

Blick über den Zaun beim Hockeycamp

HockeyTraining-Redakteur Stephan Haumann und
Christopher Jäkel über die Ferienfreizeitmaßnahmen

Hockey Camps sprießen wie Blumen aus der Erde. Früher waren es die legendären Timmendorf-Camps des DHB, die den Inbegriff des guten Mix aus Trainingslager und Eventcharakter darstellten. Heute sind Camps auf dem Vormarsch, die neben Hockey auch noch andere Sportarten anbieten. Doch muss es immer das kommerzialisierte Camp im Ausland sein oder kann ich als Trainer vielleicht in meinem eigenen Club den Organisationsplan selbst in die Hand nehmen. Christopher Jäkel und Stephan Haumann, beide verantwortlich für den männlichen bzw. weiblichen Nachwuchsbereich des KKHT Schwarz-Weiß Köln, organisieren bereits seit einigen Jahren Clubcamps, in denen sie erfolgreich versuchen, den Spagat zwischen viel Abwechslung und einer Veranstaltung im eigenen Club zu schaffen und somit alle Vorteile zu nutzen: Mitgliederbindung, Mitgliedererwerb und die Entdeckung neuer finanzieller Ressourcen.

Zielgruppenforschung

Zu Beginn jeglicher Veranstaltungsplanung stellt sich immer die Frage: Für welchen Altersbereich möchte ich das Event überhaupt anbieten? Nur für Jungs oder nur für Mädels? Bei der Bearbeitung dieser Frage ist ein ganz wichtiger Punkt im Auge zu

halten:
Woher schöpfe
ich meine
Helfer für
das Camp?
Gerade an
dieser Stelle
bietet sich

Den richtigen Zeitpunkt finden

Einen geeigneten Zeitpunkt für ein Camp finden, ist schon ein schwieriges Los. Soll das Camp an einem Wochenende stattfinden oder eher in den Ferien? Aber sind dann nicht viele im Urlaub? Am Ende entscheidet sich die Frage nach dem guten oder schlechten Termin bereits viel früher: Je früher der potenzielle Camptermin kommuniziert wird und je früher man sich (vielleicht mit Frühbucher-rabatt?) anmelden kann, desto einfacher ist es, auch eine angemessene Gruppengröße zusammen zu bekommen. Ein zweiter wichtiger Faktor ist die Institutionalisierung des Termins: „In der letzten Sommerferienwoche ist doch immer unser Sommercamp“. Diese Institutionalisierung erfolgt rasend schnell, von einem Jahr auf das andere. Voraussetzung: Es hat den Teilnehmern – egal wie viele es waren – wirklich gefallen!

nämlich bereits an,
auf Spielerinnen und
Spieler der männlichen
und weib-

HOCKEY Training

Theorie und Praxis des Hockeysports

Steil spielen ist geil spielen

Valentin Altenburgs Plädoyer für attraktives Hockey findet in dieser Ausgabe eine Fortsetzung.

Seite 4



IMPRESSUM

Verlagsanschrift:

Sportverlag, Böblinger Str. 68/1, 71065 Sindelfingen,
Postfach 260, 71044 Sindelfingen,
☎ (070 31) 862-800
Fax (070 31) 862-801

Redaktion (verantwortlich i.S.d.P.):

Peter Lemmen, Auf der Brück 1, 54608 Oberlascheid,
☎ (065 55) 931 041
Fax (065 55) 931 042
E-Mail: mediaServ@t-online.de
Stephan Haumann, Mendestr. 26, 44141 Dortmund,
☎ (0231) 395 15 21, mobil: 0172/ 278 79 74
E-Mail: stephan@thehockeyzone.de

Layout, Grafik und Illustrationen:

Herbert Bohlscheid (HeBoSOFT) für mediaServ
Kuhweg 20, 50735 Köln
☎ (0221) 7601392
E-Mail: hb@hebosoft.de
http://www.hebosoft.de

Geschäftsführung Sportverlag:

Dr. Wolfgang Röhm
Verlagsleitung: Brigitte Schurr
Postfach 260, 71044 Sindelfingen

Anzeigen + Vertrieb:

Dietmar Froberg-Suberg (Leitung)
Postfach 260, 71044 Sindelfingen
☎ (070 31) 862-851
☎ (070 31) 862-801

Gültig ist zurzeit die Anzeigenpreisliste vom 1.1.2009

Wir bitten um Verständnis, dass für unverlangt eingesandte Manuskripte oder Fotos, die willkommen sind, keine Gewähr übernommen wird.

Warum nicht mal
Rugby im Hockey-
camp anbieten?
(Foto: Herbert
Bohlscheid)

sgabe 6/2009



Bogenschießen – Attraktion im Hockeycamp

lichen Jugend (A und B) zurückzugreifen. Dies hat bereits mehrere Vorteile: Altersspezifische Probleme, die bei solch einem Camp entstehen könnten, können leicht abgewendet werden, wenn man die Jugendlichen in die Verantwortung nimmt, also als Trainer und Co-Trainer innerhalb des zu planenden Camps einsetzt. Zudem gibt es kaum Clubs, deren Trainer- und Co-Trainerbedarf völlig gestillt wäre. Ein solches Camp bietet daher die einzigartige Gelegenheit, neue Trainer zu „sichten“. Ein weiterer Aspekt der in die Findung der richtigen Zielgruppe mit einfließen sollte, ist, dass diverse Sportangebote erst ab einem bestimmten Alter geeignet sind. Das Programm müsste also entsprechend angepasst werden.

Spezi? Mehr Fanta oder mehr Cola? Die richtige Mischung macht's

Nachdem ein richtiger Zeitpunkt für das anstehende Camp gefunden wurde (siehe Kasten), sollte es auch schon an die Planung der Aktivitäten gehen. Viele Hockeyvereine haben auch eine Tennisabteilung (Lacrosse, Golf, etc.), die natürlich bei dem Camp nicht fehlen darf, denn: Die eigene Abteilung hat mit Sicherheit auch ein Interesse, sich zu präsentieren und ein wenig Werbung in eigener Sache zu machen. Was nun noch fehlt sind weitere Sportarten und natürlich Hockeyeinheiten, die das Gesamtgefüge abrunden. Mehrspartenvereine sind hier im Vorteil, haben

Zu einem „richtigen“ Camp gehört natürlich auch das Zeltlager (Fotos: Herbert Bohlscheid)

sie doch oft viele Trainerkollegen und Übungsleiter „im eigenen Haus“ und müssen diese nicht erst von außen aktivieren.

