



DFB-AKADEMIE

UMSCHALTEN NACH BALLGEWINN

REGIONALE FORTBILDUNG DES BDFL / VERBANDSGRUPPE BAYERN

14.09.2020 in Ingolstadt
Referent: Lennart Claussen

1

UMSCHALTEN NACH BALLGEWINN

MATCHPLAN



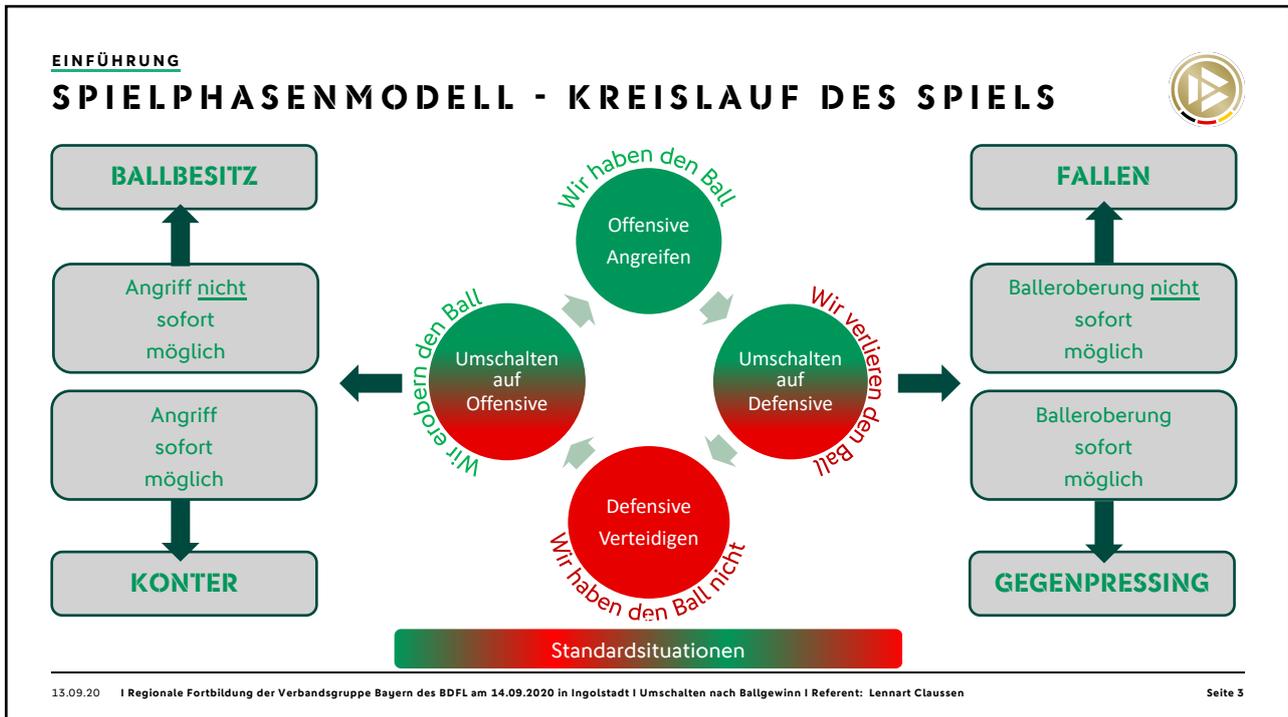
1. Einführung

2. Umschalten in vier Phasen

- › allgemeine Kriterien
- › spezielle Prinzipien

3. Trainingsformen

2



3



4



UMSCHALTEN IN VIER PHASEN

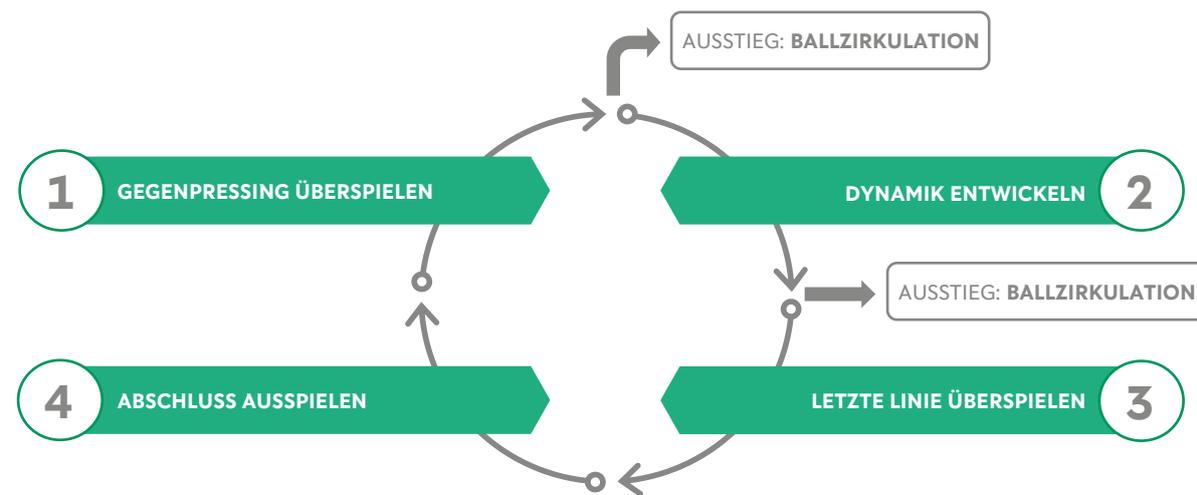
BALLGEWINN UND DANN?



5

UMSCHALTEN IN VIER PHASEN

4-PHASENMODELL- ZEITLICHE STRUKTUR



6



UMSCHALTEN IN VIER PHASEN

ALLGEMEINE KRITERIEN FÜR GUTES UMSCHALTEN NACH BALLGEWINN



› Aktionen Mannschaft (7v7 – 11v11)

- › **BASICS:** Raumaufteilung defensiv bzw. im Moment des Ballgewinns; Gegenpressing überspielen; Kompaktheit aufrechterhalten (Konter) oder Öffnen (Ballzirkulation)

› Aktionen Gruppen (2v1 – 6v6)

- › **Aktionen der vordersten Linie (Verhalten Offensivreihe):** In Rücken der Abwehr schneiden; anspielbar machen für Steil-Klatsch-Steil; in die Breite ausweichen; Positionen in der Box besetzen
