

D – Jugend 12/13
8+1



Grundlegende Spielidee

Generelle Ziele: Kontrollierter Spielaufbau (kurz und flach), Kurzpassspiel, Lerneffekte im Umschaltverhalten (Defensive-Offensive), Spieler auf verschiedene Positionen technisch und taktisch zu schulen

Konsequenz: Fehler akzeptieren und auch unnötige Niederlagen einkalkulieren

Spielsystem

4 : 1 : 3 / 4 : 4

- 4 Verteidiger (2 Außen-, 2 Innenverteidiger)
- 1 zentraler 6er
- 2 offensive Flügelspieler
- 1 Mittelstürmer

Offensive	Defensive	Umschalten
Anspielstationen in Breite und Tiefe	Enge und gesicherte Staffelung	<u>Auf Defensive:</u> Aus der sichernden Staffelung im Angriffsspiel bei Ballverlust sofort Ball und Pässe attackieren und schnell in die Ordnung (Doppel-Viererkette) kommen
Sicherer Spielaufbau	Sicheres Zentrum	
Schnelle Kombinationen	Ballgewinn in Überzahl	<u>Auf Offensive:</u> Aus der Defensivordnung sofort Anspielstationen schaffen, möglichst in die Tiefe. Unordnung des Gegners schnell nutzen.
Individuelle Aktionen	Sofortige Anspielstationen bei Ballgewinn	

Viererkette: Basics

Aktionen und Laufwege der Viererkette

- 1) Seitliches Verschieben
- 2) Höhe halten
- 3) Verschieben nach hinten („fallen lassen“)
- 4) Verschieben nach vorne („vorschieben“)

D – Jugend 12/13

8+1

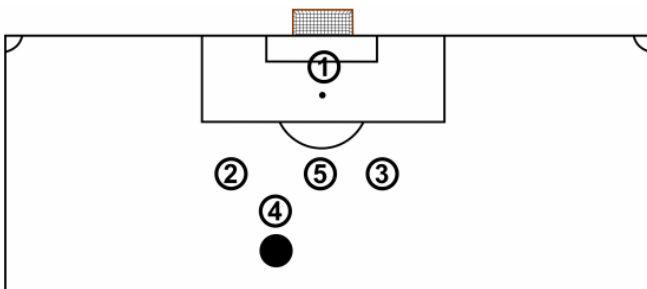
1) **Seitliches Verschieben**

- Der gesamte Mannschaftsverbund sollte stets in Ballrichtung verschieben
- Abstände und Höhe halten (keine unnötige Tiefe ins Spiel bringen)
- Befindet sich der Ball beim Innenverteidiger, also

4) Verschieben nach vorne („vorschieben“)

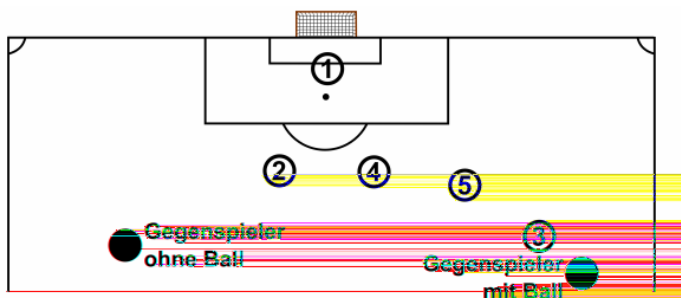
- **Viele Rückpasssituationen**
- Nach Absetzen in Erwartung eines langen Balls, der kurz gespielt wurde.
- Solange der Ball von unserem Tor wegläuft, niemand also einen langen Ball über unsere Abwehr spielen kann, sollte der Mannschaftsverbund nach vorne schieben.
- Der Torwart sollte die Verschiebebewegung stets mit machen um einen langen Ball ablaufen zu können. Sollte einer der Verteidiger das Laufduell gegen seinen Stürmer verlieren, so kann der Torwart in vielen Fällen die Torchance im Keim ersticken in dem er weit vor dem eigenen Tor mit verschiebt.

Ball zentral:



Befindet sich der ballführende Gegner auf zentraler Position vor dem eigenen Tor. Rückt der ballnahe Innenverteidiger vor. Die beiden benachbarten Abwehrspieler sichern links und rechts von ihm ab (Abwehrdreieck) und der vierte Abwehrspieler rückt ein.

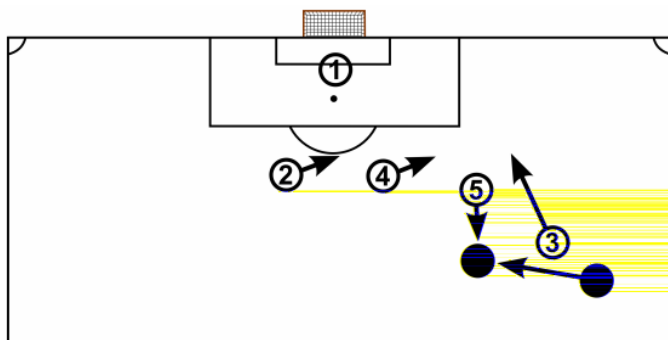
Ball außen:



Befindet sich der ballführende Gegner außen, rückt der ballnahe Außenverteidiger vor. Der benachbarte Innenverteidiger sichert ab und die beiden anderen Abwehrspieler rücken ein (Sichel). Gegenspieler auf der ballfernen Seite werden ignoriert.

