

#jungschanzer



JUNGSCHANZER

VARIABLES BALLGEWINNSPIEL

BDFL – FORTBILDUNG 15.10.2018
AUDI SPORTPARK

#jungschanzer

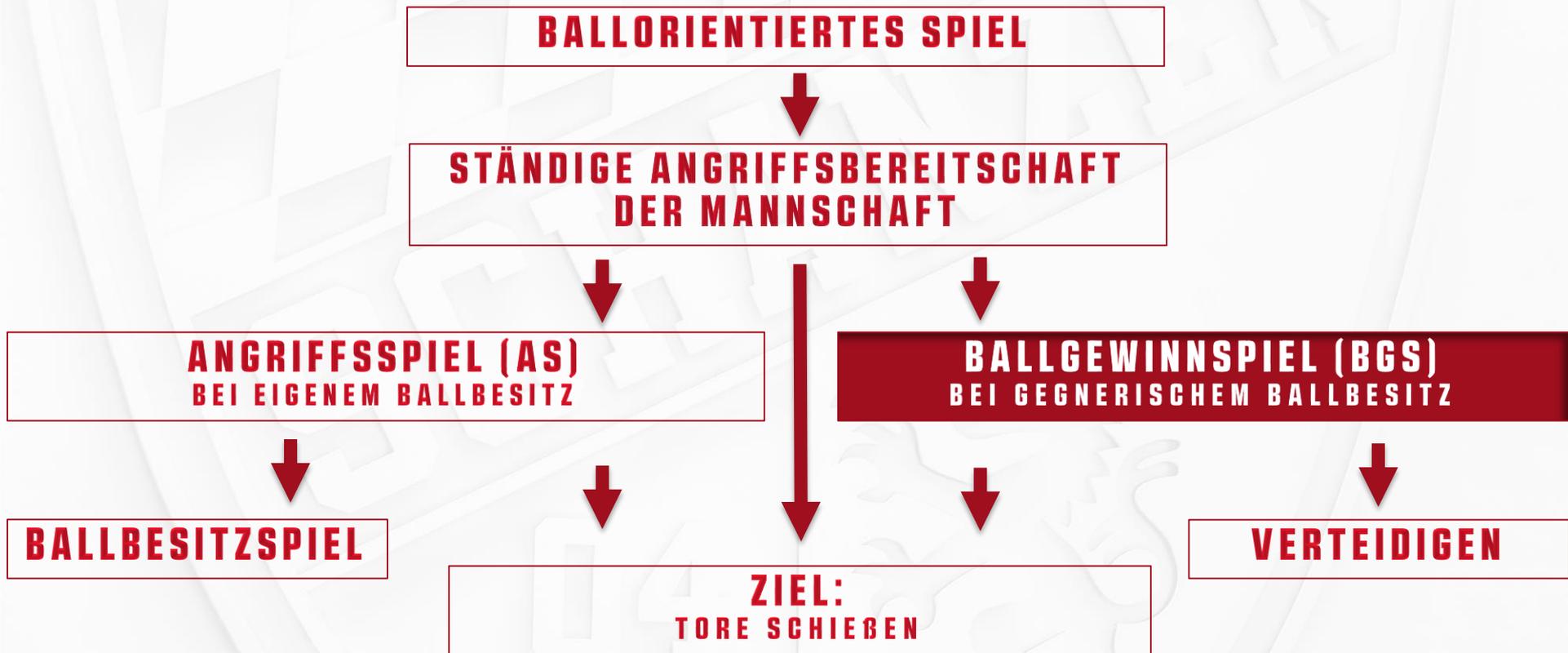


JUNGSCHANZER

PATRICK KAUPP
U 17 TRAINER FC INGOLSTADT 04

B-JUNIOREN BUNDESLIGA SÜD/SÜDWEST

DAS BALLORIENTIERTE SPIEL (BOS) - LEITMOTIV



VARIABLES BALLGEWINNSPIEL - STRUKTUR

BALLGEWINNSPIEL BEI GEGNERISCHEM BALLBESITZ

SITUATION 1

GEGNER ERÖFFNET DAS SPIEL

Steuern

Außen / Innen

Anstechen

Bombe

SITUATION 2

EIGENES TEAM VERLIERT DEN BALL

6''- Regel

Fallen

BALLGEWINN, UM TORE ZU ERZIELEN

BOS – MANNSCHAFTSTEILE UND POSITIONENBEZEICHNUNGEN



Abb. Beispiel für die klassische Grundordnung **1-4-4-2 flach!**

1. Spielreihe: Torspieler
2. Spielreihe: Hintere Spieler
3. Spielreihe: Mittlere Spieler
4. Spielreihe: Vordere Spieler

Anmerkung:

Diskussion über eine „fünfte Spielreihe“, da die klassischen Systeme **teilweise** noch untergliedert werden, wie z.B. beim **1-4-5-1** ins **1-4-2-3-1** System.

„Auslösraum“



- 1. Drittel
- 2. Drittel
- 3. Drittel

TAKTISCHE VORÜBERLEGUNGEN

BALLGEWINNSPIEL (BGS) BEI GEGNERISCHEM BALLBESITZ

Wichtige Fragen und Entscheidungen:

- **Welches** System spiele ich beim BGS und **wo** sind die Stärken/Schwächen meines Systems?
- **Welche** Formation und Spieleröffnung bevorzugt der Gegner im Angriffsspiel?