- › **Aktionen zwischen den Linien (Verhalten Mittelfeldreihe):** Laufwege aus der Tiefe in die Tiefe; Nachrücken und Box besetzen; 2. Welle bilden für Klatschbälle; 2. Bälle; Rückpässe
- › **Aktionen in letzter Linie (Kettenverhalten + TW-Verhalten):** Absetzen als Anker für Ballsicherung; AV einschalten; Nachrücken/Zuordnen (Restverteidigung) für Zugriff gegen Gegenkonter

› Elementare Aktionen (alle Spieler)

- › Lösen aus Druck (1. Kontakt, Passspiel/Dribbling in die Bewegung); Freilaufen (tief/diagonal/breit weg vom Zugriff); Tempodribbling; Passspiel in die Spitze, Abschluss aus hohem Tempo

7

UMSCHALTEN IN VIER PHASEN

SPEZIELLE PRINZIPIEN FÜR GUTES UMSCHALTEN NACH BALLGEWINN



PRINZIPIEN

Prinzipien sind systemübergreifend und beschreiben eine Spielauffassung unabhängig von Spielsystemen!

8



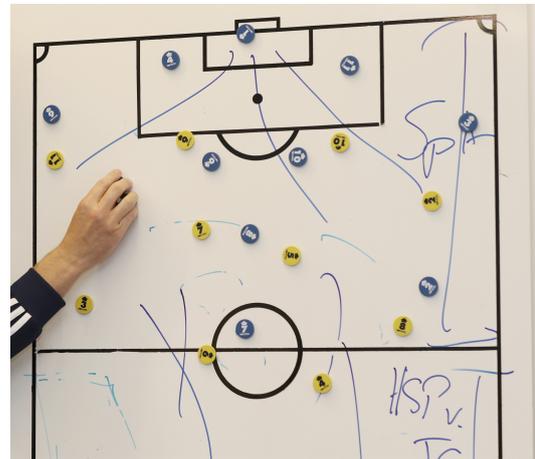
UMSCHALTEN IN VIER PHASEN – PHASE 1

PRINZIPIEN: GEGENPRESSING ÜBERSPIELEN



› Ziel: Ball sichern!

