

Trainerfortbildung

Unterbalbach, den 11. Oktober 2004

Referent: Martin Hägele:

Thema:

Das ballorientierte Spiel Angriffsfußball mit und ohne Ball

Praxis:

- I) Gegnerischer Ballbesitz: Ballgewinnspiel - Angriffsfußball ohne Ball
- 11 gegen den Ball: Kompaktes Verschieben und Angreifen des gegnerischen Ballbesitzers aus der Grundordnung 1-4-4-2
- II) Eigener Ballbesitz: Angriffsfußball mit Ball in 4 Reihen
- Kurz- und Langpasskombinationen in 3 bzw. 4 Reihen in Gruppen mit 5 oder 6 Spielern
 - Flügelspiel: Steilpasskombinationen mit Spiel über die Flügel und Torabschluß in kleinen oder großen Gruppen
 - Grundspiel: Kurz- und Langpasskombinationen mit der gesamten Mannschaft in 4 Reihen über das ganze Spielfeld mit Flügelspiel, Spielverlagerung und Torabschluß
 - Trainingsstoppspiel mit bis zu 22 Spielern als Abschluß

Theorie:

- III) Das ballorientierte Spiel – Angriffsfußball mit und ohne Ball
- Erläuterungen zum Praxis-Programm
 - Vorstellung und Erklärung neuer Begriffe einer Spielauffassung, in der der Ball und das Tore schießen im Mittelpunkt stehen und mit ständiger Angriffsbereitschaft gespielt wird
 - Diskussion

Verschieben der gesamten Mannschaft zum gegnerischen Ballbesitzer aus der Grundordnung „11 gegen den Ball“

Einstimmung und Aufwärmen:

Grundordnung auf dem Platz durch Markierungshäubchen festlegen. Aus dieser Grundordnung zum Ball (Fahnen, Hütchen) an Hütchen (Hütchen mit Ball ist gegnerischer Ballbesitzer) verschieben. Die Mannschaft läuft als Block zu den sechs verschiedenen Positionen **Codewort „Schieben“** (Hütchen, Fahnen).

Die 6 verschiedenen Positionen sind:

Rechts vorne (Re vo = rote Fahne) und rechts hinten (Re hi = rote Fahne)

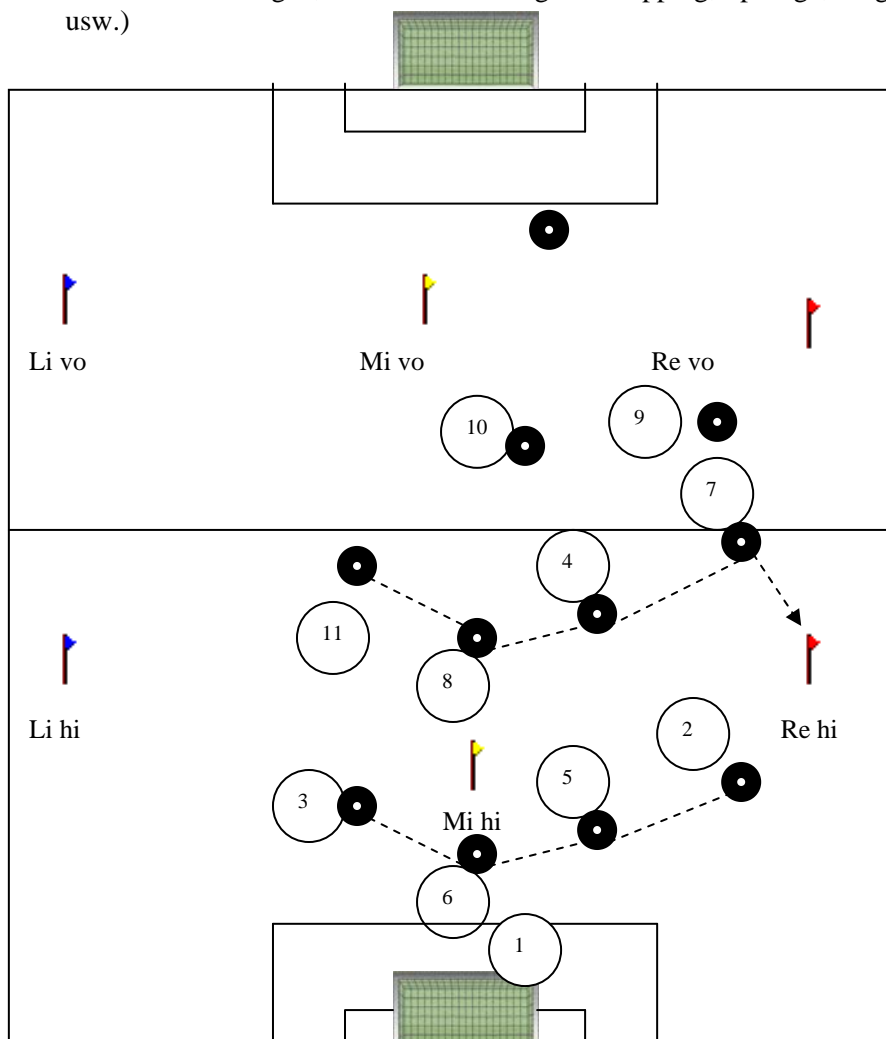
Mitte vorne (Mi vo = gelbe Fahne) und Mitte hinten (Mi hi = gelbe Fahne)

Links vorne (Li vo = blaue Fahne) und links hinten (Li hi = blaue Fahne)

Wichtig: Die Mannschaft muß sich beim Angreifen der vom Trainer aufgerufenen Fahne, dermaßen bewegen, daß Winkel und Abstände eingehalten werden und die Spieler einen einzigen Block bilden. Es handelt sich bei den geforderten Bewegungen und Stellungen, vor allem um die Diagonale mit Knick (Schwanz) und den Doppeldeckungen.

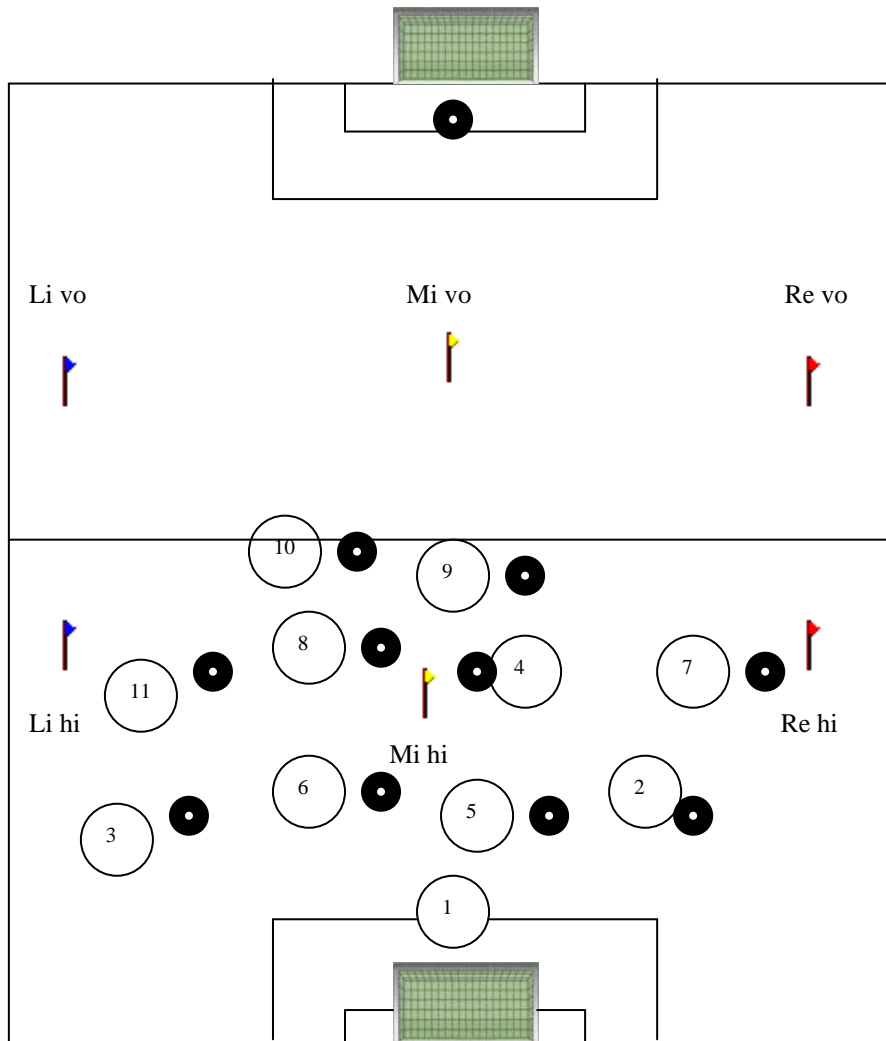
Erweiterungsmöglichkeiten: (sinnvoll oder nicht?)

- als Aufwärmübung in verschiedenen Lauf tempi mit dazwischenliegenden Dehn-, Lockerungs-, Stabilisations- und Kräftigungsphasen
- verschiedene Laufvariationen (Hopslerlauf, Seitgalopp, Überkreuzen, Armkreisen usw.)
- als Schnelligkeitstraining (im Sprinttempo zu den Hütchen, Fahnen bzw. aus verschiedenen Lagen, nach Vorbelastung mit Skipping, Sprünge, Liegestütz, Crunches usw.)



a) Anordnung der Mannschaft im Verhältnis zur roten Fahne (Re hi).

Die Mannschaft bewegt sich aufeinander abgestimmt, als wäre sie ein einziger Block im Verhältnis zur roten Fahne, die einen Gegenspieler mit Ball simuliert. Wie der Pfeil hervorhebt, führt die Nummer 7 eine Doppeldeckung durch.



- c) Angriff auf die gelbe Fahne (Mi hi). Die Mannschaft erscheint immer noch relativ eng und kurz. Die Nummer 4 führt eine Doppeldeckung durch. Der Torwart befindet sich in einer strafraumbeherrschenden Position, die ihm ermöglicht, falls die Abseitsfalle nicht funktionieren sollte, Gegenspieler, die zum Tor stürmen, wirkungsvoll abzufangen.

III) Aggressive Balleroberung durch Doppeldeckung (Pressing) des gegnerischen Ballbesitzers

In den (Pressing-)Situationen in den Skizzen spielen 2 Mannschaften mit je 11 Spielern gegeneinander. Die Mannschaft mit den schwarzen Kreisen ist die „Sparringsmannschaft“ (SPM). Die Mannschaft mit den weißen Kreisen und den Zahlen ist die „Trainingsmannschaft“ (TRM). Die SPM spielt im 3:5:2-System. Sie ist im Ballbesitz und sie spielt sich den Ball in der Reihenfolge und in dem Tempo zu, wie es der Trainer vorgibt:

Alle Spieler der TRM verschieben sich kurz und eng gestaffelt (kompakt) zum jeweiligen Ballbesitzer (**Codewort „Schieben“**). Der weiße Spieler, der dem jeweiligen gegnerischen Ballbesitzer am nächsten steht, stellt diesen und attackiert ihn leicht.

Bei einem vom Trainer bestimmten Paß (s. Skizzen) der SPM greift die Zange der Doppeldeckung der TRM, d. h., wenn der „ausgeguckte“ schwarze Spieler, der gepreßt werden soll, den Ball annimmt, wird er von mindestens 2 weißen Spielern attackiert und unter räumlichen und zeitlichen Druck gesetzt (**Codewort „Druck“**), mit dem Ziel, den Ball zu erobern bzw. den schwarzen Ballbesitzer zum Fehlpaß zu zwingen. Die nicht „pressenden“ Spieler der weißen Mannschaft verhalten sich wie folgt:

- die Spitzen machen den Rückpaßweg zu bzw. schließen den Paßweg ins Zentrum
- die Mittelfeldspieler und die Verteidiger decken ihre jeweiligen nächsten Gegner „vorweg“. „Vorwegnehmende“ oder „vorausschauende“ Deckung bedeutet, daß der Verteidiger immer in der Lage sein muß, den Weg des Zuspiels, die Flugbahn der Flanke zu durchkreuzen oder aber effektiv zwischen Angreifer und eigenem Tor Stellung zu beziehen.
- der ballnahe Verteidiger, wenn er keine gegnerische Spitze decken muß, sichert ab.

