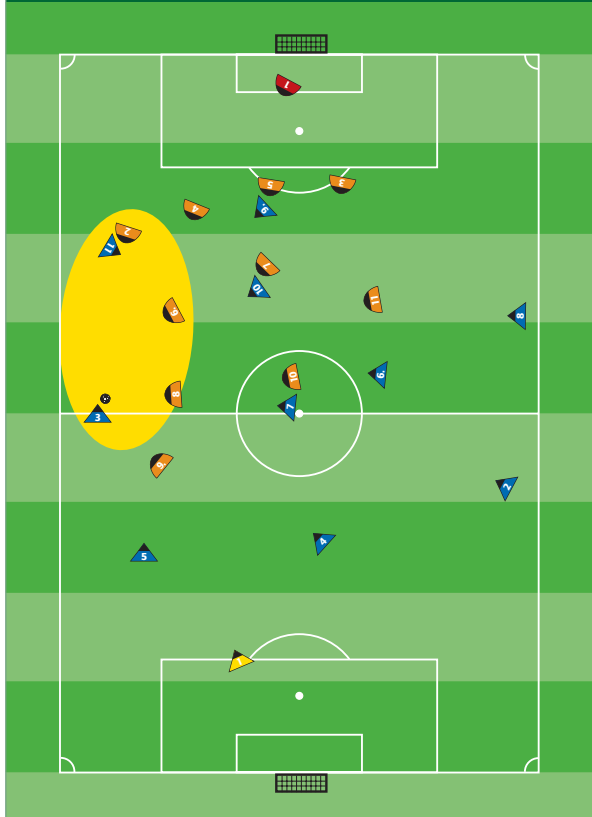


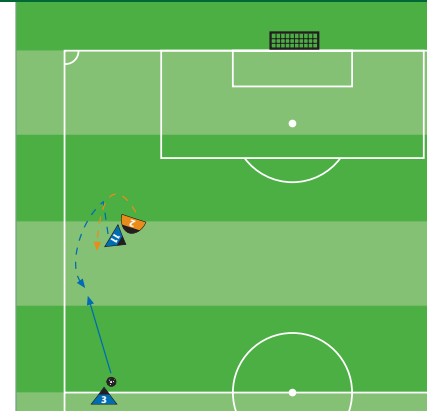
HOHER GEGNERDRUCK, BALL AM FLÜGEL

3D 1.1



**Spielsituation**

- Die verteidigende Mannschaft hat sich bereits weit zur ballnahen Seite verschoben und stellt die Räume und Passwege geschickt zu.
- Der Außenverteidiger 3 gerät durch 6, 8 und 9 unter Druck.
- Mit der Variante, nach einem Rückpass den Spielaufbau neu zu beginnen, hätten die Verteidiger ihr Teilziel erreicht, die Angreifer weit vom eigenen Tor entfernt zu halten.
- 11 muss sich vom eng markierenden Verteidiger 2 lösen, um als Anspielstation helfen zu können.
- Er muss sich so freilaufen, dass ihn 2 und 6 nicht sofort doppeln können und ihm eine schnelle Spielfortsetzung möglich ist. Dazu muss er eine offene Spielstellung einnehmen.
- Je nach Verteidigerverhalten hat 11 drei Möglichkeiten, diese Spielsituation zu lösen.



**Lösung A: Gehen-kommen**

- 11 führt die echte Lauffinte nach vorne aus (gehen).
- Um den Blickkontakt mit dem Ballbesitzer halten zu können, läuft er seitlich mit Überkreuzen der Schritte.
- Verteidiger 2 zieht mit und stellt weiter die innere Linie zum Tor zu. Reagiert er jedoch nicht, kann der Angreifer sofort steil geschickt werden (Alternative!).
- 11 bricht nach einigen Schritten abrupt ab und kommt dem Ballbesitzer im Sprint entgegen.
- Dabei dreht er den Körper der Spielfeldmitte zu. In dieser offenen Spielstellung hat er das Geschehen im Zentrum im Blick und kann eventuell mit einem Kontakt weiterleiten. Zudem sieht er den Passgeber und Verteidiger 2 aus dem Augenwinkel (peripheres Sehen).
- Zuspziel auf den gegnerfernen (hier: rechten) Fuß, damit die schnelle Weiterleitung nach innen-vorne möglich ist.