- 1** Raus aus dem Druck! Den Ball in Bewegung lassen („Ball aus dem Fuß spielen“)!
- 2** So weit wie nötig ist aus dem Pressing spielen! (Ebenen und Spuren)!
- 3** Ohne Ball: sofort Tiefe anbieten, anspielbar sein oder Gegner binden!
- 4** Sofort Tief zu: vorderste Spieler diagonal weg vom Ball!



13.09.20 | Regionale Fortbildung der Verbandsgruppe Bayern des BDFL am 14.09.2020 in Ingolstadt | Umschalten nach Ballgewinn | Referent: Lennart Claussen

Seite 9

9

UMSCHALTEN IN VIER PHASEN – PHASE 2

PRINZIPIEN - DYNAMIK ENTWICKELN



› Ziel: Überzahl oder Gleichzahl ausnutzen!

- 1** Spieler am Ball 1. Blick tief! Schneller Ball hinter die Kette (wenn möglich)!
- 2** Spieler mit Blickrichtung gegnerisches Tor in Ballbesitz bringen! Spiel nach vorne entwickeln!
- 3** Tempodribbling wenn schneller Ball in die Tiefe nicht möglich! Nur passen, wenn nötig (Raum überbrücken, Druck auflösen)!
- 4** Alle Pässe in den Lauf bzw. Vorderfuß! Diagonal ist optimal!
- 5** Nachrücken und Zuordnen: dynamische 2. Welle und Restverteidigung aufbauen!

13.09.20 | Regionale Fortbildung der Verbandsgruppe Bayern des BDFL am 14.09.2020 in Ingolstadt | Umschalten nach Ballgewinn | Referent: Lennart Claussen

Seite 10

10



UMSCHALTEN IN VIER PHASEN – PHASE 3

PRINZIPIEN: LETZTE LINIE ÜBERSPIELEN



› Ziel: finaler Pass oder Dribbling hinter die Kette!

1

Bei fallender Kette lange am Ball bleiben (Gegnerdruck meiden)

5

Diagonale Laufwege nutzen, um Mitspieler freizuziehen!

2

Mit Ball: Gegner „aktiv oder passiv binden“!

6

Letzte Linie im Moment der Entscheidung durch den Abwehrspieler überspielen! Dazu kurze Ballführung und Blick oben!

3

Ohne Ball: so breit und tief wie nötig laufen (Beschleunigung / Abseits im Blick)!

7

Mitspieler klar freispielen! Ziel: mit 1. Kontakt im Eins-gegen-Torwart

4

2gg1 herstellen und den Abwehrspieler zu einer Entscheidung zwingen!

13.09.20 | Regionale Fortbildung der Verbandsgruppe Bayern des BDFL am 14.09.2020 in Ingolstadt | Umschalten nach Ballgewinn | Referent: Lennart Claussen

Seite 11

11

UMSCHALTEN IN VIER PHASEN – PHASE 4

PRINZIPIEN: ABSCHLUSS AUSSPIELEN



› Ziel: Angriff abschließen!

1

Wenn Abwehr immer weiter fällt: in Tornähe selbst zum Abschluss kommen!

2

Viele Spieler in die Box und durchlaufen (Abpraller, Querpässe) – INVESTIEREN!

3

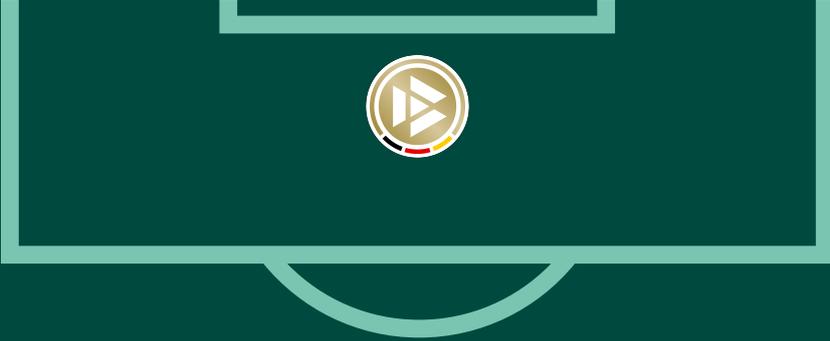
Zum Abschluss kommen!