Codeworte:

1. „Grundordnung“ bedeutet, alle Spieler agieren aus ihrer Ausgangsposition heraus
2. „Schieben“ rüber, vor
3. „Druck“ Ballbesitzer mit mehreren Spielern attackieren, pressen, holt euch den Ball
4. „Stellen“ Die Vorwärtsbewegung zum Ball abbrechen und in die Grundordnung zurückkehren, hebt das Kommando „Druck“ auf, die Abwehr formiert sich wieder in die Grundordnung
5. „Raum schaffen“ weggehen, Freilauffinte für Mitspieler, Übersicht bewahren, beide Spielfeldseiten sehen, freie Räume und Mitspieler sehen und ausnützen
6. „Blick in die Tiefe“ der erste Blick sollte in die Spitze/Tiefe gerichtet sein
7. „Ball laufen lassen“ den Ball schnell abspielen, zirkulieren lassen
8. „Seitenwechsel“ schnelle Spielverlagerung von der ballnahen auf die ballentfernte Seite

WFV Fortbildungsprogramm 2002 – 2004

für

Trainer mit B- und Jugendtrainer – Lizenz

Das ballorientierte Spiel

Das ballorientierte Spiel (BOS) bezeichnet eine moderne Spielauffassung, in der das Tore schießen und somit der Ball, immer im Mittelpunkt des Fußballspiels steht.

Dabei zeigt jeder Spieler ständig Angriffsbereitschaft und spielt Angriffsfußball bei eigenem und bei generischem Ballbesitz.

Kurz: Alle Spieler spielen immer **Angriffsfußball mit** und **ohne Ball**.

I. Ballgewinnspiel – Angriffsfußball ohne Ball

Beim **Angriffsfußball ohne Ball** helfen nach Ballverlust **immer alle Spieler** mit, den gegnerischen Ballbesitzer **gemeinsam, organisiert, und gleichzeitig** in **Überzahl anzugreifen**, mit dem **Ziel, den Ball zu gewinnen, um Tore zu schießen**.

Vorbemerkung

Den gegnerischen Ballbesitzer **anzugreifen** ist das natürliche und ursprüngliche Spielverhalten, um den Ball wieder zurückzugewinnen. Diese ballorientierte Angriffsbereitschaft sieht man im Kinderfußball auf den Bolzplätzen, bei den Bambinis, in der F- und E- Jugend, sofern der Trainer die jungen Fußballspieler tatsächlich ballorientiert spielen läßt und sich nicht – immer noch weit verbreitet – mann-, gegner- und positionsorientiert ein- und aufstellt... Damit die jungen Fußballspieler ihre natürliche Angriffslust nicht nur ungehindert ausleben dürfen, sondern in ihr auch noch bestärkt werden, ist es für Trainer und Spieler gleichermaßen notwendig, in derselben Sprache zu sprechen. Eine Sprache, deren Bezeichnungen und Begriffe aus der neuen, der ballorientierten Spielauffassung stammen müssen, damit genau das beschrieben und gemeint wird, was das ballorientierte Spiel auch tatsächlich ausmacht. Das Problem ist, bis heute wird der untaugliche Versuch unternommen, das ballorientierte Spiel bei gegnerischem Ballbesitz mit Bezeichnungen und Begriffen zu beschreiben und zu erklären, die aus der „mann“- und „gegnerorientierten“ Spielweise stammen. Es wird einfach vor die alten, herkömmlichen Begriffe der moderne Begriff `ballorientiert` gesetzt. Im Anschluß stelle ich Fachbegriffe aus der herkömmlichen Spielauffassung vor, mit denen „modernes Abwehrverhalten“ und das ballorientierte Spiel beschrieben wird, bzw. versucht wird zu beschreiben.

1. Zusammenfassung herkömmlicher Begriffe, Spiel- und Sichtweisen

In der „mann“-, „gegner“- und „positionsorientierten“ (herkömmlichen) Spielauffassung sind nach Ballverlust die Spieler im „Abwehrverhalten“. Primäres Ziel der Mannschaft im „Abwehrverhalten“ ist es, nach Ballverlust „Tore zu verhindern“, in dem „der Gegner bekämpft“ und „das eigene Tor verteidigt“ wird.

„Mann- und „Gegnerdeckung“:

„Tore verhindert“ und „abgewehrt“ wird mit Hilfe dem „Deckungssystem“ „Mann gegen Mann“ in der „Manndeckung“, oder gegen „wechselnde Gegenspieler“ in der „Gegnerdeckung“, in beiden Fällen immer in einer „1:1-, Zweikampf- Situation“, wobei der „Verteidiger“ gegen einen „Gegenspieler“ spielt, der den Ball haben kann, oder auch nicht.

„Raumdeckung“:

Die „Gegnerdeckung“, bei der die wechselnden Gegenspieler „in Zonen gedeckt“ werden, wird „Raumdeckung“ genannt. Da in der „Raumdeckung“ einerseits „der Mann gedeckt“ werden muß, andererseits zwischen „Raumdeckung“ und „Manndeckung“ ein Unterschied besteht, darüber hinaus dieser aber von der „Manndeckung“ her erklärt werden soll, behilft man sich, indem „Raumdeckung“ zur „zonengebundenen Gegnerdeckung“ und die „Manndeckung“ zur „personengebundenen Gegnerdeckung“ umbenannt wird (Bisanz/Gerisch, Fußball, rororo 1998, S. 309).

„Ballorientierte Raumdeckung“ („Zonendeckung“):

Die „ballorientierte Raumdeckung“ wandelt sich so zur „ballorientierten zonengebundenen Gegnerdeckung“. „Zonengebunden“ kann dabei nur heißen, daß der „Verteidiger“ „Gegenspieler“ in der Zone „deckt“, in die er selbst eingebunden ist, und die er also nicht verläßt bzw. wechselt. „Zonengebundene Gegnerdeckung“ meint dann, daß der „Verteidiger“ in seiner „festen Zone“ „wechselnde Gegenspieler deckt“. „Ballorientierte zonengebundene Gegnerdeckung“ kann folglich nur heißen, daß der „Verteidiger“ in seiner „Zone“ gegen einen Gegenspieler spielt, der den Ball hat. Und zwar in einer „1:1-, Zweikampf-Situation“. „Ballorientiert“ in der „ballorientierten Raumdeckung“: „Ballorientiert“ legt dann bei der „ballorientierten zonengebundenen Gegnerdeckung“ die Betonung auf den „Zweikampf“ um den Ball. „Ballorientierte Gegnerdeckung“: Die „ballorientierte Gegnerdeckung“ ist ebenso wie die „ballorientierte Raumdeckung“ ein zusammengesetzter Begriff aus der herkömmlichen Spielauffassung, mit dem versucht wird, „modernes Abwehrverhalten“ zu beschreiben. Und mit der „ballorientierten Gegnerdeckung“ verhält es sich genauso wie bei der „ballorientierten Raumdeckung“. „Ballorientierte Gegnerdeckung“ bedeutet demnach „ballorientierte Manndeckung gegen wechselnde Gegner“. „Manndeckung gegen wechselnde Gegner“ heißt, daß „wechselnde Gegenspieler“ mit einer „1:1-, „Zweikampf-Situation „manngedeckt werden, wobei der jeweilige Gegenspieler den Ball haben kann oder auch nicht. „Ballorientiert“ in der „ballorientierten Gegnerdeckung“:

Das „ballorientiert“ in der „ballorientierten Manndeckung gegen wechselnde Gegner“ stellt dann lediglich wieder heraus, daß der „Abwehrspieler“ gegen einen Gegenspieler spielt, der den Ball hat. Somit wird erneut eine „1:1-, Zweikampf- Situation dargestellt, die durch „ballorientiert“ lediglich verstärkt wird. Aus dem bisher Aufgezeigten folgt, daß „ballorientierte Raumdeckung“ und „ballorientierte Gegnerdeckung“ beide dasselbe bezeichnen, nämlich die Verstärkung der „1:1-Zweikampf“-Situation mit dem Ball.

„Ballorientierte Deckung“:

Die „ballorientierte Deckung“ ist eine Vereinfachung und Mischung aus der „ballorientierten Raumdeckung“ und der „ballorientierten Gegnerdeckung“, die genauso wenig den Kern der ballorientierten Spielweise trifft, wie die jeweiligen Einzelbegriffe.

2. Diskussion der herkömmlichen Begriffe. Entstehung einer neuen Spielauffassung

Analysiert man diese Begrifflichkeiten, so kommt man zu dem Schluss, daß dadurch die ballorientierte Spielweise nur unzureichend dargelegt oder erklärt werden kann. Es sind herkömmliche, traditionelle Begriffe, denen eine neue, moderne Bedeutung zugeschrieben wird. Dies schafft Missverständnisse oder sorgt für Unverständnis. Allein schon zum besseren Verständnis und um diese Unvereinbarkeit zu vermeiden, wäre es meines Erachtens besser, andere Begriffe zu beschreiben der ballorientierten Spielweise zu finden. Dies um so mehr, als der Begriff „Deckung“ als zentral verwendeter Begriff hier irreführend ist, nicht paßt, ja sogar falsch ist... Denn „Deckung“ ist das genaue Gegenteil dessen, was Angriffsfußball ohne Ball ausmacht, nämlich den (gegnerischen) Ballbesitzer angreifen, den Ball in Überzahl gewinnen wollen. Der Ballorientierung in der neueren Spielweise liegt eine Spielauffassung zugrunde, bei der alle Spieler den Ball gemeinsam und gleichzeitig in einer Überzahl-Situation gewinnen wollen. Gleichzeitig wird dabei Spielraum gewonnen und Passwege zu Gegenspielern verstellt. In der herkömmlichen Spielauffassung ist „ballorientiert“ eigentlich dasselbe wie „gegenorientiert“, das heißt den Gegner am Ball in einer Zweikampf-Situation bekämpfen. Damit zeigt sich ein zentraler Unterschied zwischen „alter“ und „neuer“ Spielauffassung. Während bei der Balleroberung die herkömmliche Spielauffassung die 1:1-Situation, den Zweikampf, als den zentralen Gesichtspunkt ansieht, wird bei der neuen das Gewinnen des Balles durch Angriffsfußball in einer Überzahl-Situation als der Kernpunkt angesehen. Im Gegensatz zum Zweikampf zeigt sich hier das notwendige Mitwirken der gesamten Mannschaft. Es dürfte deutlich geworden sein, daß es nicht möglich ist, einzelne Elemente des ballorientierten Spiels in die herkömmliche Spielweise zu übernehmen, wenn nicht gleichzeitig auch ein an die Wurzel gehender Wandel der vorrangig zweikampforientierten Spielauffassung überdacht wird. In der ballorientierten Spielauffassung, das heißt in einer neuen Sicht auf das Fußballspiel überhaupt, könnte auch die scheinbar so selbstverständliche Unterscheidung zwischen „Abwehr“ und „Angriff“ weitestgehend hinfällig werden. Freilich ist der Paradigmenwechsel zwischen den angesprochenen Spielauffassungen noch keineswegs abgeschlossen und deshalb ist darauf hinzuweisen, daß die Fußballfachsprache insgesamt im Fluss ist und sich die Suche nach treffenden Begriffen und Benennungen als schwierig erweist.

3. Bedeutungsänderung, Erweiterung der Fachbegriffe.

Leitgedanke ist, daß sich die Beweggründe, die motivationale Grundlage der ständigen Angriffsbereitschaft im ballorientierten Fußballspiel, wie schon oben angesprochen, in einer gemeinsamen Sprache von Mannschaft und Trainer spiegeln muss. Andernfalls besteht die Gefahr, daß in die Trainingseinheiten sich Restformen alter Spielauffassungen als „heimlicher Lehrplan“ einschleichen. Hinzu kommt, daß, wenn möglich, man sich auf die Umgangssprache der Fußballspieler einzulassen hat. Um auszudrücken, daß auch im „Abwehrverhalten“ das ballorientierte Spiel zur Geltung kommt, soll das „Abwehrspiel“ im folgenden auch **Ballgewinnspiel** genannte werden. Ein Aspekt, der es nicht nur Kinder und Jugendlichen leichter machen dürfte, zu sagen, wir machen jetzt `Ballgewinnspiele`, anstatt, wir trainieren jetzt `Abwehrverhalten`.

Die Einführung einer entsprechenden Fußballsprache für Spiele um den Ballgewinn und deren Beobachtung und Beschreibung kann nicht von heute auf morgen geleistet werden und nicht das Werk eines Einzelnen sein. Also bleiben wir zunächst bei den Begriffen, die sich in der Fach- und Umgangssprache der Fußballer für Spiele um Raum- und Ballgewinn eingebürgert haben und im übrigen dem Eishockey entlehnt sind, Begriffen wie Pressen und Forechecking.

Für den gemeinsamen Text, den Trainer und Spieler sprechen sollten, ist es wichtig, daß die Bezeichnungen für die Spieler und die Aufgaben, die sie zu erfüllen haben, übereinstimmen, oder zumindest einander nicht widersprechen. Das gilt vor allem für die Position des „Verteidigers“.

Diese Bezeichnung stammt noch aus den Anfängen des Fußballspiels, als noch die Bezeichnung der Position des Spielers gleichbedeutend mit seiner Aufgabe im Spiel war. Die inzwischen allgemein zum Standard gewordene Forderung, alle 11 Spieler schalten nach Ballverlust auf „Abwehrverhalten“ um werden dadurch zu „Verteidigern“, bedeutet, daß nach Ballverlust auch die „Angriffsspieler“ in der Spitze zu „Verteidigern“ werden, genauso wie die Mittelfeldspieler. Und umgekehrt.

