

ÖSTERREICHISCHER HANDBALLBUND



**HANDBALL
AUSTRIA**

Entwicklungs- Korridor

Inhaltsverzeichnis

INHALTSVERZEICHNIS.....	2
EINLEITUNG.....	4
Youth Physical Development Model.....	5
KORRIDOR HANDBALL	8
Handball Korridor – STUFE 1 – bis 11 Jahre	9
Handball Korridor – STUFE 2 – bis 13 Jahre	10
Handball Korridor – STUFE 3 – bis 15 Jahre	11
Handball Korridor – STUFE 4 – bis 17 Jahre	12
Vorlagen Handball.....	13
Leistungsstand Stufe 1 – bis 11 Jahre.....	13
Leistungsstand Stufe 1 – bis 11 Jahre.....	14
Leistungsstand Stufe 2 – bis 13 Jahre.....	15
Leistungsstand Stufe 2 – bis 13 Jahre.....	16
Leistungsstand Stufe 3 – bis 15 Jahre.....	17
Leistungsstand Stufe 3 – bis 15 Jahre.....	18
Leistungsstand Stufe 4 – bis 17 Jahre.....	19
Leistungsstand Stufe 4 – bis 17 Jahre.....	20
Planung Stufe 1 – bis 11 Jahre.....	21
Planung Stufe 2 – bis 13 Jahre.....	22
Planung Stufe 3 – bis 15 Jahre.....	23
MEILENSTEINE FÜR DEN BEREICH KRAFT	25
Bewegungsmuster.....	26
Heben / Deadlift	27
Heben / Einbeinig – Single leg deadlift.....	27
Kniebeuge / beidbeinig	28
Kniebeuge / einbeinig.....	28
Drücken horizontal	29
Drücken vertikal	29
Ziehen horizontal.....	30
Ziehen vertikal	30
Core - Rumpfkraft.....	31
Core – Sagittal	31
Core – Frontal.....	32
Core – Transversal	32
Zusammenfassung der Meilensteine nach Stufen	34
Kraft - Stufe 1	34
Kraft - Stufe 2	34
Kraft - Stufe 3	35
Kraft - Stufe 4	35
ATHLETIK – TESTWERTE	36

Testprozedere	36
Sprint	36
Jump & Reach	36
Counter Movement ohne Arme	37
Standweitsprung	37
Stufentest	37
Shuttle Run	37
8 – min Lauf	39
Testwerte – männlich	40
Testwerte – weiblich	41
ANHANG.....	42
Handballkorridor Torhüter	42
STUFE 1 – bis 11 Jahre	42
STUFE 2 – bis 13 Jahre	45
STUFE 3 – bis 15 Jahre	48
STUFE 4 – bis 17 Jahre	50
LITERATURVERZEICHNIS	53

Einleitung

Der Entwicklungskorridor soll eine Hilfestellung für Trainer, Eltern und Sportler sein, um bei der Standortbestimmung zu helfen und weitere Entwicklung zu fördern. Dabei stehen folgende Punkte im Fokus:

- Wo steht mein Team entwicklungsmäßig?
- Wie weit sind einzelne Spieler in ihrer individuellen Entwicklung?
- Hilfestellung bei der Auswahl von Zielen sowie deren Progression und Regression
- Hilfestellung zur Individualisierung von Trainingszielen
- Motivation: Welche Ziele habe ich in den letzten Monaten erreicht? Welche nehme ich mir für die kommenden Wochen vor?
- Evaluation des Trainings und des Trainingsfortschritts

Dabei geht es NICHT um eine frühe Selektion oder gar Ausmusterung von Spielern, sondern darum, gemeinsam einen möglichen Weg zur Weiterentwicklung zu finden.

Im Korridor HANDBALL werden die einzelnen Stufen auch mit Altersgruppen angeführt, um Trainer die Beurteilung des aktuellen Entwicklungsstands ihrer Spieler in Relation zu den Zielen in dieser Altersgruppe zu erleichtern. Dies möge jedoch nur für eine Standortbestimmung herangezogen werden. Trainingsziele mögen individuell mit Hilfe der Stufen abgestimmt werden.

Bsp.1: 10-jähriger Bub – sehr talentiert. Zur Einschätzung der handballerischen Fertigkeiten wird als Referenz die Stufe 1 (Alter bis 11 Jahre) herangezogen. Da der Bub jedoch in seiner Entwicklung sehr weit ist und bereits alle Ziele dieser Stufe erreicht hat, werden die neuen Trainingsziele natürlich aus Stufe 2 herangenommen.

Bsp.2: 12-jähriger Bub – hat gerade erst mit dem Handball spielen angefangen. Zur Einschätzung seiner handballerischen Fertigkeiten wird als Referenz die Stufe 2 (Alter bis 13 Jahre) herangezogen. Da der Junge jedoch erst seit sehr kurzer Zeit trainiert, werden anschließend jene Ziele von Stufe 1 herangezogen und zuerst diese abgearbeitet.

Trainern soll somit einerseits eine einfache Einschätzung der Entwicklung ihrer Mannschaft ermöglicht werden, andererseits die individuelle Weiterentwicklung gefördert werden.

Den Empfehlungen im Bereich KRAFT wurden keine Altersgruppen zugewiesen, da dies eine große Verletzungsgefahr beinhalten würde. Hier MUSS jeder Sportler, der anfängt im

Kraftbereich zu arbeiten, in Stufe 1 beginnen. Diese beinhaltet meist das Erlernen der Bewegung und die Athleten sollen so Schritt für Schritt in das Krafttraining eingeführt werden. Neben der Progression durch Erhöhung der Gewichte findet im Bereich Kraft auch eine Progression durch die Übungsauswahl statt. Erst ein erfolgreiches Absolvieren einer Stufe erlaubt es dem Sportler, in die folgende Stufe zu wechseln.

Im Bereich ATHLETIK-Werte sind Vergleichswerte für übliche Leistungstests nach Altersgruppen gegliedert zu finden. Diese mögen jedoch vielmehr als Motivation für die Spieler und Evaluation des Trainings, als zur Standortbestimmung, verwendet werden.

Grundsätzlich wird eine vielseitige, polysportive Ausbildung empfohlen, um einer frühen Stagnation der Entwicklung entgegen zu wirken.

"Wenn Grundbewegungen bis zu einem gewissen Alter nicht gelernt würden, kommt es im späteren Alter leichter zu Leistungsbarrieren in der Kernsportart!"

Dr. Vern Seefeldt

Youth Physical Development Model

Darauf basierend mögen Vereine eine langfristige Entwicklung ihrer Athleten dem kurzfristigen, raschen Erfolg vorziehen. Ein mögliches Model hierzu wurde von Dr. Rhodri Lloyd und Dr. Jon Oliver von der Cardiff Metropolitan University für UK Coaching (Youth Physical Development Model) entwickelt. In diesem Model werden für gewisse Altersgruppen gewisse Trainingsschwerpunkte empfohlen, um eine langfristige Entwicklung zu gewährleisten.

Für die Verwendung wurde das „Youth Physical Development Model“ leicht vereinfacht und ins Deutsche übersetzt, siehe Abbildung 1 (männlich) und Abbildung 2 (weiblich). Zusätzliche weiterführende Informationen sind in einem knapp 13-minütigen, englischen Video von UK Coaching <https://www.youtube.com/watch?v=01Mge4agsSw&feature=youtu.be> oder direkt in der Studie zu finden.

https://www.researchgate.net/publication/271953822_The_Youth_Physical_Development_Model

Chronologisches Alter (Jahre)	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21+
Altersgruppe	frühe Kindheit			mittlere Kindheit							Jugendalter							Erwachsenenalter		
Wachstum	schnelles Wachstum			stabiles Wachstum							jugendlicher Wachstumsschub							Abnahme der Wachstumsrate		
Trainingsadaption	überwiegend neural										Kombination neural und hormonell									
Physische Qualitäten	FMS	FMS			FMS			FMS (Grundbewegungen: Skipping, Hüpfen, Krabbeln, Werfen, Schlagen...)												
	SSS	SSS			SSS			SSS (Sportspezifische Fertigkeiten)												
	Mobilität	Mobilität							Mobilität											
	Agility	Agility							Agility			Agility (Körperposition oder Richtung schnell ändern)								
	Schnelligkeit	Schnelligkeit							Schnelligkeit			Schnelligkeit								
	Schnellkraft	Schnellkraft							Schnellkraft			Schnellkraft								
	Kraft	Kraft							Kraft			Kraft								
	Hypertrophie											Hypert.	Hypertrophie						Hypertrophie	
	Ausdauer	Ausdauer							Ausdauer				Ausdauer							
Trainingsstruktur	unstrukturiert			wenig strukturiert					mäßig strukturiert			stark strukturiert			sehr stark strukturiert					

Abbildung 1: YPDM Männlich - vereinfacht und ins Deutsche übersetzt

Chronologisches Alter (Jahre)	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21+	
Altersgruppe	frühe Kindheit			mittlere Kindheit					Jugendalter										Erwachsenenalter		
Wachstum	schnelles Wachstum			stabiles Wachstum					jugendlicher Wachstumsschub							Abnahme der Wachstumsrate					
Trainingsadaption	überwiegend neural								Kombination neural und hormonell												
Physische Qualitäten	FMS		FMS		FMS		FMS (Grundbewegungen: Skipping, Hüpfen, Krabbeln, Werfen, Schlagen...)														
	SSS		SSS		SSS		SSS (Sportspezifische Fertigkeiten)														
	Mobilität		Mobilität					Mobilität													
	Agility		Agility					Agility					Agility (Körperposition oder Richtung schnell ändern)								
	Schnelligkeit		Schnelligkeit					Schnelligkeit					Schnelligkeit								
	Schnellkraft		Schnellkraft					Schnellkraft					Schnellkraft								
	Kraft		Kraft					Kraft					Kraft								
	Hypertrophie								Hypertr.	Hypertrophie										Hypertrophie	
	Ausdauer		Ausdauer					Ausdauer					Ausdauer								
Trainingsstruktur	unstrukturiert			wenig strukturiert					mäßig strukturiert			stark strukturiert			sehr stark strukturiert						

Abbildung 2: YPDM Weiblich - vereinfacht und ins Deutsche übersetzt

Korridor Handball

Auf den folgenden Seiten sind die sportartspezifischen Entwicklungsziele für die einzelnen Alters- bzw. Entwicklungsstufen angeführt. Wie eingangs erwähnt, wird für das Vorantreiben einer individuellen Entwicklung eine Betrachtung des Könnens unabhängig von Altersgruppen empfohlen.

