



<https://sbg-marburg.de/job/torball-trainer-in/>

Trainier/in für den Bereich Torball

Beschreibung

Die Torball-Mannschaft der SSG Blista Marburg sucht ab sofort einen neuen Trainer (m/w/d)

Was ist Torball? – Eine Mannschaft besteht aus drei Spielern. Alle Spieler tragen eine lichtundurchlässige Augenabdeckung und nutzen nur ihr Gehör und Matten auf dem Feld zur Orientierung. Innerhalb der Mannschaftsräume vor dem Tor können sich die Spieler frei bewegen.

Ziel des Spiels ist es, den Ball in das Tor der gegnerischen Mannschaft zu werfen. Ein Spieler der angreifenden Mannschaft wirft den Ball unter allen drei Leinen durch und versucht dabei das Tor zu treffen. Die abwehrende Mannschaft versucht dieses zu verhindern, indem sich die Spieler in die Wurfbahn legen. Nach der Abwehr des Balles erfolgt direkt der erneute Angriff. Die mit Glöckchen versehenen Leinen in der Mitte des Spielfeldes dürfen weder vom Ball noch den Spielern berührt werden.

Sie treffen im Trainingsalltag auf Anfänger in der Sportart aber auch auf erfahrene Nationalspieler/innen. Die bunte Mischung macht die alltägliche Arbeit sehr interessant und abwechslungsreich.

Zuständigkeiten / Hauptaufgaben

- Trainingsgestaltung und Durchführung
- Betreuung des Bundesligateams
- Förderung der Anfänger- und Nachwuchsgewinnung

Qualifikationen / Anforderungen

- Eine Bezahlung pro Stunde von 12,41 €
- Pauschalvergütung bei Turnieren
- Ausstattung mit der Vereinskleidung
- Übernahme aller Kosten bei Turnieren
- Schlüssel zu Hallen und Kraftraum
-

Leistungen der Anstellung

- Eigenständige Arbeitsweise
- Kommunikativ, Lernbereitschaft und gute Auffassungsgabe
- Einbringung eigener Ideen und Anregungen
- Erfahrung im Mannschaftssport
- Bereitschaft zur gelegentlichen Wochenendarbeit

Kontakte

Arbeitgeber

SSG Blista

Start Anstellung

ab Mitte August 2024

12.08.2024

Fragen und Bewerbungen senden Sie bitte – am besten elektronisch – an annkathrin.denker@ssg-marburg.de oder postalisch an die SSG Blista Marburg e. V., Am Schlag 8, 35037 Marburg