Bei Ballbesitz sind alle 11 Spieler, auch die `richtigen` „Verteidiger“ „Angriffsspieler“. Obwohl also jeder Spieler im Spiel „Abwehrspieler“ und „Angriffsspieler“ ist, bzw. sein soll, werden die Spieler in den Mannschaftsaufstellungen und in den Systemen immer noch streng nach ihren Aufgaben unterscheiden. Mannschaftsteile sind die „Abwehr“, das Mittelfeld und der „Angriff“ (bzw. „Sturm“). Die Positionsnamen heißen „Torhüter“, „Abwehrspieler“ oder „Verteidiger“, Mittelfeldspieler und „Angreifer“ (oder manchmal sogar noch „Stürmer“!). Es sind also noch dieselben Begriffe wie im WM-System (eingeführt im Jahr 1925!). Damals wurde mit den Bezeichnungen der verschiedenen Mannschaftsteile und Spielpositionen zugleich auch deren Aufgaben festgelegt.

Die „Verteidiger“ spielten hinten, jeder „deckte seinen Mann“ und alle „Abwehrspieler“ waren nur zuständig fürs „verteidigen“, „abwehren“ und „Tore verhindern“. Vorne spielten die „Stürmer“, die von den „Verteidigern manngedeckt“ wurden und „Tore schießen“ sollten und die nur „angegriffen“ und „gestürmt“ hatten. „Die Welt des Fußballs hatte eine klare Ordnung, und über die entwickelten sich Wahrnehmungsmuster des Spiels, die auch noch unsere Gegenwart bestimmen“.

(BIERMANN/FUCHS, Der Ball ist rund, damit das Spiel seine Richtung ändern kann. Kiepenheuer & Witsch, Köln 1999).

Nur im Mittelfeld ging die Entwicklung des Fußballspiels nicht spurlos vorüber. Aus den „Läufnern“ und „Halbstürmern“ des WM-Systems wurden linke und rechte, „offensive“ und „defensive“, oder ganz modern – zentrale, hintere oder vordere Mittelfeldspieler.

Die Bezeichnung der Mittelfeldspieler ergab sich aus dem Ort auf dem Spielfeld, sowie aus ihrer Stellung zu ihren Mitspieler und nicht, wie bei den anderen Spielern, nach ihrer Aufgabe im Spiel. Außer für das Mittelfeld und die Mittelfeldspieler habe ich in der Fachliteratur keine Bezeichnungen für die anderen Mannschaftsteile und Spieler gefunden, die der heutigen Spielauffassung des ballorientierten Spiels entsprechen könnten.

Im folgenden und in 4. Bis 12. Möchte ich die

Grundbegriffe des ballorientierten Spiels bei gegnerischem Ballbesitz

Vorschlagen bzw. erläutern:

Der „Torhüter“ spielt von ganz hinten heraus. Er ist der Hinterste. Allerdings hat er nicht nur die Aufgabe das „Tor zu hüten“. Im Gegenteil.

Der „**Torhüter**“ ist auch **Feldspieler** und als **Torspieler** voll in das Mannschaftsspiel mit eingebunden. Der Torspieler bekommt auf Grund seiner Staffellung als hinterster Spieler und seiner großen Bedeutung für das ballorientierte Spiel (siehe unten) einen eigenen Mannschaftsteil. Anstatt `Mannschaftsteil` auch kürzer und einfacher **Reihe**.

Der Torspieler spielt also in der **1. Reihe** hinter den **Hinteren**, den „Verteidigern“, die in der **2. Reihe** spielen.

In der **3. Reihe** spielen die **Mittelfeldspieler** und vorne in der Spitze, in der **4. Reihe**, die **Vorderen**, die „Angreifer“.

Im Anschluß eine Grundordnung (System), in der die einzelnen Spieler, die 4 Reihen und die gesamte Mannschaft mit den neuen Bezeichnungen aufgestellt ist.

4. Die Positionsnamen am Beispiel des 1-4-4-2-Systems

Die Bezeichnungen der Positionen der Spieler ergeben sich aus dem Ort auf dem Spielfeld – ganz hinten, hinten, Mitte, vorne; rechts, Zentrum, links – und aus ihrer Stellung zum Mitspieler – Hinterste, Hinten, Mitte und Vordere

1. Reihe	Torspieler			
2. Reihe	Rechtshinten (RH)	Rechtszentralhinten (RZH)	Linkszentralhinten (LZH)	Linkshinten (LH)
3. Reihe	Rechter Mittelfeldspieler (RM)	Rechter zentraler Mittelfeldspieler (RZM)	Linker zentraler Mittelfeldspieler (LZM)	Linker Mittelfeldspieler (LM)
4. Reihe	Rechte vordere Spitze (RS)		Linke vordere Spitze (LS)	

In der System-Aufstellung kann der Torspieler meines Erachtens nicht weggelassen werden, so wie es in der Regel der Fall ist. Auch wenn er „nur“ „Torwart“ ist, „hinten drin steht“ und das „Tor hütet“. Im Gegenteil. Der Torwart war schon immer wichtig und oft spielentscheidend. Und er wird in Zukunft noch wichtiger werden, wenn er die Entwicklung vom „Torhüter“ zum Torspieler geschafft hat.

5. Die Aufgaben des Torspielers beim Angriffsfußball ohne Ball

Das ballorientierte Spiel funktioniert um so besser, je besser der Torspieler mitspielen kann und seine neuen Aufgaben beherrscht. Der Hinterste Spieler ist ein sehr gutes Beispiel dafür, wie sich die Aufgaben und Ziele von der herkömmlichen zur neuen Spielauffassung verändert haben und zwar für jeden Spieler. Im „Abwehrverhalten“ der herkömmlichen Spielauffassung steht bei gegnerischem Ballbesitz das „Tore verhindern“ im Vordergrund. Die gegnerische Mannschaft wird „bekämpft“. „Mann- oder „gegnerorientiert“ versucht jeder Feldspieler, (s)einen Gegenspieler „auszuschalten“, um ihn am Fußball spielen zu hindern, um so in erster Linie seinem „Torwart“ zu helfen, das eigene Tor zu „verteidigen“. Beim Ballgewinnspiel in der neuen ballorientierten Spielauffassung ist es genau umgekehrt. Mit ständiger Spielbereitschaft hilft der Torspieler seinen Mitspielern vom Anpfiff weg Spielraum und den Ball zu gewinnen. Der Hinterste verschiebt wie alle seine Mitspieler vor ihm in Richtung zum Ball und unterstützt deren Angriff auf den (gegnerischen) Ball(besitzer). Je näher der Ball am gegnerischen Tor ist und je größer der Angriffsdruck der Mitspieler auf den Ball ist, um so weiter geht er dem Ball entgegen. Er geht den Ballweg mit und achtet auf seinen Abstand zu seinen Mitspielern in der 2. Reihe und hilft ihnen gegebenenfalls mit verbalen Kommandos.

So sichert der Torspieler die 2. Reihe vor ihm ab und macht sie stark. Er läuft Pässe und lange Bälle ab, die der Gegner in den Rücken der 2. Reihe gespielt hat und klär, wenn nötig, oder kontrolliert die Bälle, wenn möglich, und baut Gegenangriffe auf. Der Torspieler hat als Hinterster in der 1. Reihe das ganze Spiel vor sich und hat damit die beste Sicht auf die Organisation seiner Mannschaft und auf die Abstände seiner Mitspieler zueinander.

6. Kompaktheit: Verkürzen und Verengen des Spielraums

Für das ballorientierte Spiel bei eigenem und bei gegnerischem Ballbesitz ist eine gute Organisation der Mannschaft auf dem Platz eine sehr wichtige Voraussetzung. Dazu gehört eine Grundordnung, in der die Spieler symmetrisch und ausgewogen in der Länge und in der Breite auf dem Spielfeld verteilt sind. Das System einer Mannschaft ist beim Anstoß zum Spielbeginn am besten zu erkennen.

Insbesondere bei jenem Team, das nicht Anstoß hat, steht jeder Spieler in der Regel auf der Position, aus der heraus er spielt, wenn der Gegner den Ball hat. Man sieht dann deutlich, welche Mitspieler er vor, neben oder hinter sich hat, und welche Abstände die Spieler zueinander einnehmen.

Bei gegnerischem Ballbesitz beträgt der Abstand zwischen den Spielern und zwischen den Reihen (ausgenommen Abstand zwischen 1. und 2. Reihe) maximal ca. 15 Meter.

Die Entfernung der Feldspieler in der Länge zwischen 2. und 4. Reihe ist dann max. 30 Meter.

In der Breite, zwischen den jeweiligen äußersten Spielern auf der rechten bzw. linken Seite, beträgt der Abstand maximal ca. 40 Meter. Somit wird der Spielraum in der Länge – auch mit Hilfe der Abseitsregel – verkürzt und in der Breite verengt. Auf Grund dieser kurzen Wege können sich die Spieler beim Angriffsfußball ohne und mit Ball gegenseitig sehr gut helfen und unterstützen.

Die ballorientiert spielende Mannschaft sorgt durch ihre Kompaktheit – kurz und eng gestaffelt – für kurze Wege zum Ball und Mitspieler. Diese Kompaktheit ist eine notwendige Voraussetzung dafür, daß durch Verschieben zum Ball, Überzahl am Ball erreicht werden kann.

7. Verschieben – Laufwege richten sich nach Ball, Mit- und Gegenspieler

In diesem kompakten, also kurz und eng gestaffelten Mannschaftsverband orientieren sich alle 11 Spieler ständig am Ball, schieben zu ihm hin, haben den Ball im Auge, gehen den Ballweg mit und achten auf ihre Abstände untereinander, um sich gegenseitig zu sichern und zu unterstützen.

Spielt der gegnerische Ballbesitzer den Ball zu einem seiner Mitspieler ab, dann verschieben alle Spieler kompakt, gleichzeitig und gemeinsam in Richtung des neuen Ballbesitzers. Die Laufwege der Spieler auf jeder Position richten sich wieder nach dem jeweiligen Ort des Balles, nach den Positionen der Mitspieler (Abstände!) und nach denen der Gegenspieler. Die hinteren Spieler in der 2. Reihe schauen zum Ball und zu ihren vorderen Mitspielern in der 3. und 4. Reihe, schieben nach, um sie im Rücken zu sichern, den Spielraum des Gegners weiter zu verdichten, Pässe abzufangen und Überzahl am Ball zu schaffen. Bis auf `Überzahl schaffen` gelten die Aufgaben der hinteren Reihe auch für den Torspieler der ersten Reihe (siehe oben): ständige Mitspielbereitschaft, zum Ball schauen, nachschieben, die 2. Reihe sichern und Pässe abfangen. Entsprechend verhalten sich die Mittelfeldspieler in der 3. Reihe und die vordersten Spieler in der 4. Reihe:

Ständige Mitspiel- und Angriffsbereitschaft, verschieben zum Ball, weiteres verdichten des Spielraums, Paßwege schließen und zusammen mit hinteren Spielern Überzahl in Ballnähe erzeugen. Ziel des Verschiebens ist es, in Ballnähe mehr Spieler zu haben, als der Gegner und damit eine starke Seite zu schaffen. Ballnah in Überzahl, bedeutet zwangsläufig, ballentfernt in Unterzahl zu sein und damit eine schwache Seite zu erzeugen.

8. Die Spieler auf der ballentfernten Seite

Die ballentfernten Spieler behalten ständig den Ball, Mit- und Gegenspieler im Auge und Rücken zum Zentrum hin ein. Sie passen einerseits auf, daß das Zentrum immer mindestens in Gleichzahl besetzt ist und andererseits achten sie auf ihren Abstand zu den Gegenspielern auf der schwachen Seite. Je stärker der gegnerische Ballbesitzer unter Druck gerät, je größer die Entfernung der Gegenspieler vom Ball ist, desto weiter können sie in Richtung Zentrum einrücken. Die Gegenspieler auf der ballentfernten Seite können dem eigenen Tor nicht gefährlich werden, weil sie vom Ball zu weit entfernt stehen und deswegen nur sehr schwer angespielt werden können. Zum einen ist der gegnerische Ballbesitzer angesichts des zunehmenden Drucks der angreifenden, Mannschaft kaum in der Lage, einen genauen, langen, risikoreichen, weil technisch anspruchsvollen (Diagonal-)Paß auf die andere Seite zu schlagen. Zum anderen ist ein weiter Paß über circa 45 Meter relativ lange Zeit in der Luft. Während dieser Flugzeit des Balles verschieben die eingerückten Spieler auf die schwache Seite und machen diese stark. Die Spieler auf der jetzt ballentfernten Seite schieben ins Zentrum, versuchen so schnell wie möglich hinter den Ball zu kommen, sichern und unterstützen ihre Mitspieler auf der neuen Ballseite und schaffen die Voraussetzungen, den gegnerischen Ballbesitzer anzugreifen, zu pressen.