Aber auch diese Aktivierung von außen ist durchaus von Erfolg gekrönt, wenn man sich frühzeitig um Nachbarvereine bemüht. Am besten kommen sogenannte In-Sportarten an. Warum nicht mal einen „Parcour“-Trainer aus dem benachbarten Jugendzentrum einladen? Warum nicht mal den großen Mehrspartenverein um einen Übungsleiter für „Ultimate-Frisbee“ bitten? Warum nicht eine Fahrradtour zum nahen Badensee? Warum nicht im benachbarten Rugby Club anfragen, ob Interesse besteht, mit den Vorurteilen aufzuräumen? Die richtige Mischung macht das Camp erfolgreich. Was natürlich auf keinen Fall fehlen darf, sind genügend (aber auch nicht zu viele) Ho-

ckeyeinheiten und natürlich (falls eben möglich) das gemeinsame Zelten auf der Klubanlage.

Spaß – keine Taktikbesprechung

Innerhalb der Hockeyeinheiten ist darauf zu achten, dass der Spaß nicht zu kurz kommt. Kinder wollen „zocken“, sich messen und Dinge ausprobieren. Gerade für letzteres sollte in einem Camp immer Platz sein: Warum nicht mal üben, in der Luft zu dribbeln? Warum nicht mal lernen, den Ball volley aufs Tor zu schlagen? Warum nicht mal versuchen, den Ball im Vorwärtslaufen nach hinten, auf das im Rücken stehende Tor zu schlagen ohne sich umzudrehen? Warum nicht mal einen „Sticks & Tricks“-Wettbewerb veranstalten? 15 Minuten Übungsphase, eine Minute für jeden vor der Gruppe seine besten Tricks zu präsentieren.

Rahmenbedingungen

Natürlich läuft so ein Camp nicht ohne Rahmenbedingungen. Es muss ein Platz zur Verfügung stehen (und am Besten natürlich auch noch eine



	Bambinis	Knaben D	Mäd D/C	Knaben C	Knaben B	Mädchen B	Knaben A	Mädchen A
Mittwoch								
14:00-15:00		Athletik	Tennis	Volleyball	Hockey 1/1	Athletik	Unihockey	Ulti. Frisbee
15:15-16:30		Koordination	Spiele	Ulti. Frisbee	Tennis/Unihockey	Hockey 1/2	Besprechung	Hockey 1/2
16:45-18:00		Spiele	Ulti. Frisbee	Athletik	Tennis/Unihockey	Volleyball	Hockey 1/1	Athletik
18:30-20:00		Turnier	Turnier	Turnier	Turnier	Turnier	Turnier	Turnier
Donnerstag								
10:00-11:00		Hockey 1/2	Tennis	Spiele	Ulti. Frisbee	Bogenschießen/ Koordination	Unihockey	Hockey 1/2
11:15-12:15		Ulti. Frisbee	Lacrosse	Koordination	Volleyball	Bogenschießen/ Koordination	Hockey 1/1	Unihockey
12:15-13:30		Mittagessen	Mittagessen	Mittagessen	Mittagessen	Mittagessen	Mittagessen	Mittagessen
13:30-14:45	Spiele	Lacrosse	Hockey 1/2	Hockey 1/2	Unihockey/Spiele	Ulti. Frisbee	Bogenschießen/ Athletik	Tennis
15:00-16:15	Spiel & Spaß	Unihockey	Athletik	Tennis	Athletik	Hockey 1/1	Bogenschießen/ Athletik	Lacrosse
16:30-17:45	Koordination	Tennis	Koordination	Lacrosse	Hockey 1/1	Unihockey	Ulti. Frisbee	Bogenschießen
18:00-20:00		Turnier	Turnier	Turnier	Turnier	Turnier	Turnier	Turnier
Freitag								
10:00-11:00			Sponsorenlauf		Sponsorenlauf		Wasserski	Wasserski
11:15-12:15		Schnitzeljagd	Schnitzeljagd	Schnitzeljagd	Hockey 1/1	Unihockey	Wasserski	Wasserski
12:15-13:30		Mittagessen	Mittagessen	Mittagessen	Mittagessen	Mittagessen	Wasserski	Wasserski
13:30-14:30	Koordination	Hockey 1/2	Unihockey	Hockey 1/2	Bogenschießen/ Lacrosse	Tennis	Wasserski	Wasserski
14:30-15:30	Tennis	Koordination	Hockey 1/2	Unihockey	Bogenschießen/ Lacrosse	Hockey 1/2	Wasserski	Wasserski
15:30-16:00					Hockey 1/1			
16:30-17:45	Hockey 1/4	Spiele	Koordination	Spiele	Unihockey/Spiele	Lacrosse	Hockey 3/4	Volleyball
18:00-20:00		Turnier	Turnier	Turnier	Turnier	Turnier	Turnier	Turnier

Beispiel für die inhaltliche und zeitliche Gestaltung eines Trainingscamps: Neben viel Hockey gibt es den „Blick über den Zaun“ mit Kontakten zu anderen Sportarten.

benachbarte Sporthalle), es müssen Trainer, Co-Trainer und gegebenenfalls die Kinder beköstigt werden, etc.

Beginnt das Camp morgens und endet erst am Abend, dann ist ein Mittagessen obligatorisch. Natürlich muss auch ein Camp-Beitrag eingesammelt werden.

Übrigens: In einigen Städten und Gemeinden, bzw. Landesverbänden, können für solche Freizeitmaßnahmen Zuschüsse beantragt werden, vor allen Dingen, wenn nicht nur Kinder des eigenen Vereins zum Teilnehmerkreis zählen, sondern das Camp offen ausgeschrieben wird.

