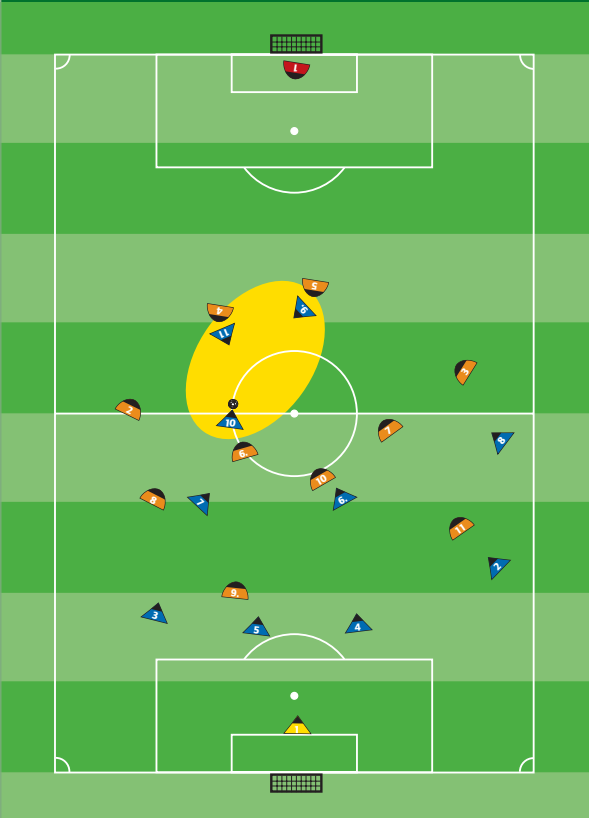
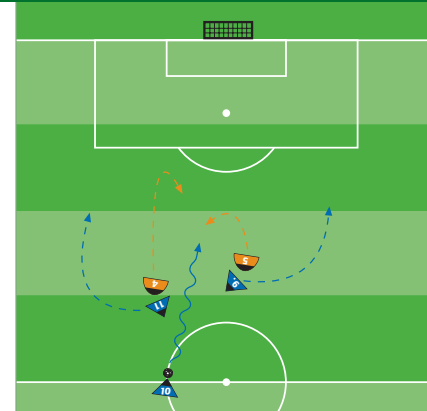


GERINGER GEGNERDRUCK, 2 SPITZEN



Spielsituation

- Diese Situation entspricht der auf Seite 182 dargestellten Kontersituation, hier müssen sich jedoch zwei Spitzen abstimmen.
- Weil für 10 bereits zwei Passoptionen bestehen, spielen die über außen nachrückenden Spieler 8 und 7 keine so wichtige Rolle.
- Denn Pässe ins Zentrum und in die Halbräume sind auf die Spitzen möglich.
- Die Zuspiele auf 7 oder 8 müssten nahe zur Seitenlinie erfolgen, was jedoch nicht mehr zielstrebig zum gegnerischen Tor führen würde.
- Diese verzögernde Option mit anschließender Hereingabe sollte nur dann gewählt werden, wenn der Weg durch das Zentrum aufgrund des geschickten Verhaltens der (zurückeilenden) Verteidiger versperrt ist.



Lösung: Bogenlauf

- Die Spitzen 9 und 11 weichen in den Halbraum nach außen aus und öffnen für 10 den direkten Weg zum Tor.
- Dabei laufen sie im Bogen zunächst nur quer und nicht in die Tiefe, um nicht ins Abseits zu geraten.
- 10 bindet die fallenden Verteidiger an sich: Er dribbelt weiter auf sie zu, bis sie ihn in Tornähe stellen.
- Im Normalfall wird ein Außenverteidiger nicht zu weit aufgerückt sein (Abb.: 3), weshalb eine der Spitzen nicht komplett ungedeckt bleibt (Abb.: 11). Den Passweg zum anderen Stürmer (Abb.: 9) wird der seitlich stehende Verteidiger (Abb.: 5) zuzumachen versuchen. Daher muss 10 seine nächste Aktion je nach Verteidigerverhalten ausführen und gut timen.
- 10 schließt entweder selbst ab oder passt in den Lauf der Spitze, die die größte Erfolgswahrscheinlichkeit hat.

Bewegungsablauf



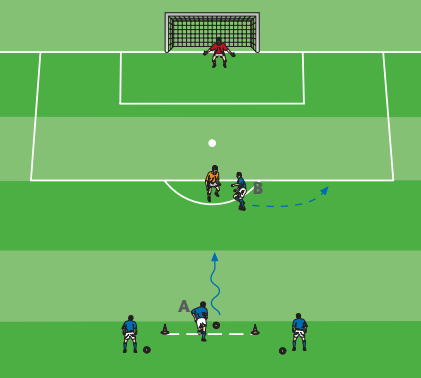
- Die Spitzen ziehen im Seitwärtslauf mit Überkreuzen (re.) bzw. im Rückwärtslauf (li.) nach außen und machen die Mitte frei.
- Der Dribbler geht weiter auf die fallende Abwehr zu und droht zentral durchzubrechen.

- Der Stürmer dreht sich zum Lauf in die Tiefe und behält über die Schulter weiter Blickkontakt.
- Der Mittelfeldspieler dribbelt den Verteidiger direkt an und passt kurz vor ihm in die Bewegung des Stürmers, der ...

- ... mit deutlichem Bewegungsvorsprung an der Strafraumgrenze direkt abschließen kann.
- Der Pass ist vom Torhüter nicht abzulaufen und driftet nicht zu weit nach außen ab (hier: Höhe Torraumlinie).

