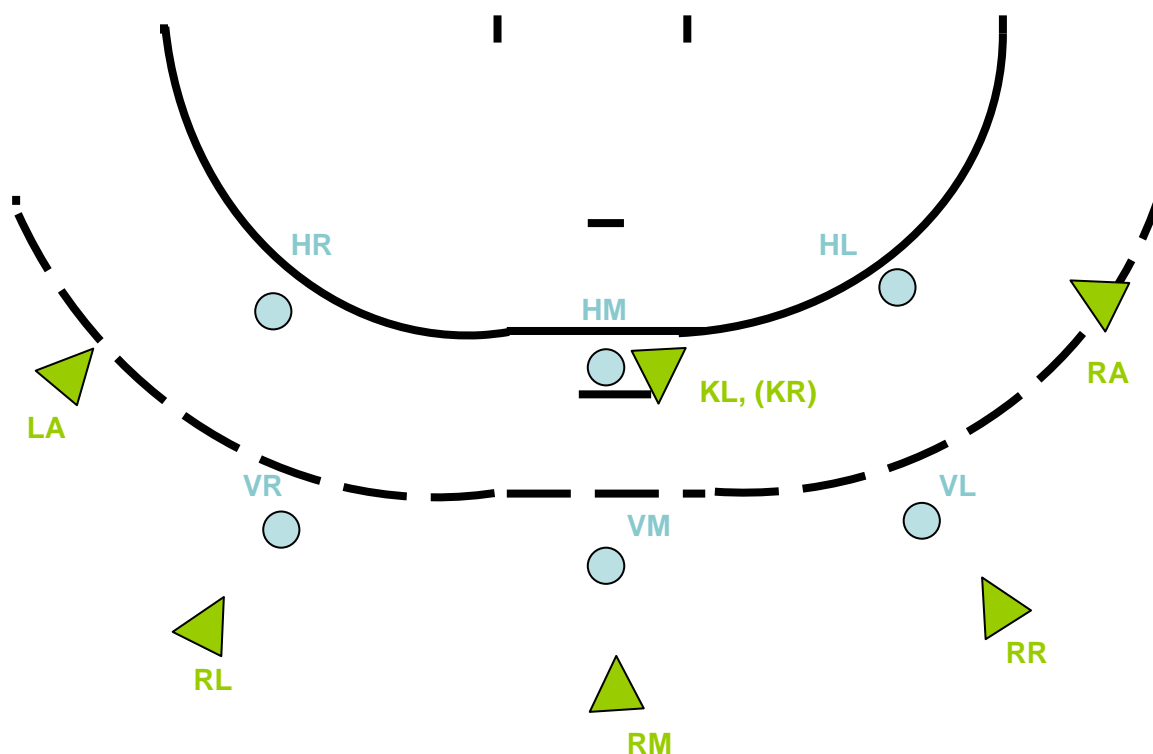


# 3:3 Deckung Teil 1

Grundaufstellung und Positionsbezeichnungen:



Abwehr (Kreise):

HL = Hinten links

HM = Hinten Mitte

HR = Hinten rechts

VL = Vorne links

VM = Vorne Mitte

VR = Vorne rechts

Angriff: (Dreiecke)

LA = links Außen

RL = Rückraum links

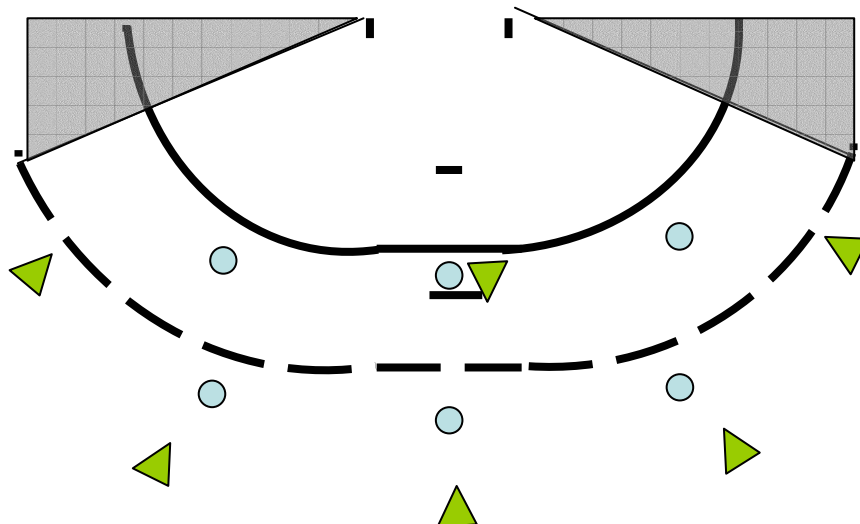
RM = Rückraum Mitte

RR = Rückraum rechts

RA = rechts Außen

KL / KR = bei einem Kreisläufer nur „**Kreisläufer**“, bei zwei „**Kreis links**“ und „**Kreis rechts**“