**Bewegungsablauf**

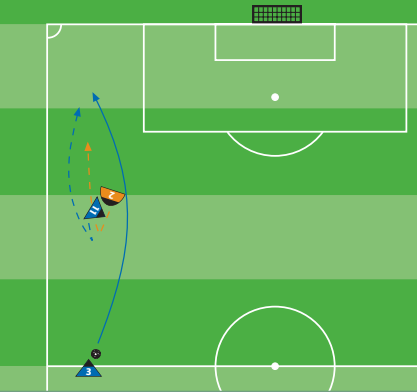


- Der Angreifer (links) führt die echte Lauffinte aus: Er ist in die angetäuschte Laufrichtung gedreht, läuft mit Überkreuzen der Schritte seitlich, den Blick zum Ball.
- Der Verteidiger stellt gerade noch den langen Pass (Alternative!) zu.

- Plötzliche Richtungsänderung: Der Angreifer startet dem Ballbesitzer in höchstem Tempo entgegen.
- Indem er im Bogen zur Auslinie läuft, schafft er sich noch mehr Raum und kommt leichter in die offene Stellung.

- Der Angreifer ist jetzt nahe an der Seitenauslinie in offener Stellung.
- Er kann den Gegner sofort unter Druck setzen oder nach innen passen und muss nicht mit dem Rücken zur Spielrichtung entlang der Seitenauslinie zurückweichen.

HOHER GEGNERDRUCK, BALL AM FLÜGEL



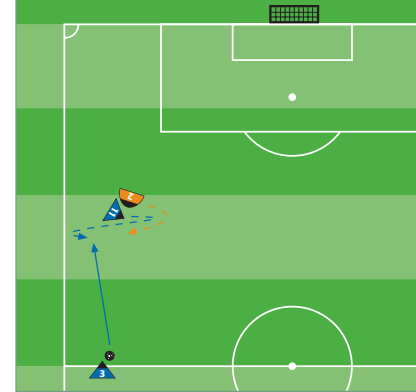
**Lösung B: Kommen-gehen**

- Diese Lösung ist stärker vom Verteidiger abhängig.
- Anders als bei Lösung A kommt 11 in offener Stellung zunächst kurz entgegen.
- Zieht der Verteidiger mit und bleibt eng an 11, öffnet sich der Raum hinter den beiden.
- Damit die Flachpasslücke noch breiter wird, sprintet 11 nach dem Richtungswechsel im leichten Bogen näher an der Seitenauslinie nach vorne und zieht damit 2 noch weiter nach außen.
- 3 spielt um 2 herum flach in den Lauf. Bleibt 2 zu weit innen, muss 3 einen Flugball über 2 hinweg spielen.
- Kombination von Lösung A und B: Kann 11 sich durch gehen-kommen keinen Vorsprung verschaffen, ist der Verteidiger dicht genug, um ihn mit dem neuerlichen Richtungswechsel (gehen) zu überlaufen.

Bewegungsablauf



- Der Angreifer kommt kurz entgegen, dicht gefolgt vom Verteidiger.
- Weil der Verteidiger so eng am Mann bleibt, öffnet sich der Raum hinter den beiden Spielern.
- Beim kurzen Anspiel stünde der Angreifer unter höchstem Druck.
- Daher bricht er sein Entgegenlaufen abrupt ab und fordert das Zuspiel in die Tiefe.
- Der Verteidiger reagiert zu spät: Während er abstoppt, nimmt der Angreifer schon Tempo in die Gegenrichtung auf.
- Der Angreifer erläuft das Zuspiel und zieht sofort nach innen.
- Er bremst den nachsetzenden Verteidiger durch Kreuzen dessen Laufwegs aus und übt Druck auf das Tor aus.



