



Guido Streichsbier | DFB-Sportlehrer

Spiel im letzten Drittel

Der DFB-Sportlehrer präsentiert Trainingsformen zum Angriffsspiel im letzten Drittel. Vor allem partner- und gruppentaktische Verhaltensweisen stehen im Mittelpunkt.

Möglichkeiten des Spiels im letzten Drittel

Das Spiel im letzten Drittel lässt sich in vier Kategorien unterteilen:

» Spiel über Außen und Querläufe:

Die Positionen im Strafraum müssen besetzt sein, um den Torabschluss zu ermöglichen.

» Spiel in die Schnittstellen und über die Abwehr:

Schnittstellenbälle beruhen häufig auf dem Freiziehen von Räumen durch Gegenbewegungen z. B. des Stürmers und dem anschließenden Pass in die Tiefe des frei gewordenen Raumes. Der hohe Ball zum Spiel über die Abwehr ist durch eine effektive Ergänzung zum Kombinationsspiel.

» Spiel über den zweiten Ball:

Ganz entscheidend ist die klare Aufgabenteilung, welche Spieler die Räume und den Zielspieler anlaufen, damit der abgewehrte oder abgelegte zweite Ball gewonnen werden kann. Aufgrund des Flugballs können Teile des gegnerischen Abwehrverbandes einfach überspielt werden und am Zielfeldraum muss sich der gegnerische Abwehrverband umorganisieren (Abwehrdreieck), was ausgenutzt werden soll.

» Kombinationsspiel durch das Zentrum:

Flachpassspiel mit Hilfe gruppentaktischer Angriffsmittel wie dem Doppelpass oder dem Spiel über den dritten Mann.

Kombinationsspiel durch das Zentrum

Der Schwerpunkt der hier präsentierten Praxisdemonstration liegt im Spiel durch das Zentrum, vornehmlich über das

Bilden von Dreiecken und dem Ausnutzen von Räumen. Neben individualtaktischen Verhaltensweisen stehen vor allem die Partner- und Gruppentaktik im Fokus: Charakteristisch besetzt, aus dem 4-2-3-1-System abgeleitet, der Zehner und Neuner die offensiven zentralen Positionen. Zusätzlich sollen der Siebener und Elfer als nominell äußere Mittelfeldspieler ins Zentrum einrücken, um situativ Gleich- bzw. Überzahl-situationen zu schaffen. Ein vorgeschobener Sechser und die beiden hoch stehenden Außenverteidiger unterstützen die Angriffsmöglichkeiten und bieten Optionen in Breite und Tiefe. Die Organisation hinter dem Ball wird von dem anderen Sechser und den beiden Innenverteidigern übernommen.

Praxisformen

Die Hauptaufgabe in der einsteigenden Passform ist das Herstellen von verschiedenen Passebenen. Dabei sollen die Spieler lernen, diagonal versetzte Anspielstationen vor allem in der Tiefe zu bieten. Die darauf aufbauende Spielform steigert das Anforderungsprofil hinsichtlich Passsicherheit und dem Besetzen bzw. Bespielen von Räumen. Unter höherem Zeit- und Gegnerdruck werden nun die gewünschten Handlungsweisen trainiert, die durch die Hinzunahme einer klaren Spielrichtung noch weiter gesteigert werden können. Durch Überzahlsituationen im darauf folgenden Zonenspiel sollen Sicherheit und Dynamik der Bewegungen weiter entwickelt bzw. gesichert werden. Die finale Spielform erweitert die Umsetzung im wettspielgemäßen Raum. <

1. PASSFORM ZUM SPIEL IN DIE TIEFE



Organisation und Ablauf

- » Der kurz andribbelnde Innenverteidiger (Timing 6er!) spielt auf den tieferen zentralen Mittelfeldspieler, der den Ball zum abrollenden Sechser prallen lässt.
- » Mit einer zum tieferen Mittelfeldspieler entgegengesetzten Bewegung zieht der Sechser die Passlücke frei.
- » Prallen lassen auf den überspielten Sechser, der schließt die Passfolge mit dem Zuspiel zum Stürmer ab. Dieser stellt sich mit Ball am parallelen Ablauf an.