Fähigkeiten/Skills, die in der jeweiligen Stufe erarbeitet werden sollen ZUSATZ (neu): In Rot angeführt sind nun auch die Torhüter abgebildet!!,

Um zusätzlich eine Bestimmung des Leistungsstands zu ermöglichen und ein Feedback zum Fortschritt der Entwicklung zu bekommen, wurden die Ziele folgenden Altersgruppen zugeordnet:

- Bis 11 Jahre
- Bis 13 Jahre
- Bis 15 Jahre
- Bis 17 Jahre

Da sich eine technische Entwicklung im Regelbetrieb der höchsten Spielklassen im In- oder Ausland aufgrund der Fülle an Spielterminen, Reisen und der stetig zunehmenden sonstigen Verpflichtungen in den letzten Jahren als sehr schwierig erwiesen hat, wird eine vollständige handballtechnische Ausbildung bis zum vollendeten 18. Lebensjahr angestrebt.

Um eine einfachere Planung sowie Übersicht des aktuellen Entwicklungsstandes zu ermöglichen, sind im Anschluss an die Stufen des handballspezifischen Korridors noch Vorlagen zur einfachen Jahresplanung sowie zur Erfassung des Istzustands beigefügt (siehe Kapitel Vorlagen).

Sofern nicht explizit ein Geschlecht angeführt ist, betreffen sämtliche Formulierungen Frauen und Männer bzw. Mädchen und Burschen ohne Unterscheidung und sind nur aufgrund der leichteren Lesbarkeit für ein Geschlecht ausformuliert.

Handball Korridor – STUFE 1 – bis 11 Jahre

 In **Rot** angeführt Zusatz für **Torhüter**

Technik	SFangen (Ballannahme in vorwärts Bewegung) /Einnehmen der richtigen Grundposition bei Wurfauslage des Gegners
	3 Schritte
	Passen (Kopfhöhe / Passauslage (hoher Ellbogen, Wurf Schulter zurück, Einklappen des Ellbogens bei der Bewegungsausführung) / Bodenpass)/ Positionierung im Arbeitsbogen mit Lauf des Balles
	Haken (Finte) & Lauftäuschungen (mit und ohne Ball / zuerst Raum öffnen, dann 1:1/offensive Grundposition bei Durchbrüchen vom Rückraum
	Werfen (Schlagwurf)/ Abwehrtechnik von Rückraum lange Ecke tief
	Abwehr: Beinarbeit bei Körperkontakt, Grundform der Stellung 1:1 ///Stufe 1 Kontereinleiten - Ball so schnell wie möglich zum ersten freien Mitspieler
	Abwehr: Herausspielen des Balls
Taktik, Spielfähigkeit	Freilaufen (sich raumausnützend verhalten)
	Absetzen nach Pass (rückwärts)
	Durchbrechen ohne Ball
	Give & Go
	2 gegen 1, 3 gegen 2
	Abwehr 1:1
	Umschalten (sowohl im Angriff als auch im Rückzug in die Abwehr)

Handball Korridor – STUFE 2 – bis 13 Jahre

 In **Rot** angeführt Zusatz für **Torhüter**

Technik	Schlagwurf-Varianten mit 1-3 Schritten/ Abwehrtechnik von RR Würfeln hoch lang
	Sprungwurf hoch / weit
	Haken /Finte: Nullkontakt li./re, re./li. mit Ball (Tempowechsel) Abwehrtechnik gegen Durchbrüche v. Rückraum - öffnen und Grundposition einnehmen. Arme hoch wenn Wurfarm hoch (kein zusammenführen von Ellenbogen und Knie)
	Ausdrehen gegen die Hand/ Schritt 1 Flügeltechnik: öffnen-positionieren-warten!
	Passformen (Gegenstoßpass) in der Bewegung/ Gegenstoßpass: 1 gegen 0 / 2 gegen 1
	Sperre Technik/ Einnehmen d Grundposition bei Kreiswürfen
	Abwehr: Abwehrtechnik / Beinarbeit (Grundstellung WHS)
Taktik, Spielfähigkeit	GTA: Sperre / Lösen (vs. offensive Deckung)
	GTA: "Schirm"
	GTA: Parallelstoß (Lücke stoßen)
	Einlauf mit/ohne Ball
	Vom 2:1 zum 4:3
	1:1 - 4:4 Gleichzahl mit und ohne Kreisläufer (mit 2 Anspielstationen)
	Gegenstoß 2:1 zum 3:2
	Abwehrverhalten (Abdrängen des Gegners, Übergabe/ Übernahme + abSPRACHE, Abzählen, Begleiten, Einreihen zur Ballseite)
	Offensive Abwehrsysteme (3:2:1, 3:3,5:1)

Handball Korridor – STUFE 3 – bis 15 Jahre

Technik	FS: Schlagwurf Varianten: Nullschritt, Hüftwurf, Knickwurf; Schlagwurf-Varianten am Mann mit 1 - 3 Schritten TW: Abwehrtechnik bei Würfeln aus dem zentralen Spielraum (Abwehr tief)
	FS: Sprungwurf (mit Kontakt, gegen Block, beidbeinig, falsches Bein, vom Flügel) TW: Schritt 2 Flügelabwehr: öffnen, NACHPOSITONIEREN, warten (kurze Ecke bleibt geschlossen)
	FS: Kreissprungfallwurf beidbeinig TW: Positionseinnahme KM Ballannahme + Nachpositionieren bei Kreisrotation um die Körperachse; Einnehmen Grundposition zur Wurfhand des KM Spielers
	Wurftäuschungen (Schlagwurf, Sprungwurf, Hüftwurf)
	FS: Passfinten TW: Bewegen im Arbeitsbogen in Relation zur Deckung
	FS: Überzieher TW: Position bei Durchbruch 1-2; Kurz zu, erst mit Wurfbewegung den Wurfarm attackieren
	FS: Abwehrtechnik (vs Überzieher, Blockspiel) TW: Abwehrtechnik bei Rückraumwürfen - kurze Ecke (gesamter Körper in die Abwehrtechnik)
Taktik, Spielfähigkeit	GTA: Sperre / Lösen vs defensive Abwehrsysteme
	GTA: Lücke stoßen und Parallelstoß
	Tempowechsel, Abstand variieren
	Kleingruppenspiel 3:3, 4:4 (Kreuzung, Sperre, Parallelstoß, Einlauf)
	Grundspiel 6:5
	Gegenstoß 3:2 bis 5:4
	Offensive Abwehrsysteme (3:2:1 oder 3:3)
	Basis defensive Abwehrsysteme (6:0) - im 2:2, 3:3

Technik	FS: Schlagwurf-Varianten: Knickwurf TW: Abwehrverhalten bei offensivem Blockspiel (retour gezogene Würfe!)
	FS: Flügelwurf-Varianten: Roller, Heber, Wuzzler (Arm tief, Arm hoch), ... TW: Aus Grundschule 1 und 2 Ziel 1: Ball mit dem ganzen Körper halten, Ziel 2: Abwehr mit hohem Knie zur langen Stange
	FS: Kreissprungfallwurf (ein- und beidbeinig)/ TW: Aus Grundschule 1 u 2 KM Abwehr - Lesen KM Wurfarm tief = niedriger Körperschwerpunkt; Wurfarm hoch = Hohe Arme + Kick zur Wurfarmseite
	Haken / Finten aus dem Lauf / Dribbeln
	Passvarianten unter Druck (mit Kontakt)
	FS: Anspielvarianten an Außen und Kreis (Rückhandpass, ...) TW: Stellungsspiel Flügel bei Absprung von großem Winkel (Lang zu mit Schritt zur Seite beim Positionieren)
	FS: Abwehr: Abwehr vs Sperre TW: Bewegen im Arbeitsbogen bei Rückraumbewegungen die weit über die Spielfeldhälfte gehen. (Bsp. Kreuzen mit Rückraumlauf weit über die Mitte)
	Zonenspiel zur Schulung der Spielfähigkeit: 3:2 bis 4:4 (Bsp LA, RL + KM vs 2 Abwehrspieler)
Taktik, Spielfähigkeit	Kleingruppentaktik 3:3, 4:4 (Kreuzen, Sperre - Lösen, Einlauf, Parallelstoß, "Give & Go")
	Mannschaftstaktik gegen offensive Abwehr unter Verwendung der gruppentaktischen Angriffsmittel (Sperre / Lösen, Einlauf, Parallelstoß, ...)
	Mannschaftstaktik gegen defensive Abwehr unter Verwendung der gruppentaktischen Angriffsmittel (Kreuzen, Parallelstoß, Einlauf, Sperre-Lösen, Schirm)
	Offensive Abwehrsysteme (Variabel) 5:1, 3:2:1
	Defensive Abwehrsysteme (Variabel) 6:0
	Gegenstoß (1., 2. und 3. Welle)
	Schnelle Mitte
	Unterzahl- / Überzahlspiel
	Auslösehandlungen