Und wer die Vereinskasse aufbessern will, der kann im Rahmen eines Camps einen so genannten Sponsorenlauf mit einbauen.

All dies gilt es zu organisieren. Hier sollten genug Eltern mit in die Planung eingebunden werden, denn bei der Organisation einer Veranstaltung, wie auch auf dem Hockeyplatz gilt: „Alles selbst machen zu wollen, ist das Kennzeichen des Unbegabten“ (Richard von Schaukal).

Ich lerne Hockey: Neuauflage erschienen

Der Meyer&Meyer-Verlag ist eine wahre Fundgrube für Trainer und Sportler aller Sportarten und auch die Freunde des Hockeysports kommen hier auf ihre Kosten. Zumindest seit Dr. Lutz Nordmann, langjähriger Sportdirektor des Deutschen Hockey-Bundes und derzeit Leiter der Trainerakademie Köln, und Katrin Barth, ausgebildete Lehrerin mit langjähriger Berufserfahrung und Herausgeberin der Sportbuchreihe für Kinder „Ich lerne... ich trainiere“ in diesem Verlag publizieren. Jetzt wurde der erfolgreiche Band „Ich lerne Hockey“ überarbeitet und neu aufgelegt – übrigens in einem etwas größeren Format als die Vorgängerversion. Geschrieben ist das Buch in erster Linie für sportbegeisterte Kinder, die das Hockeyspiel erlernen wollen. Elo, ein kleiner Elefant bringt den kleinen Weltmeistern von morgen in zahlreichen Zeichnungen die

richtige Technik bei. Dazu gibt's eine Vielzahl toller Hockeyfotos und natürlich viele Übungen zum Nachvollziehen und viele Erklärungen, dazu viele Rätsel und deren Auflösungen, kurz ein kindgerechtes Übungsbuch, das aber auch bestimmt Eltern, die nicht selbst schon einmal Hockey gespielt haben, diese schöne Sportart näherbringt.

In jeden Fall ein Buch, das man gerne weiterempfeilt. Barth • Nordmann: Ich lerne Hockey, 151 Seiten, Meyer&Meyer Verlag 14,95 €, ISBN: 978-3-89899-419-4



„Steil spielen“ ist „geil spielen“!

Ein Plädoyer von U16-Bundestrainer Valentin Altenburg für erfolgreiche Attraktivität im Hockey – Teil III

In diesem dritten und abschließenden Teil der Serie zur Entwicklung von Tempohockey rücken die taktischen Elemente zur Beschleunigung des Spiels in den Mittelpunkt der Betrachtung. Wie auch schon in den vorangegangenen beiden Teilen wird diese Entwicklung vor dem Hintergrund der beiden Spielphasen „Aufbau“ und „Konter“ stattfinden. Sowohl der Aufbau, als auch das Konterspiel sind potentielle Quellen für Tore und dienen damit als Weg zu unserem Ziel: Tore erzielen!

Zunächst werden dabei taktische Prinzipien erläutert die einer Beschleunigung des Aufbau-Spiels dienlich sind. Im Anschluss daran geht es um „tempo-taktische“ Prinzipien im Konter.

1. Tempo-Taktik im Spielaufbau – Die Bedeutung der sogenannten „Mitarbeiter“

Nachdem im letzten Beitrag ausführlich auf technische Elemente zum Aufbau eingegangen wurde, soll nun näher betrachtet werden, welche taktischen Konzepte einen frühen Auftakt, reibungslose Anschlüsse und konsequentes Eindringen in den Kreis erleichtern.

Taktik (griechisch: taktike techne) versteht

sich ganz allgemein hin als die Kunst der Aufstellung und damit die Lehre vom Gebrauch der (Streit-)Kräfte. Wie lassen sich nun vor dem Hintergrund unseres Zieles („Tore schießen“) und unserer Strategie („Tempo erzeugen“) die Kräfte aufstellen?

1.1 Über die Idee zur Entscheidung

Wir befinden uns im Spielaufbau. Ein Spieler hat den Ball, wir nennen ihn den „Chef“, weil er die Entscheidung fällen wird. Die Mitspieler ohne Ball, wir nennen sie „Mitarbeiter“, können ihren Chef unterstützen, indem sie ihm verschiedene Ideen präsentieren.

Tempo kann besonders dann erzeugt werden, wenn der Chef bereits kurz bevor er den Ball zugespielt bekommt, durch seine Mitarbeiter Anschluss-Optionen erhält. Das Verhalten der Mitarbeiter, also das Verhalten der Spieler ohne Ball, ist für die Erzeugung von Tempo zentral. Doch wie lässt sich dieses Spiel ohne Ball trainieren? Im ersten Schritt erscheint es erfolgsversprechend, die Bedeutung der Mitarbeiter aufzuzeigen. Sie sind es, die für die Ideen und das Tempo im Spiel verantwortlich sind. Neben einer solchen abstrakten Erklärung, können wir Trainer durch ein bewusstes Coaching der Mitarbeiter, die Bedeutung auch konkreter gestalten. Wer sich einmal bewusst vornimmt, ausschließlich das Spiel ohne Ball zu coachen, wird

erstaunt feststellen, wie selten wir uns tatsächlich mit diesen Erfolgsfaktor beschäftigen. Darüber hinaus lässt sich die Bedeutung der Mitarbeiter auch im Training durch einfache Mittel herausstellen (Abb. 1).

So kann durch eine einfache (beliebig zu wählende) (Kontakt-)Spielform, die

Der „Chef“ fällt die Entscheidungen (Foto: Herbert Bohlscheid)



Valentin Altenburg

... ist Bundeshonorartrainer des Deutschen Hockey-Bundes und hier verantwortlich für die weibliche U16.

Bis 2007 hat er für die Stuttgarter Kickers im männlichen Nachwuchsbereich und bei den 1. Herren erfolgreich gearbeitet – hier hatte er großen Anteil am Gewinn der deutschen Meisterschaft 2005 und des Europacups 2006. Seit Anfang 2008 ist er beim UHC Hamburg tätig, Auch hier unterstützt er erfolgreich die 1. Herren in der Liga und der EHL.