9. Angriffsfußball ohne Ball (Pressing) – In Überzahl den Ball gewinnen

Die Voraussetzungen und Bedingungen, um Angriffsfußball bei gegnerischem Ballbesitz zu spielen, sind gegeben: Gut organisierter und kompakter Mannschaftsverband mit angriffsbereiten Spielern der zum Ball hin ausgerichtet ist und Überzahl am Ball. Jetzt gilt es den **Ball gewinnen**.

Die Überzahlsituation wird genutzt, durch aggressives angreifen des Ballbesitzers mit mehreren Spielern und schließen der Paßwege.

10. Pressing in Zonen

Das Fußballfeld läßt sich in der Längsachse in drei Zonen aufteilen. In eine mittlere Zone, das Zentrum und in zwei äußere Zonen, die rechte und linke Seite. Das Pressing im Zentrum unterscheidet sich vom Pressing an der Seite durch die Seitenauslinie. Im Zentrum muss der gegnerische Ballbesitzer von vier Seiten und damit von vier Spielern angegriffen werden, um keinen Fluchtweg zu haben. Beim Pressing an der Seite genügen drei Spieler, weil die Seitenauslinie dem Ballbesitzer einen Dribbel- und Paßweg nimmt.

11. Pressing in Abschnitten:

Das Fußballfeld läßt sich in der Querachse in drei Abschnitte oder Drittel teilen: hinten, Mitte und vorne. Entsprechend wird in Pressing im ersten Drittel, in Mittelfeldpressing und in Pressing im hinteren (dritten) Drittel unterschieden. Das Pressing im vorderen Drittel wird auch als Forechecking bezeichnet und entspricht dem Charakter des ballorientierten Spiel exakt. Pressing im Mittelfeld, ca. 10–15 Meter vor und 10–15 Meter hinter der Mittellinie, kommt im Spiel häufig vor. Auch bei einer Mannschaft, die Forechecking spielt bzw. spielen will, weil der Gegner das frühe Angreifen durch lang gespielte Bälle zu umgehen versucht.

12. Forechecking – Angriffsfußball ohne Ball am gegnerischen Strafraum

Beim Forechecking wird der gegnerische Ballführer so früh wie möglich angegriffen. Bereits am gegnerischen Strafraum wird der Ball(besitzer) gepreßt, um nach Ballgewinn auf kürzestem Weg das gegnerische Tor anzugreifen, um Tore zu erzielen.

II. Angriffsfußball mit Ball in 4 Reihen

Vorbemerkung

Bei der Fußball- Europameisterschaft 2000 in Holland und Belgien dominiert der Angriffsfußball. Das war die einhellige Meinung von allen Beobachtern und konnte auch durch Zahlen belegt werden: In 31 Spielen fielen 85 Tore, das machte 2,74 Tore pro Spiel. In keiner der vorangegangenen Europameisterschaften gab es mehr Tore. 1996 in England schossen die 16 Mannschaften lediglich 64 Tore bei einem Schnitt von 2,06 Tore pro Spiel. Bei der EM 1996 basierte die Grundeinstellung der meisten Mannschaften, insbesondere von Welt- und Europameister Frankreich sowie Holland, auf Selbstvertrauen, Optimismus und Spielfreude. Diese Teams liefen mit dem Willen aufs Spielfeld, das Spiel durch eigene Stärken zu gewinnen. In England bestimmte die Angst vor einer Niederlage bei der Mehrzahl der Teams das Spielverhalten. Dementsprechend dominierte der Sicherheits- und Konterfußball, bei dem die Mannschaften auf Fehler des Gegners warteten. Der moderne Angriffsfußball in Holland und Belgien zeichnete sich dadurch aus, daß nach Ballgewinn möglichst schnell in die Spitze in Richtung des gegnerischen Tores gespielt wurde und nach Ballverlust durch das sofortige Bemühen, den Ball wieder zurückzugewinnen. Die Mannschaften versuchten auf diese Weise den Ball, und damit das Spielgeschehen, so nah wie möglich am gegnerischen Tor zu halten. Nach Ballverlust spielte die meisten Mannschaften in der Regel Mittelfeld – Pressing, um den Ball schnell zu gewinnen. Um diesem Angriffsfußball ohne Ball zu entgehen, wurde schnell und mit kurzen, harten Pässen von Reihe zu Reihe nach vorne kombiniert. Oder, was häufig versucht wurde, eine oder zwei Reihen überspielen und die vorderste Spitze mit einem hohen Flugball – oft auch vom Torspieler aus der 1. Reihe – anspielen. Diese langen Zuspiele sind dabei keine hilflosen und überhasteten Befreiungsaktionen, sondern ein systematisch eingesetztes Angriffsmittel als Alternative zum Kurzpassspiel von Reihe zu Reihe. Die Spitze legt dann den weiten Ball auf nachrückende Mitspieler ab, die dann zielstrebig in Richtung gegnerisches Tor weiter kombinieren.

Dieser zielstrebige Kombinationsfußball ist nur möglich, wenn der Anstand zwischen den Reihen und der Mitspieler untereinander nicht zu groß ist und maximal ca. 20 Meter beträgt. Die Spieler können sich dann – ständige Anspielbereitschaft ohne Ball und Abspielbereitschaft mit Ball vorausgesetzt – mit sicheren und möglichst hart geschlagenen Bällen optimal gegenseitig helfen und unterstützen.

Verschiedene Möglichkeiten für den Angriffs- und Kombinationsfußball:

Das sicherste, aber relativ langsame Kombinationsspiel nach vorne ist das Kurzpassspiel mit kurzen Pässen, die von einer Reihe zur nächsten Reihe gespielt werden. Schneller, aber mit mehr Risiko, ist das Kombinationsspiel mit längeren Pässen über eine Reihe, oder zwei Reihen hinweg: Zum Beispiel der sehr lange Paß von ganz hinten, der 1., oder der lange Paß von hinten, der 2. Reihe in die 4. Reihe. Oder der sehr lange Paß von der 2., oder der lange Paß von der 3. Reihe vor die 4. Reihe in den Rücken der gegnerischen 2. Reihe auf einen Mitspieler, der sich freiläuft, den Ball fordert und damit anspielbereit ist. Ziemlich sicher, sehr zweckmäßig und relativ schnell ist die folgende Kombination aus Lang- und Kurzpassspiel: Der Spieler am Ball überspielt eine Reihe, indem er einen anspielbereiten Mitspieler mit einem langen Paß in der übernächsten Reihe anspielt. Dieser läßt den Ball kurz nach hinten prallen, auf einen anspielbereiten Spieler der überspielten Reihe. Dieser Spieler wiederum spielt den Ball mit einem langen Paß zur übernächsten Reihe, von dort wird der Ball wieder kurz nach hinten abgelegt, zum Torabschluß, oder der Ballführer sucht als Alternative zum Passspiel selbst den Torabschluß.

Beispiel:

1. Reihe spielt Ball lang zur 3. Reihe läßt Ball kurz zur 2. Reihe zurück prallen; 2. Reihe spielt lang zur 4. Reihe, die den Ball wiederum kurz auf die 3. Reihe zurückprallen läßt, zum Torabschluß, oder, der Rückpass wird vom Spieler in der 4. Reihe nur angetäuscht und statt dessen sucht er selbst den Torabschluß.

(Vor-) Übung ohne Torabschluß zum Angriffsfußball: Kurzpaßkombination in drei Reihen:

Legende:

—————▶ **Ballweg**
 - - - - - - -▶ **Laufweg**

Kurzpaßkombination in drei Reihen

Organisation

- mit 5 (oder 6) Spielern pro Gruppe
- 5 – 6 Gruppen können gleichzeitig quer über das Spielfeld trainieren
- Abstand zwischen den Reihen ca. 20 Meter
- Hütchen- Markierung rechts oder links, als diagonaler Anlaufpunkt für hinteren Mittelfeldspieler (**hM**)

2. Reihe

3. Reihe

4. Reihe



(P) H

hM vM

S (P)



Ablauf:

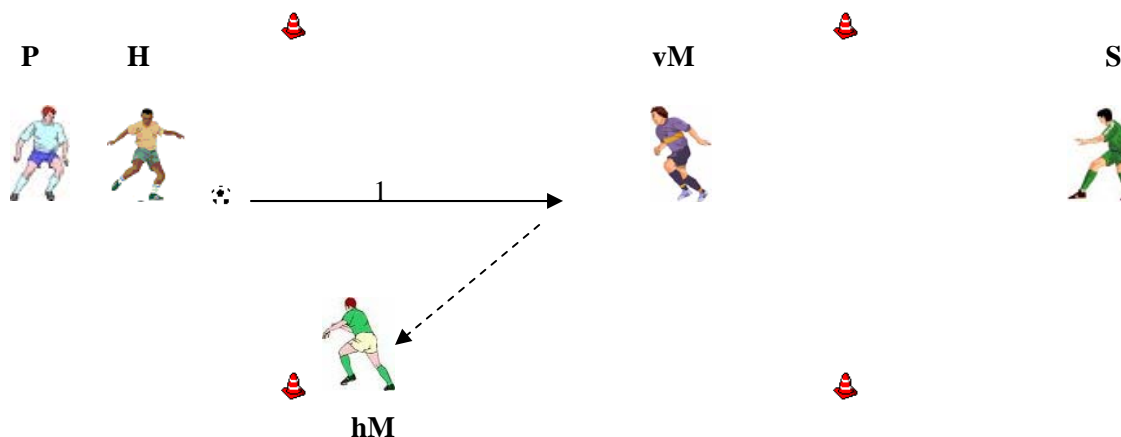
Der Hintere (**H**) in der 2. Reihe spielt den Ball zusammen mit dem hinteren (**hM**) und dem vorderen (**vM**) Mittelfeldspielern aus der dritten Reihe mit möglichst direkten Pässen in die Spitze (**S**), zur 4. Reihe.

Das Paßspiel beginnt immer mit der Freilaufbewegung des hinteren Mfsp. (**hM**). Ein oder zwei Spieler haben Pause (**P**), je nach dem ob 5 oder 6 Spieler mitspielen.

Anschließend geht das Paßspiel mit der gleichen Organisation und demselben Ablauf wie vorher in die entgegengesetzte Spielrichtung, jetzt aber mit neuer Aufgabe für jeden Spieler, entsprechend seiner neuen Position.

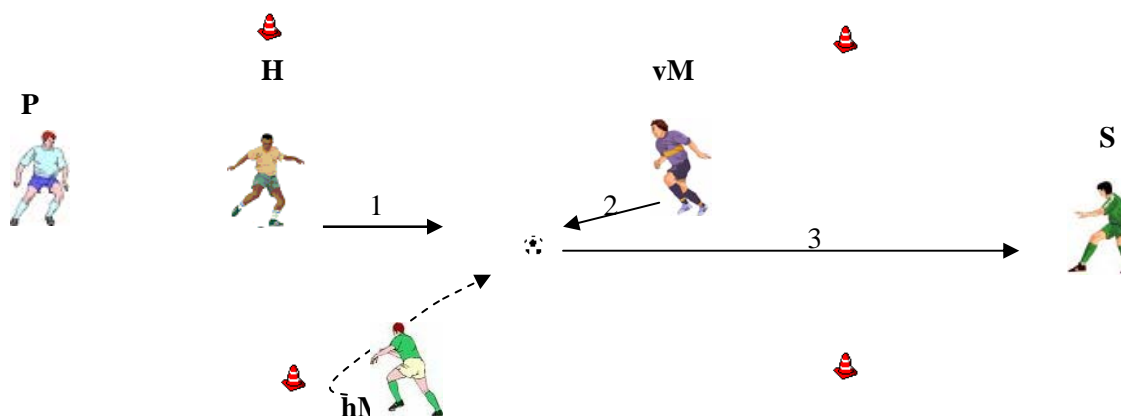
A I) Der Hintere spielt den ersten Paß zum vorderen Mittelfeldspieler