Vorlagen Handball
Leistungsstand Stufe 1 – bis 11 Jahre

Feldspieler

		Name Spieler 1	Name Spieler 2	Name Spieler 3	Name Spieler 4	Name Spieler 5	Name Spieler 6	Name Spieler 7	Name Spieler 8	Name Spieler 9	Name Spieler 10	Name Spieler 11	Name Spieler 12	Name Spieler 13	Name Spieler 14	Name Spieler 15	Name Spieler 16	Name Spieler 17	Name Spieler 18	Name Spieler 19	Name Spieler 20	
Technik	Fangen (Ballannahme in vorwärts Bewegung)																					
	3 Schritte																					
	Passen (Kopfhöhe / Passauslage (hoher Ellbogen, Wurf Schulter zurück, Einklappen des Ellbogens bei der Bewegungsausführung) / Bodenpass)																					
	Haken (Finte) & Lauftäuschungen (mit und ohne Ball / zuerst Raum öffnen, dann 1:1)																					
	Werfen (Schlagwurf)																					
	Abwehr: Beinarbeit bei Körperkontakt, Grundform der Stellung 1:1																					
	Abwehr: Herauspielen des Balls																					
Taktik, Spielfähigkeit	Freilaufen (sich raumausnützend verhalten)																					
	Absetzen nach Pass (rückwärts)																					
	Durchbrechen ohne Ball																					
	Give & Go																					
	2 gegen 1, 3 gegen 2																					
	Abwehr 1:1																					
	Umschalten (sowohl im Angriff als auch im Rückzug in die Abwehr)																					

Leistungsstand Stufe 1 – bis 11 Jahre

Torhüter

		Name Torhüter 1	Name Torhüter 2	Name Torhüter 3	Name Torhüter 4	Name Torhüter 5	Name Torhüter 6	Name Torhüter 7	Name Torhüter 8
Technik	Einnehmen der richtigen Grundposition bei Wurfauslage des Gegners								
	Positionierung im Arbeitsbogen mit Lauf des Balles								
	offensive Grundposition bei Durchbrüchen vom Rückraum								
	Abwehrtechnik von Rückraum lange Ecke tief								
	Stufe 1 Kontereinleiten - Ball so schnell wie möglich zum ersten freien Mitspieler								

Leistungsstand Stufe 2 – bis 13 Jahre

Feldspieler

		Name Spieler 1	Name Spieler 2	Name Spieler 3	Name Spieler 4	Name Spieler 5	Name Spieler 6	Name Spieler 7	Name Spieler 8	Name Spieler 9	Name Spieler 10	Name Spieler 11	Name Spieler 12	Name Spieler 13	Name Spieler 14	Name Spieler 15	Name Spieler 16	Name Spieler 17	Name Spieler 18	Name Spieler 19	Name Spieler 20		
Technik	Schlagwurf-Varianten mit 1-3 Schritten																						
	Sprungwurf hoch / weit																						
	Haken /Finte: Nullkontakt li./re., re./li. mit Ball (Tempowechsel)																						
	Ausdrehen gegen die Hand																						
	Passformen (Gegenstoßpass) in der Bewegung																						
	Sperre Technik																						
	Abwehr: Abwehrtechnik / Beinarbeit (Grundstellung WHS)																						
Taktik, Spielfähigkeit	GTA: Sperre / Lösen (vs. offensive Deckung)																						
	GTA: "Schirm"																						
	GTA: Parallelstoß (Lücke stoßen)																						
	Einlauf mit/ohne Ball																						
	Vom 2:1 zum 4:3																						
	1:1 - 4:4 Gleichzahl mit und ohne Kreisläufer (mit 2 Anspielstationen)																						
	Gegenstoß 2:1 zum 3:2																						
	Abwehrverhalten (Abdrängen des Gegners, Übergabe/ Übernahme + abSPRACHE, Abzählen, Begleiten, Einreihen zur Ballseite)																						
	Offensive Abwehrsysteme (3:2:1, 3:3,5:1)																						

Leistungsstand Stufe 2 – bis 13 Jahre

Torhüter

		Name Torhüter 1	Name Torhüter 2	Name Torhüter 3	Name Torhüter 4	Name Torhüter 5	Name Torhüter 6	Name Torhüter 7	Name Torhüter 8
Technik	Abwehrtechnik von RR Würfeln hoch lang								
	Abwehrtechnik gegen Durchbrüche v. Rückraum - öffnen und Grundposition einnehmen. Arme hoch wenn Wurfarm hoch (kein zusammenführen von Ellenbogen und Knie)								
	Schritt 1 Flügeltechnik: öffnen-positionieren-warten!								
	Gegenstoßpass: 1 gegen 0 / 2 gegen 1								
	Einnehmen d Grundposition bei Kreiswürfen								

Leistungsstand Stufe 3 – bis 15 Jahre

Feldspieler

		Name Spieler 1	Name Spieler 2	Name Spieler 3	Name Spieler 4	Name Spieler 5	Name Spieler 6	Name Spieler 7	Name Spieler 8	Name Spieler 9	Name Spieler 10	Name Spieler 11	Name Spieler 12	Name Spieler 13	Name Spieler 14	Name Spieler 15	Name Spieler 16	Name Spieler 17	Name Spieler 18	Name Spieler 19	Name Spieler 20	
Technik	Schlagwurf Varianten: Nullschritt, Hüftwurf, Knickwurf; Schlagwurf-Varianten am Mann mit 1 - 3 Schritten																					
	Sprungwurf (mit Kontakt, gegen Block, beidbeinig, falsches Bein, vom Flügel)																					
	Kreissprungfallwurf beidbeinig																					
	Wurftäuschungen (Schlagwurf, Sprungwurf, Hüftwurf)																					
	Passfinten																					
	Überzieher																					
	Abwehrtechnik (vs Überzieher, Blockspiel)																					
Taktik, Spielfähigkeit	GTA: Sperre / Lösen vs defensive Abwehrsysteme																					
	GTA: Lücke stoßen und Parallelstoß																					
	Tempowechsel, Abstand variieren																					
	Kleingruppenspiel 3:3, 4:4 (Kreuzung, Sperre, Parallelstoß, Einlauf)																					
	Grundspiel 6:5																					
	Gegenstoß 3:2 bis 5:4																					
	Offensive Abwehrsysteme (3:2:1 oder 3:3)																					
Basis defensive Abwehrsysteme (6:0) - im 2:2, 3:3																						

Leistungsstand Stufe 3 – bis 15 Jahre

Torhüter

		Name Torhüter 1	Name Torhüter 2	Name Torhüter 3	Name Torhüter 4	Name Torhüter 5	Name Torhüter 6	Name Torhüter 7	Name Torhüter 8
Technik	Abwehrtechnik bei Wüfen aus dem zentralen Spielraum (Abwehr tief)								
	Schritt 2 Flügelabwehr: öffnen, NACHPOSITIONIEREN, warten (kurze Ecke bleibt geschlossen)								
	Positionseinnahme KM Ballannahme + Nachpositionieren bei Kreisrotation um die Körperachse; Einnehmen Grundposition zur Wurfhand des KM Spielers								
	Bewegen im Arbeitsbogen in Relation zur Deckung								
	Position bei Durchbruch 1-2; Kurz zu, erst mit Wurfbewegung den Wurfarm attackieren								
	Position bei Durchbruch 1-2; Kurz zu, erst mit Wurfbewegung den Wurfarm attackieren								
	Abwehrtechnik bei Rückraumwürfen - kurze Ecke (gesamter Körper in die Abwehrtechnik)								

Leistungsstand Stufe 4 – bis 17 Jahre

Feldspieler

		Name Spieler 1	Name Spieler 2	Name Spieler 3	Name Spieler 4	Name Spieler 5	Name Spieler 6	Name Spieler 7	Name Spieler 8	Name Spieler 9	Name Spieler 10	Name Spieler 11	Name Spieler 12	Name Spieler 13	Name Spieler 14	Name Spieler 15	Name Spieler 16	Name Spieler 17	Name Spieler 18	Name Spieler 19	Name Spieler 20	
Technik	Schlagwurf-Varianten: Knickwurf																					
	Flügelwurf-Varianten: Roller, Heber, Wuzzler (Arm tief, Arm hoch), ...																					
	Kreissprungfallwurf (ein- und beidbeinig)																					
	Haken / Finten aus dem Lauf / Dribbeln																					
	Passvarianten unter Druck (mit Kontakt)																					
	Anspielvarianten an Außen und Kreis (Rückhandpass,...)																					
Taktik, Spielfähigkeit	Abwehr: Abwehr vs Sperre																					
	Zonenspiel zur Schulung der Spielfähigkeit: 3:2 bis 4:4 (Bsp LA, RL + KM vs 2 Abwehrspieler)																					
	Kleingruppentaktik 3:3, 4:4 (Kreuzen, Sperre - Lösen, Einlauf, Parallelstoß, "Give & Go")																					
	Mannschaftstaktik gegen offensive Abwehr unter Verwendung der gruppentaktischen Angriffsmittel (Sperre / Lösen, Einlauf, Parallelstoß,...)																					
	Mannschaftstaktik gegen defensive Abwehr unter Verwendung der gruppentaktischen Angriffsmittel (Kreuzen, Parallelstoß, Einlauf, Sperre-Lösen, Schirm)																					
	Offensive Abwehrsysteme (Variabel) 5:1, 3:2:1																					
	Defensive Abwehrsysteme (Variabel) 6:0																					
	Gegenstoß (1., 2. und 3. Welle)																					
	Schnelle Mitte																					
	Unterzahl- / Überzahlspiel																					
Auslösehandlungen																						

Leistungsstand Stufe 4 – bis 17 Jahre

Torhüter

		Name Torhüter 1	Name Torhüter 2	Name Torhüter 3	Name Torhüter 4	Name Torhüter 5	Name Torhüter 6	Name Torhüter 7	Name Torhüter 8
Technik	Abwehrverhalten bei offensivem Blockspiel (retour gezogene Würfe!)								
	Aus Grundschule 1 und 2 Ziel 1: Ball mit dem ganzen Körper halten, Ziel 2: Abwehr mit hohem Knie zur langen Stange								
	Aus Grundschule 1 u 2 KM Abwehr - Lesen KM Wurfarm tief = niedriger Körperschwerpunkt; Wurfarm hoch = Hohe Arme + Kick zur Wurfarmseite								
	Stellungsspiel Flügel bei Absprung von großem Winkel (Lang zu mit Schritt zur Seite beim Positionieren)								
	Bewegen im Arbeitsbogen bei Rückraumbewegungen die weit über die Spielfeldhälfte gehen. (Bsp. Kreuzen mit Rückraumlauf weit über die Mitte)								

Ergänzungen und Erklärungen zum Handballkorridor Stufe 1 - 4 bei Torhütern finden Sie im Anhang „Handballkorridor Torhüter“.