Abbildung 1

Bedeutung der Mitarbeiter für die Entstehung von Tempohockey, durch eine Begrenzung der Anzahl von Ballkontakten für den Chef herausgestellt werden. Je nach Alter und Entwicklungsstand der Trainingsgruppe kann der Chef auf vier, drei oder zwei Kontakte pro Ballbesitz reduziert werden. Bieten seine Mitarbeiter nicht früh genug erfolgsversprechende Optionen, wird es für den Chef (aufgrund der begrenzten Kontakte) schwer, eine Lösung zu finden. Erfahrungsgemäß sind diese Spiele die temporeichsten! Gerade wenn auf lediglich zwei Kontakte begrenzt wird, sind die



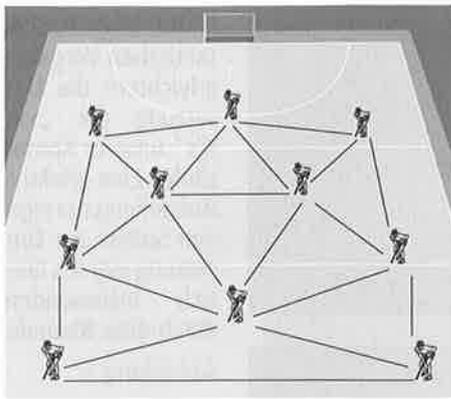


Abbildung 2

Mitarbeiter motiviert, bereits während der Ball noch auf dem Weg Richtung Chef ist, eine Option anzubieten, um dem Chef einen reibungslosen Anschluss zu bieten.

Wenn es gelungen ist, die Bedeutung des Spiels an die Mitarbeiter zu transportieren, ist es im zweiten Schritt der wesentliche Bestandteil einer (Tempo-)Taktik, sowohl den (potentiellen) Chefs, als auch den Mitarbeitern durch eine Organisation der Aufstellung eine Orientierung zu ermöglichen. Die Kunst einer erfolgreichen Tempo-Taktik ist es dabei, die Gestaltungsfreiheit aller Beteiligten nicht zu sehr einzuschränken. Eine erfolgreiche Tempo-Taktik sollte daher vor dem Hintergrund dieses Spannungsfeldes – von Orientierungssicherheit auf der einen und Gestaltungsfreiheit auf der anderen Seiten – entwickelt werden. Ein mögliches Beispiel für eine solche Tempo-Taktik ist die „Triangle-Offence“ (Abb. 2).

Sie installiert gleichzeitig eine bestimmte Aufstellung und einen Gebrauch aller Spieler, indem sie den Mitarbeitern eine Orientierung gibt, in welchem System sie abgestimmt aufeinander Optionen für den Chef erzeugen können und damit auch dem jeweiligen Chef eine Orientierungssicherheit für seine Aktionen gewährleisten. Gleichzeitig bleibt eine hohe Gestaltungsfreiheit erhalten. Das „Triangeln“ (also das Spielen in Dreieckskonstellationen) gibt den Rahmen vor, der aber frei gestaltet werden kann.

Wie in der Musik, in der der Takt bloß den leeren Rahmen darstellt und erst der vielfältige Rhythmus diesen Rahmen mit konkreten musikalischen Inhalten erfüllt, stellt die Triangle-Offence als taktisches Aufbau-Konzept den Rahmen dar, innerhalb dessen Mitarbeiter und Chefs durch die Harmonie ihrer Teile den Rhythmus entwickeln.

Wenn man einen Fokus auf die Tempo-Entwicklung im Spielaufbau legen will, so lassen sich wiederum durch „kleine Zusatzregeln“ Wege finden, um das gewünschte Ziel zu erreichen. Lässt man beispielsweise nur steile und offensiv diagonale Anspiele zu (es darf zurück gedribbelt werden, auch

erlaubt ist das direkte „aufblocken“ quer oder zurück; der Kreis bleibt von Allem unberührt), so ergibt sich automatisch ein Trainingsreiz im Vertikalspiel. Die Mitarbeiter sind motiviert, sich immer wieder steil im Rücken der Abwehr Optionen für den Chef anzubieten und die Chefs orientieren sich in Ihren Entscheidungen an steilen oder offensiv diagonalen Entwicklungen. Eine weitere Möglichkeit besteht darin keinen doppelten Querpass zu erlauben. Es darf einen Querauftakt geben, danach wird aber steil oder diagonal weiter entwickelt, woraufhin wieder ein Querpass erlaubt ist. Frei nach dem Spielaufbau-Motto: Quer ist nicht schwer. Steil ist geil und diagonal ist phänomenal.

1.2 Über die Kontersicherung zum Re-Konter (s. Abb. 3)

Ein Punkt, der auf den ersten Blick vielleicht nicht unbedingt einleuchtet, ist die Bedeutung einer funktionierenden, weil pro-aktiven Kontersicherung im Rahmen

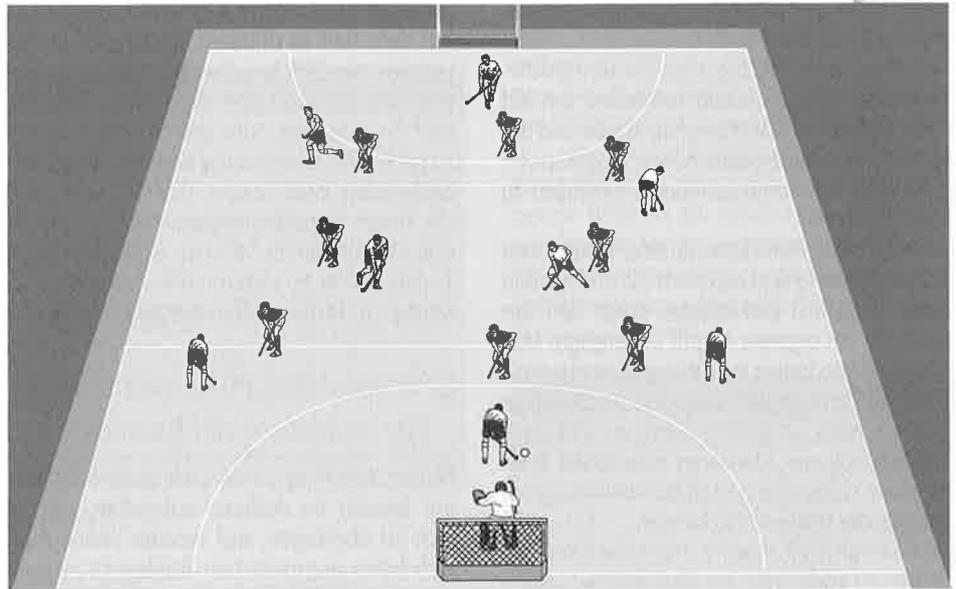


Abbildung 3

einer Tempo-Aufbautaktik. Doch die Wichtigkeit einer solchen Kontersicherung liegt beim genaueren Hinsehen auf der Hand: Je größer unser Spielanspruch, umso größer auch die potentielle Kontergefahr bei Ballverlust.