1. Phase



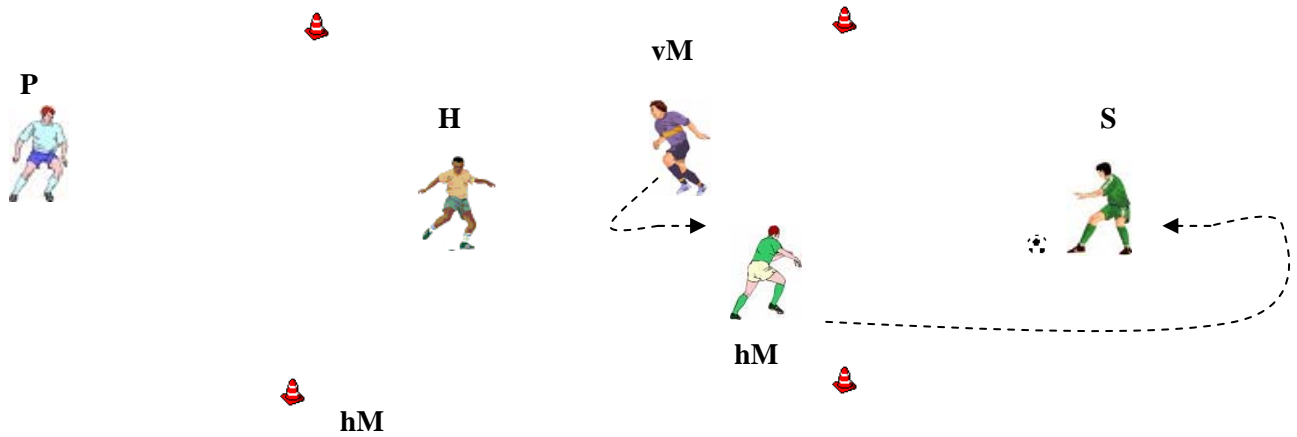
- **hM** fordert den Ball von **H** diagonal (im Dreieck)
- **H** spielt den Ball steil auf **vM** und startet seinem Ball hinterher
- In diesem Moment dreht sich **hM** um und fordert den Ball von **vM**

2. Phase



- **vM** läßt den Ball auf **hM** prallen und bleibt stehen
- **hM** läuft **vM** von innen an und spielt den kurzen Rückpaß vom **vM** auf **S** und startet seinem Ball hinterher

3. Phase



- **S** hat den Ball von **hM** bekommen und kontrolliert ihn sicher
- **Hm** stellt sicher hinter **S** bzw. **P** an
- **H** stellt sicher hinter **vM**
- **VM** dreht sich um, blickt zum Ball und macht sich bereit, den Ball von **S** zu fordern

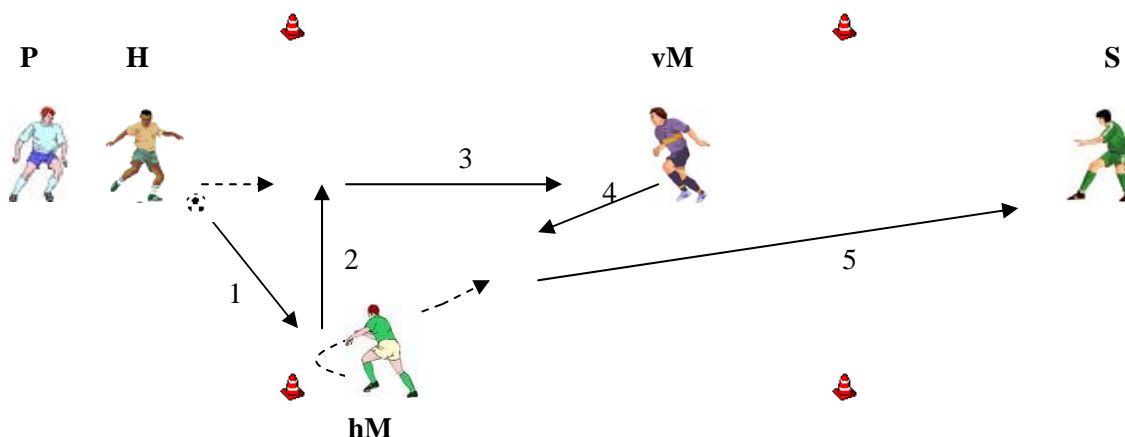
4. Phase

- Organisation wie in der 1. Phase, nur Spielrichtung dreht sich um und jeder Spieler übernimmt die entsprechende andere Aufgabe
- wenn alle Spieler bereit sind, fängt **hM** wieder an: Er fordert den Ball von **H**, **H** spielt aber steil auf **vM**, usw. ...

A II) Der Hintere spielt Doppelpaß mit dem hinteren Mittelfeldspieler

Organisation wie bei I

1. Phase



- **hM** fordert den Ball von **H** auf diagonalem Laufweg (im Dreieck), wie in **I** 1. Phase
- **H** spielt jetzt aber zunächst einen Doppelpaß mit **hM** und spielt dann erst steil auf **vM** und startet seinem Ball hinterher
- nach dem Doppelpaß – Spiel dreht **hM** sofort um und fordert den Ball von **vM**

2. Phase, wie 2. Phase in **I**

- VM läßt den Ball prallen und bleibt stehen
- HM läuft VM von innen an und spielt den kurzen Rückpaß vom VM auf S und startet seinem Ball hinterher

3. Phase, wie 3. Phase in **I**

- S hat den Ball von HM bekommen
- HM stellt sich hinter S bzw. P an
- H stellt sich hinter VM
- VM dreht sich um, blickt zum Ball und macht sich bereit, den Ball von S zu fordern

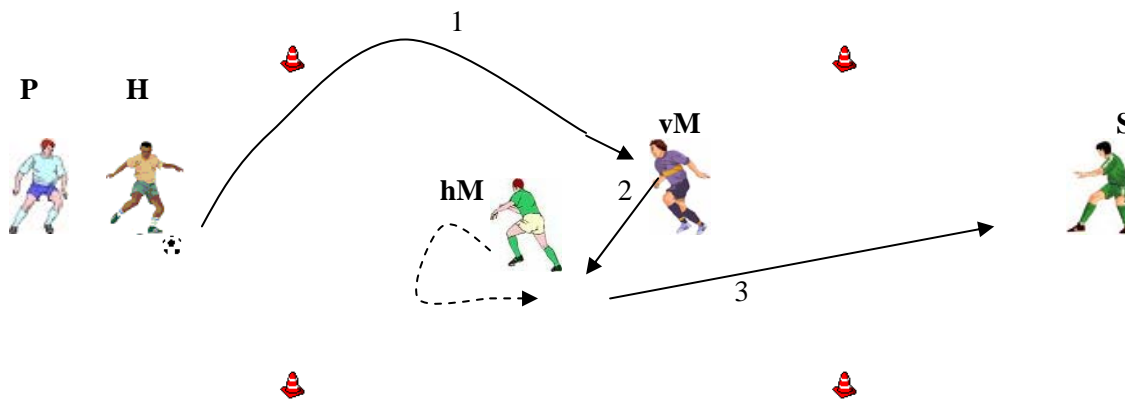
4. Phase, wie 4. Phase in **I**

- Organisation wie in 1. Phase, nur Spielrichtung dreht sich um und jeder Spieler übernimmt die entsprechende Aufgabe

A III) Der Hintere spielt einen unterschrittenen hohen Paß auf den vorderen Mfsp.

Organisation und Ausgangsstellung wie bei I und II

1. Phase



- hM fordert den Ball von H auf geradem Weg
- H spielt einen hohen, unterschrittenen Ball über hM auf die Brust von vH und startet seinem Ball hinterher

2. Phase

- unmittelbar nachdem der hohe Ball hM passiert hat, dreht sich hM um und „geht in die Unterstützung“ und fordert den Ball
- vM läßt den Ball mit der Brust leicht seitlich auf hM prallen und bleibt stehen
- hM läuft gerade auf den Ball zu und spielt ihn möglichst volley, oder als Halbflugball (Dropkick), oder mit dem Kopf auf S und startet seinem Ball hinterher

3. Phase, wie 3. Phase in **I** und **II**

4. Phase, wie 4. Phase in **I** und **I**

(A IV) wie I u. II, (evtl. auch III), nur halber Kombinationsabstand zwischen den Reihen

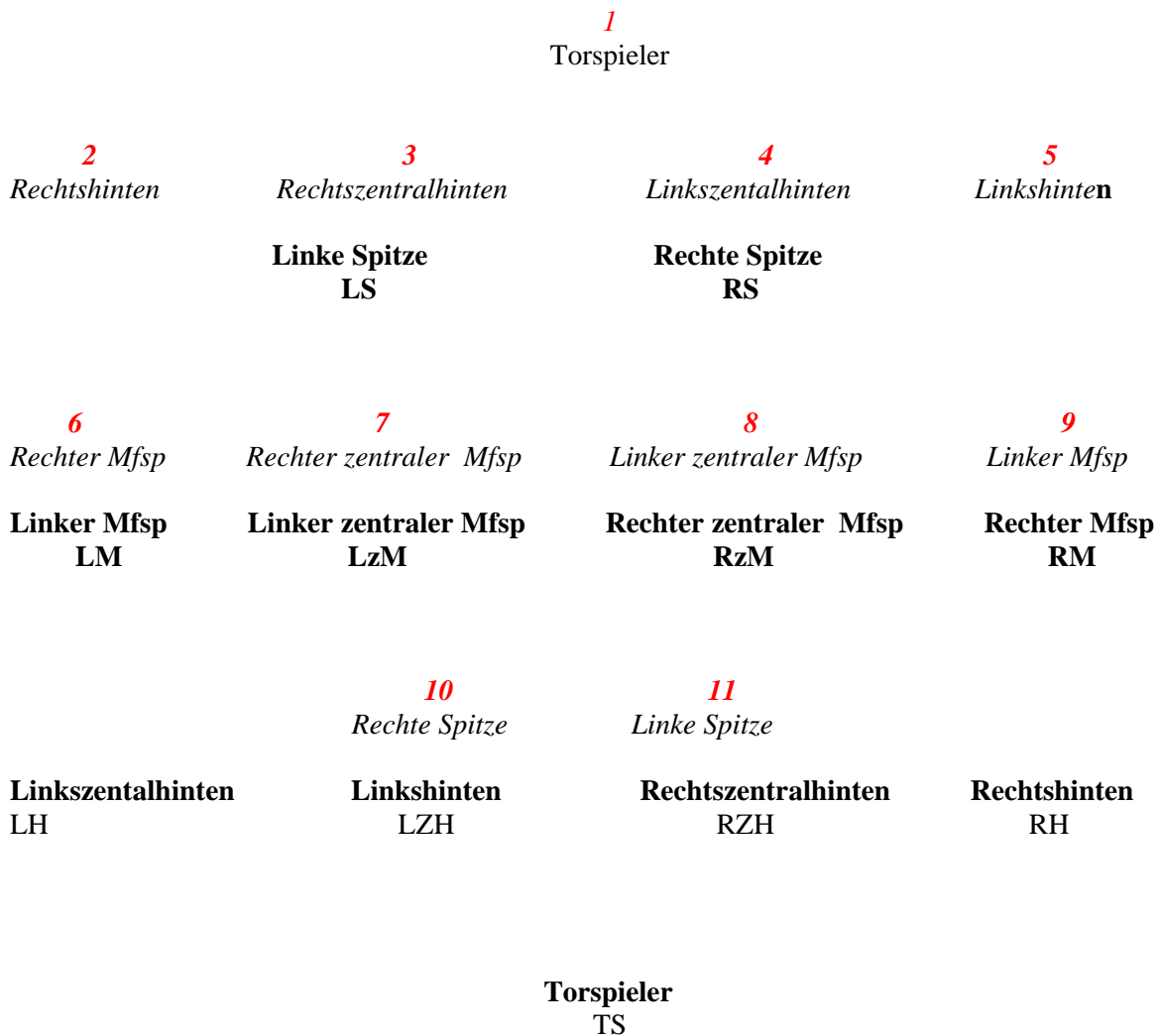
Organisation wie I, II und III

- (sehr) kurzer Kombinationsabstand
- maximal **halber Abstand** zwischen den Reihen, also max. 10 Meter Abstand zwischen 2. und 3. Reihe und 3. und 4. Reihe

B) Grundspiel: Kurz- und Langpass-Kombinationen mit der gesamten Mannschaft in vier Reihen über den ganzen Platz mit Flügelspiel und Torabschluß

Organisation

- ganzes Spielfeld, oder etwas kleiner
- zwei Mannschaften stehen sich jeweils im 1-(4)2-4-2-System gegenüber
- am Anfang werden wegen der besseren Übersicht und zur Vereinfachung der Rechts- und Linkshinten (oder die äußeren Mittelfeldspieler) weggelassen
- eine Mannschaft ist von hinten nach vorne und von rechts nach links mit den Zahlen 1 bis 11 durchnummeriert
- evtl. Markierungshütchen für rechte und linke Flügelzone (Verlängerung der Strafraumseitenlinien)
- Ersatzbälle im Tor



Schwerpunkte und Ziele des Grundspiels:

In diesem ballorientierten Spiel in vier Reihen wird der Angriffsaufbau, das Herausspielen und Verwerten von Torchancen spielnah und in einer Spielform komplex trainiert.