**Lösung C: Innen-außen**

- Bei dieser Lösung führt die Lauffinte zunächst nach innen.
- Der Verteidiger muss weiterhin die innere Linie zustellen und bleibt am Mann.
- Beim plötzlichen Richtungswechsel nach außen sollte der Angreifer möglichst schnell in die offene Spielstellung kommen, um nicht zur Seitenauslinie gewandt angespielt zu werden – das wäre nämlich eine ideale Position für die verteidigende Mannschaft, ins aggressive Abwehrpressing überzugehen, weil die Dribbel- und Passmöglichkeiten sehr eingeschränkt sind!
- Das Anspiel erfolgt auf den gegnerfernen (rechten) Fuß.
- Der Angreifer kann nicht immer in die offene Spielstellung annehmen. Daher ist eine gruppentaktische Anschlussaktion (z. B. klatschen lassen) wahrscheinlich.

Bewegungsablauf



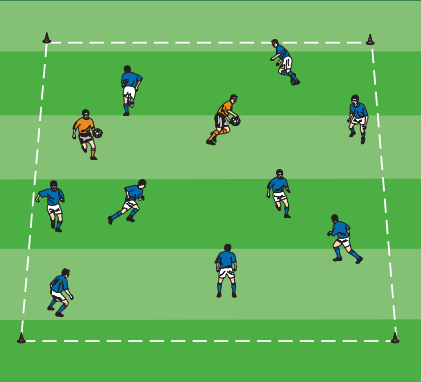
- Der Angreifer zieht in offener Spielstellung nach innen, Blick zum Ballbesitzer.
- Der Verteidiger folgt etwas schneller, um die innere Linie wieder zustellen zu können.
- Beim plötzlichen Richtungswechsel bleibt der Blickkontakt bestehen.
- Der Verteidiger setzt das Bein zum Stemschritt auf, als der Angreifer sich bereits wieder abgestoßen hat!
- Der Angreifer erläuft sich einen kleinen Vorsprung.
- Er muss sich schnell in eine offene Spielstellung drehen.
- Erfolgt das Zuspiel zu spät, muss er den Ball in geschlossener Stellung sichern (mit der Schulter blocken).

HOHER GEGNERDRUCK, BALL AM FLÜGEL

Vorübung I: Ballfangen



Lehrfilm 1.2 TF 7



**Organisation und Ablauf**

- Die Spieler befinden sich in einem Übungsfeld von 10x10 Metern.
- 2 Fänger haben einen Ball und versuchen, die anderen Spieler damit abzutippen.
- Wer berührt wird, ist neuer Fänger.

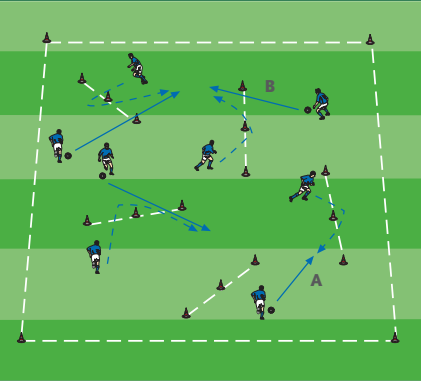
**Variationen**

- Die abgetippten Spieler bleiben stehen. Welches Jäger-team hat am schnellsten alle Hasen erwischt?
- Die Jäger tippen ohne Ball ab, die Hasen passen sich die beiden Bälle zu. Ein Hase mit Ball kann nicht gefangen werden.

**Hinweis**

- Fangspiele erfordern Lauffinten und Richtungswechsel wie beim Anbieten und Freilaufen!