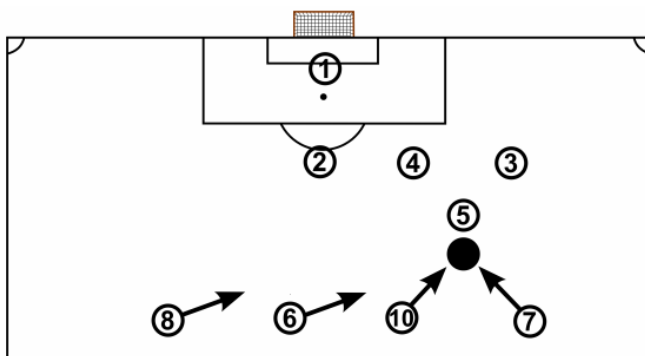
Aufgrund der Torgröße und der verengten Spielfeldgröße rückt der IV raus um den AV abzusichern und verzichtet somit darauf das Zentrum stark zu halten, indem er nicht rausrücken würde.

Nicht kreuzen:



Die Spieler in der Viererkette kreuzen nicht, sondern übergeben ihre Gegenspieler. Um die Ordnung in der Verteidigung zu halten, bleiben die Spieler stets auf ihren Positionen.

Mittelfeld:



Ist das Mittelfeld überspielt, schiebt es geschlossen Richtung Ball mit dem Ziel Überzahl in Ballnähe zu schaffen. Der Gegenspieler wird von zwei Spielern attackiert.

Zusammengefasst:

Befindet sich die Viererabwehrkette weiter als **15 Meter** vom Tor entfernt und ein Gegner dribbelt auf sie zu, so weicht sie bis auf den **sicheren Abstand** zurück und versucht sich, falls sie ungeordnet ist, sich wieder zu ordnen.

Befindet sich der ballführende Gegner dann im Zentrum, so rückt der ballnahe Innenverteidiger zum Ball vor und bildet zusammen mit den anderen Abwehrspielern ein sogenanntes **Abwehndreieck**.

Befindet sich der ballführende Gegner am Flügel, so bilden die Abwehrspieler eine sogenannte **Abwehrsichel**. Der ballnahe Außenverteidiger übt Druck auf den Ball aus und die anderen drei Abwehrspieler rücken Richtung Ball ein und sichern den druckausübenden Mitspieler in der Tiefe ab.

Beim ballorientierten Verteidigen ist das **gegenseitige Coachen** unerlässlich. Die zentralen Spieler geben die Kommandos, wer auf den Ball Druck ausüben soll. Es muss sichergestellt werden, dass immer nur ein Spieler vorrückt und die anderen drei Abwehrspieler in der Tiefe absichern. Wird nicht kommuniziert, kann es passieren, dass entweder kein Spieler Druck auf den Ball ausübt oder gleich zwei Richtung Ball stoßen und somit einen Passweg Richtung eigenem Tor für den Gegner öffnen.

Grundsätzlich gilt im Fußball, dass die zentralen Spieler besonders viel coachen müssen, weil sie Mitspieler auf beiden Seiten von sich haben.

Defensive:

- enge Abstände zwischen den Mitspielern und Mannschaftsteilen 8-10 Meter um gut in die Zweikämpfe zu kommen und doppeln zu können
- 6er bleibt immer hinter den ball, verschiebt immer zur Ballseite um einen Konter abzubremesen, der Mittelstürmer nimmt, wenn er sich fallen lässt die zentrale Position neben ihm ein
- Ballnächster übt druck aus, die benachbarten sichern ab (Abwehrdreieck/Abwehrsichel)
- Einrücken beim Spiel über den anderen Flügel: zur Seite und hinter den Ball verschieben (AV + MA)
- Aggressiv, um beim Pressing Balleroberungen zu ermöglichen (nach hinten doppeln)
- Pächernbildung: Doppeln nach hinten (AV mit AS, IV mit MS, IV mit 6er, AV mit AS)?
- Bälle immer sofort versuchen zurückzuerobern, sonst Doppel-Viererkette
- Bei Ballverlust sollte man in der Defensive immer erst das **Zentrum stärken** (die vorderen Spieler ziehen sich zurück zur Vierer-Kette in der Spielfeldmitte), und zwar möglichst eng zur Mitte hin, um die **Räume zu schließen für den Gegner**. So provozieren wir einen weiteren Angriff über die Außenspieler, sodass wir dann mit allen Spielern Druck ausüben können.

-

Offensive:

- Grundsätzlich Spiel kurz aufbauen!
- AV schieben beim Spielaufbau hoch um Druck ausüben zu können (Sichelbildung)
- Raum zum spielen aufmachen: Spielfeld groß und tief machen
- die beiden offensiven Flügelspieler und der Mittelstürmer positionieren sich zu Beginn des Spielaufbaus im Abseits um den Gegner auseinander zu ziehen und so mehr Raum und Zeit für den Spielaufbau zu haben
- variables aus dem Abseits kommendes freilaufen: kurz kommen, lang gehen, im Zentrum anbieten oder sich zum Doppelpass freilaufen