GERINGER GEGNERDRUCK, 1 SPITZE/2 SPITZEN

Übungsform: Überzahl Angreifer



Organisation und Ablauf

- Je ein Verteidiger und ein Angreifer befinden sich ca. 20 Meter vor dem Tor, weitere Angreifer mit Ball an der Konterlinie 3 Meter vor dem Mittelkreis.
- A dribbelt auf das Tor zu, B macht im Bogenlauf Raum frei. Abschluss im 2-gegen-1 innerhalb von 15 Sekunden, der Verteidiger kann über die Linie kontern.

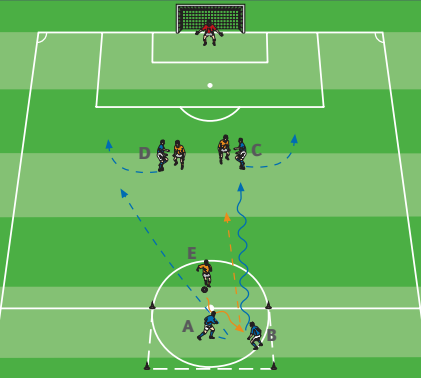
Variationen

- Ein weiterer Verteidiger 25 Meter vor dem Tor stellt A, ein weiterer Angreifer läuft neben dem Hüchtentor los und greift im 3-gegen-2 mit an.
- 2 Spitzen und 2 Verteidiger vor dem Tor postieren.

Hinweis

- Je nach eigenem Spielsystem die Lösungen mit 1 bzw. 2 Spitzen üben.

Übungsform II: Schnelles Umschalten nach Ballgewinn im Zentrum



Organisation und Ablauf

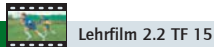
- Je 2 Verteidiger und 2 Spitzen ca. 30 Meter vor dem Tor mit Torhüter postieren. Ein weiterer Spieler von Orange mit Ball vor einem Feld von 9x9 Metern am Mittelkreis.
- 2 Spieler des Teams Blau in diesem Feld postieren.
- E versucht, die hintere Linie des Feldes zu überdribbeln und damit einen Punkt zu erzielen.
- A und B sollen aus dem Doppeln den Ball erobern und im Zusammenspiel mit C und D innerhalb von 15 Sekunden auf das Tor kontern.

Variation

- Je 1 Spitze und 1 Verteidiger vor dem Tor.

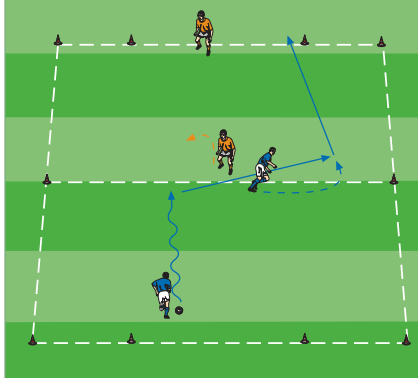
Hinweis

- E darf im Nachsetzen erst wieder eingreifen, wenn B aus dem Feld gedribbelt ist.



Lehrfilm 2.2 TF 15

Spielform I: 2-gegen-1 plus 1



Organisation und Ablauf

- 2-gegen-2 im 15x15 Meter großen Übungsfeld.
- Je einer der verteidigenden Mannschaft muss ins Hüchtentor (Stangen-, Jugendtor).
- Schnell umschalten: Nach Ballgewinn rückt der Torhüter sofort zum 2-gegen-1 nach (Abseitslinie beachten!).

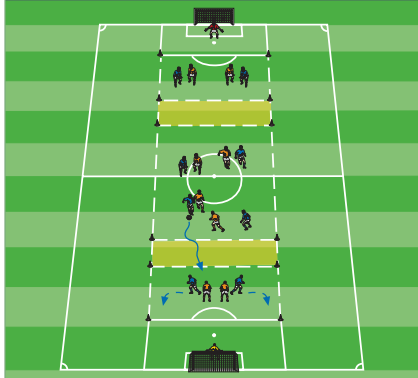
Variation

- Mit 2 Spitzen: 3-gegen-2 plus 1. Dann das Spielfeld verlängern (ca. 20 Meter) und evtl. Großtore verwenden.

Hinweis

- Die gewünschten Kontersituationen treten vor allem nach abgefangenen Torschüssen auf. Der Verteidiger im Feld soll die Angreifer zu Abschlüssen aus spitzem Winkel zwingen. Der Torhüter dribbelt mit dem gehaltenen Ball sofort vor (umschalten), die Spitze macht Platz.

Spielform II: Konterzonen



Organisation und Ablauf

- Ein Spielfeld mit 2 Toren mit Torhütern auf Strafraumbreite begrenzen und in je 2 Strafraum-, 2 Angriffs-, 2 neutrale und 1 Mittelzone(n) einteilen.
- Je 2 Angreifer und 2 Verteidiger in den Angriffszonen postieren, 4-gegen-4 in der Mittelzone.
- Blau gegen Orange. Gelingt einem Spieler in der Mittelzone der Durchbruch in die neutrale Zone, kontert er im 3-gegen-2 mit seinen Spitzen auf das gegnerische Tor.

Variationen

- Nur je 1 Verteidiger und 1 Angreifer befinden sich in der Angriffszone (Spielsystem mit 1 Spitze).
- Je 1 weiterer Spieler jeder Mannschaft rückt zusätzlich aus der Mittelzone nach (3-gegen-2), so dass die Spitze auch ablegen kann (Lösung B).