Wie schon im ersten Teil dieser Serie genauer ausgeführt, sind Konter ein sehr effektives Mittel, um Tore zu schießen. Dasselbe gilt natürlich auch für den Re-Konter (also den unterbundenen gegnerischen Konter, der wiederum zum eigenen Konter führt).

Eine gute Kontersicherung, schlägt also zwei Fliegen mit einer Klappe: Sie verhindert Gegentore und ist gleichzeitig eine Quelle für Tempo und Tore.

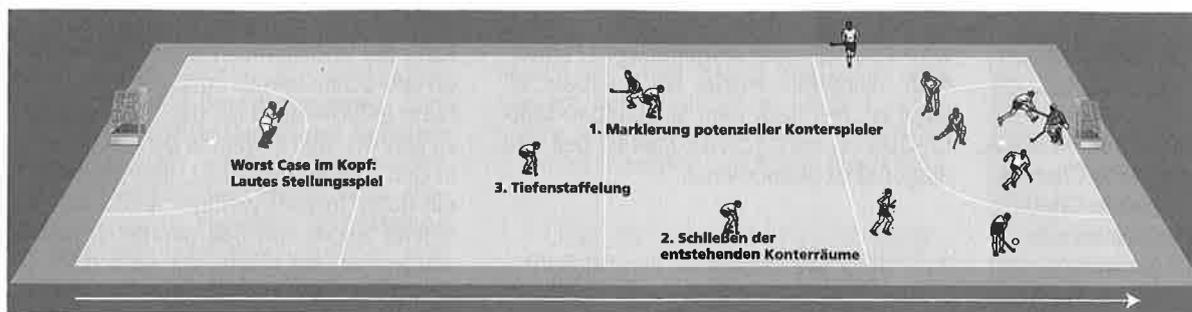
„Was sind die wichtigen Merkmale einer guten Kontersicherung?“ lässt sich fragen. Aber eines vorweg: Kontersicherung ist ein schwieriges Feld, auf dem auch wieder die Spieler ohne Ball im Zentrum stehen. Einer guten Kontersicherung gelingt es nämlich, einen Konter gar nicht erst ins Rollen kommen zu lassen, weil bereits während des noch laufenden eigenen Aufbauspiels bestimmte Maßnahmen der Mitarbeiter für einen möglichen Ballverlust getroffen werden. Den Torhütern kommt hierbei in Form der antizipativen Abwehrorganisation eine Schlüsselrolle zu. Da es für den Torhüter entscheidend ist, den „Worst-Case“ zu kennen, weil er gerade bei diesem aktiv in den Mittelpunkt rückt, interessiert sich ein guter Torwart weniger dafür, was der eigene Spieler mit Ball gerade so macht, sondern er teilt bereits die nicht mehr direkt am Angriff beteiligten Spieler so zu, dass diese bei einem möglichen Ballverlust den Konter gar nicht erst entstehen lassen, weil sie gegnerische (potentielle) Konterspieler eng markieren und entstandene Konterräume schließen.

➔ Markieren der Konterspieler:

Damit ein Konter sich gefährlich entwickeln kann, braucht er einen schnellen ersten Pass nach Ballgewinn. Sind alle Konterspieler eng markiert, kann dieser erste Pass bereits frühzeitig erkannt und abgefangen werden. Der Re-Konter läuft.

➔ Schließen entstandener Konterräume:

Eine weitere Entstehungsmöglichkeit für einen Konter besteht darin, dass ein gegnerischer Spieler nach Ballverlust Konterräume nutzt, in die er selbst mit Tempo hineinzieht. Der Konterraum ist dabei der Raum, der beim Aufbauspiel entsteht, wenn nicht alle Mitspieler den Angriff mitgehen.



lautet also: Welche taktischen Vorgaben erleichtern die Umsetzung der „vier K's“ unserer Kontersäule? Eine effektive Aufstellung der eigenen Spieler zur Umsetzung vier K's lässt sich insbesondere durch eine Raumde-
Abbildung 5

Es reicht in einer guten Kontersicherung nicht, potentielle Konterspieler eng zu markieren. Gleichzeitig ist es wichtig, dass auch die nicht unmittelbar im Aufbauspiel beteiligten Spieler nachrücken, um die Entstehung von Konterräumen (Abb. 4) zu verhindern.

Außerdem ist es wichtig, dass die Kontersicherung eine Tiefenstaffelung beinhaltet, um auf einen verlorenen Zweikampf im Konter und damit auf den durchgebrochenen Gegenspieler aktiv (also von vorne kommend) einwirken zu können (Abb. 5).

Die entscheidenden Elemente einer gelungenen Kontersicherung sind demnach die Antizipation eines möglichen Ballverlustes durch den Torwart und am eigenen Angriff unbeteiligte Mitarbeiter (Umschalten in Eroberungsmodus noch während des eigenen Ballbesitzes); das aktive Nachschieben um Konterräume zu schließen; das konsequente Markieren potentieller Konterspieler sowie eine gestaffelte Aufstellung um aufeinander reagieren zu können.