13.09.20 | Regionale Fortbildung der Verbandsgruppe Bayern des BDFL am 14.09.2020 in Ingolstadt | Umschalten nach Ballgewinn | Referent: Lennart Claussen

Seite 12

12



TRAININGSFORMEN

13.09.20 | Regionale Fortbildung der Verbandsgruppe Bayern des BDFL am 14.09.2020 in Ingotstadt | Umschalten nach Ballgewinn | Referent: Lennart Claussen

Seite 13

13

TRAININGSFORMEN

EXKURS: SPIELKOMPETENZMODELL - FUSSBALLAKTIONEN



SPIELINTELLIGENZ | TAKTIK (covering **K**ommunizieren and **E**ntscheiden)

TECHNIK (covering **U**msetzen)

KOMMUNIZIEREN **E**NTSCHEIDEN **U**MSETZEN

(nach Verheijen, 2015)

FUSSBALLFITNESS + PSYCHOLOGIE

13.09.20 | Regionale Fortbildung der Verbandsgruppe Bayern des BDFL am 14.09.2020 in Ingotstadt | Umschalten nach Ballgewinn | Referent: Lennart Claussen

Seite 14

14

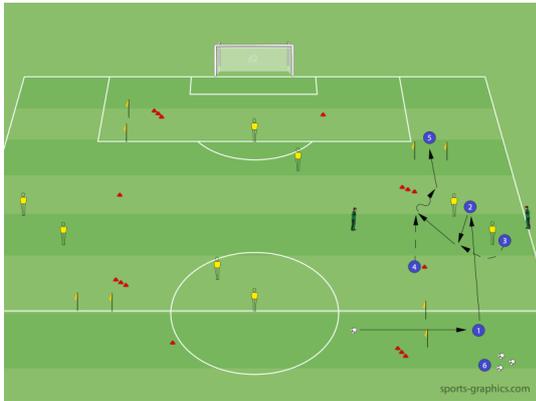


TRAININGSFORMEN

EXKURS: SPIELKOMPETENZMODELL - FUSSBALLAKTIONEN



› Umsetzen



› Kommunizieren – Entscheiden - Umsetzen



TRAININGSFORMEN

EXKURS: SPIELKOMPETENZMODELL - FUSSBALLAKTIONEN



KOMMUNIZIEREN



ENTSCHEIDEN



UMSETZEN

(nach Verheijen, 2015)

Fehlerquelle:

- › Wahrnehmung
- › Kommunikation
- › Deutung/Verständnis

KAUM ERKENNBAR

Fehlerquelle:

- › Taktischer Fehler
- › Situationsbewertung

BESSER ERKENNBAR

Fehlerquelle:

- › Technische Umsetzung

SICHTBAR



TRAININGSFORMEN

EXKURS: SPIELKOMPETENZMODELL - FUSSBALLAKTIONEN



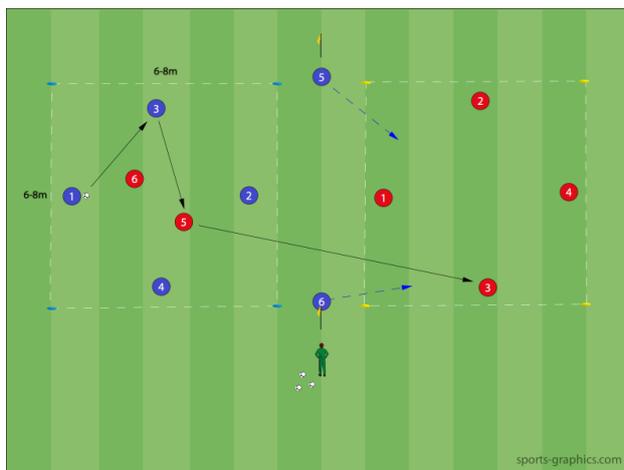
(nach Verheijen, 2015)

- › ...eine Trainingsform (Spielform/Übungsform) erfüllt bestenfalls alle **drei Ebenen** des Spielkompetenzmodells...
- › ...**Spielformen** und **Übungsformen mit Gegnerdruck** beinhalten in der Regel alle **drei Ebenen** des Spielkompetenzmodells...