Hinweise

- » Rundlauf, in dem die Spieler immer eine Position weiter rücken: Hinweg im Foto-Vordergrund wie beschrieben, Rückweg im parallelen Aufbau (Foto-Hintergrund).
- » Korrekturen: Passqualität, Rhythmuswechsel Steilpass (Druck) und klatschen lassen (Druck herausnehmen, evtl. auch 2 Kontakte) sowie Timing der zentralen Laufwege.
- » Der Sechser benötigt für seinen Laufweg Zeit. Daher dribbelt der Innenverteidiger mit einem Kontakt kurz an.

1.1 DETAILABLAUF AUS SICHT DES SECHSERS



Raum öffnen

- » Der Sechser hat mit dem Andribbeln des Passgebers den Raum freigezogen, stellt aber bereits im Moment des Passes eine diagonale Anspielstation her (aufdrehen).
- » Der Zehner reagiert auf die Freilaufbewegung des Sechser. Beide Spieler ziehen auseinander.



Ablegen des Zuspiels

- » Der Zehner legt den Ball flach in den Vorlauf des Sechser, damit dieser sofort wieder nach vorne passen kann.
- » Durch die Abrollbewegung kommt der Sechser besser hinter den Ball und kann somit einen sauberen und präzisen Pass spielen. Unterstützt wird dies durch einen nach vorne gebeugten Oberkörper.



Pass in die Tiefe

- » Der Sechser überspielt wieder den Zehner mit einem Druckpass zum Stürmer, jeder rückt eine Position vor.
- » Durch seitliches Stehen des Stürmers und dem geforderten Pass auf den Vorderfuß kann hier gleich das Passspiel, das den Stürmer in eine offensive Position bringt, geschult werden.



Schnelle Anschlussaktion

- » Während der Stürmer den Ball in die seitliche Bewegung mitnimmt und sich in der Rückweg-Organisation als Innenverteidiger anstellt, muss der Sechser schon auf die Zehnerposition weiterrücken und den nächsten Pass des Innenverteidigers auf den neuen Sechser ablegen.

1.2 VARIATION: AUFDREHEN ZUM TORSCHUSS

**Erweiterte Organisation**

- › Der Übungsaufbau, der bislang an der Strafraumgrenze endete, wird um das Tor mit Torhüter erweitert.
- › Auch am Ende des Rückweges wird auf Höhe der Mittellinie ein bewegliches Großtor aufgestellt.
- › Die Torhüter haben sich im ersten Teil der Übung separat aufgewärmt.
- › Hier erhält der Stürmer das Zuspield vom Sechser ...

**Eigenvorlage des Stürmers**

- › ... und nimmt den Ball dynamisch zur Seite mit, um ihn sich selbst zum Torabschluss vorzulegen.
- › Positionsspezifische Technikvarianten: Verschiedene Mitnahmetechniken, evtl. vorgeschaltete Aktionen (Auftaktbewegung, Schulterblick etc.).
- › Der hinter dem Stürmer wartende Spieler kann als passiver Verteidiger leichten Körperkontakt herstellen.

**Torabschluss**

- › Hier hat der Stürmer den Ball so zur Seite mitgenommen, dass dieser etwas hochgelupft wurde.
- › So kann der Schütze einen Drehstoß aus der Luft abschließen.
- › Weil er die Mitnahmebewegung an der Strafraumgrenze eingeleitet hat, kommt er zwischen Strafraum und Strafstoßpunkt in einer spielnahen Distanz zum Abschluss.