Messbare Übungen und Spiele festlegen um Lernfortschritte zu erkennen

		Monat																		
		Woche																		
	Training (TR), Trainingsspiel (TS), Trainingslager(TL)																			
	Wettspiel (WS), Spieltag (ST)																			
Technik	Fangen (Ballannahme in vorwärts Bewegung)																			
	3 Schritte																			
	Passen (Kopfhöhe / Passauslage (hoher Ellbogen, Wurf Schulter zurück, Einklappen des Ellbogen bei der Bewegungsausführung) / Bodenpass)																			
	Haken (Finte) & Lauftäuschungen (mit und ohne Ball / zuerst Raum öffnen, dann 1:1)																			
	Werfen (Schlagwurf)																			
	Abwehr: Beinarbeit bei Körperkontakt, Grundform der Stellung 1:1																			
	Abwehr: Herausspielen des Balls																			
Taktik, Spielfähigkeit	Freilaufen (sich raumausnützend verhalten)																			
	Absetzen nach Pass (rückwärts)																			
	Durchbrechen ohne Ball																			
	Give & Go																			
	2 gegen 1, 3 gegen 2																			
	Abwehr 1:1																			
	Umschalten (sowohl im Angriff als auch im Rückzug in die Abwehr)																			

Messbare Übungen und Spiele festlegen um Lernfortschritte zu erkennen

		Monat																		
		Woche																		
		Training (TR), Trainingsspiel (TS), Trainingslager(TL)																		
		Wettspiel (WS), Spieltag (ST)																		
Technik	Schlagwurf-Varianten mit 1-3 Schritten																			
	Sprungwurf hoch / weit																			
	Haken /Finte: Nullkontakt li./re, re./li. mit Ball (Tempowechsel)																			
	Ausdrehen gegen die Hand																			
	Passformen (Gegenstoßpass) in der Bewegung																			
	Sperre Technik																			
	Abwehr: Abwehrtechnik / Beinarbeit (Grundstellung WHS)																			
Taktik, Spielfähigkeit	GTA: Sperre / Lösen (vs. offensive Deckung)																			
	GTA: "Schirm"																			
	GTA: Parallelstoß (Lücke stoßen)																			
	Einlauf mit/ohne Ball																			
	Vom 2:1 zum 4:3																			
	1:1 - 4:4 Gleichzahl mit und ohne Kreisläufer (mit 2 Anspielstationen)																			
	Gegenstoß 2:1 zum 3:2																			
	Abwehrverhalten (Abdrängen des Gegners, Übergabe/ Übernahme + abSPRACHE, Abzählen, Begleiten, Einreihen zur Ballseite)																			
	Offensive Abwehrsysteme (3:2:1, 3:3,5:1)																			

Messbare Übungen und Spiele festlegen um Lernfortschritte zu erkennen

		Monat																		
		Woche																		
		Training (TR), Trainingsspiel (TS), Trainingslager(TL)																		
		Wettbewerb (WS), Spieltag (ST)																		
Technik	Schlagwurf Varianten: Nullschritt, Hüftwurf, Knickwurf; Schlagwurf-Varianten am Mann mit 1 - 3 Schritten																			
	Sprungwurf (mit Kontakt, gegen Block, beidbeinig, falsches Bein, vom Flügel)																			
	Kreissprungfallwurf beidbeinig																			
	Wurftäuschungen (Schlagwurf, Sprungwurf, Hüftwurf)																			
	Passfinten																			
	Überzieher																			
	Abwehrtechnik (vs Überzieher, Blockspiel)																			
Taktik, Spielfähigkeit	GTA: Sperre / Lösen vs defensive Abwehrsysteme																			
	GTA: Lücke stoßen und Parallelstoß																			
	Tempowechsel, Abstand variieren																			
	Kleingruppenspiel 3:3, 4:4 (Kreuzung, Sperre, Parallelstoß, Einlauf)																			
	Grundspiel 6:5																			
	Gegenstoß 3:2 bis 5:4																			
	Offensive Abwehrsysteme (3:2:1 oder 3:3)																			
	Basis defensive Abwehrsysteme (6:0) - im 2:2, 3:3																			

Planung Stufe 4 – bis 17 Jahre

Messbare Übungen und Spiele festlegen um Lernfortschritte zu erkennen

		Monat	Woche															
	Training (TR), Trainingsspiel (TS), Trainingslager(TL)																	
	Wettspiel (WS), Spieltag (ST)																	
Technik	Schlagwurf-Varianten: Knickwurf																	
	Flügelwurf-Varianten: Roller, Heber, Wuzzler (Arm tief, Arm hoch),...																	
	Kreissprungfallwurf (ein- und beidbeinig)																	
	Haken / Finten aus dem Lauf / Dribbeln																	
	Passvarianten unter Druck (mit Kontakt)																	
	Anspielvarianten an Außen und Kreis (Rückhandpass,..)																	
	Abwehr: Abwehr vs Sperre																	
Taktik, Spielfähigkeit	Zonenspiel zur Schulung der Spielfähigkeit: 3:2 bis 4:4 (Bsp LA, RL + KM vs 2 Abwehrspieler)																	
	Kleingruppentaktik 3:3, 4:4 (Kreuzen, Sperre - Lösen, Einlauf, Parallelstoß, "Give & Go")																	
	Mannschaftstaktik gegen offensive Abwehr unter Verwendung der gruppentaktischen Angriffsmittel (Sperre / Lösen, Einlauf, Parallelstoß,...)																	
	Mannschaftstaktik gegen defensive Abwehr unter Verwendung der gruppentaktischen Angriffsmittel (Kreuzen, Parallelstoß, Einlauf, Sperre-Lösen, Schirm)																	
	Offensive Abwehrsysteme (Variabel) 5:1, 3:2:1																	
	Defensive Abwehrsysteme (Variabel) 6:0																	
	Gegenstoß (1., 2. und 3. Welle)																	
	Schnelle Mitte																	
	Unterzahl- / Überzahlspiel																	
	Auslösehandlungen																	

Meilensteine für den Bereich Kraft

Im Bereich Kraft wollen wir die Trainer bei der Beantwortung folgender Fragen unterstützen:

- Wo steht mein Team?
- Wo stehen einzelne Spieler?
- Wie stark muss ein Spieler für meine Mannschaft sein?
- Individuelle Auswahl der richtigen Übung inklusive Progression und Regression
- Motivation
- Evaluation des Trainings

Dabei steht vor allem ein ungefährlicher Aufbau der Übungsreihen im Vordergrund, um keinerlei Verletzungsrisiko einzugehen. Aus diesem Grund ist die Auswahl der Stufe unabhängig vom Alter des Athleten. Sportler, die noch kein regelmäßiges Krafttraining absolviert haben, sollen auf jeden Fall in Stufe 1 beginnen. Erst nach erfolgreichem Absolvieren der ersten Stufe, darf in die nächste Stufe gewechselt werden.

Weitere Grundprinzipien fürs erfolgreiche Krafttraining:

- **QUALITÄT vor Quantität:** Es zählen nur Wiederholungen, die korrekt ausgeführt werden! Abbruch sobald Bewegungen unsauber durchgeführt werden.
- **Bewegungskompetenz -> Stabilität -> Power:** Zuerst müssen die Athleten beweisen, dass sie die Kompetenz erworben haben, Bewegungen durchzuführen (Bsp. Kniebeuge mit Besenstiel an der Wand). Anschließend muss die Bewegung auch unter Belastung unter Beibehaltung der Körperstabilität ausgeführt werden können. Erst anschließend wird die Übung dann mit Tempo trainiert.
- **Progression:** Kontinuierliche Steigerung sowohl des Gewichts als auch der Schwierigkeit der Übung. Dies gilt auch für Sprünge!
- **Bodenkontakt:** Möglichst viele Übungen sollen mit Bodenkontakt durchgeführt werden, da die Funktion der Muskeln dabei teilweise eine andere ist (Bsp.: Hamstrings: Beugung Knie und Hüftstreckung. Bei Bodenkontakt jedoch Kniestreckung).
- **Bewegungsbasiert:** Das Gehirn kennt einzelne Muskeln nicht, sondern Bewegungen. Deshalb werden die Bewegungen in folgende Gruppen (siehe Abbildung 3) kategorisiert. Bei der Trainingsplanung sollten dann möglichst alle Kategorien abgedeckt werden.