Eine Möglichkeit diese Kontersicherungselemente zu trainieren, besteht beispielsweise durch den folgenden Übungsaufbau:

Die gestrichelte schwarze Linie in der Mitte des Spielfeldes trennt die beiden Dreier-

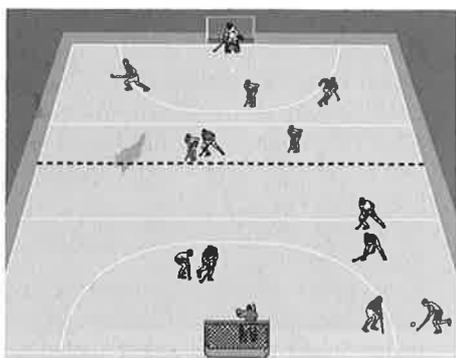


Abbildung 6

Teams zunächst voneinander. Team 1 versucht ein Tor zu erzielen. Gelingt es Team 2,

den Ball zu „klauen“, wird versucht, einen schnellen Konter zu fahren. Dies gelingt entweder durch einen schnellen ersten Ball zu einem der drei Konter-Stürmer, oder der Balleroberer hat nach Ballgewinn selbst Platz mit dem Ball zu dribbeln. Dabei darf immer jeweils ein Spieler der Kontermannschaft mit über die schwarze Linie, um eine Überzahl zu erzeugen oder den Konterraum mit zu schließen. Gleichzeitig beginnt für die verbleibenden zwei Spieler (und den Torwart) die Kontersicherungsorganisation gegen die drei verbleibenden Stürmer. Gelingt es Team 1, den Konter zu unterbinden und einen Re-Konter zu starten, gelten die gleichen Regeln.

2. Tempo-Taktik im Konterhockey – Die Bedeutung der Raumes

Neben der Frage, wie sich unsere Spieler am besten im Aufbau aufstellen, gilt es sich zu überlegen, auf welche Weise man sich beim gegnerischen Ballbesitz organisiert. Das Ziel bleibt auch im Konter-Modus das Gleiche: Tore durch Tempo. Der Weg dorthin geht über die Konter-Säule mit ihren vier Bausteinen:



Abbildung 7: Kontersäule

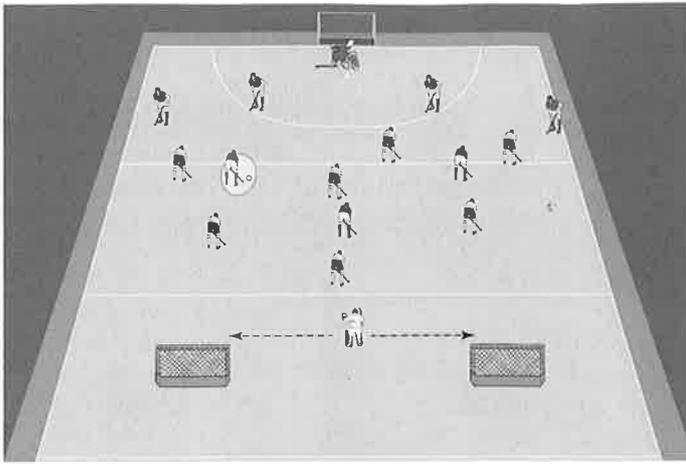
Die Frage, die sich daraus ableiten lässt,

ckungsorganisation erreichen. Im weiteren Verlauf werden daher die Prinzipien einer erfolgreichen, ballorientierten Raumdeckung im Feldhockey erläutert und ein Weg aufgezeigt, wie eine solche Raumdeckung auch schon im Jugendbereich entwickelt werden kann. Unter Raumdeckung soll hierbei die veränderte Priorität zwischen Ballorientierung und Gegnerorientierung verstanden werden. Während in der traditionellen Manndeckung die Priorität in der engen Markierung des Gegenspielers liegt, versteht sich die Raumdeckung auf eine klare Ballorientierung mit dem Ziel einen bestimmten Raum „zu decken“.

Die Vorteile einer solchen ballorientierten Raumdeckung im Hinblick auf die Kontersäule bestehen in der potenziellen Aktivität der Konterspieler im Hinblick auf den ersten Baustein eines erfolgreichen Konters – dem Kanalisieren. Während die Manndeckung systemimmanent dazu führt, dass auf den Gegenspieler zu reagieren ist, ermöglicht eine gut gespielte Raumdeckung eine agierende Konterstrategie in Form eines aktiven Kanalisierens der gegnerischen Mannschaft in einen gewünschten (Opfer-)Raum.

Eine Raumdeckung (besonders im Jugendbereich mangels Reichweiten) basiert auf einer aktiven Mitarbeit aller Spieler und ihre Qualität ist wesentlich von der Aktivität aller Beteiligten abhängig. Ein wichtiges Merkmal einer guten Raumdeckung ist, dass sie sich an veränderte Situationen flexibel anzupassen weiß. Die Voraussetzung dafür liegt in einer guten Kommunikation der Spieler untereinander. Gerade im Entwicklungsstadium eines Raumdeckungssystems liegt der Schlüssel zum Erfolg im gegenseitigen Stellen bzw. Coachen. Dieses will jedoch gelernt sein. Eine sehr aufschlussreiche Vorübung zum The-