17

TRAININGSFORMEN

PHASEN: 1 RONDO 2GG4 AUF 4



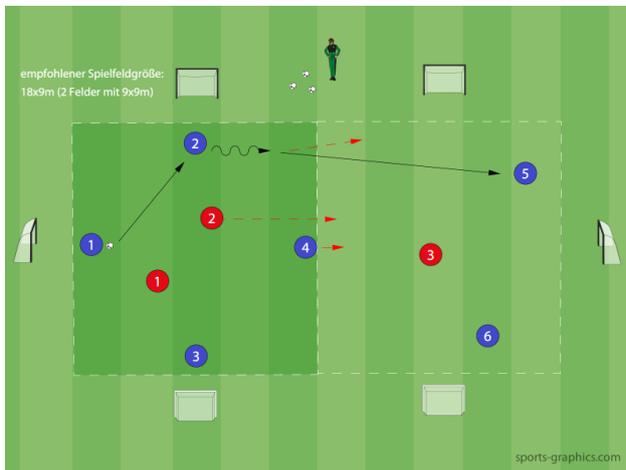
Organisation

- › BLAU1-4 spielen auf Ball halten
- › nach Balleroberung durch ROT5/6 soll der Ball ins eigene Feld gespielt und gesichert werden; BLAU5/6 dürfen sofort attackieren und den Ball zurückerobern
- › bei Felderwechsel positionieren sich ROT5/6 an den Stangen
- › Aufgabenwechsel für 5/6 nach 90s
- › Variante: zusätzlich zu BLAU5/6 darf ein weiterer Spieler von BLAU angreifen, um den Ball im 3gg4 zu erobern

18

TRAININGSFORMEN

PHASEN: 1
RONDO 4GG2 AUF 2GG1 MIT NACHRÜCKEN



Organisation

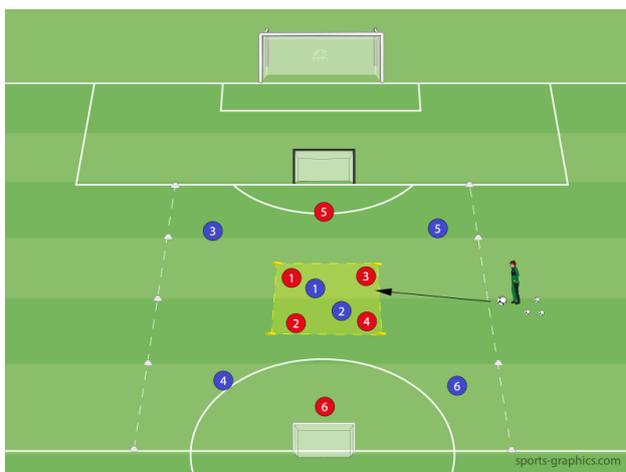
- › BLAU spielt auf Ball halten
- › ROT versucht den Ball zu erobern und auf ein Kontertor abzuschließen
- › nach 5 Zuspielen (max. 2 Ballkontakte) durch B1-4 erfolgt ein Zuspiel auf B5-6:
 - › durch Passspiel aus dem Feld
 - › nach Dribbling in das andere Feld
- › 2x BLAU und 1x ROT rücken nach

Wettbewerb

- › ROT erhält für jedes Kontertor einen Punkt
- › ROT erhält einen Punkt, wenn BLAU den Ball aus dem Feld spielt
- › BLAU erhält einen Punkt, wenn von Feld 1 über Feld 2 zurück in Feld 1 kombiniert und ein Tore erzielt wurde