- **Wie** kann ich den Gegner dazu bringen die gewohnte Spielweise zu ändern?
- **Wo** wollen wir als Team den Ball gewinnen?
 - Innen, Halbraum oder außen? / In welchem Drittel? / Welcher Spieler von der gegnerischen Mannschaft macht (durch „verbal verstärkten“ Anlaufdruck) häufig Fehler im Spielaufbau? (→ Angebot machen!)
- **Was** sind Anzeichen für ein mögliches situatives Angreifen des Gegenspielers?

VEREINHEITLICHUNG DER FUSSBALLSPRACHE

Wichtige Kommandos für die Spieler im BGS:

- ➔ Blick zum Ball (!)
- ➔ Ordnung → Kompakt
- ➔ Zum Ball schieben
- ➔ Auslösen oder Steuern
- ➔ Druck auf den Ball / Deckungsschatten aufbauen (*Schulterblick!*)
- ➔ Jag ihn
- ➔ Auge
- ➔ Fallen
- ➔ Raus → Stellen
- ➔ Höhe halten (Hinterste Reihe/Kette)

→ Trainer und Spieler müssen dieselbe „Fußballsprache“ sprechen!

VARIABLES BALLGEWINNSPIEL - STRUKTUR

BALLGEWINNSPIEL BEI GEGNERISCHEM BALLBESITZ

SITUATION 1

GEGNER ERÖFFNET DAS SPIEL

Steuern

Außen / Innen

Anstechen

Bombe

SITUATION 2

EIGENES TEAM VERLIERT DEN BALL

6''- Regel

Fallen

BALLGEWINN, UM TORE ZU ERZIELEN

SITUATION 1 – STEUERN NACH AUßEN

➔ Situation: Gegner eröffnet (Spiel/Abstoß) – wir sind geordnet

➔ Ziel: Ballgewinn außen / Flugball durch 1./2./3. Reihe

➔ Grundordnung (Spitzen eng nebeneinander oder versetzt)

➔ Versetzte Spitzen (Eine Seite, ggf. ballnah, zustellen)



