



Design

Maße:	Seitenlänge jeweils 8m
Spieleranzahl:	8 Grüne gegen 4 Rote
Dauer:	3x3min (1/2min Pause zwischen den Durchgängen)
Tore:	Hütchentore an vier gegenüberliegenden Seiten
Kontaktbegrenzungen:	1-2 für äußere Spieler (1-4), keine hohen Pässe

Ablauf

Team Grün spielt auf Ballhalten. Die Spieler 1-4 bewegen sich entlang ihrer jeweiligen Linie und bleiben außerhalb des Feldes. Dabei dürfen sie sich nicht untereinander anspielen (Ausnahme bildet die Punkterzielung; siehe unten). Verliert Grün den Ball an Rot, dürfen die Außenspieler einrücken, um bei der Ballrückeroberung zu helfen.

Punkterzielung

- Pass von Spieler 1 zu Spieler 3 oder von Spieler 2 zu Spieler 4 = 1 Punkt für Team Grün.
- 10 Pässe ohne Unterbrechung = Punkt für Grün
- Rot erobert Ball und passt durch Hütchentor = 1 Punkt für Team Rot
- Rot erobert Ball und jeder Spieler kommt einmal an den Ball, ohne das Grün ihn zurückerobert = 1 Punkt für Rot.
- Jeder Rote war nach balleroberung einmal am Ball + Torerzielung = 3 Punkte für Rot

Sonderregeln

Rückpassverbot¹ zwischen äußeren und inneren Spielern von Grün.

Prinzipien und Coachingpunkte

Team Grün

- Ausnutzung der quantitativen Überlegenheit
 - Schnelle Dreiecksbildung (spitze Winkel)
 - Vororientierung
 - Dorthin passen, wohin man guckt
 - Kein Aufdrehen ohne Schulterblick
 - Pässe in den Fuß, nicht in den Lauf
- } offensiv
- Schnelles Umschalten nach Ballverlust
 - Verhindern, dass Gegner aus Überzahlstrukturen ausbrechen kann
 - Bogenförmiges Einlaufen der äußeren Spieler, um Hütchentore in den Deckungsschatten zu stellen
 - Druckerzeugung aus vielen Richtungen
- } Gegenpressing

Team Rot

- Ballorientiertes Verteidigen in Unterzahl
- Keine Manndeckung
- Abstände beachten (Kompaktheit herstellen)
- Zentrumsbesetzung
- Lenkung der gegnerischen Ballzirkulation durch diagonales/bogenförmiges Anlaufen

Anmerkungen

Weil Grün mittels eines Passes von Stirnseite zu Stirnseite punkten kann, muss Team Rot die Mitte zustellen.

Ein effektives Gegenpressing ist primär von den Strukturen bei eigenem Ballbesitz abhängig. Sind die Abstände zu groß und der Ball geht verloren, sind die Wege zu weit, um sofort Druck im GP erzeugen zu können.

Eine weitere Voraussetzung für ein erfolgreiches GP ist, dass der Gegner nicht aus seiner Unterzahlsituation entkommen darf. Dieses Entkommen wird in der vorliegenden Spielform durch die Hütchentore symbolisiert. Das Ziel von Grün muss es daher sein, die Hütchentore abzudecken. Um zu verhindern, dass Grün die Tore einfach zustellt, ohne jedoch Druck gegen den Ball zu erzeugen, hat Rot die Möglichkeit, Punkte zu erzielen, indem alle Spieler einmal am Ball waren.

¹ Rückpassverbot bedeutet, dass der Passempfänger nicht wieder zum Passgeber zurückspielen darf.