Bewegungsmuster



Abbildung 3: Bewegungsmuster

Die Einteilung der Bewegungsmuster erfolgt in die Kategorien:

- **Heben / Hüftdominante** Bewegung
- **Kniebeuge / Kniedominante** Bewegung
- **Ziehen (Pull)** - Oberkörper
- **Drücken (Press)** – Oberkörper
- **Core** = Rumpfkraftigung

Während die beiden ersten Bewegungsmuster sowohl einbeinig als auch zweibeinig durchgeführt werden, wird bei den Zug- und Druckbewegungen darauf geachtet, horizontale und vertikale Bewegungen zu alternieren.

Im Folgenden werden die einzelnen Bewegungsmuster näher angeführt und die Progression der Stufen näher beleuchtet. Dabei darf der Sportler jeweils in die darauffolgende Stufe wechseln, sobald die aktuelle erfolgreich absolviert wurde.


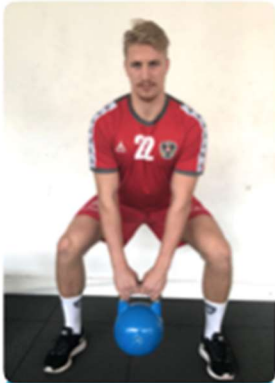


Um Dysbalancen nicht weiter zu fördern, wird empfohlen, erst in die nächste Stufe zu wechseln, wenn ALLE Bewegungsmuster in der aktuellen Stufe geschafft wurden. Dies gilt nicht, wenn einzelne Muster aufgrund *anatomischer* oder *verletzungsbedingter* Faktoren nicht absolviert werden können.

Während die Angaben der Stufen 1-3 meist in Kilogramm angegeben sind, beziehen sich jene der Stufe 4 größtenteils auf Prozentwerte des eigenen Körpergewichts.

Die Gewichtswerte sind Zielwerte am ENDE einer Stufe - NICHT Trainingswerte!





Bsp.: Beim Übergang von Stufe 1 zu Stufe 2 wird zwar sogleich die Übung gewechselt, das verwendete Gewicht MUSS jedoch auf den ATHLETEN ABGESTIMMT WERDEN!

Heben / Deadlift





STUFE 1	STUFE 2	STUFE 3	STUFE 4
			
BEWEGUNGSKOMPETENZ X 12	KETTLEBELL DEADLIFT 40KG X 8	DEADLIFT BB 1X KW X 6	DEADLIFT BB 2X KG

Bsp.: Um in Stufe 2 zu gelangen muss der Sportler die Bewegungskompetenz „Deadlift mit Stab“ x 12 Wiederholungen vorweisen.

Heben / Einbeinig – Single leg deadlift





STUFE 1	STUFE 2	STUFE 3	STUFE 4
			
BEWEGUNGSKOMPETENZ MED BALL X 12	SLDL EINARMIG 16KG X 8	SLDL BEIDARMIG 24/24 KG X 6	SLDL 1X KG X 3

Kniebeuge / beidbeinig

STUFE 1	STUFE 2	STUFE 3	STUFE 4
			
GOBLET PUSH SQUAT X 12	GOBLET SQUAT 32KG X 8	RACK KB SQUAT 24/24 KG X 6	BB FRONT SQUAT 1,5 KG X 3





In Stufe 1 wird die Kniebeugeposition gehalten, während ein leichtes Gewicht 12x nach vorne und zurück zur Brust bewegt wird. Die weiteren Stufen beinhalten „normale“ Kniebeugebewegungen wobei als Richtwert für den tiefsten Punkt der Kniebeuge gilt: Oberschenkel = parallel zum Boden.

Kniebeuge / einbeinig

STUFE 1	STUFE 2	STUFE 3	STUFE 4
			
SPLIT SQUAT X 12	REVERSE LUNGE 16/16KG X 8	RFESS 32 KG X 6	RFESS 0,8 KG X 3





Da gerade im Handballsport so gut wie alle Sprung- und Landebewegungen einbeinig sind, werden einbeinige Kniebeugen empfohlen. Ein weiterer Vorteil dieses Bewegungsmusters ist, dass die Lendenwirbelsäule weniger belastet wird als in der herkömmlichen Kniebeuge und die Bewegungsausführung auch für ungeübte Sportler weniger Verletzungsrisiko birgt.

Drücken horizontal

STUFE 1	STUFE 2	STUFE 3	STUFE 4
			
ELEVATED PUSH-UPS X 12	PUSH-UPS X 12	2 DB BENCH PRESS 25/25 KG X 6	BB BENCH PRESS 1,25 KG X 3





Die Liegestützposition der Stufen 1 und 2 sowie die Kurzhantel in Stufe 3 ermöglichen mehr Beweglichkeit in der Schulter und sind somit insbesondere für ungeübtere Sportler vorzuziehen.

Drücken vertikal

STUFE 1	STUFE 2	STUFE 3	STUFE 4
			
WAITER CARRY X 12 ATEMZÜGE	1/2 KNEELING ALT PRESS 12/12KG X 8	STANDING ALT PRESS 20/20 KG X 6	STANDING BB PRESS 0,8 KG X 3





Gerade das „einfache“ Tragen der Kettlebell in Stufe 1 verlangt der Rumpf- und Stützmuskulatur des Athleten einiges ab. Tragebewegungen sind auch zur Stabilisation des Schultergelenks zu empfehlen.

Ziehen horizontal

STUFE 1	STUFE 2	STUFE 3	STUFE 4
			
TRX ROW X 12	ELEVATED TRX ROW X 8	DB ROW 20 KG X 6	STANDING BB ROW 0,8 KG X 3

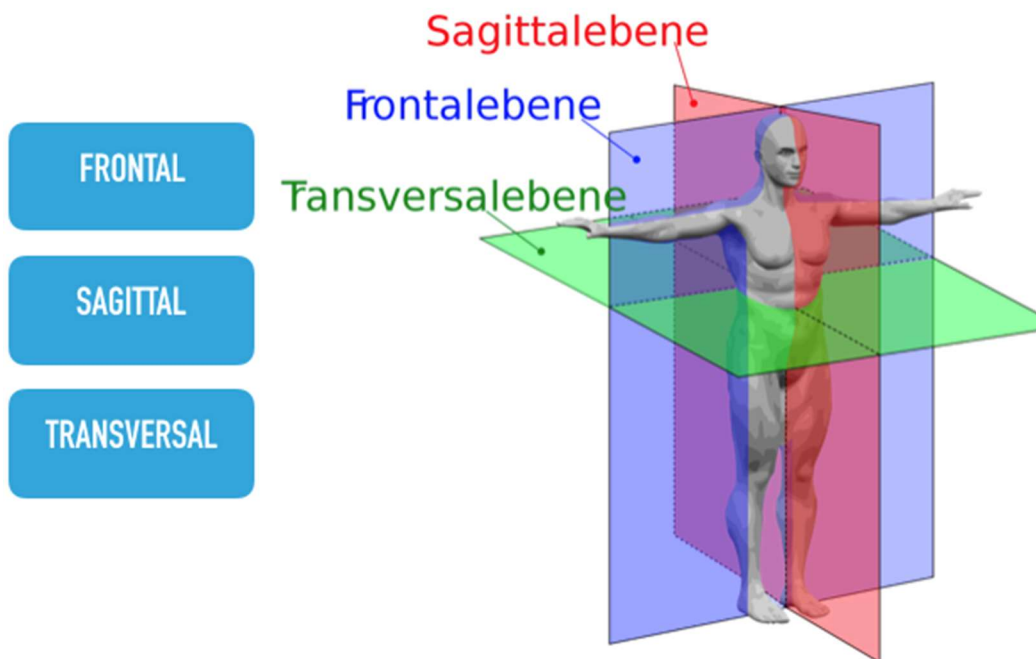
In Stufen 1 und 2 wird mit dem Körpergewicht des Athleten gearbeitet. Die erhöhte Position der Beine in Stufe 2 sorgt für den größeren Schwierigkeitsgrad. Sollten Sportler mit dem Eigengewicht Probleme haben, sind alternativ Kurzhanteln zu empfehlen.

Ziehen vertikal

STUFE 1	STUFE 2	STUFE 3	STUFE 4
			
CHIN-UP 90/90 HANGING X 12 ATEMZÜGE	CHIN-UP X 8	CHIN-UP + 0,25 KG X 6	CHIN-UP + 0,5 KG X 3

Bei den vertikalen Zugsbewegungen ist der Klimmzug die bevorzugte Übung. In Stufe 1 wird hierbei nur versucht für 12 Atemzüge in einem 90 Grad Winkel zu „hängen“. Die darauffolgenden Stufen beinhalten bereits Klimmzüge. Jene Sportler, für die der Umstieg zu groß ist, können Gummibänder als Unterstützung verwenden. Alternativ kann auch am Kabelzug trainiert werden.





Core - Rumpfkraft







Die Rumpfkraft ist für Handballspieler ein wichtiger Faktor, da sie bei Kraftübertragung in vielen Bewegungen des Handballsports eine wichtige Rolle spielen. Dabei wird in Bewegungen der Frontal-, Sagittal- und Transversalebene unterschieden.

Während die Bauchmuskulatur früher oft in Bewegung trainiert wurde, wird heute davon ausgegangen, dass ihre Hauptaufgabe in der Stabilisation bei Bewegungen der Gliedmaßen liegt. Aus diesem Grund wurden auch die Trainingsübungen für diesen Bereich in den letzten Jahren stark adaptiert.