TRAININGSFORMEN

PHASEN: 1
4GG2 AUF 6GG4 (BALLSICHERUNG)



Organisation

- › ROT spielt im 4gg2 auf Ball halten
- › nach 10 Zuspielen dürfen R5 und R6 ins Spiel gebracht werden, um ein Tor (Minitor) zu erzielen
- › erobert BLAU den Ball, dürfen B3 bis B6 ins Spiel gebracht werden
- › BLAU versucht dann 10 Zuspiele im 6gg4 zu erreichen (BALLSICHERUNG)
- › nach Ballverlust dürfen R1 bis R4 versuchen den Ball zurückzuerobern

TRAININGSFORMEN

**PHASEN: 1
4GG2 IN VIER FELDER**



Organisation

- › BLAU1-4 spielen gegen ROT1-2 im 4gg2
- › nach mindestens 3 Zuspielen wird der Ball in ein anderes Feld verlagert
- › in das weitere Feld rücken Spieler von ROT und BLAU zum weiteren 4gg2 (maximal) nach
- › nach erneut 3 Zuspielen darf BLAU auf eines der beiden Tore angreifen
- › nach Balleroberung von ROT darf sofort auf beide Tore gekontert werden
- › es müssen also zwei Felder erfolgreich mit drei Ballkontakten bespielt werden; der Felderwechsel ist aber schon vorher möglich (zählt dann nur nicht als erfolgreich bespielt)

21

TRAININGSFORMEN

**PHASEN: 1 BIS 4
3GG2 (NACH BALLSICHERUNG AUSSPIELEN)**



Organisation

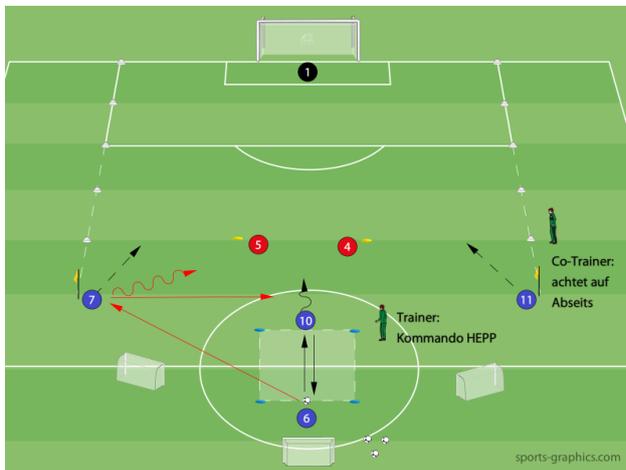
- › ROT spielt gegen BLAU auf Ball halten (Feldgröße: 6-8m)
- › nach Balleroberung darf BLAU angreifen:
 - › Dribbling aus dem Feld zum 3gg2 (Bsp. BLAU9 - rot)
 - › Auflösen nach hinten und dann in die Tiefe (Bsp. BLAU6 - blau)
 - › Schnelles Spiel in die Tiefe und Nachrücken (Bsp. BLAU10 - schwarz)
- › Nach Ballrückeroberung durch ROT stehen 3 Passtore zur Verfügung
- › Wenn der Angriff läuft sichert B6 den Raum für den Fall eines Ballverlusts (2. Welle)

22



TRAININGSFORMEN

PHASEN: 2 BIS 4 3GG2 (AUSSPIELEN)



