

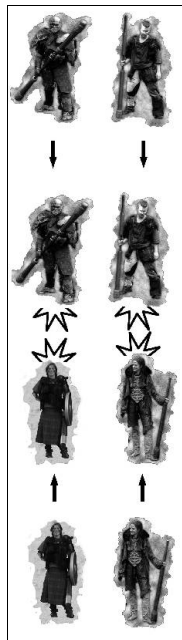
JUGGER

Training: Zwei gegen zwei

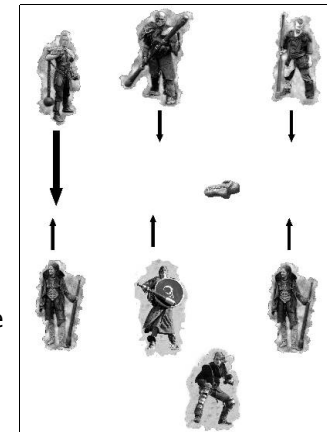
Der Nachteil des Pompfentrainings ist, daß beim Drohen im eigentlichen Spiel häufig eben **keine reinen Zweikämpfe** stattfinden - und man sich weder so frei noch so geduldig wie im Training bewegen kann. Dazu kommt noch die Anspannung und Hitze des Spiels. Daher muß ein Spieler, der im Training hervorragend mit seiner Pompfe umgehen kann, nicht unbedingt auch im Spiel sehr gut pompfen können.

Um das Training ein wenig "spielnaher" zu gestalten, hier folgender Vorschlag:

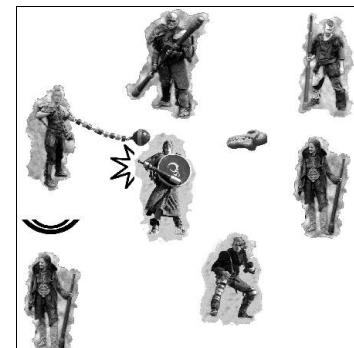
Zwei Spielerpärchen stellen sich in einem gewissen Abstand (beispielsweise 10 Schritt) gegenüber auf. Einer von ihnen ruft "Los!", woraufhin beide Parteien aufeinander zu rennen, genauso wie später im Spiel vor dem Zusammenstoß kurz anhalten, drohen und sich dann - auch überkreuz - abzupompfen versuchen.



Beim Drohen **hält der Kettenmann sein Gegenüber in Schach, ohne ihn jedoch aktiv anzugreifen**. Stattdessen behält er den Nebenmann seines Gegenübers im Auge. Sobald dieser Nebenmann mit seinem eigenen Gegner beschäftigt ist, **schießt der Kettenmann die Kette quer auf den Nebenmann**, der häufig die Kette nicht rechtzeitig bemerkt, weil er sich auf sein eigenes Gegenüber konzentriert.



Der Kettenmann stürmt vor ...



... und pompft den gegnerischen Nebenmann ab

Stürmt der Kettenmann schneller vor als die übrigen Spieler seiner Mannschaft, läuft der Nebenmann seines Gegenübers unter Umständen an ihm vorbei, um an seinen eigenen Gegner heranzukommen und die Angriffslinie seiner Mannschaft zu halten - dann kann die Kette ihn gut von der Seite treffen.