Core – Sagittal


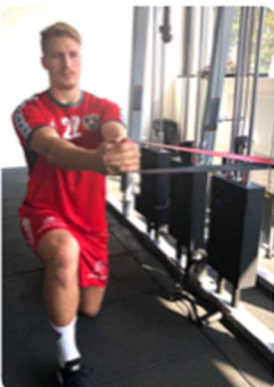


STUFE 1	STUFE 2	STUFE 3	STUFE 4
			
<p>1 ARM 1 LEG SIT-UP X 8</p>	<p>PLANK X 8 ATEMZÜGE</p>	<p>ROLL-OUT X 8</p>	<p>BB ROLL-OUT X 8</p>

Core – Frontal

STUFE 1	STUFE 2	STUFE 3	STUFE 4
			
SIDE PLANK X 8 ATEMZÜGE	FE SIDE PLANK ABDUKTION X 8 ATEMZÜGE	FE ADDUKTION X 8 ATEMZÜGE	SUITCASE CARRY 0,5 KG X 8 ATEMZÜGE

In Stufe 2 wird das untere Bein erhöht abgestützt. Hingegen wird in Stufe 3 das obere Bein in eine Schlinge gehängt. Bei der Trageübung in Stufe 4 ist darauf zu achten, dass die Schulter nach hinten unten zieht und das Gewicht nicht am Körper anliegt. Des Weiteren soll der Sportler in einer aufrechten Haltung bleiben.

Core – Transversal

STUFE 1	STUFE 2	STUFE 3	STUFE 4
			
BEAR CRAWL X 8 ATEMZÜGE	1/2 KNEELING ANTI ROTATION X 8 ATEMZÜGE	KNEELING LANDMINE ROTATION X 8	STANDING LANDMINE ROTATION 0,5 KG X 8

In Stufe 2 wird ein Gummiband seitlich befestigt. Der Sportler beugt und streckt die Arme während er gegen den Zug des Gummibandes den Oberkörper stabil hält. Stufe 3 und 4

unterscheiden sich nur in der Standposition. In Stufe 3 wird die Rotation mit der Langhantel im halben Kniestand, in Stufe 4 im Stand ausgeführt.

Zusammenfassung der Meilensteine nach Stufen

Kraft - Stufe 1

KRAFT Meilensteine für Stufe 1		
Übung	Gewicht	Whg
Med. Ball SLDL	0	12
Split Squat	0	12
TRX Row	0	12
Elevated Push-ups	0	12
1 Arm 1 Leg Sit-up	0	8
Deadlift mit Stab	0	12
Goblet Push Squat	0	12
Chin-up 90/90 Hang	0	12 Atemzüge
Waiter Carry	0	12 Atemzüge
Side Plank	0	8 Atemzüge
Bear Crawl	0	8 Atemzüge

Kraft - Stufe 2

KRAFT Meilensteine für Stufe 2		
Übung	Gewicht	Whg
KB 1-Arm SLDL	16	8
Reverse Lunge	12/12	8
Elevated TRX Row	0	8
Push-ups	0	12
Plank	0	8 Atemzüge
KB Deadlift	40kg	8
Goblet Squat	32	8
Chin-up	0	8
1/2 kneeling alt press	12/12	8
FE Sideplank Abduction	0	8 Atemzüge
1/2 kneeling Paflof	0	8 Atemzüge

Kraft - Stufe 3

KRAFT Meilensteine für Stufe 3		
Übung	Gewicht	Whg
KB 2-Arm SLDL	24/24	6
RFESS	32	6
DB Row	20	6
2 DB Bench Press	25/25	6
Stability Ball Roll-out	0	8
BB Deadlift	KG	6
KB Rack Squat	24/24	6
Chin-up	0,25xKG	6
DB Standing alt press	20/20	6
FE Sideplank Adduktion	0	8 Atemzüge
Kneeling Landmine Rotation	0	8

Kraft - Stufe 4

KRAFT Meilensteine für Stufe 4		
Übung	Gewicht	Whg
BB SLDL	KG	3
RFESS	0,8xKG	3
BB Row Standing	0,8xKG	3
BB Bench Press	1,25xKG	3
BB Roll-out	0	8
BB Deadlift	2xKG	1
BB Front Squat	1,5xKG	3
Chin-up	0,5xKG	3
BB Standing press	0,8xKG	3
Suitcase Carry	0,5xKG	8 Atemzüge
Standing Landmine Rotation	0	8

Athletik – Testwerte

Immer wieder dienen Entwicklungsunterschiede als Grundlage zur Rückstufung junger Sportler. So retardiert das biologische Alter in der Pubertät bei 16% um mindestens 1 Jahr und bei 3% um mehr als 2 Jahre gegenüber dem kalendarischen Alter (Wagner et al, 2006). Dies hat zur Folge, dass viele zu Jahresbeginn geborene Kinder bei Fördermaßnahmen nicht berücksichtigt werden.

Insbesondere bei der Beurteilung von Leistungstests sollte das biologische Alter berücksichtigt werden und der Entwicklungsstand des Kindes in Relation mit der erbrachten Leistung gesetzt werden. Keinesfalls sollen die Testwerte zur Selektion von jungen Sportlern hergenommen werden, sondern den Trainern als kleine Hilfestellung zur Einschätzung dienen.

Im Folgenden sind Testwerte aus den Bereichen Schnellkraft, Schnelligkeit sowie Ausdauer angeführt. Die Testwerte für die 10 bis 14-Jährigen wurden dabei vom Klug und Fit übernommen und sind Mittelwerte der österreichischen Sportklassen. Ebenfalls Mittelwerte, jedoch aus dem Testmanual zur Talentsichtung des DHB 2015, sind jene des Shuttle Run sowie der Jump & Reach Tests. Die restlichen Testwerte stammen aus Testungen des Österreichischen Handballbundes.

Testprozedere

Sprint

Der Spieler startet selbstständig aus der Hochstartposition ((Schrittstellung) 20cm vor der ersten Lichtschranke) und durchläuft die Start-Ziel-Strecke von 20m so schnell wie möglich. Beim Überqueren der Startlinie beginnt die elektronische Zeitnahme und stoppt beim Überlaufen der Ziellinie. Während des Laufes werden nach 5m und 10m zusätzliche Zwischenzeiten gestoppt. Jeder Spieler hat zwei Versuche.

Material: Elektronische Zeitmessung mit 4 Lichtschranken sowie Markierungen

In der Testung des Klug und Fit für die 10 bis 14-Jährigen wird auf Kommando direkt an der Linie aus der Hochstartposition gestartet. Zur Zeitmessung wird dabei eine handelsübliche Stoppuhr verwendet.

Jump & Reach

Der Spieler steht aufrecht seitlich zur Wand und streckt den wandnahen Arm in die Höhe. In der maximal gestreckten Position markiert der Spieler mit dem Mittelfinger an einem Maßband an der Wand die maximale Reichhöhe. Die Fersen dürfen dabei den Boden nicht verlassen. Diese Höhe wird notiert. Anschließend springt der Sportler beidbeinig aus paralleler Fußstellung und mit einmaliger Ausholbewegung so hoch wie möglich und schlägt am höchsten Punkt die Messlamellen mit der Hand nach vorn weg. Diese Höhe wird ebenfalls notiert. Aus der Differenz dieser beiden Werte ergibt sich die Sprunghöhe. Jeder Sportler hat dabei zwei Versuche.

Counter Movement ohne Arme

Dieser Wert wird mit Hilfe von Kraftmessplatten ermittelt. Wichtig ist hierbei, dass die Bewegung ohne Armeinsatz ausgeführt werden muss.

Standweitsprung

Mit beidbeinigem Absprung versucht der Sportler von einer markierten Absprunglinie (Fußspitzen unmittelbar an der Absprunglinie) möglichst weit nach vorne zu springen. Die Landung erfolgt hierbei beidbeinig. Gemessen wird der Abstand zwischen Absprunglinie und dem ihr nächstliegenden Landeabdruck (Fersen oder Finger) in Zentimetern.

Material: Aneinander gereihte Turnmatten (oder Hallenboden), Kreide oder Klebeband (Startmarkierung), Maßband, Gymnastikstab oder Lineal (Weitenmessung)

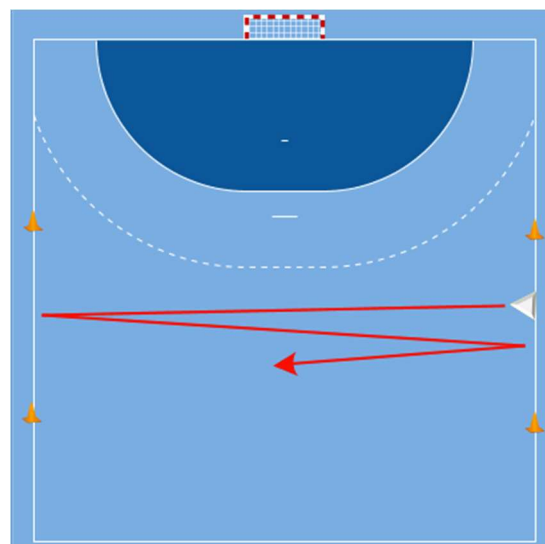
Stufentest

Zur Testung der Ausdauer, welche als Grundlage zur Bewältigung größerer Trainingsumfänge im Leistungsbereich dient, wird beim ÖHB der Stufentest für alle Nationalteams verwendet. Dieser gilt als Golden Standard, da er nicht nur zur Ist-Zustand Bestimmung verwendet werden kann, sondern daraus Trainingswerte für die kommenden Wochen und Monate abgelesen werden können. Das genaue Testprozedere des Stufentest ist im Anhang beigefügt. Da dies jedoch mit einem zeitlichen und finanziellen Aufwand verbunden ist, wurde mit dem Shuttle Run ein zweiter, zeit- und kostensparender Test angeführt.