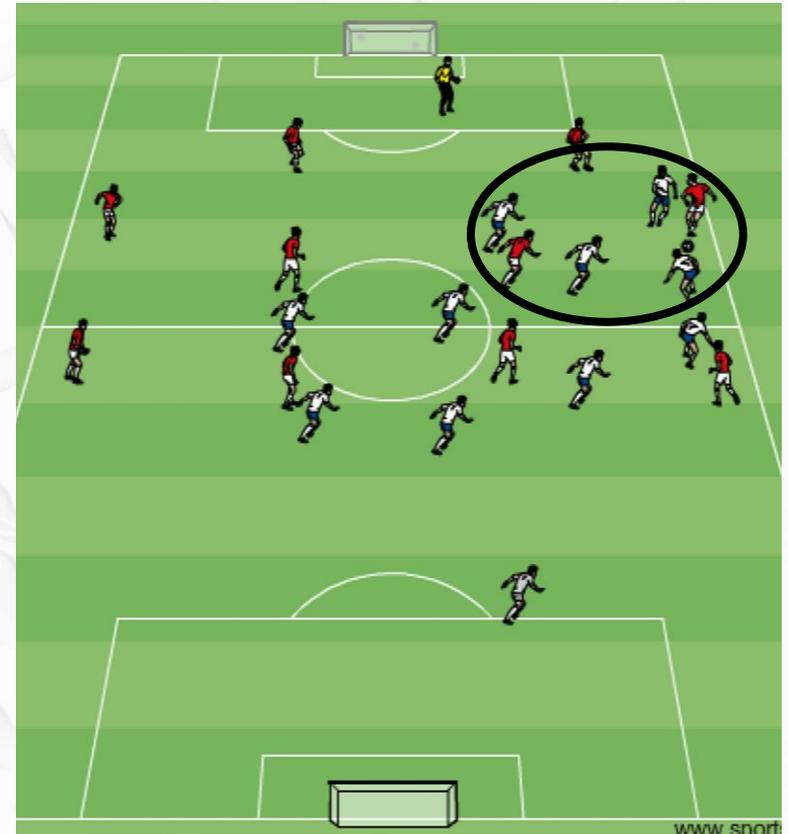
SITUATION 1 – STEUERN NACH AUßEN

➔ Situation: Gegner eröffnet (Spiel/Abstoß) – wir sind geordnet

➔ Ziel: Ballgewinn außen / Flugball durch 1./2./3. Reihe

➔ Grundordnung (Spitzen eng nebeneinander oder versetzt)

➔ Umsetzung



VARIABLES BALLGEWINNSPIEL - STRUKTUR

BALLGEWINNSPIEL BEI GEGNERISCHEM BALLBESITZ

SITUATION 1

GEGNER ERÖFFNET DAS SPIEL

Steuern

Außen / Innen

Anstechen

Bombe

SITUATION 2

EIGENES TEAM VERLIERT DEN BALL

6''- Regel

Fallen

BALLGEWINN, UM TORE ZU ERZIELEN

SITUATION 1 – STEUERN NACH INNEN

➔ Situationen: Gegner eröffnet (Spiel/Abstoß) – wir sind geordnet

➔ Ziel: Ballgewinn zentral / Flugball durch 1./2./3. Reihe

➔ Grundordnung (Spitzen breit nebeneinander oder versetzt)

➔ Versetzte Spitzen (Eine Seite, ggf. ballnah, zustellen)

➔ Umsetzung



VARIABLES BALLGEWINNSPIEL - STRUKTUR

BALLGEWINNSPIEL BEI GEGNERISCHEM BALLBESITZ

SITUATION 1

GEGNER ERÖFFNET DAS SPIEL

Steuern
innen/außen

Anstechen

Bombe

SITUATION 2

EIGENES TEAM VERLIERT DEN BALL

6''- Regel

Fallen

BALLGEWINN, UM TORE ZU ERZIELEN

SITUATION 1 – ANSTECHEN

➔ Situation: Gegner eröffnet (Spiel/Abstoß) – wir sind geordnet

➔ Ziel: Druck durch Ballnächsten für Ballgewinn / Fehlhandlungen

➔ Grundordnung (Spitzen und ÄMFS sind fast auf einer Höhe)

➔ Umsetzung



SITUATION 1 – ANSTECHEN / BALLGEWINN

➔ Sofortiger Ballgewinn durch Spitze oder AMFS

➔ Spitze bereitet indirekten Ballgewinn vor: „Jagen“
➔ Rückpass, Querpass, Flugball