Abbildung 8

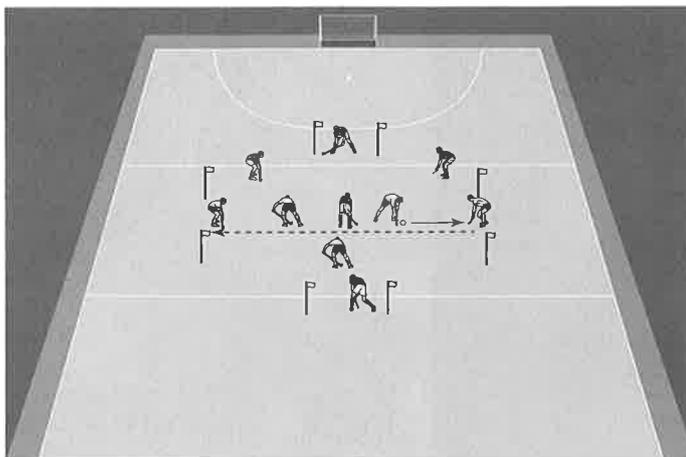


ma Kommunikation bietet das folgende Szenario: Wir nehmen ein ganz normales Kleinfeld-Spiel (Abb. 8) mit der Einschränkung, dass sich die Spieler auf dem Feld (mit Ausnahme des TWs) nur bewegen/handeln dürfen, wenn sie ein Kommando von einem der Mitspieler dazu erhalten. Dieses kann wahlweise für die aufbauende oder die konternde Mannschaft oder beide Teams gelten. Automatisch ergibt sich folgendes Bild: Je mehr gestellt und gecoacht wird, umso mehr Bewegung entsteht. Wie zielgerichtet und erfolgsversprechend diese Handlungen sind, hängt natürlich maßgeblich von der Qualität (Lautstärke der Ansage, Präzision des Aussage, Zeitpunkt der Ansage, etc.) der Kommandos ab. Neben der Kommunikation sind die vier Bausteine der Kontersäule – Kanalisieren, Klauen+Kontern, Kreis und Killen – auch gleichzeitig die vier inhaltlichen Aufgabenfelder, die es beim Entwickeln einer Raumdeckung zu trainieren gilt.

2.1 Baustein zu einer ballorientierten Raumdeckung: Das Kanalisieren.

Um die Vorteile einer ballorientierten Raumdeckung aufzuzeigen und gleichzeitig das aktive Kanalisieren zu trainieren, bietet sich das folgende Zielrichtungskontaktspiel (Abb. 9) an:

Abbildung 9



Ziel ist es, dass der Spieler von Team 1 mit Ball im Stangentor entweder direkt oder über das Spielfeld zu seinem Mitspieler auf der anderen Seite im Stangentor passt. Die Spieler in den Stangentoren sind zunächst fest. Würden die Spieler in der Mitte eine klare Manndeckung spielen, könnte die Mittelspur leicht frei gezogen werden und ein Direktanspiel wäre möglich. Durch die ballorientierte Raumdeckung von Team 2 ist das Zentrum geschlossen.

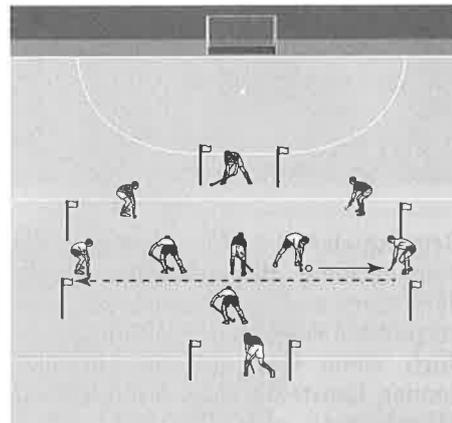


Abbildung 10

Das Ziel von Team 2 ist es, den Ball zu klauen und so früh wie möglich zu einem der beiden Mitspieler in einem der eigenen Stangentoren (in den Konter) zu passen.

Dafür ist es hilfreich, wenn die Spieler von Team 1 durch aktives (manipulierendes) Verhalten der ballorientierten raumdeckenden Spieler von Team 2 in einen bestimmten Raum hinein kanalisiert werden, indem dann (im Doppeln) der Ballgewinn erfolgt. Das Kanalisieren ist also der vorbereitende Schritt zum Klauen und reduziert die gegnerische Mannschaft auf möglichst wenige Optionen auf die schon gierig gewartet werden (Abb. 10).

2.2 Baustein zu einer erfolgreichen Raumdeckung: Das Klauen + Kontern

Wenn es gelungen ist, den Gegner aktiv in einen gewünschten (Opfer-)Raum hinein zu kanalisieren, schnappt die Falle plötzlich zu und der Ball wird dem Gegenspieler erfolgreich geklaut und selbiger wird zu einem Fehlpass verleitet. Es lassen sich allgemein zwei Arten des Klauens unterscheiden: Das Abfangen von gegnerischen Pässen und das Erobern des Balles im Zweikampf. Gerade unter Druck neigen viele Spieler dazu, Bälle hektisch und damit unkontrolliert „einfach weg“ zu schlagen. Damit aus diesen Notbällen keine bösen Überraschungen werden, ist es wichtig für eine funktionierende ballorientierte Raumdeckung, dass auch harte und springende Bälle in die Reichweite kontrolliert werden. Daher ist es immer wieder wichtig, sich gegenseitig schwierige Bälle zu zu spielen, die es zu kontrollieren gilt.

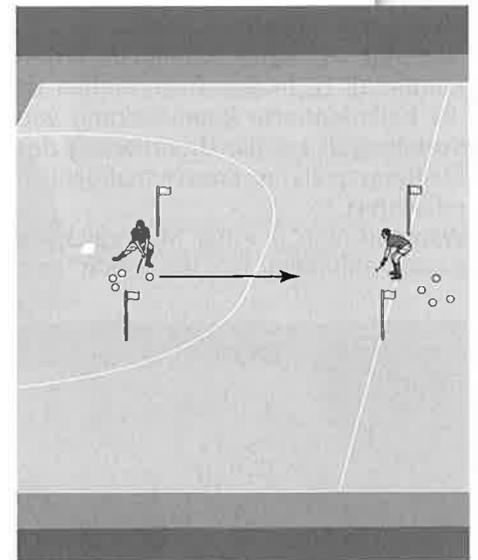


Abbildung 10

Daraus kann ein kleiner Wettkampf entwickelt werden, wie oben (in Abbildung 11) dargestellt.

Dabei geht es darum, sich Bälle so schwierig und hart zu zu passen, dass

das Gegenüber diesen Ball nicht kontrollieren kann und der Ball durch das Stangentor rutscht. Wer mehr Tore schießt, gewinnt. Mit der Zeit kann das Stangentor (und damit die in der Raumdeckung abgedeckte Reichweite) vergrößert werden. Sehr schnell entwickeln die Spieler einen natürlichen Ehrgeiz, die Bälle zu stoppen, was fast automatisch zu einer tiefen Bereitschaftsposition und genügendem Druck hinter dem Schläger führt.