Shuttle Run

Der Shuttle-Run-Test ist ein Pendellauf zwischen zwei im Abstand von 20m parallel verlaufenden Linien (z. B. zwischen den Seitenlinien des Handballfeldes).

Zum Start platzieren sich alle Spieler im Mindestabstand von 1m auf der Startlinie und starten auf ein akustisches Signal. Anschließend laufen die Sportler zwischen den beiden Linien hin und her, wobei die Laufgeschwindigkeit durch die Intervalle zwischen den Signaltönen vorgegeben ist. Der Spieler muss dabei mit mindestens einem Fuß die jeweilige Linie berühren.



Zu Beginn des Tests ist dabei die Laufgeschwindigkeit mit 2,2 m/s bzw. 8 km/h als langsam anzusehen. Diese erhöht sich mit zunehmender Zeit nach jeder Minute in definierten Intervallen. Sind die Spieler zu früh oder zu spät am Wendepunkt, sollten sie ihre Laufgeschwindigkeit dementsprechend anpassen. Ein bis zwei Schritte Vorsprung oder Rückstand sind am Anfang gestattet.

Ziel des Tests ist es, möglichst lange das vorgegebene Lauftempo durchzuhalten bzw. dem vorgegebenen Rhythmus so lange wie möglich zu folgen. Der Test wird abgebrochen, wenn der Sportler aufgibt oder wenn die Linie wiederholt nicht erreicht wird (2x in Folge).

Die Audiodatei liegt auf dem ÖHB Server bereit und kann von dort heruntergeladen werden.

Messprotokoll Shuttle Run

Messprotokoll																
Stufe	Anzahl der Absolvierten Teilstrecken (je 20 m)															
1	1	2	3	4	5	6	7									
2	1	2	3	4	5	6	7	8								
3	1	2	3	4	5	6	7	8								
4	1	2	3	4	5	6	7	8	9							
5	1	2	3	4	5	6	7	8	9							
6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						
7	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10						
8	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11					
9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11					
10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11					
11	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12				
13	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
14	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
15	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13			
16	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
17	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
18	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
19	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
20	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

Intervallvorgaben Shuttle Run

Stufe	20m Zeit (s)	Geschwindigkeit (km/h)	gelaufene Strecke (m)
1	9,009	8,0	133
2	8,000	9,0	283
3	7,576	9,5	442
4	7,200	10,0	608
5	6,857	10,5	783
6	6,545	11,0	967
7	6,251	11,5	1158
8	6,000	12,0	1358
9	5,760	12,5	1567
10	5,538	13,0	1783
11	5,330	13,5	2003
12	5,143	14,0	2241
13	4,966	14,5	2483
14	4,800	15,0	2733
15	4,645	15,5	2992
16	4,500	16,0	3258
17	4,364	16,5	3533
18	4,235	17,0	3817
19	4,114	17,5	4108
20	4,000	18,0	4408

8 – min Lauf

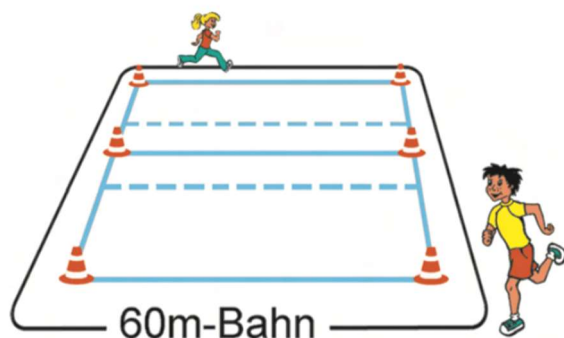


Abbildung 4: Aufbau 8-min Lauf aus dem Klug und Fit Manual

Die Laufstrecke entspricht einer Runde um ein Volleyballfeld (ca. 60 m). Diese wird mit Hütchen in sechs gleich lange Strecken unterteilt. Jede Teilstrecke entspricht somit 10m. Der Start erfolgt auf Kommando. Danach haben die Läufer acht Minuten Zeit, möglichst viele Runden zu laufen. Zwei bzw. eine Minute vor dem Ende wird die noch zu laufende Zeit verkündet. Nach Ablauf der Zeit wird die Anzahl der gelaufenen Runden sowie Hütchen addiert. Beispiel: 25 Runden + 2 Hütchen = $25 \times 60\text{m} + 2 \times 10\text{m} = 1.570 \text{ m}$.

Material: Stoppuhr, 6 Hütchen, Pfeife (Signal)

Testwerte – männlich

männlich

		Alter	10	11	12	13	14		15		16		17		18	
		Mittelwert / Sportklassen	Mittelwert / Sportklassen	Mittelwert / Sportklassen	Mittelwert / Sportklassen	durchschnittlich	top	durchschnittlich	top	durchschnittlich	top	durchschnittlich	top	durchschnittlich	top	
Schnellkraft, Schnelligkeit	Sprint	5 m (s)					1,08	0,94	1,05	0,93	1,03	0,92	1,02	0,91	1	0,9
		10 m (s)					1,85	1,75	1,81	1,71	1,78	1,69	1,77	1,67	1,74	1,65
		20 m (s)	4,09	3,99	3,85	3,6	3,21	2,99	3,14	2,94	3,09	2,9	3,05	2,85	3,01	2,8
	Sprung	Jump & Reach (cm)					47,1 - 55	64,6	49,1 - 57	66	49,4 - 57,6	67				
		Counter Movement ohne Arme (cm)					34,62	45,02	36,67	49,40	39,48	52,12	41,23	56,45	43,08	59,80
		Standweitsprung (cm)	166	171	179	186										
Explosivkraft Oberkörper	Med. Ball Wurf 2 kg (cm)					749-799	> 950	849-899	> 1050	899-949	> 1100	949-999	> 1150	999-1049	> 1200	
Ausdauer	Stufentest	AS (km/h)						10		10,5		11		12		12,5
		ANS (km/h)						12		12,5		14		14,5		15
		max. Geschw. (km/h)						14		15		16		17		18
	Shuttle Run	Strecke (m)					1912 - 2203	> 2511	1908 - 2242	> 2487	1972 - 2268	> 2558				
		Zeit (min)					10,34 - 11,5	> 12,89	10,31 - 11,64	> 12,72	10,51 - 11,83	> 13,06				
	8-min Lauf (m)	1652	1694	1707	1722											

Testwerte – weiblich

weiblich

		Alter	10	11	12	13	14		15		16		17		18		
		Mittelwert / Sportklassen	Mittelwert / Sportklassen	Mittelwert / Sportklassen	Mittelwert / Sportklassen	durchschnittlich	top	durchschnittlich	top	durchschnittlich	top	durchschnittlich	top	durchschnittlich	top		
Schnellkraft, Schnelligkeit	Sprint	5 m (s)					1,15	1,04	1,12	1,03	1,1	1,01	1,08	0,98	1,07	0,97	
		10 m (s)					1,97	1,84	1,95	1,82	1,91	1,8	1,9	1,78	1,89	1,76	
		20 m (s)	4,16	4,04	3,87	3,83	3,43	3,23	3,4	3,2	3,34	3,15	3,29	3,1	3,23	3,06	
	Sprung	Jump & Reach (cm) Mittelwerte					37,1 - 44	> 50	38,1 - 44	> 50							
		Counter Movement ohne Arme (cm)					27,35	38,40	29,60	40,70	31,85	42,15	34,10	45,18	36,35	48,72	
Standweitsprung (cm)		163	167	176	180												
Explosivkraft Oberkörper	Med. Ball Wurf 2 kg (cm)					649-699	> 850	699-749	> 900	749-799	> 950	799-849	> 1000	849-899	> 1050		
Ausdauer	Stufentest	AS (km/h)						8,5		9		9,5		10		11	
		ANS (km/h)						10,5		11		11,5		12		13	
		max. Geschw. (km/h)						13		14		15		16		17	
	Shuttle Run	Strecke (m) Mittelwerte					1399 - 1708	> 2008	1454 - 1766	> 2008							
		Zeit (min) Mittelwerte					8,11 - 9,38	> 10,59	8,18 - 9,55	> 10,68							
	8-min Lauf (m)	1570	1577	1603	1594												

Anhang

Handballkorridor Torhüter

STUFE 1 – bis 11 Jahre

• GRUNDPOSITION

Größtmögliches Maß an Körperstabilität



- **Schwerlinie / Standfestigkeit**
Schwerlinie ist die Verbindungslinie zw. dem Schwerpunkt des Körpers und dem Erdmittelpunkt
- Solange die SL durch die Unterstüztungsfläche des Körpers geht wird von Standfestigkeit gesprochen
- Verliert man die Standfestigkeit so trachtet der Körper danach durch Muskelkraft wieder in Balance zu kommen. (Gehen/Laufen)
- Im Tor will ich aber die Kraft nützen um zum Ball zu kommen und nicht um das Gleichgewicht zu finden.
- Stabilität ist Grundvoraussetzung für eine gute Abwehrbewegung



Stufe 1 GRUNDPOSITION



Standfestigkeit wird verbessert wenn:

- Vergrößerung der Unterstüztungsfläche (breiterer Stand)
- Tieferlegen des Schwerpunktes



Arme/Ellenbogen so nahe wie möglich an der SL

- Je weiter weg vom Drehzentrum eine Kraft einwirkt, umso leichter lässt sich ein Körper drehen. (Arme weit weg von SL)
- Rotationen verringern die Standfestigkeit



Stufe 1

GRUNDPOSITION



➤ Der kürzeste und schnellste Weg zum Ball

Knie in vor aktivierter Position (Katapultstellung)

Beide Füße im festen Stand. Somit Abdruck nach links sowie nach rechts möglich

Ellenbogen befinden sich ca auf halber Höhe im Tor. Somit gleich weiter Weg für die Hände ins hohe, sowie ins tiefe Eck



➤ Minimierung des koordinativen Aufwandes

aus dieser Position geht es direkt, geradlinig in Richtung Ball!

es ist kein Zwischenschritt auf den Beinen notwendig

Es ist kein vorheriges Bewegen der Arme notwendig



Stufe 1



Arbeitsbogen



Position gegen RM



Position gegen RL



Position gegen RR



Stufe 1



offensive Grundposition



Schritt „1-2“ während 1:1...+ Grundposition
Hände hoch,....hohe Ecken zu



Stufe 1



Abwehrtechnik lang tief



- aus der Grundposition!
- Ein Abdruck
 - Ferse flach über dem Boden
 - Keine Rückenlage; Ellenbogen vor Knie



Stufe 2

Rückraumwurf hoch lang



aus der Grundposition!