VARIABLES BALLGEWINNSPIEL - STRUKTUR

BALLGEWINNSPIEL BEI GEGNERISCHEM BALLBESITZ

SITUATION 1

GEGNER ERÖFFNET DAS SPIEL

Steuern

Außen / Innen

Anstechen

Bombe

SITUATION 2

EIGENES TEAM VERLIERT DEN BALL

6''- Regel

Fallen

BALLGEWINN, UM TORE ZU ERZIELEN

SITUATION 1 – BOMBE

➔ Situation: Gegner eröffnet (Spiel/Abstoß) – wir sind geordnet

➔ Grundordnung im Aktionsraum: abwarten und zupacken

➔ Ziel: Gegner außerhalb des Aktionsraums halten - „Schieben“

➔ Phase 1



SITUATION 1 – BOMBE

➔ Situation: Gegner eröffnet (Spiel/Abstoß) – wir sind geordnet

➔ Grundordnung im Aktionsraum: abwarten und zupacken

➔ Ziel: Gegner außerhalb des Aktionsraums halten - „Ordnung“

➔ Ziel: Gegner außerhalb des Aktionsraums halten - „Fallen“

➔ Phase 1



SITUATION 1 – BOMBE

➔ Ziel: Ballgewinn, wenn Gegner in Aktionsraum (Außen) kommt - „Druck“

➔ Phase 2



SITUATION 1 – BOMBE

➔ Ziel: Ballgewinn, wenn Gegner in Aktionsraum (Zentrum) kommt - „Druck“

➔ Phase 2



VARIABLES BALLGEWINNSPIEL - STRUKTUR

BALLGEWINNSPIEL BEI GEGNERISCHEM BALLBESITZ

SITUATION 1

GEGNER ERÖFFNET DAS SPIEL

Steuern

Außen / Innen

Anstechen

Bombe

SITUATION 2

EIGENES TEAM VERLIERT DEN BALL

6''- Regel

Fallen

BALLGEWINN, UM TORE ZU ERZIELEN

SITUATION 2 – 6 SEK. REGEL

➔ Wir verlieren den Ball und sind (jetzt noch) ungeordnet

➔ Gegner ist kompakt und will schnellen Gegenangriff starten



SITUATION 2 – 6 SEK. REGEL / ZIELE

➔ Sofortiger Ballgewinn (5-6'') bzw. Abfangen von Pässen

➔ Minimalziel: Gegnerisches Spiel/Dribbling in die Tiefe verhindern – uns Zeit verschaffen zum Ordnen



SITUATION 2 – 6 SEK. REGEL / VORAUSSETZUNGEN

➔ Grundordnung Angriffsspiel: Maximale Breite – optimale Tiefe

➔ Druck und Ballgewinn



➔ Ballverlust: sofortiges Angreifen des Ballführers durch Ballnächste(n)