Mit diesen Angriffen mit Ball werden somit grundlegende mannschafts- gruppen- und einzeltaktischen Verhaltensweisen trainiert, die auch für das Ballgewinnspiel, den Angriffsfußball ohne Ball notwendig, charakteristisch und grundlegend sind:

- Ständige **Mitspielbereitschaft** von **jedem Spieler**
- dem Mitspieler helfen, ihn unterstützen, den **Ball wollen, Tore schießen wollen**
- auf die **Abstände** zu- und untereinander achten, als sehr wichtige Voraussetzung für einen erfolgreichen Angriff auf den gegnerischen Ballbesitzer, wie für den Angriff auf das gegnerische Tor
- die **Laufwege** der Spieler werden deutlich und schleifen sich ein
- die Mannschaft entwickelt eine **Struktur** in ihrem Spiel und ein **Konzept** wird auch im Spiel mit Ball erkennbar
- die Mannschaft gewinnen an Sicherheit, Selbstvertrauen und Geschlossenheit

Ablauf:

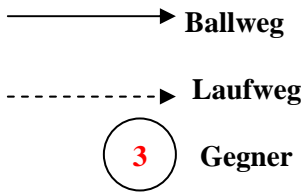
Der Torspieler in der 1. Reihe spielt den Ball, in dem Moment, wenn ein Hinterer in der 2. Reihe den Ball fordert. Der Hintere nimmt den **Ball** nach außen an und mit und spielt ihn lang in die Spitze, oder kurz auf einen Mittelfeldspieler. Die 3. Möglichkeit ist, den Ball wieder zum Torspieler zurückzuspielen. Der Hinterste ist immer **mitspielbereit**, genau wie **alle** seine anderen **Mitspieler**. Die ballnahe Spitze und der ballnahe Mittelfeldspieler **wollen** und **fordern** den **Ball** kurz bevor der Ballführer den Ball spielen kann. Nicht zu früh anbieten, aber auch nicht zu spät (**Timing**)!

Und immer auf die richtigen **Abstände** zu den Mitspielern achten! Nach einem Kurz- oder Langpaß nach vorne in die 4. oder 3. Reihe wird immer ein kurzer Rückpaß auf einen sich anbietenden Spieler aus der nächsten hinteren Reihe gespielt. Die Spieler ohne Ball gehen „**in die Unterstützung**“, das heißt, sie helfen ihrem Mitspieler am Ball und wollen diesen dabei selbst bekommen. Die Spieler, die von hinten **nachrücken** und unterstützen, haben die bessere **Übersicht** über die Spielsituation, weil sie das Spiel vor sich haben. Außerdem ist der Rückpaß sicher, der weiter vom Gegner weg geht. Nach dem Rückpaß der Spitze auf den Mittelfeldspieler wird der ballnahe äußere Mittelfeldspieler (oder der äußere Hintere) angespielt. Läuft der äußere Spieler auf dem Flügel weg und geht steil, dann wird ihm mit einem Schrägpaß in den Lauf gespielt. Kommt der Äußere entgegen, so wird er mit dem Kurzpaß in den Fuß angespielt. Und das entgegenkommen ist gleichzeitig ein Signal für den zentralen Mittelfeldspieler, den äußeren Mitspieler nach seinem kurzen Anspiel zu hinterlaufen. Eine weitere wichtige Variante ist der Diagonalpaß auf den ballentfernten Mittelfeldspieler oder Hinteren, der dann von einem ballnahen Mitspieler ebenfalls hinterlaufen werden kann. Auf dem Flügel wird möglichst schnell und mit wenig Ballkontakten auf die sich anbietenden Mitspieler am und im Strafraum geflankt. Die Spieler im Zentrum und auf der ballenfernten Seite haben die Aufgabe, durch aufeinander abgestimmte Laufwege auf den kurzen und langen Pfosten, sowie in den Rückraum, die Flanke zu verwerten und den Ball ins **Tor zu schießen**. Vor dem Tor ergibt sich eine 5:2-Situation für die ballbesitzende Mannschaft, die den Angriff abschließt. Die zwei Hinteren, die Gegenspieler der beiden Spitzen, waren bisher, genauso wie ihre anderen Mitspieler, teilaktiv und haben ihre Gegenspieler passen und flanken lassen. Sobald aber die Flanke möglich wird, werden die beiden Hinteren zu voll aktiven Gegenspielern und versuchen gemeinsam mit dem Torspieler die Flanke abzufangen, bzw. ein Gegentor zu verhindern. Es wird solange vor dem Tor gespielt, bis der **Ball im Tor**, im Toraus, oder geklärt wurde. Danach erfolgt sofort eine Aufgabenwechsel für alle Spieler und das Grundspiel geht möglichst schnell in die andere Spielrichtung weiter. In dieser kurzen Spielpause läuft jeder Spieler wieder auf seine Position. Den Zeitpunkt, wenn das Spiel wieder von hinten heraus gestartet wird, bestimmt die Mannschaft, die mit dem Ball angreift.

Der Angriff wird vom Torspieler eingeleitet, wenn seine Mannschaft geordnet und gestaffelt, sowie mit den richtigen Abständen zueinander in der Grundordnung steht.

Sobald ein hinterer Spieler sich ihm zeigt und den Ball fordert, wird mit dem Kurzpaß des Hintersten in der 1. Reihe zu seinem Mitspieler in der 2. Reihe der Gegenangriff aufgebaut und das Grundspiel geht wie oben beschrieben in Richtung des anderen Tores...

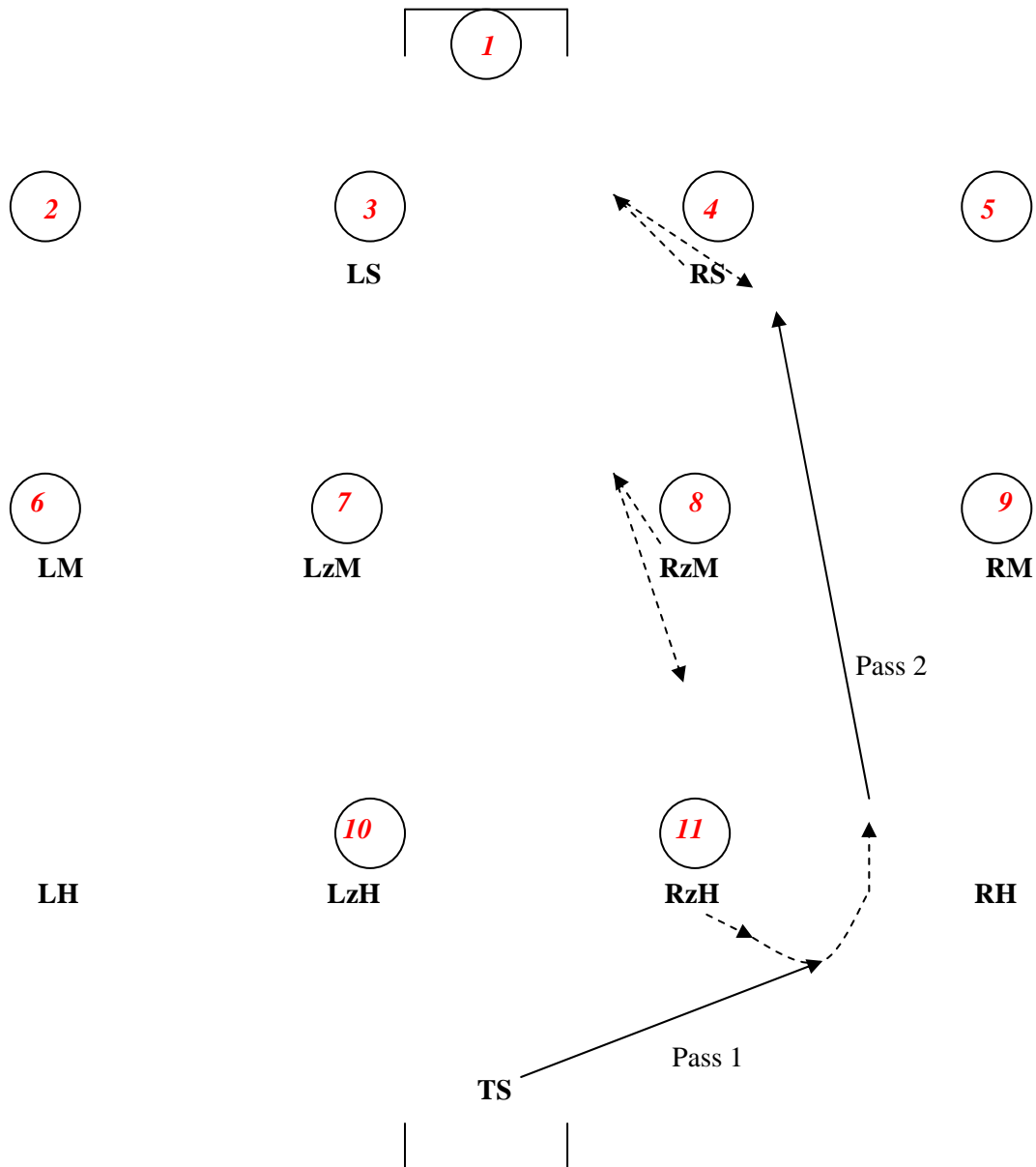
Legende:



B a) Der Hintere spielt einen Langpaß in die Spitze

1. Phase: Angriffsaufbau

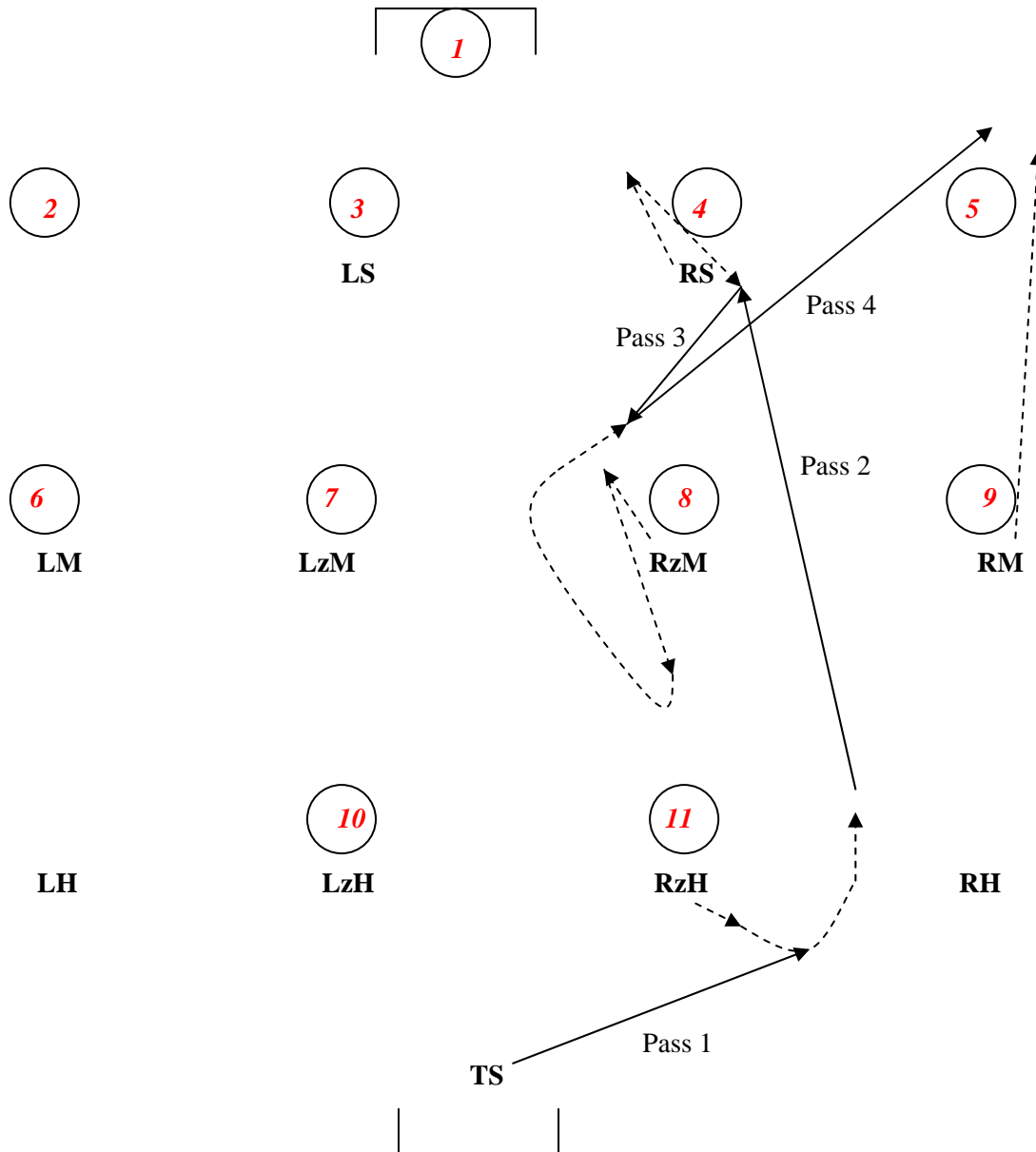
- RzH geht weg und fordert den Ball von TS
- TS spielt auf RzH
- RzH nimmt den Ball nach außen an und mit
- zur gleichen Zeit laufen RzM und RS weg
- kurz bevor RzH die Ball- An- und Mitnahme beendet hat, in die Spitze geschaut hat und damit bereit ist, den Ball nach vorne zu spielen
- starten RzM und RS entgegen und fordern den Ball von RzH
- RzH spielt den Ball lang auf RS