- Ein Abdruck
 - Ferse flach über dem Boden
 - Abwehrschulter nicht zurück fallen lassen
 - Körpernahe 2, fern 1 Hand



Stufe 2

Durchbruch Rückraum



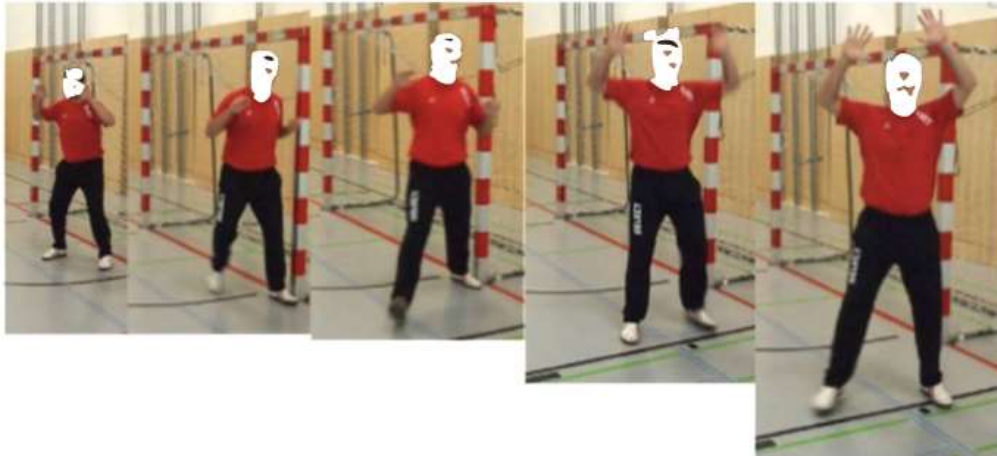
- öffnen + Grundposition
 - Arme hoch, wenn Wurfarm hoch
 - Schwerpunkt tief, wenn Wurfarm tief

Kein zusammenführen von Ellenbogen - Knie



Stufe 2

Step 1 Flügeltechnik

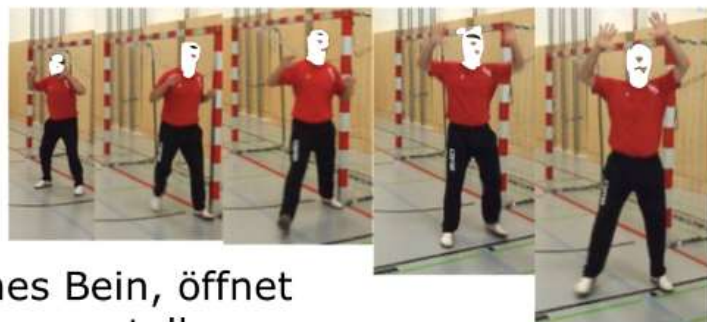


Stufe 2

Step 1 Flügeltechnik



- von RR - Schritt zur Stange



- Stangenfernes Bein, öffnet zur Absprungstelle
- Stangennahes Bein nachziehen

STILL STEHEN!!!



Stufe 2

offensive Grundposition bei KM Wurf



- Schritt 1-2 während Pass von RR zu KM + Grundposition
 - Hände hoch wenn Wurfarm hoch
 - Schwerpunkt tief, wenn KM Fallwurf



Stufe 3

Step 2 Flügeltechnik



öffnen + positionieren wie bei Step 1



Seitliche
kleine
Schritte um in
der Flugbahn
des Werfers
zu bleiben

➤ **kurze Ecke bleibt zu!!!!**



Stufe 3

Nachpositionieren bei KM Rotation



- Öffnen + Position mit Pass zu KM ← →
- mit KM Rotation li/re nachpositionierten
- Wurfarmseitig stehen



Stufe 3



Bewegen im Arbeitsbogen + Deckung

- RL breite Bewegung zw. 1 u 2 - Position zur Stange orientieren
- KM hinterläuft 2er, Bereitschaft gegen RR Bewegung zu arbeiten
- Kreuzen über die Mitte - umpositionierten kurze, lange Ecke

USW.....



Stufe 3



Rückraum Durchbruch 1-2



- Mit Durchbruchsituation, Schritt und Becken zur Stange
- Öffnen mit Stangennahen Bein zum Körper des Werfers
- Mit Stangenfernen Bein, kann man sofort die lange Ecke attackieren



Stufe 3



RL/RR mit Blockspiel in langer Ecke

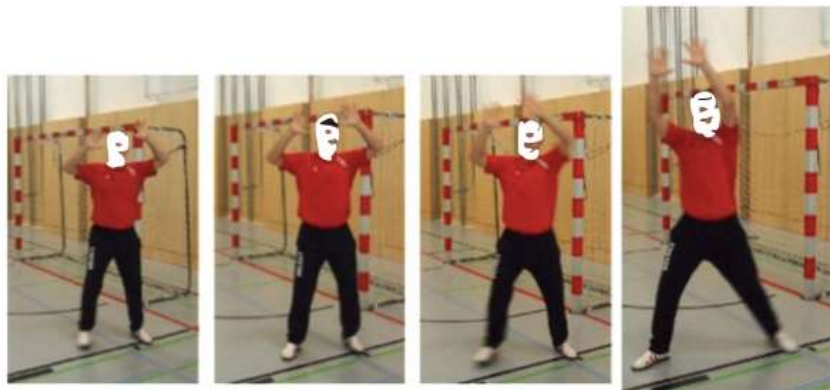


- das Eck wird mit dem gesamten Körper und beiden Armen abgedeckt
 - Abwehrbewegung nicht über den Torrahmen hinaus

STUFE 4 – bis 17 Jahre



Stufe 4 Flügel Step 3

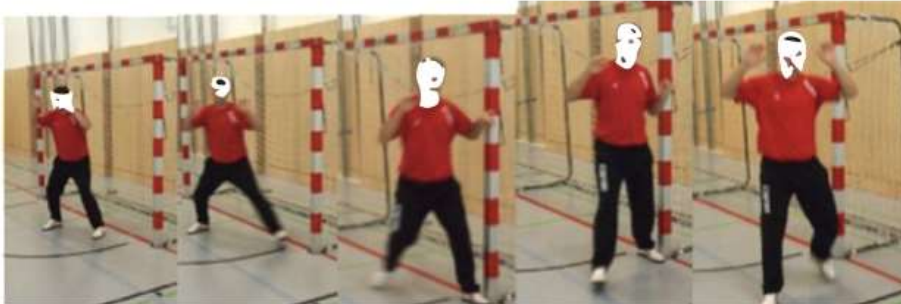


- kurz zu beim öffnen - ganzer Körper ins Lange mit absenken des Wurfarmes
 - Abwehrbewegung gesamten Körper hinter den Ball bringen



Stufe 4

Flügel Step 4



Notwendig wenn Flugbahn
des Flügelspielers nicht
begleitbar!



Stufe 4

KM Sprungfallwurf



- alle bisherigen KM Steps bleiben gleich
 - Öffnen
 - Nachpositionieren zur Wurfhand
- **zusätzlicher Step:**
Wurfbewegung attackieren ➡ Wurfarm
tief ➡ tiefe Attacke



Stufe 4

Flügel Step 5



Großer Flügelwinkel

Schritt 2 öffnet das kurze Eck



Mit zurückziehen des Wurfarmes, ganzer Körper ins kurze Eck

Stufe 4

Rückraumlauf - weit über die Spielfeldmitte



- **Aufgabe:** Umpositionieren des Stangenfernen Beines

Literaturverzeichnis

Pabst, J., Büsch, D., Schorer, J., Lemmel, U., Petersen, K.-D., Armbruster, C. L. et al. (2010). Die DHB-Talentsichtung 2011 - Teil 1. Handballtraining, 32 (12), 28-33.

Wagner, D., Möller, H., Venter, C., Horstmann, T. (2006). Entwicklungsunterschiede bei heranwachsenden Sportlern - Rückstufung jugendlicher Fußballspieler in Deutsche Zeitschrift für Sportmedizin Jahrgang 57, Nr 2.

Müller, E., Fastenbauer, V. , Redl, S. (2008). Klug und Fit online Projektbericht. Digitales Druckzentrum, BMUKK

Pabst, J., Büsch, D., Braun, J., Sommerfeld, W., Nowak, M., Pfänder, J., Kromer, A., Hamann, F. & Schwarzer, C. (2015). Testmanual zur Talentsichtung des DHB 2015. Münster: Philippka.

Rhodri, S. Loyd, Oliver, L. Jon (2012). The Youth Physical Development Model: A New Approach to Long-Term Athletic Development in Strength and Condition Journal Volume 34.