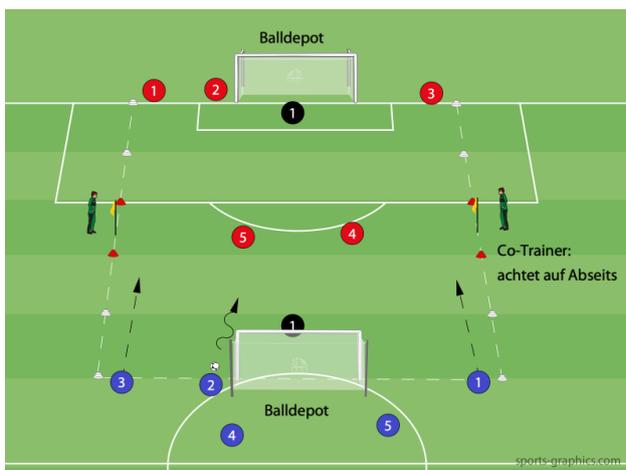
Organisation

- › BLAU6/10 spielen sich den Ball zu; auf Kommando des Trainers wird der Angriff zum 3gg2 ausgelöst
 - › ist der Ball auf dem Weg zu B10 dreht er sich auf und dribbelt auf die Kette; B7/11 bieten tiefe Laufwege an (Bsp. Schwarz)
 - › ist der Ball auf dem Weg zu B6 spielt er mit er direkt auf B7/11; B10 geht zum 3gg2 nach
- › Nach Ballrückeroberung durch ROT stehen 3 Passtore zur Verfügung
- › während B7/10/11 angreifen rückt B6 nach und sichert den Raum für den Fall eines Ballverlusts (2. Welle)

23

TRAININGSFORMEN

PHASEN: 2 BIS 4 WETTBEWERB 3GG2 AUSSPIELEN



Organisation

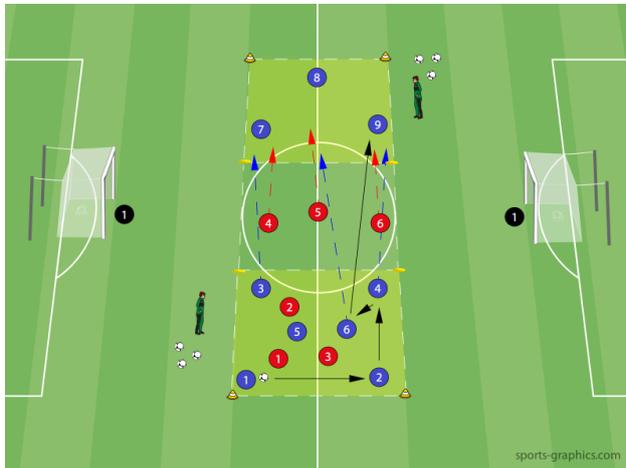
- › BLAU und ROT spielen abwechselnd 3gg2
- › die Verteidiger beginnen im Feld
- › die Angreifer starten auf der Grundlinie
- › in der eigenen Hälfte darf nur nach vorne gespielt werden
- › in der gegnerischen Hälfte ist freies Spiel erlaubt
- › Abseits ab Mittellinie
- › Angriff und einmaliger Konter zulässig
- › Wettbewerb: jedes Tor wird gewertet

24



TRAININGSFORMEN

PHASEN: 2 BIS 4 VOM 2GG1 AUF 5GG5



Organisation

- › B1-6 spielen auf Ball halten
- › nach 6 Pässen wird der Ball ins das gegenüberliegende Feld auf B7-9 gespielt
- › drei Spieler von BLAU dürfen nachrücken
- › R1-3 versuchen den Ball zu erobern
- › R4-6 dürfen das Zuspiel abfangen oder den Ball im Feld attackieren
- › nach Balleroberung von ROT darf auf eines der beiden großen Tore abgeschlossen werden
- › nach Ballverlust BLAU soll der Ball sofort zurückerobert werden

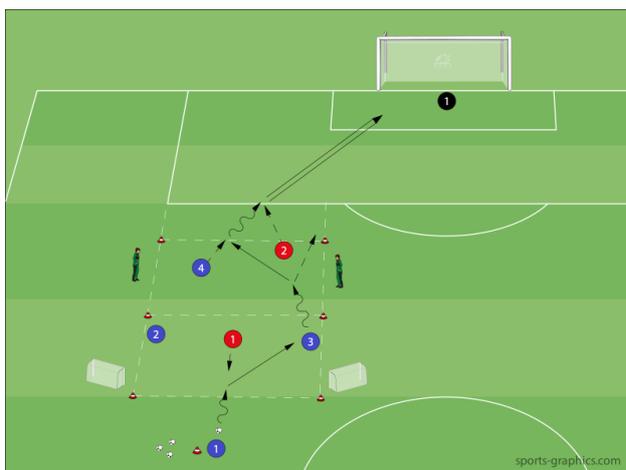
13.09.20 | Regionale Fortbildung der Verbandsgruppe Bayern des BDFL am 14.09.2020 in Ingotstadt | Umschalten nach Ballgewinn | Referent: Lennart Claussen