1.3 VARIATION: ABLEGEN FÜR DEN TORSCHUSS DES ZEHNERS

**Schnelle Anschlussaktion auch für den Zehner**

- › Hier legt der Stürmer im parallelen Rückweg-Parcours auf den überspielten Zehner ab.
- › Damit hat nicht nur der Sechser eine schnelle Anschlussaktion (s. o.: schneller Wechsel in die Zehner-Rolle), sondern auch der Zehner: Nach seinem Rückpraller zum Sechser muss er sich sofort nach vorne aufdrehen und als Nachrücker eine Anspielstation für den abgelegten Ball anbieten.

**Torabschluss des Nachrückers**

- › Der Stürmer achtet darauf, den Ball in den Vorlauf und auf den Schussfuß so vorzulegen, dass der nachrückende Zehner sofort abschließen kann.
- › Simuliert der wartende Spieler (Fotos: ganz rechts) im Rücken des Stürmers als passiver Gegner Gegnerdruck, so kann er nach dem abgelegten Ball versuchen, den Schuss des Zehners zu blocken.
- › Damit werden Stürmer und Zehner zu präziseren Aktionen gezwungen.

2. 4-GEGEN-4 AUF ANSPIELER MIT 3 NEUTRALEN

**Organisation und Ablauf**

- › 4-gegen-4 von Anspieler zu Anspieler im ca. 20x30 Meter großen Feld. Durch die an den Stirnseiten sowie im Zentrum positionierten neutralen Spieler (Foto: Orange) ist die ballbesitzende Mannschaft immer in Überzahl.
- › Die neutrale Mannschaft besteht ebenfalls aus vier Spielern. Einer davon hat Pause (Foto: rechter Bildvordergrund). Eigenständig durchwechseln!
- › Die Aufgaben der Teams nach 4-5 Minuten wechseln.

Hinweise

- › Der Ballbesitzer sollte immer mindestens zwei Anspielstationen haben. Die Spieler sollen weniger entgegenkommen, seitliches Freilaufen und Absetzen erzeugt mehr Räume. Tiefen-/Breitenstaffelung durch die Rautenform.
- › Auch der tiefste neutrale Spieler muss auf das Laufverhalten im Zentrum reagieren und sich gegen die Verschieberichtung des Gegners versetzt anbieten.
- › Geschlossene Mitspieler Coachen: „Dreh“ oder „Klatsch“.

2.1 VARIATION MIT SPIELRICHTUNG UND TORABSCHLUSS

**Anspieler als Zielspieler**

- › Beiden Mannschaften wird eine Spielrichtung vorgegeben. Die neutralen Spieler an den Stirnseiten werden nun mit dem Anspiel zu Stürmern. Von jedem Team kann dann ein Spieler zum 2-gegen-1 in die Torzone nachstarren. Bei Ballbesitz dient der „defensive“ neutrale Spieler weiterhin als Anspielstation.

**Pass zum Anspieler ohne Abseits**

- › Der erste Pass auf den Neutralen ist abseitsfrei. In der Torzone tritt die Abseitsregel in Kraft.
- › Die Spitze fordert das Anspiel in seitlicher Position. Durch die offene Stellung kann der Ball mit dem ersten Kontakt in die Bewegung mitgenommen und der Torabschluss schnell gesucht werden.

**Mitnahmekontakt: Torangriff aktiv**

- › Sobald der Neutrale angespielt und damit zum Stürmer wird, können er und ein Mitspieler gegen einen aus dem Feld nachsetzenden Verteidiger den Torangriff abschließen (kein direkter Abschluss!).
- › In dieser Situation fehlt das entschlossene Nachsetzen!

**Abschlussvariationen**

- › Hier kann der Neutrale selbst abschließen.
- › In weiteren Variationen kann der Abschluss vorgegeben werden: Nur nach Ablegen (auf den Dritten), um einen Zwang zum Nachrücken herzustellen. Oder der Spieler aus der Mittelzone kann selber schießen - die Lockerung der Auflagen schafft eine wettkampfnähere Spielform.