Vorübung II: Anbieten und Freilaufen durch Doppeltore



**Organisation und Ablauf**

- In einem Übungsfeld von 20x20 Metern Hütchen-doppeltore aufstellen.
- Die Spieler in Paare mit je einem Ball einteilen, sie passen sich an den Hütchentoren nach Vorgabe zu.
- Vorgabe A: gehen-kommen. Der Spieler ohne Ball geht durch die erste Hälfte des Doppeltores und kommt durch die andere Hälfte entgegen. Annahme des Zuspiels nach dem Überqueren der Torlinie.
- Vorgabe B: kommen-gehen. Der Passempfänger startet kurz durch eine Hälfte des Doppeltores entgegen und erhält das Zuspiel durch die andere Hälfte lang.

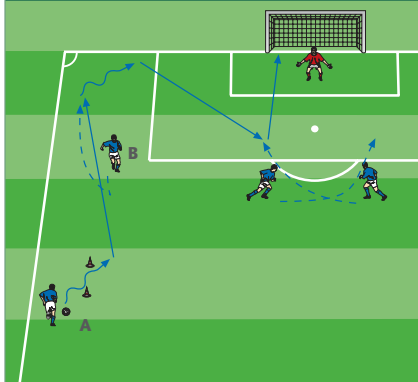
**Hinweis**

- Blick immer zum Ball! ECHTE Lauffinte (s. S. 83)! Nach dem Richtungswechsel deutliche Temposteigerung!

Übungsform: Lösen und Hereingabe



Lehrfilm 3.1 TF 18



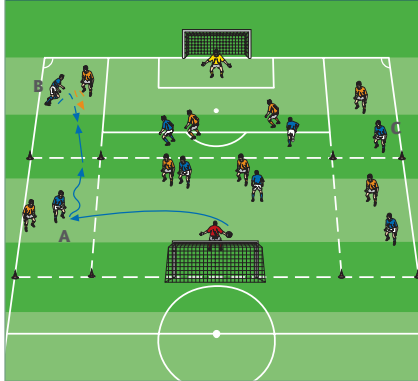
**Organisation und Ablauf**

- Spieler A dribbelt durch das Hütchentor im Halbfeld, B (Flügel, Höhe Strafraumeck) stimmt seine Freilaufbewegung darauf ab (evtl. Hütchen: Laufwegorientierung).
- In dem Moment, in dem A den rollenden Ball passen kann, muss der Richtungswechsel von B erfolgen.
- B nimmt das Zuspiel kurz mit und passt/flankt auf die in den Strafraum kreuzenden Spitzen (vgl. S. 177).

**Variationen**

- Gehen-kommen: B fordert den Ball nach einer Lauffinte kurz, nimmt in die Drehung an, Hereingabe nach kurzem Dribbling.
- Mit Gegenspieler darf B zwischen den beiden Alternativen wählen, bei falschem Verteidigerverhalten innen vorbeiziehen und selbst abschließen.

Spielform: 1-gegen-1 in Flügelzonen



**Organisation und Ablauf**

- Ein ca. 40 Meter tiefes Spielfeld mit je 2 Flügelzonen in 2 Hälften aufteilen, die Spieler in 2 Mannschaften zu je 8 Feldspielern und 1 Torhüter einteilen.
- Je 1 Angreifer und Verteidiger jeder Mannschaft in jeder Flügelzone, je 2 vor den Toren.
- Der Torhüter wirft auf A ab, dieser nimmt ohne Gegnerdruck nach vorne an und passt zu B.
- B soll sich von seinem Verteidiger lösen, im 1-gegen-1 durchsetzen und auf seine Angreifer im Zentrum passen bzw. flanken. C rückt zur Flanke mit vor das Tor. Alternativ schießt B bei falschem Verteidigerverhalten selbst.
- Ballgewinn: direkt oder über die Flügelspieler kontern.
- Gleicher Ablauf von der anderen Seite, nach mehreren Durchgängen Aufgaben- und Positionswechsel.