Seite 27

27

TRAININGSFORMEN

PHASEN: 3 UND 4 VOM 1GG1 ZUM 2GG1



Organisation

- › B1 dribbelt in das erste Feld und entscheidet sich für ein Zuspiel auf B2 oder B3
- › B2 oder B3 lösen das 2gg1 gegen R1, indem B2 oder B3 in das nächste Feld dribbeln
- › B2/3 und B4 spielen das 2gg1 gegen R2 aus und kommen zum Torabschluss
- › nach Balleroberung von ROT wird auf eines der beiden Minitorre abgeschlossen

13.09.20 | Regionale Fortbildung der Verbandsgruppe Bayern des BDFL am 14.09.2020 in Ingotstadt | Umschalten nach Ballgewinn | Referent: Lennart Claussen

Seite 28

28



TRAININGSFORMEN

PHASEN: 3 UND 4

3GG2 AUF 1GG2 MIT NACHRÜCKEN



Organisation

- › BLAU bespielt das erste Feld im 3gg2
- › der Übergang in Zone 2 ist durch Dribbling oder Passspiel (Steil-Klatsch) möglich
- › anschließend dürfen zwei Spieler von BLAU in das zweite Feld nachrücken, um aus dem 1gg2(3) ein 3gg2(3) herzustellen und ein Tor zu erzielen
- › ein Spieler von ROT darf nach hinten verteidigen
- › nach Balleroberung von ROT wird auf die Passtore gespielt

13.09.20 | Regionale Fortbildung der Verbandsgruppe Bayern des BDFL am 14.09.2020 in Ingotstadt | Umschalten nach Ballgewinn | Referent: Lennart Claussen

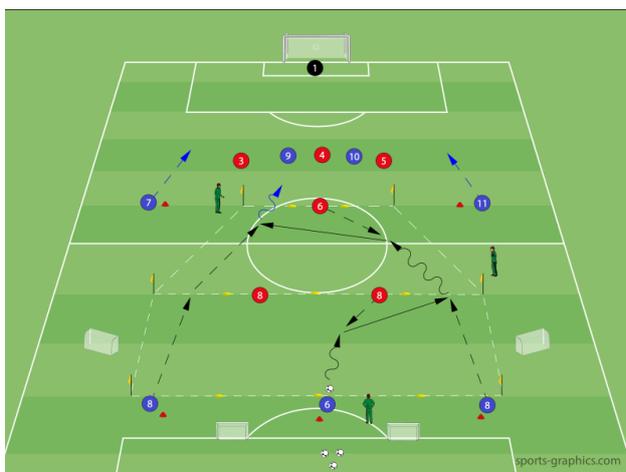
Seite 29

29

TRAININGSFORMEN

PHASEN: 3 UND 4

VOM 3GG2 ÜBER 2GG1 ZUM 5GG4



Organisation

- › BLAU bespielt das erste Feld im 3gg2
- › anschließend gehen zwei Spieler von BLAU in das zweite Feld
- › BLAU bespielt das zweite Feld im 2gg1
- › anschließend geht ein Spieler in die freie Zone vor dem Tor mit und versucht mit den weiteren Spielern das 5gg4 auszuspielen
- › ROT 6 darf nach hinten verteidigen
- › nach Balleroberung von ROT in den Zonen wird auf die Passtore gespielt
- › nach Balleroberung von ROT vor dem Tor wird der Ball auf ROT8 gespielt

13.09.20 | Regionale Fortbildung der Verbandsgruppe Bayern des BDFL am 14.09.2020 in Ingotstadt | Umschalten nach Ballgewinn | Referent: Lennart Claussen

Seite 30

30



DFB-AKADEMIE

**VIEL SPASS BEI DER WEITERENTWICKLUNG
Eurer SPIELPHILOSOPHIE**

VIELEN DANK FÜR DIE AUFMERKSAMKEIT