1. ZONENSPIELFORM



Organisation und Ablauf

- Das Spielfeld ist in Torraumbreite in vier Zonen unterteilt.
- Der Startspieler der wartenden gelben Mannschaft (Foto: im Mittelkreis, gelb) bringt den Ball in die torfernste Zone zur Überzahlmannschaft, in der Team Orange zu dritt gegen zwei Spieler von Team Blau kombiniert.
- Aus dem 3-gegen-2 soll Orange in die Mittelzone vor dem Strafraum kombinieren (Zonengrenze auf dem Foto: drei weiße Hütchen), die Verteidiger rücken nicht nach.
- In der Mittelzone werden nun ein Stürmer (Foto: gelb) und ein Verteidiger (Foto: blau) aktiv.
- Der Passgeber rückt zum 2-gegen-1 nach, die beiden Überzahlspieler sollen sich bis in die Torzone (Foto: blaue Hütchen am Strafraum und ca. 7 Meter vor dem Tor) durchspielen, wo erneut ein Verteidiger wartet und den Torschuss verhindern soll.
- Kontermöglichkeit: Anspiel auf das Tor an der Mittellinie.

1.1 DETAILABLAUF



Kleinste Lücken nutzen

- Aus dem Überzahlspiel muss in die Nachbarzone kombiniert werden, hier mit einem Lückenpass.
- Variationen: Eindribbeln, einpassen (siehe Fotos) oder Anspiel auf die tiefe Spitze.



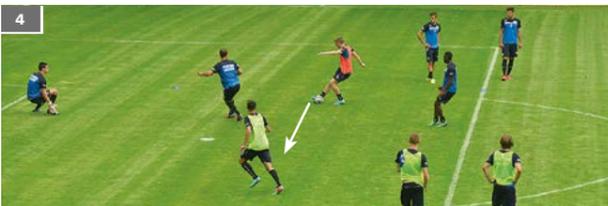
Mit Tempo ins 2-gegen-1 nachrücken

- Der Passempfänger dribbelt hier mit seinem Mitnahmekontakt in die Mittelzone ein.
- Diese soll er zusammen mit dem wartenden Stürmer gegen einen Verteidiger in die Torzone hinein überwinden.



Schnelles Überbrücken der Mittelzone

- Der Dribbler überläuft auch den Verteidiger, weil dieser den Passweg zur seitlich abgesetzten Spitze schließt, den direkten Weg über die Strafraumgrenze in die Torzone jedoch offen lässt. Der Stürmer rückt mit vor.
- Die überspielten Verteidiger bleiben stets in ihrer Zone.