sofort den Ball wiedergewinnen



Pass/Dribbling in die Tiefe unterbinden



Gegner jagen, um Fehlpässe zu provozieren

➔ Gleichzeitiges Schieben der restlichen Spieler zum Ball



Kompaktheit herstellen



Passwege zulaufen

VARIABLES BALLGEWINNSPIEL - STRUKTUR

BALLGEWINNSPIEL BEI GEGNERISCHEM BALLBESITZ

SITUATION 1

GEGNER ERÖFFNET DAS SPIEL

Steuern

Außen / Innen

Anstechen

Bombe

SITUATION 2

EIGENES TEAM VERLIERT DEN BALL

6''- Regel

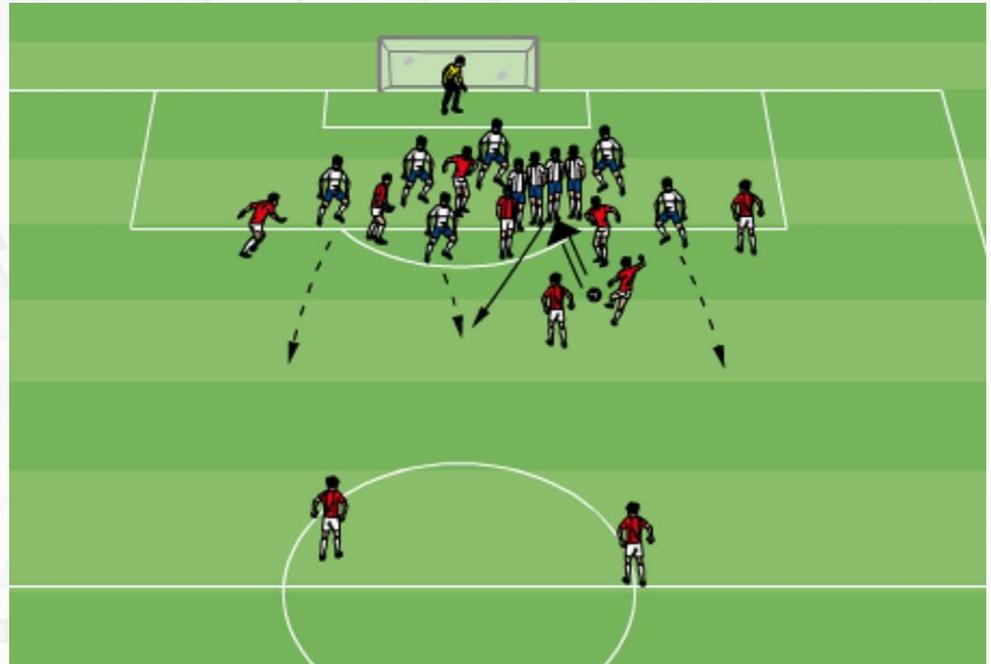
Fallen

BALLGEWINN, UM TORE ZU ERZIELEN

SITUATION 2 – FALLEN

➔ Wir verlieren den Ball, sind (jetzt noch) ungeordnet und haben keinen Druck auf den Ballführer

➔ Gegner ist kompakt und will schnellen Gegenangriff starten



ZIELE BEIM BALLGEWINNSPIEL

- ➔ **Wir wollen den Ball, um Tore zu erzielen!**
- ➔ **Kompakte Grundordnung in „Auslösdistanz“ bringen (Stellen/Schieben)**
- ➔ **Gegner dorthin lenken, wo wir den Ball gewinnen wollen**
- ➔ **Raum-, Zeit- und Gegnerdruck**
- ➔ **Gegenseitiges Coaching**
- ➔ **Überzahl in Ballnähe schaffen**
- ➔ **Aktive Zweikampfführung nach „Auslösen“**

VERSTÄNDNISFRAGEN ZUM BALLGEWINNSPIEL

- ➔ Was sind Vor- und Nachteile, wenn das Team außen bzw. innen den Ball gewinnt?
- ➔ Welche Gegebenheiten sprechen für ein Ballgewinnspiel im 1./2./3. Drittel?

PRAXISBEZUG - AUSWAHLFORMEN

- ➔ 1. Athletische Erwärmung und „Schanzer Warm Up“ vorgeschaltet
- ➔ 2. Spezielles Aufwärmen: Training des **Steuerns** und Fangen im Team
- ➔ 3. Spielform 5:5 (6:6) inklusive Torspieler (TS) auf Tore (**Steuern Außen/Innen**)
- ➔ 4. Spielformen 4:2 und 5:3 inkl. TS mit Großtor (**6sek-Regel**)
- ➔ 5. Spielform 5:2 + 5 in begrenzten Räumen inkl. TS mit Großtor (**Doppelte 6sek-Regel**)
- ➔ 6. Spielform 11:11 → Steuern Außen/Innen, Anstechen, Bombe (**Variables BGS**)

#jungschanzer



JUNGSCHANZER

VIELEN DANK

FÜR EURE AUFMERKSAMKEIT.