B a) Der Hintere spielt einen Langpaß in die Spitze

2. Phase: Herauspielen einer Torschance

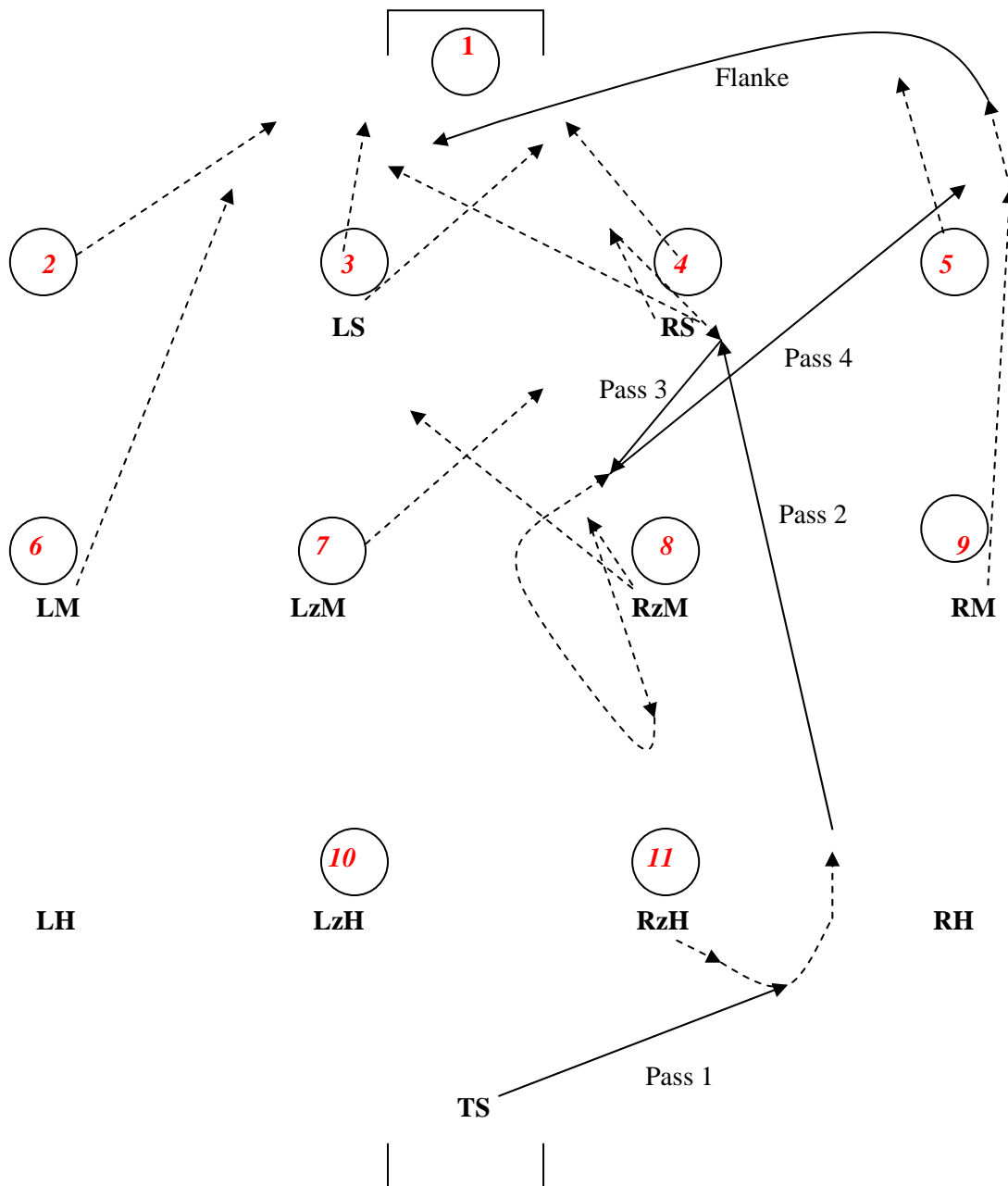
- in dem Moment, wo RzH den Ball in die Spitze zu RS spielt, dreht RzM um und startet RS entgegen, um ihn zu unterstützen
- RS nimmt die Hilfe an und läßt den Ball auf RzM prallen, dreht um und läuft zum zweiten Pfosten in Richtung Strafraum
- mit dem Rückpaß startet RM steil auf dem Flügel Richtung Eckfahne und fordert den Ball vom RzM
- RzM spielt einen Paß in den Lauf von RM



B a) Der Hintere Spieler spielt den Ball lang in die Spitze

3. Phase: Angriffsfußball, verwerten der Torchance

- sofort nach dem Paß von RzM auf RM starten die anderen Mitspieler an und in den Strafraum und laufen auf den kurzen und langen Pfosten, bzw. staffeln im Rückraum
- RM schaut bevor er flankt auf den kurzen Pfosten, sieht LS, hebt den Kopf und sieht den RS lang, am zweiten Pfosten und LM ganz lang, er dreht den Kopf nach hinten und sieht RzM im Rückraum an der Strafraumlinie und LzM im hinteren Rückraum
- RM flankt möglichst auf einen der drei freien Mitspieler
- der Adressat schießt oder köpft direkt auf das Tor, oder er legt den Ball nach hinten ab,
- der Angriff endet bei Torerfolg oder Toaraus, oder wenn die beiden hinteren Spieler mit ihrem Torspieler zusammen geklärt haben



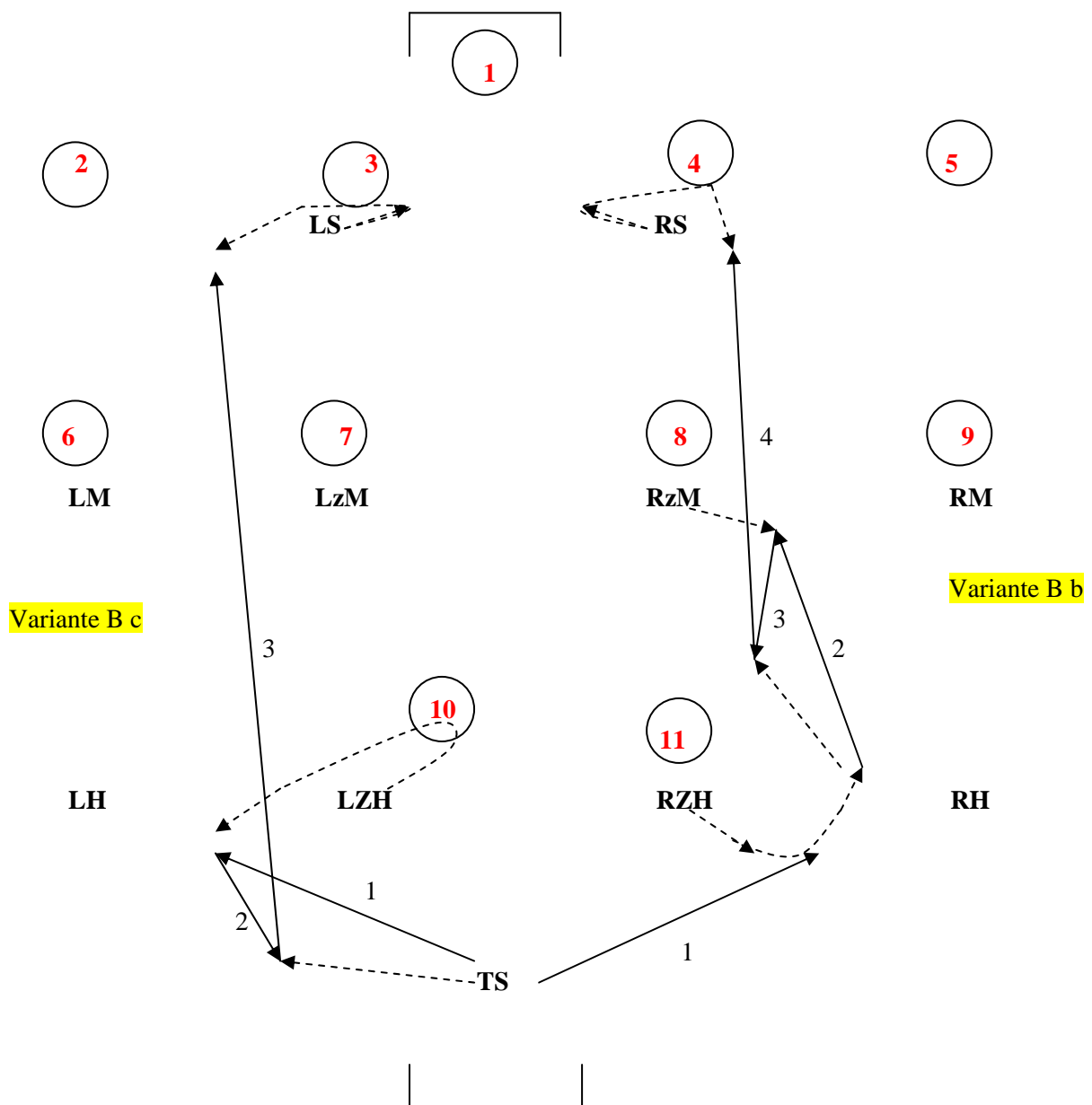
Varianten im Angriffsaufbau, der 1. Phase

B b) Der Hintere spielt zunächst mit einem zentralen Mittelfeldspieler, bevor er in die Spitze paßt

- gleich wie 1. Phase B a), nur RzH spielt den Ball nicht auf RS, sondern spielt ihn auf RZM
- RZM läßt den Ball auf RzH zurückprallen
- RZM überspielt dann die 3. Phase mit einem Langpaß in die Spitze auf RS

B c) Der Hintere spielt den Ball zum Torspieler zurück

- TS spielt den Ball auf LzH und macht sich anspielbereit
- LzH spielt den Ball auf den starken Fuß des Torpielers zurück
- TS spielt einen langen Paß über die 2. Reihe auf LM oder LzM, oder TS spielt einen ganz langen Paß auf die LS



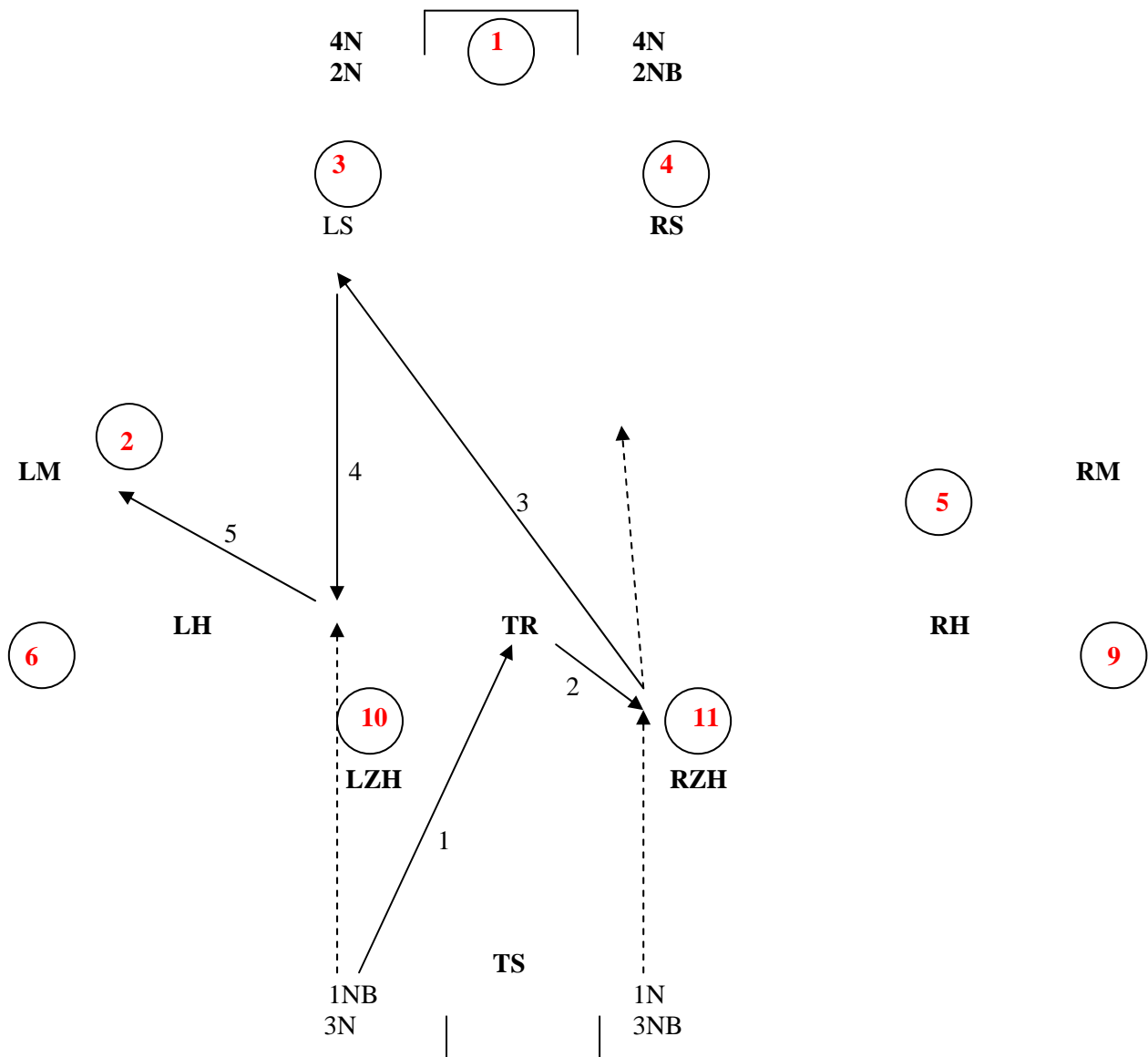
C) Flügelspiel: Steilpaßkombination mit Flügelspiel und Torabschluß