Schneller Torabschluss

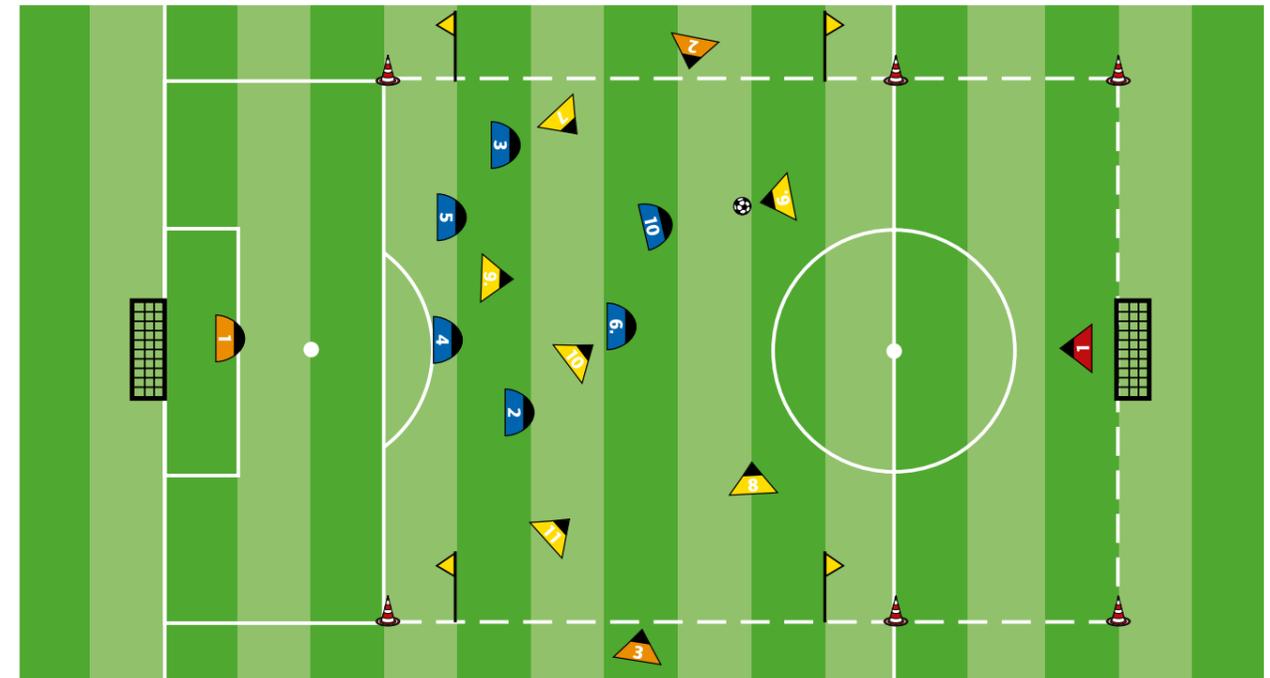
- Der Dribbler hat von der Startzone über die Mittelzone bis hierhin konsequent das Tor attackiert, zieht nun Verteidiger und Torhüter auf sich und legt nach einer Schussfinte quer zum mitgelaufenen Mitspieler.
- Mit Abseits – hier kein Problem.



Steigerung des Schwierigkeitsgrades

- Hier kann die Offensive problemlos abschließen.
- Erschwerende Varianten, dadurch entsteht in methodischen Schritten mehr Spielnähe: Defensivnachrücker zur Gleichzahl (z. B. 2-gegen-2) oder nur Defensivnachrücker, so dass der Stürmer auf sich gestellt ist (z. B. 1-gegen-2).

1. SPIEL 11-GEGEN-11



Organisation und Ablauf

- Das Spielfeld wird seitlich durch eine Linie vom Strafraum bis 16 Meter hinter die Mittellinie begrenzt. Die Abseitslinie ist auf Höhe der Fähnchen. Die beiden Außenverteidiger (orange) sind nur Anspielpunkte innerhalb der Fähnchenmarkierung.
- Ziel: Durch das Zentrum zum Torabschluss kommen.
- Das Coachingteam (blau) beginnt aus einer Grundordnung abgeleitet aus dem 4-2-3-1-System mit eingerückten Flügelspielern. In der Spieleröffnung agiert jedoch nur ein Innenverteidiger.
- Die abwehrende Mannschaft (rot) soll nach erobertem Ball einen ihrer in der gegnerischen Hälfte verbliebenen Spieler flach anspielen.
- Nach Ballverlust geht das Coachingteam ins direkte Gegenpressing. Die Kontersituation mit dem Pass auf die Zielspieler soll verhindert werden.

Hinweise

- Gegenpressing: Dadurch wird neben dem offensiven Positionsspiel auch das sofortige Umschalten der Offensivmannschaft nach Ballverlust eingefordert.
- Spielaufbau: Die Außenverteidiger dienen nur als „Joker“ in Drucksituationen oder falls das Zentrum zugestellt ist. Sie haben maximal zwei Ballkontakte.
- Schwierigkeitsgrad steigern: Die Unterzahlmannschaft füllt zum 7-gegen-7 im Zentrum auf. Der Sparringspartner soll nun früher attackieren, wodurch sich für die Coachingmannschaft Räume öffnen.