Neben dem Abfangen harter und/oder springender Bälle besteht ferner die Möglichkeit, den Ball im Zweikampf zu erobern. Dabei ist es besonders erfolgreich, wenn es einem Spieler gelingt, den Gegner zu doppeln, also aktiv auf einen Mitspieler „rauf zu schieben“, so dass der Mitspieler freie Bahn zum Ball erhält. Es geht immer mit Abschlag (oder Seitenaus) los. Ziel von Team 1 am Ball ist es, in eines der beiden Tore zu kombinieren. Das Set-up begünstigt plötzliche Seitenverlagerungen, weil dann das Tor noch ungeschützt ist. Selbiges will das konternde Team 2 vermeiden. Sein Ziel besteht im Konter-Tor. Auf dem Weg dahin ist geschicktes Kanalisieren in einen gewünschten Opferraum nötig (um gleichzeitig auch dem eigenen TW die Entscheidung zu erleichtern, welches Tor (also welche Seite) es zu verteidigen gilt, da eine Seitenverlagerung abgeschnitten wird.

Im Opferraum wird gut zusammengearbeitet und auf den Mitspieler, der zum Doppeln aktiv dazu kommt, geschoben, so dass dieser den Ball im Zweikampf erobern kann.

Nun gilt es, einen schnellen ersten Konterball zu finden. Auch hierbei ist die ballorientierte Raumdeckung von Vorteil, weil sie die Orientierung des Stellungsspiels im Konter maßgeblich erleichtert.

Während man in einer Manndeckung davon abhängig ist, wo einen sein

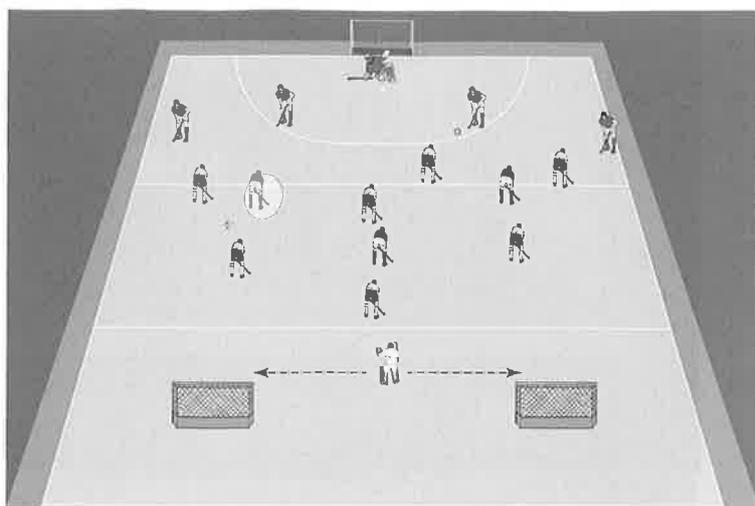


Abbildung 11

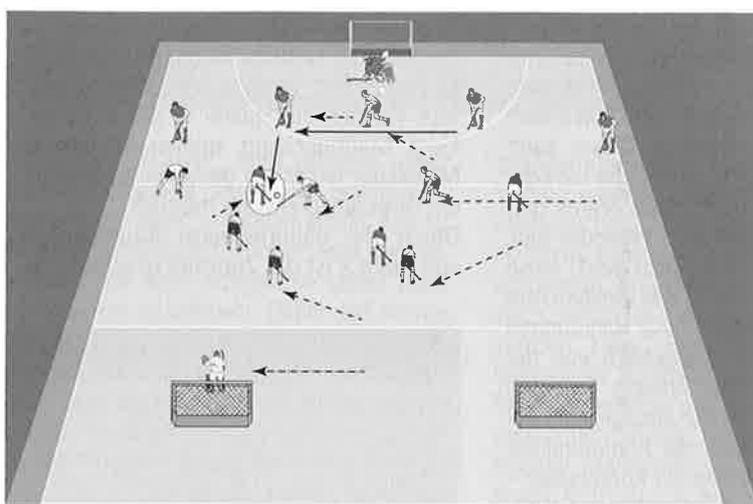


Abbildung 12

Gegenspieler hinzieht, erleichtert die Raumdeckung die schnellen ersten Bälle durch eine (gegnerentfernte) vorhersehbare Position der Mitarbeiter. Auch wenn hier auf die abschließenden Bausteine eines erfolgreichen Konters (Kreis und Killen) nicht weiter eingegangen werden soll, kann man sich das Konterspiel bildlich wie einen Adler vorstellen, der seine Opfer einkreist (Kanalisieren), im richtigen Moment zupackt (Klauen) und die

gemachte Beute auf dem schnellsten Weg ins Nest bringt (Tor). Das Aufbau-Konter-Spiel ist eine Spielform, die diese Elemente vereint und durch ihren organisatorischen Aufbau besonders gut zur Geltung bringt.

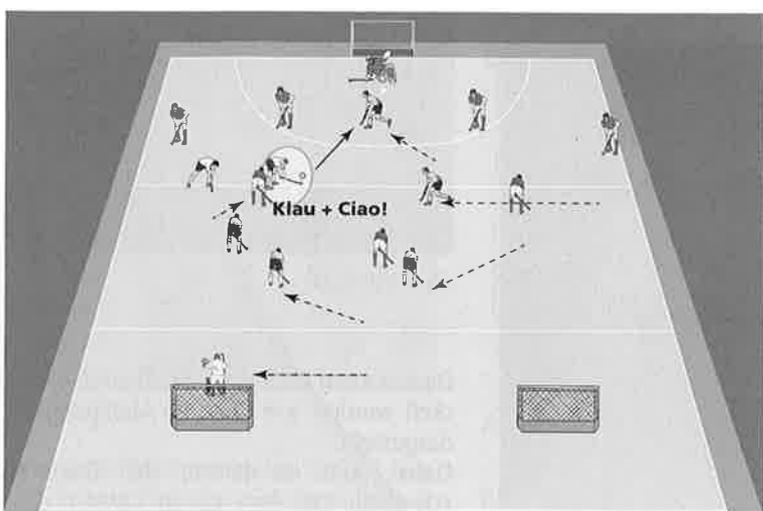


Abbildung 13