## Raumaufteilung:

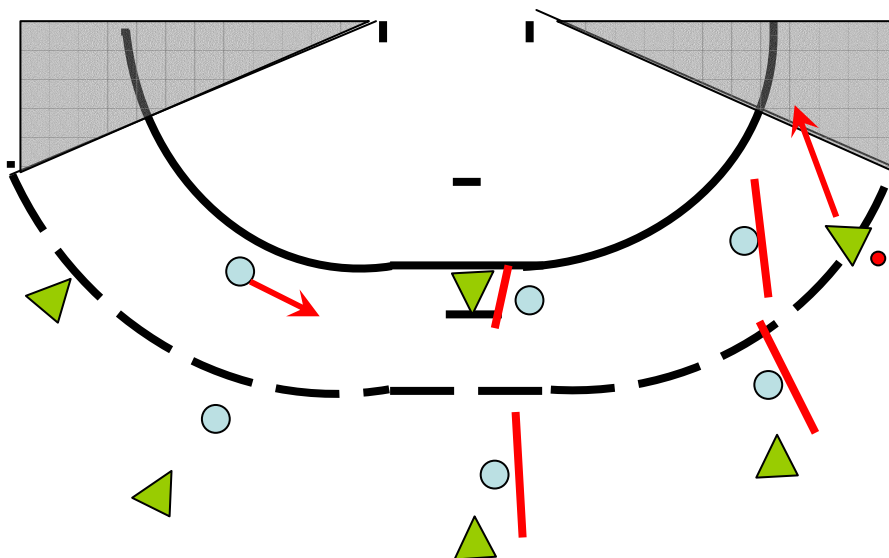


Die Außenverteidiger decken den markierten Bereich **nicht** ab. Ein Torwurf des Gegners aus diesem Bereich ist nicht sehr erfolgreich.

Durch das etwas nach innen Einrücken der Außenverteidiger, soll dem Gegner der Torwurf von der Außenposition angeboten werden und der Durchbruch zur Innenseite (links/rechts vorbei) erschwert werden.

Außerdem soll dem HM dadurch etwas geholfen werden, da die Außenverteidiger schneller zum Helfen in der Mitte sind.

## Angriff des Gegners von rechts Außen (oder links Außen):



HL, und als Unterstützung VL, versperren durch breite Arme und Fehthstellung (Sperrbein nach vorne) seinem direkten Gegner RA das Durchbrechen zur Mitte. Lieber soll er auf den Trick hereinfallen und in den markierten Bereich laufen, abgedrängt und von dort erfolglos aufs Tor werfen.

VL darf aber **nur** Unterstützen und seinem direkten Gegner RR nicht aus den Augen lassen, weil er der nächste Anspielpunkt für RA wäre.

HR hat im Moment nichts zu tun und rückt deswegen zur Mitte ein um den Deckungsraum für HM zu verkleinern und ihn notfalls zu unterstützen („verschieben“). Dabei muss er aber trotzdem immer seinen Gegner LA im Auge behalten um notfalls zu ihm zurückzulaufen und ihn, wie der HL, nach Außen in den grauen Bereich abzudrängen.



## **Einlaufen zu anderen Positionen, meistens an den Kreis:**

Wenn Gegner von Außen, von Halb oder aus der Mitte ohne Ball in die Mitte zum Kreis oder woandershin einlaufen, müssen sie **begleitet** werden, sonst entsteht irgendwo eine Überzahl des Gegners und einer von euch hat keinen Gegner und schaut nur zu.

Nun könnt ihr mit eurem Gegner ja nicht von VR nach HL mitgehen, das würde das ganze Deckungssystem kaputt machen. In solch einem Fall müsst ihr irgendwann unterwegs entscheiden und euren Gegner übergeben und wieder zurück auf eure eigentliche Position, wenn dort ein anderer Gegenspieler steht.

In dem Fall ruft ihr den Namen eures Mitspielers, der den Gegner übernehmen soll.

Der muss sich jetzt neu ordnen und vielleicht einen anderen Mitspieler rufen um seinen bisherigen Gegner zu übernehmen und so weiter, bis wieder jeder einen Gegner deckt.

Das nennen wir **„abzählen“ und „übergeben-übernehmen“**.

Die wichtigsten Deckungsspieler sind der HM und der VM. Diese beiden müssen ihre Deckung ständig ordnen und Befehle an die anderen Mitspieler rufen.

Falls ein Gegner seine Rückraumposition verlässt und z.B. an den Kreis geht und dort als zweiter KL bleibt, müsst ihr auch bei ihm am Kreis bleiben, da der HM keine zwei oder sogar drei Gegner decken kann. Eure vorgezogene Position ist dann ja auch leer und ihr hättet dort sowieso keinen Gegner mehr.