Organisation:

- drei Viertel bis ganzes Spielfeld
- mindestens 14 Spieler bis ca. 26
- es kann nur auf einen Flügel gespielt werden, oder ohne Gegenspieler, oder nur mit 1 Spitze, oder nur mit 3 Paaren hinter den Toren
- Spieler hinter den Toren sind neutral (N), spielen im Wechsel von einem Tor zum anderen
- Spieler-, Aufgaben- und Positions- Wechsel jederzeit möglich
- der Trainer kann auch ein Spieler sein
- Bälle neben beiden Toren

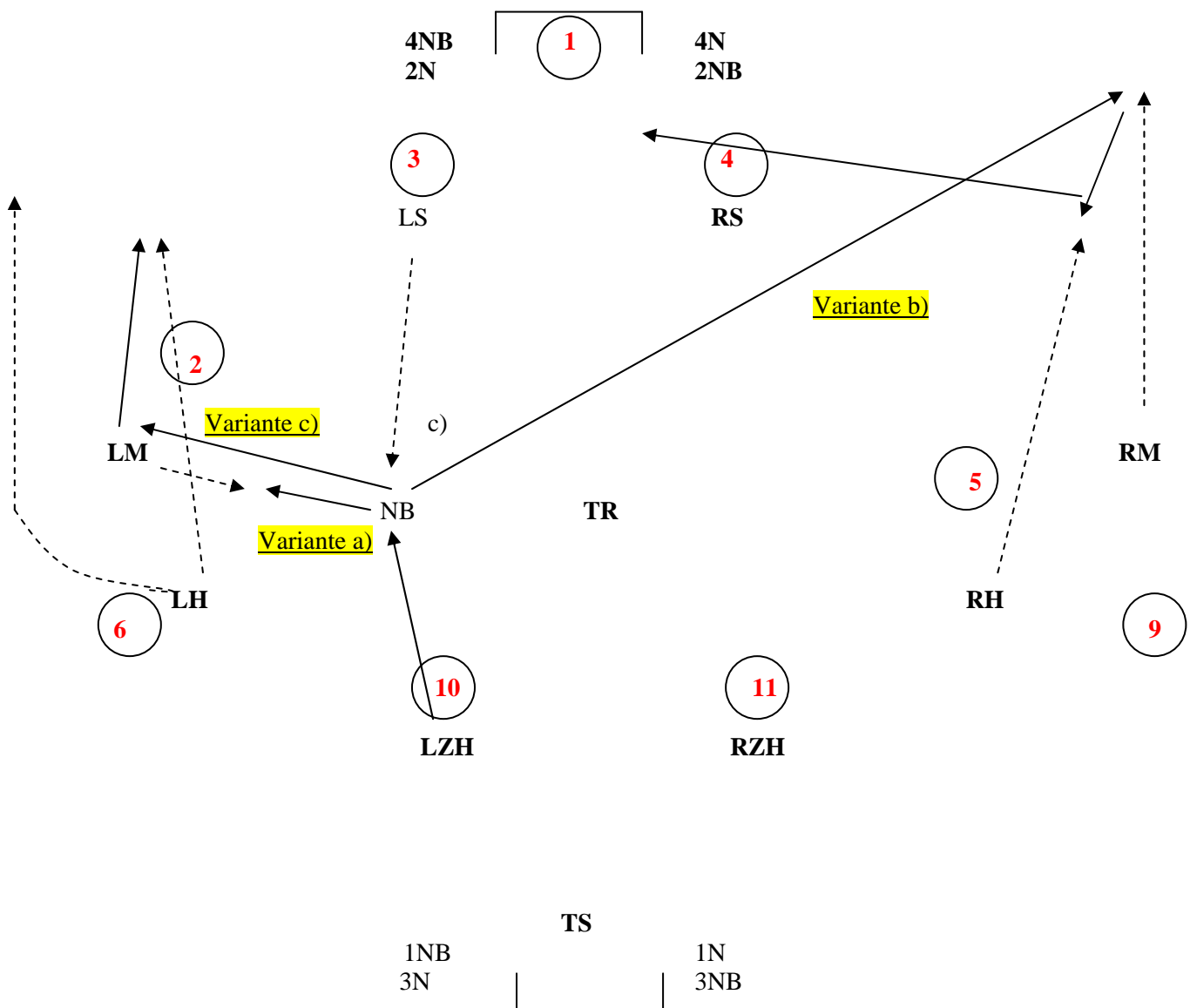
C 1) 1. Phase: Angriffsaufbau bis zum Flügelspiel:

- das Paar 1N neben dem Tor beginnt
- Ballbesitzer 1NB spielt einen langen Ball auf den TR (oder SP) und beide Spieler starten sofort dem Ball hinterher und wollen ihn wieder
- TR läßt den Ball auf den Spieler 1N prallen, der den Paß nicht gespielt hat
- während TR den Ball auf 1N prallen läßt laufen die Spitzen LR und LS, 1N entgegen und fordert den Ball
- 1N spielt den Ball flach und hart auf LS und läuft mit 1NB dem Paß hinterher
- LS läßt den Ball auf 1NB prallen dreht und startet vor das gegnerische Tor
- 1NB spielt einen Paß auf den Flügel zu LM, der kurz vor dem Paß steil geht, kurz kommt, oder stehen bleibt



C 2) 2. Phase: Flügelspiel mit drei Möglichkeiten

- a) wenn LM 1NB entgegenstartet, dann spielt 1NB LM den Ball flach zu
- das Entgegenstarten ist für LH das Signal LM zu hinterlaufen
 - LM spielt LH den Ball in den Lauf und läuft zum Tor und staffelt den ballnahen Rückraum
 - LH flankt den Ball auf einen freien Mitspieler und läuft seiner Flanke hinterher
- b) wenn RM steil Richtung Eckfahne startet, spielt 1NB RM einen Diagonalball in den Lauf
- RH startet RM hinterher und bekommt von RM einen kurzen Rückpaß zugespielt
 - RH flankt auf einen Mitspieler zum Torabschluß und läuft seinem Ball hinterher
- d) wenn LM stehen bleibt und Arm hebt, dann spielt 1NB LM einen hohen unterschrittenen Ball auf den Kopf
- wenn LH sieht, daß LM stehen bleibt und den hohen Paß fordert, dann startet LH los und rennt innen an LM vorbei
 - LM köpft den Ball LH in den Lauf und staffelt den ballnahen Rückraum
 - LH flankt auf einen Mitspieler zum Torabschluß und läuft seinem Ball hinterher



C 2) 3. Phase: Angriffsabschluß

- vor der Flanke von LH starten die Mitspieler 1N, 1NB, RM und die Spitzen LS und RS an und in den Strafraum
- sie stimmen dabei durch Zurufe ihre Laufwege untereinander ab
- sie laufen auf den kurzen und langen Pfosten, bzw. staffeln den Rückraum und versuchen die Flanke zu verwerten
- es ergibt sich wieder eine 5:2 Überzahl-Situation für die Angreifer
- die beiden Hinteren versuchen zusammen mit ihren Torspieler den Angriff abzuwehren

Bei Standardsituationen und nach Flanken des Gegners in den Strafraum kann der gegnerische Ballbesitzer nicht organisiert in Überzahl angegriffen werden. Deswegen wird in diesen Situationen in erster Linie versucht, den Angriff des Gegners abzuwehren, um Tore zu verhindern.

Weiterer Ablauf:

Nach Abschluß des Angriffs geht das Kombinationsspiel sofort mit dem Paar 2 N 2NB in die andere Spielrichtung weiter: 2 NB schlägt einen langen Paß auf TR und startet mit seinem Partner 2N dem Ball hinterher... (weiter wie C zu Beginn).

Kurz- und Langpaß – Kombinationen ohne/mit Flügelspiel und Torabschluß

Vorbemerkungen:

In dieser Trainerschulung geht es um das schwierigste und gleichzeitig faszinierendste im Fußball – dem **Tore schießen**. Um ein Tor zu erzielen sind oft viele Torchancen notwendig. Der WFV-Lehrstab stellt Möglichkeiten vor, wie Torchancen mit Kurz- und Langpass-Kombinationen herausgespielt werden können. Dabei beginnen alle Angriffe von hinten heraus mit kurzen oder langen Pässen. Alle Spieler beteiligen sich somit am Angriffsaufbau, am Herausspielen und Verwerten von Torchancen. Darauf sollten schon die Kinder- und Jugendtrainer achten: Alle Spieler spielen immer mit, wollen immer den Ball – bei eigenem und gegnerischem Ballbesitz – und zeigen ständige **Spielbereitschaft**: Mitspiel- und Abspielbereitschaft. Ständige **Mitspielbereitschaft** zeigt der Spieler, wenn er immer den Ball will, durch anbieten und freilaufen den Ball fordert, um so seinem Mitspieler am Ball Abspielmöglichkeiten bietet. **Abspielbereitschaft** zeigt der Spieler am Ball, wenn er den Ball einem Mitspieler zuspielt, der sich freiläuft und den Ball fordert. Und zwar den Mitspieler, der am besten postiert ist. In diesem Schulungsprogramm geht es in erster Linie um Abspielmöglichkeiten und den Torabschluss. Das Dribbling – den Ball halten und sichern, Gegner umspielen oder Spielraum mit Tempo überwinden – wird in diesem Programm zum Training des Kombinationsspiels nicht trainiert. Im Wettkampf (und damit auch im Training) jedoch ist das Dribbling immer und jederzeit die Alternative zum Passspiel, welches von jedem Spieler beherrscht werden sollte.

Aufbau einer Trainerschulung

- I Grundübungen zur Techniks Schulung in der Zweier-Gruppe**
- II Kurz- und Langpass – Kombinationen ohne und mit Flügelspiel und Torabschluss**
- III (Abschluss-)Spiele mit Begrenzung der Ballkontakte**

I Grundübungen zur Techniks Schulung in der Zweier-Gruppe

Schulung des Innenseit-, Spann- und Kopfstoßes, auch zum Aufwärmen

Organisation:

Zwei Spieler A und B haben einen Ball und stehen sich im Abstand von ca. 2-5 M. gegenüber.

Ablauf:

A und B werfen sich abwechselnd den Ball gegenseitig zu. Aufgabenwechsel nach ca. 10 bis 15 Wiederholungen, jeweils mit dem rechten und linken Fuß bzw. mit dem Kopf.

1. - A wirft den Ball B halbhoch (hüfthoch) abwechselnd auf den rechten und linken Fuß. B läuft auf der Stelle und spielt den zugeworfenen Ball A direkt aus der Luft (volley) in seine Arme zurück

Varianten: Mit der Innenseite oder mit dem Spann

2.- wie 1., nur den Ball ca. 1 bis 2 M. seitlich zuwerfen und nach einem Zwischenschritt den Ball volley mit Innenseite oder Spann – Hüftdrehstoß – zurückspielen

3.- den zugeworfenen Ball im Stand mit der Brust vorstoppen und ihn mit der Innenseite zurückspielen.

Varianten: Ball im Sprung vorstoppen und den Ball mit Spann zurückspielen.

4.- den zugeworfenen Ball frontal im Stand mit dem Kopf zurückspielen

Variante: Ball frontal aus dem Stand im Sprung zurückköpfen (Absprung beidbeinig) Ball seitlich rechts und links im Sprung zurückköpfen (Absprung mit einem, dem inneren Bein),

Beachte: Den Ball abwechselnd nach rechts und links kurz und steil zuwerfen

5.- den Ball flach und möglichst „hart“ (stark) mit der Innenseite hin und her spielen.

Abstand zwischen beiden Spielern ca. 5 bis 12 M.

Variante: Welches Paar macht den ersten Fehler (Zwei Kontakte, Fehlpass, zu „weich“)?