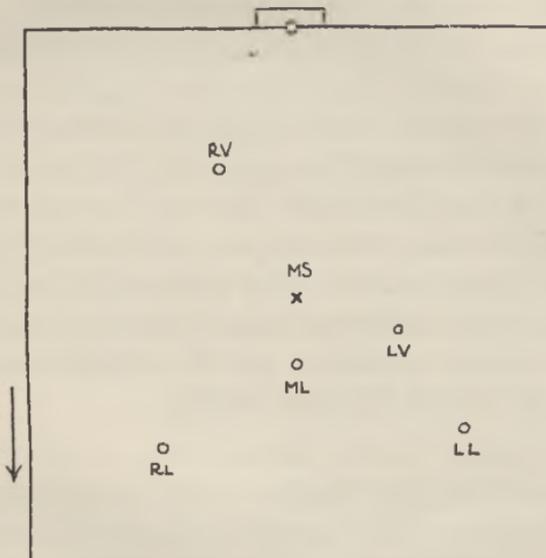


Fig. 19. Der Mittelläufer (o) liegt zur Bewachung des weit aufgerückten gegnerischen Mittelstürmers (x) weiter zurück als die Flügelläufer.

beiden Verteidiger muß seinerseits Anschluß an den Mittelläufer suchen, während der andere Verteidiger in der rückwärtigen Stellung gestaffelt ist.

Die neue Arbeitsregel erlaubt dem gegnerischen Mittelstürmer sich zwischen die beiden gestaffelten Verteidiger

zu stellen. Das kann sehr gefährlich werden, besonders dann, wenn der Mittelfürmer ein gefährlicher Durchbrenner ist. In diesem Falle ist dem Mittelläufer anzuraten, sich mehr defensiv zu verhalten.

Wenn nun aber die Verteidiger mit der aufgerückten Läuferreihe keine Verbindung halten, dann kann das sehr unangenehm werden. Die gegnerische Verteidigung klärt vielleicht in weitem Stoß über die aufgerückten Läufer hinweg zum eigenen Sturm. Kann dieser den Ball frei aufnehmen und auf der ganzen Front gegen die beiden Verteidiger vorgehen, dann haben die zwei gegen die fünf wenig Aussicht. Ist aber der eine Verteidiger dicht auf, dann kann er den Ball wegschnappen, zumindest mit dem ballaufnehmenden Gegner in Kampf kommen. Das gewinnt Zeit und gestattet die Wiederherstellung der normalen Stellungen! Denn nun können die Läufer zurückeilen und ihren Mann decken, und damit ist die Gefahr fast schon vorbei!

Beim gegnerischen Eckball muß die ganze Mannschaft einschließlich Verteidigung nach der Klärung sofort nach vorn rücken. Die gegnerische Mannschaft muß nun auch zurück, da sonst alles abseits steht. Nur der Tormann bleibt hinten!

Je nachdem der Flügelläufer innen oder außen zu decken hat, ist die Zusammenarbeit mit dem Mittelläufer mehr oder weniger eng. Liegt der Ball auf dem Flügel, dann schiebt sich der Mittelläufer heraus, um mitzuhelfen. Der Flügelläufer der anderen Seite schiebt sich seinerseits mehr in die Mitte herein.

Rückt der Mittelläufer hinter dem Sturm auf, dann muß der eine der zwei Flügelläufer zurückbleiben. Und zwar derjenige, dessen Flügel nicht am Ball ist.

Für das Zusammenspiel mit dem Mittelläufer haben von allen Stürmern die Halbstürmer die günstigste Stellung. Sie liegen erstens ein wenig hinter den übrigen Stürmern

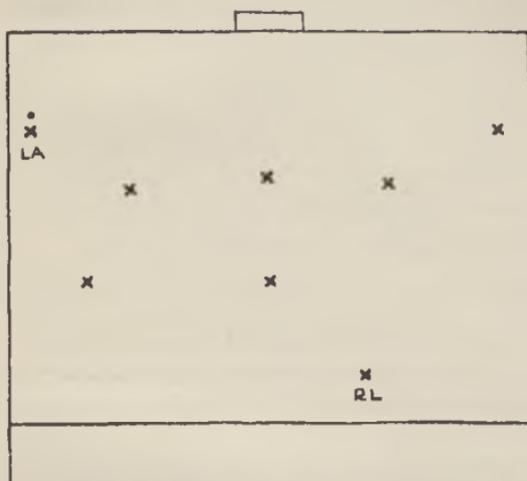


Fig. 20. Der Ball liegt am linken Flügel. Der Mittelläufer und auch der linke Läufer rücken auf. Der rechte Läufer bleibt zur Sicherung zurück.

zurück und außerdem können sie sich leichter freistellen, als z. B. der Mittelstürmer, dem der gegnerische Mittelläufer meist im Wege steht. Es wird daher beim Zuspiel zum Innensturm der Mittelläufer meistens die Verbindungsstürmer bedienen können.

Auch bei der Abwehr des Gegners hat der Mittelläufer an den Innenstürmern eine Stütze, wenn sie ihre Pflicht

tun. Sie haben nämlich die gegnerischen Läufer anzugreifen und zu verfolgen, damit sie nicht allzuweit mit dem Ball laufen.

Die Flügelstürmer bedient der Mittelläufer mit flachen Spannstoßen. Dem rechten Flügel schickt er die Bälle am besten mit dem rechten, dem linken mit dem linken

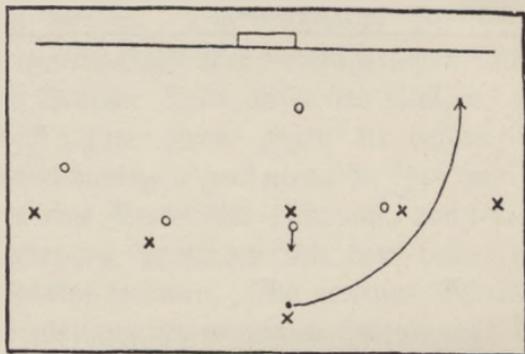


Fig. 21. Der Mittelläufer (x) bedient seinen rechten Flügelstürmer durch einen Spannstoß des l. Beines (Außenseite).

Bein. Die Ballkurve ist auf diese Weise günstiger und der Ball geht nicht so leicht ins Aus!

Sondertraining des Mittelläufers.

Kopffspiel.

Passen.

Weiter Paß.

Schießen aus 30 m Entfernung.

Allgemeines Training wie die anderen Spieler.



Handbuch der Leibesübungen

Herausgegeben

im Auftrage der Deutschen Hochschule für Leibesübungen von
Dr. C. Diem Dr. A. Mallwitz Dr. E. Neuendorff

Erster Band:

Vereine und Verbände für Leibesübungen (Verwaltungswesen). Von Dr. Carl Diem. Mit Abbildungen, Skizzen und Tabellen. Gr. 8°. XII u. 332 Seiten. 1923. In Ganzleinen 5 Rm.

Zweiter Band:

Deutsche Turn- und Kampfspiele. Ihr Wesen, ihr Betrieb, ihr Werden. Von Julius Sparbier. Mit 96 Abbildungen. Gr. 8°. XVI u. 168 Seiten. 1923. In Ganzleinen 3 Rm.

Dritter Band:

Körperliche Erziehung des Säuglings und Kleinkindes. Von Dr. Ludwig Deppe. Mit 21 Abbildungen. Gr. 8°. VIII u. 124 Seiten. 1923. In Ganzleinen 2 Rm.

Vierter Band:

Ringens und Schwerathletik. Von Dr. Hermann Altrock. Mit 133 Abbildungen. Gr. 8°. XIX u. 275 Seiten. 1924. In Ganzleinen 6 Rm.

Fünfter Band:

Sportmassage. Von Dr. Franz Kirchberg. Mit 83 Abbildungen auf 19 Tafeln. Gr. 8°. XII u. 289 Seiten. 1924. In Ganzleinen 6 Rm.

Sechster Band:

Bergsteigen. Von Dr. Ernst Enzensperger. Mit 2 Karten, 1 Bild und 53 Abbildungen von Ernst Plaz. Gr. 8°. XX u. 369 Seiten. 1924. In Ganzleinen 7,50 Rm.

Siebenter Band:

Wandern. Von Prof. F. Eckardt. (Im Druck.)

Achter Band:

Eisport. Herausgegeben vom Berliner Eislaufverein 1886. Mit 84 Abbildungen. Gr. 8°. IX u. 328 Seiten. 1925. In Ganzleinen 8 Rm.

Weitere Bände in Vorbereitung

Weidmannsche Buchhandlung, Berlin SW 68

KOLEKCJA
SWF UJ

578

Mitarbeit erster Fachleute
Fesselnd geschriebene, reich illustrierte Aufsätze
Erscheint monatlich zweimal
Niedriger Preis / Monatlich 1,20 Bm.

Unentbehrlich

für den vorwärtstrebenden Sportsmann

Jeder

Turnlehrer

Sportlehrer

Sportarzt

liest

Biblioteka Gl. AWF w Krakowie



1800053505

übungen

ung, Berlin SW 68

G. m. b. H., Gräfenhatnichen.

WZ 151