Falls das nicht klappt, muss der HM erkennen, dass er zwei oder drei Gegner decken soll (Überzahl) und die Deckungsspieler zu sich an den Kreis rufen, die im Moment keinen Gegner haben.

Dadurch ändert sich auch die Deckungsform kurzfristig in 4:2 oder 5:1, welches für die Situation des Begleitens erlaubt ist. Nach der Begleitung muss aber wieder, wie in diesem Fall, die 3:3 Deckungsform eingenommen werden.

## **Deckung im Rückraum:**

Die vorderen Deckungsspieler haben die Aufgabe, Torwürfe (Schlagwürfe und Sprungwürfe) und Anspiele aus dem Rückraum zu **verhindern**. Das heißt immer **ballbezogen** decken (eine Hand zum Ball, eine Hand zur Schulter und Fußstellung/Fechtstellung nicht vergessen).

Der VM muss erkennen, welcher der drei gegnerischen Rückraumspieler am gefährlichsten ist und mit seinen zwei Mitspielern dort eine Verdichtung der Deckung organisieren um den gefährlicheren Gegner dort etwas enger zu decken, ohne die beiden anderen Gegner zu vernachlässigen.

## **Besonderheiten:**

### **Decken des KL / KR:**

Der oder die Kreisläufer werden immer möglichst **vor** dem Gegner gedeckt, um direkte Anspiele an den Kreis zu verhindern. Damit ihr als Deckungsspieler immer wisst, wo der KL ist, wird immer nach hinten angefasst. Man hat ja hinten keine Augen und muss den Gegner dort spüren, als wenn man blind wäre. Außerdem stört ihn das, und er ist nicht so konzentriert, wenn er immer angegrabbelt wird.

### **Deckung der Vorgezogenen:**

Die drei vorgezogenen Deckungsspieler **müssen** grundsätzlich **außerhalb** des 9m Kreises (gestrichelte Linie) decken, das ist vom Handball-Verband vorgeschrieben. Wenn die Gegner in den 9m Raum einlaufen, werden sie **angefasst, abgedrängt und weggeschoben**. Wenn das nicht klappt, werden sie angefasst und begleitet und eventuell später, wie schon angesprochen, an andere Mitspieler übergeben.

## **Fazit:**

Dieses ist die grundsätzliche Deckungsform der mD2 Jugend, die mal gut und mal nicht so gut funktioniert. Wir feilen noch daran, aber ich finde der Erfolg gibt uns recht.

Wir werden sie auf jeden Fall zukünftig auch beibehalten und später spieltaktisch mit anderen Deckungsformen kombinieren, wie z.B. in der Überzahl 1:5 oder in der Unterzahl 4:1 oder 5:0 oder bei 2 Kreisläufern 4:2.

Lest diese Anleitung bitte **mehrmals** durch.

Durch einmaliges Lesen kann man es nicht komplett verstehen.

Sprecht mit euren Eltern darüber, wenn ihr etwas nicht versteht, wie ich es geschrieben habe.

Wenn ihr das fachliche und taktische Vorgehen nicht versteht, sprecht eure Trainer oder mich an.

Die Bezeichnungen der Deckungs- und Angriffspositionen mit den zwei Buchstaben ist Absicht, damit ihr mit den Bezeichnungen vertraut werdet. Wir haben sie in der Vergangenheit schon benutzt und werden sie in Zukunft **immer** benutzen.

Viel Erfolg beim Lesen und im Training

# 3:3 Deckung Teil 2

Eine Abwandlung dieser 3:3 Deckung ist die Form mit eingerückten HL / HR.

Die Deckungsform hat die Aufgabe die Außen bewusst hängen zu lassen und nur Würfe von Außen zuzulassen (da dort bekanntlich die schwächeren Spieler stehen) dafür aber Laufwege und Durchbrüche in der Deckungsmitte durch athletisches wegdrücken und sperren komplett zu verhindern. VM verschiebt dabei ständig leicht zur Ballseite. Die Rückraumspieler sollen gezwungen werden, den weiten Pass auf ihre Außen zu werfen, da sie ja scheinbar völlig frei stehen. Das ist die Chance für den Außen den langen Pass abzufangen und zum Gegenstoß zu starten.

Wenn der Wurf von Außen nicht mehr zu verhindern ist, wird der Werfer vom HL/HR oder vom VR/VL in den grauen Bereich abgedrängt. Auf der ballfernen Seite muss HL/HR einrücken, damit sein VL/VR offensiv zum kommenden Ball heraustreten kann.

Im Training kann man den rot markierten Bereich abkleben oder mit Matten abdecken.

## Grundaufstellung:

