

Der Konter- Knockout

Plädoyer für eine Konter-Kultur im Kinderhockey

In den letzten Ausgaben von HockeyTraining veröffentlichten sowohl Herren Bundestrainer Markus Weise als auch Damen-Cheftrainer Jamilon Mülders Beiträge zur Entwicklung und Verbesserung des Konterspiels. Und das nicht ohne Grund. Mit Blick auf die abgelaufenen Weltmeisterschaften der Damen und Herren und die Europameisterschaften der Juniorinnen und Junioren, wird deutlich, dass sich die deutschen Nati-

onalteams viel häufiger auskontern lassen, als dass sie die anderen Mannschaften selber auskontern können. Die Gründe dafür erscheinen vielfältig. Die Lösungen auch. In Zusammenarbeit mit Transferbundestrainer Matthias Becher zeigen wir in dieser Ausgabe von HockeyTraining ausführlich Wege auf, eine Konter-Kultur bereits im Kindertraining anzulegen und systematisch weiterzuentwickeln.

Den Ballbesitz des Gegners als Chance begreifen

Gerade wenn der Gegner den Ball hat, lassen sich daraus gut Tore erzielen. Genau wie in der Aufbau-Phase soll auch in der Konter-Phase das Tempo im Konterhockey für die nötige Unordnung in der gegnerischen Defensive sorgen. Dieses Tempo entsteht durch das 4-K-Prinzip. Aktives **KANALISIEREN**, geschicktes **KLAUEN** mit sofortigem **KONTERN**, zielstrebig in den **KREIS** und konsequent **geKILLT**.

Die Voraussetzung für einen erfolgreichen Konter ist natürlich zunächst die erfolgreiche Balleroberung. Eine erfolgreiche Balleroberung will jedoch wiederum gut vorbereitet sein. Der erste Baustein zu einem erfolgreichen (weil schnellen) Konter basiert auf dem aktiven **KANALISIEREN** in einen „Opferraum“ oder auf einem „Opferspieler“, in dem oder bei dem der Ball geklaut und möglichst gleichzeitig – durch einen schnellen ersten Pass – in den Konter gespielt wird. Der zweite, wesentliche Baustein für einen erfolgreichen Konter liegt also im **KLAUEN** um zu **KONTERN**.

Rollt der Konter erst einmal, dann gilt es konsequent den **KREIS** zu suchen, einzudringen und im letzten Baustein den Konter auch im Tor unterzubringen, also ihn zu „**KILLEN**“.

4-K-Prinzip



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.):

Valentin Altenburg
Glindweg 19, 22303 Hamburg,
☎ 0151 270 394 26
E-Mail: valentin.altenburg@yahoo.de

Layout, Grafik und Illustrationen:

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

Geschäftsführung Sportverlag:

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

Vertrieb:

Dietmar Froberg-Suberg (Leitung)
Postfach 260, 71044 Sindelfingen
☎ (070 31) 862-851
☎ (070 31) 862-801
E-Mail: froberg-suberg@szbz.de

Anzeigen:

Ellen Motzer
Postfach 260, 71044 Sindelfingen
☎ (070 31) 862-832
☎ (070 31) 862-801
E-Mail: ellen.motzer@szbz.de

Gültig ist zurzeit die Anzeigenpreisliste 44 vom 1.1.2014
Anzeigenschluss: freitags

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

Ausgabe 5/2014

Trainingsformen für eine neue Konter-Kultur

Jeder dieser 4 Konter-Bausteine bietet eine eigene Baustelle auf der es viel zu verbessern gibt. Anders gesagt: Es gibt viele Etappen bis zur Ziel-(Tor)linie. Entscheidend ist es, auf diesem Weg nicht das Ziel (den Torerfolg) aus den Augen zu verlieren.

Wie oben schon diskutiert, besteht das Spiel aus einem Wechsel von Ballbesitz und Balleroberung. Unser Spiel besteht also aus zwei Phasen die sich ständig ablösen. Im Folgenden sind eine Reihe von Übungs- und Spielformen vorgestellt, die eines gemeinsam haben: Sie beinhalten beide Spielrichtungen, sodass es so-wohl möglich ist, die Konter-Kultur voranzutreiben, als auch den eigenen Ballbesitz zu nutzen, um Tore zu erzielen. Nur wenn es eine Konterrichtung gibt, die auch ausgespielt wird, erlernen die Spielerinnen und Spieler

die für einen guten Konter notwendigen Kompetenzen. Dazu gehören neben dem Kanalisieren auch das Umschalten nach der Balleroberung und das Kontern in den gegnerischen Kreis. Hierfür ist es zielführend, auf dem möglichst direkten Wege in den Rücken der Abwehr zu kommen. Der erste Teil der vorgestellten Trainingsformen legt den Schwerpunkt in der Verbesserung des Kanalisierens. Im Anschluss werden im zweiten Teil Trainingsformen vorgestellt, die sich mit dem Umschalten nach Balleroberung beschäftigen und Trainingsformen dargestellt, die ein zügiges Spielen in den Rücken der gegnerischen Abwehr zum Ziel haben. Der vierte Teil widmet sich einer besonderen Form des Konterhockey nämlich des „Re-Konters“. Hierbei geht es dann tatsächlich darum, den eigenen Ballverlust als Chance zu begreifen.

1. Trainingsformen mit Schwerpunkt „Kanalisieren“

Kanalisieren im 1 gegen 1

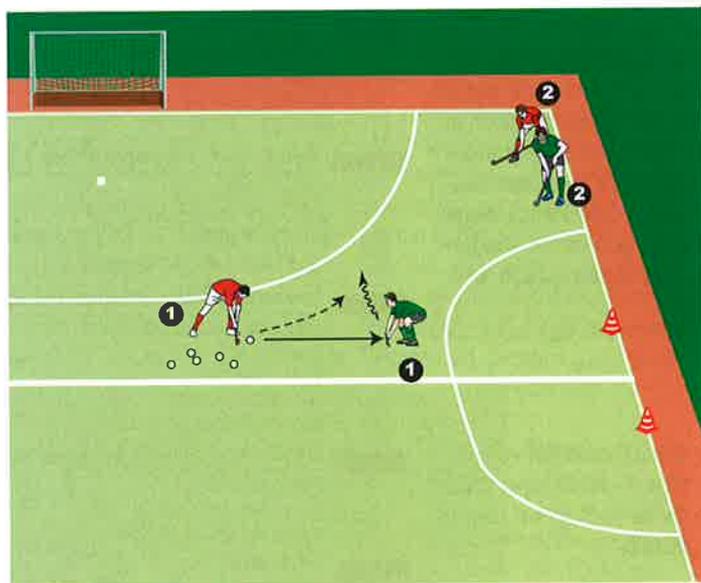


Abb. 1: Kanalisieren im 1:1

- Nach dem Querpass wird Spieler 1 (rot) Verteidiger. Sein Ziel ist es, zunächst den grünen Angreifer (1) nach außen zu kanalisieren und dann den Ball sauber zu erobern. Gelingt ihm das, transportiert er den Ball sicher aus der Gefahrenzone und er versucht, durch einen schnellen Pass auf seinen Mitspieler 2 (rot) einen „Konter“ einzuleiten.
- Der Mitspieler 2 nimmt den Ball sofort offensiv mit Richtung Ursprungstor und spielt wiederum ein 1:1 gegen den grünen Spieler, der folgerichtig aufgrund seines Ballverlustes in der Vorwärtsbewegung gedanklich schnell umschalten muss, um den Ball wieder zurückzuerobert.
- Dieses Spiel wird dann solange fortgesetzt, bis nach dem Umspielen ein Tor fällt.
- „Verschießt“ der Angreifer, wird er wiederum zum Verteidiger.

Variation:

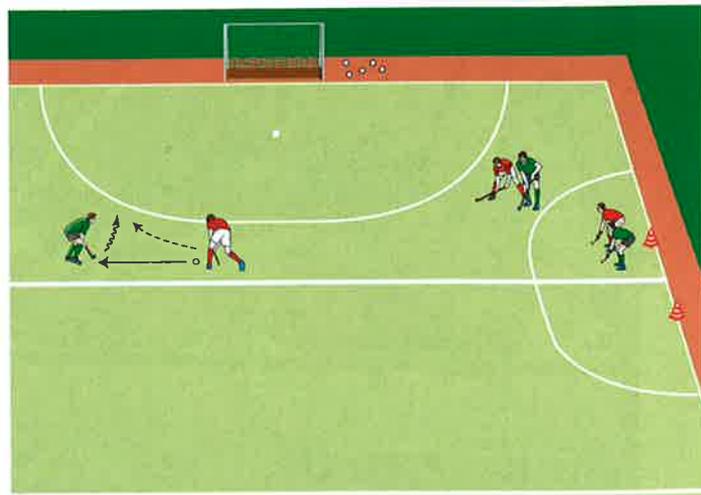


Abb. 2: Kanalisieren im 1:1 – Variation

- Es erfolgt ein Auftakt im 1 gegen 1. Gewinnt der grüne Spieler (= Torerfolg), bekommt er an der Grundlinie einen Bonusball und spielt ein 3 gegen 3 auf das seitliche Tor.
- Gewinnt jedoch der rote Spieler den Zweikampf (Balleroberung), versucht er einen schnellen ersten Pass zu einem seiner Mitspieler vor dem seitlichen Tor und rutscht sofort zum 3 gegen 3 hinterher.
- Gewinnt der grüne Spieler den Zweikampf, verschießt aber den Torschuss, dann muss er verteidigen. Der rote Spieler schnappt sich schnell einen Ball an der Grundlinie und startet den Konter.

Kanalisieren im 2 gegen 2 mit Konterspieler

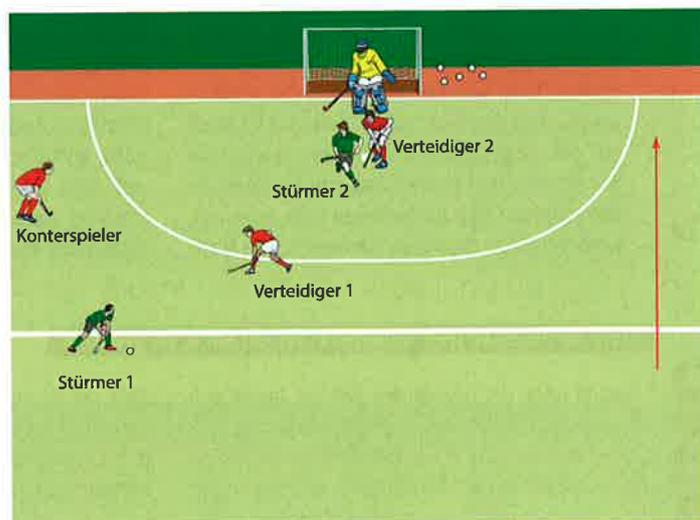


Abb. 3: Kanalisieren im 2:2 mit Konterspieler

- Stürmer 1 startet mit dem Ball und will in den Kreis eindringen.
- Sobald Stürmer 1 im Kreis ist, beginnt auch der Zweikampf ohne Ball zwischen Stürmer 2 und Verteidiger 2 um die aussichtsreichen Positionen vor dem Tor.
- Verteidiger 1 will den Ball klauen und ihn nach außen in den Konter zum Konterspieler passen. Gelingt ihm das, läuft ohne Verzögerung der Überzahl-(3:2)-Konter. Dieser Aufbau entwickelt in der Aufbau-Säule das Eindringen in den Kreis und das Erzielen von Toren.
- In der Konter-Säule werden sowohl das Klauen/Kontern, als auch das Eindringen in den Kreis und Killen entwickelt. Der Übungsaufbau ermöglicht das Training vom schnellen Umschalten in beide Richtungen (Stürmer wird zum Verteidiger und andersherum).

Variation mit 2 Konterspielern:

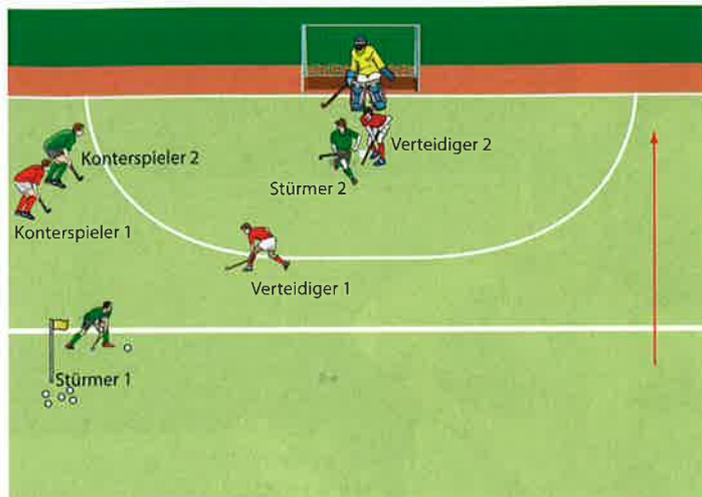


Abb. 4: Kanalisieren im 2:2 mit zwei Konterspielern

- In einer weiteren Steigerung wird nach dem möglichen Konter durch die rote Mannschaft ein weiterer Re-Konter durch die grüne Mannschaft möglich, sollte es den grünen Spielern gelingen, den Ball von den roten Spielern zu klauen und auf den Konterspieler 2 zu passen.

Kanalisieren im 5 gegen 5

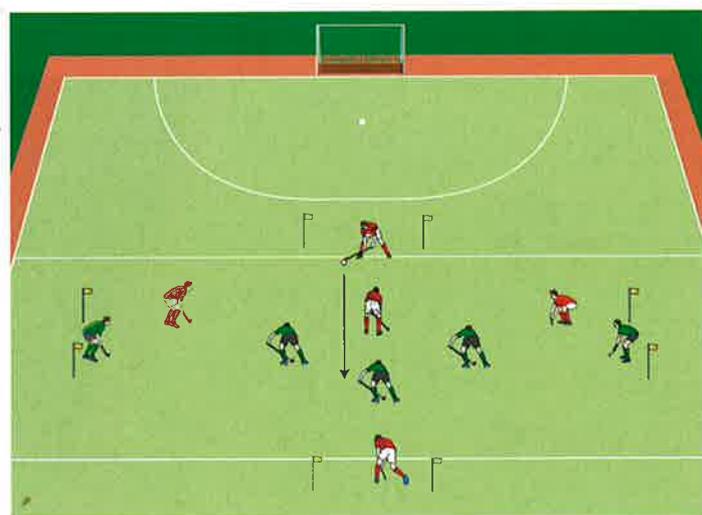
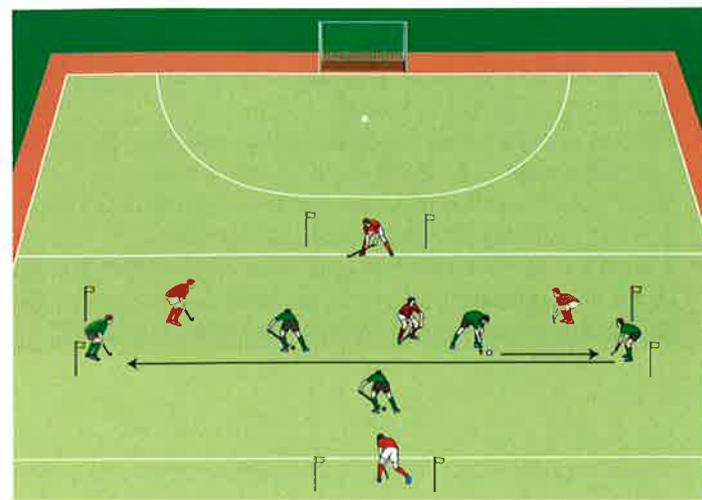


Abb. 5: Kanalisieren im 5 gegen 5

Spielaufbau-Säule:

- Ziel ist es, dass rote Spieler 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 inaktiv.
- Über diesen Übungsaufbau lässt sich vor allem im Aufbau die Anschlussaktion trainieren.

Abb. 6: Kontersäule



Konter-Säule:

- Das Ziel der grünen Mannschaft 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. Eine reine Manndeckung ist nicht möglich (da ja sonst die rote Mannschaft einfach von Tor zu Tor passen könnte, wenn die Spieler im Spielfeld die Mitte freiziehen).
- Der Übungsaufbau erfordert das bewusste Kanalisieren durch die grünen Konter-Spieler.

2. Trainingsformen zum Schwerpunkt „Umschalten“

2 gegen 2 mit Konter und Re-Konter

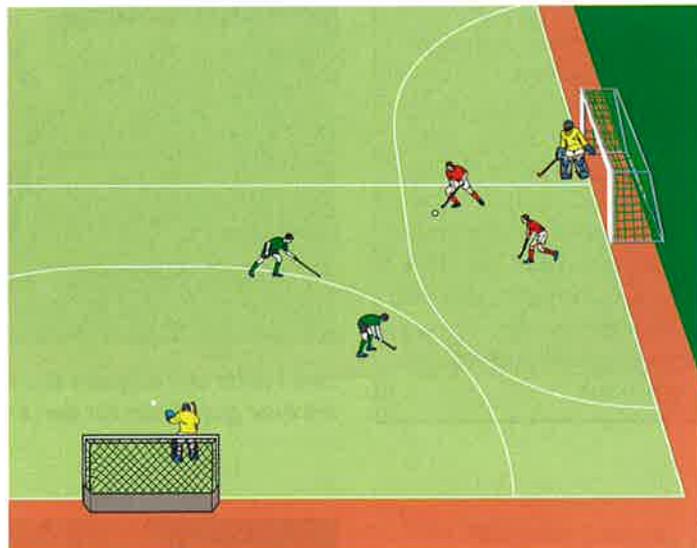


Abb. 7 a: 2 gegen 2 mit Konter und Re-Konter

- Das rote 2er-Team hat den ersten Angriff. Gelingt es dem grünen Team, den Ball erfolgreich zu klauen, hat es die Möglichkeit, den Konter zu killen. Sollte dieses erfolgreich von dem roten Team verhindert werden, läuft der Re-Konter.
- Wieder wird das schnelle Umschalten geschult. Darüber hinaus liegen die Schwerpunkte im Eindringen in den Kreis, im Toreschießen sowie in allen vier „K's“ innerhalb der Konter-Säule.

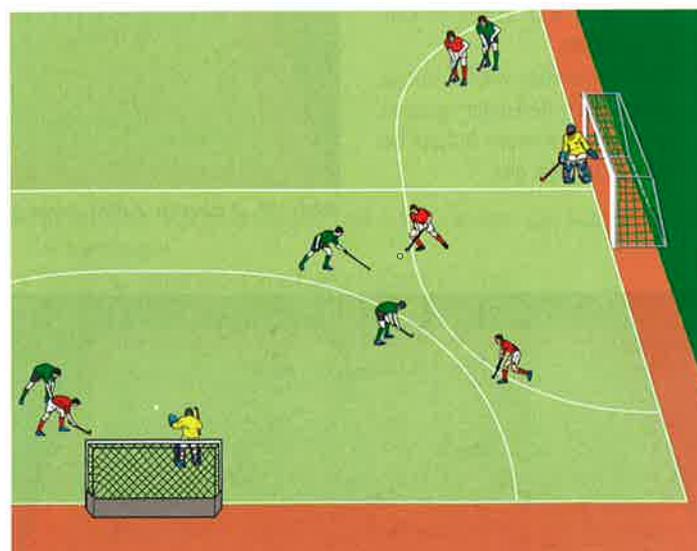
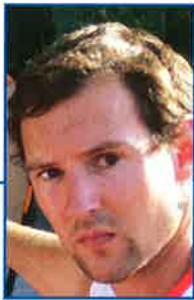


Abb. 7 b: Variation 2 gegen 2 mit Konter und Re-Konter

- Variation zu Nummer 7: Aus dem 2:2 wird ein 3:3. Auf jeder der beiden Seiten gibt es ein „Kreispaar“.



Matthias Becher

...ist seit diesem Jahr neuer U16-Bundestrainer der Jungs und arbeitet darüber hinaus im Trainerteam der männlichen U21 aktiv mit.

Zusätzlich arbeitet der 26-jährige A-Trainer als Jugendtrainer bei der TSG Hoffenheim im Fußball.

Matthias lebt in Mannheim und trainiert dort beim MHC die A-Knaben. In diesem Jahr beginnt der Erfolgscoach sein Studium an der Trainerakademie in Köln.



Den Fehler des Gegners ausnutzen und schnell einen Konter starten: Auch bei Jugendspielen eine gute Basis für den Erfolg. (Foto: Herbert Bohlscheid)

2 gegen 2 mit zwei Spielrichtungen

- Zwei Zuspieler auf den beiden Innenverteidiger-Positionen spielen als Auftakt einen Querpass.
- Die angreifende Mannschaft versucht, über einen vororientierten Anschluss in den Kreis zu entwickeln und dort erfolgreich abzuschließen.
- Die Konter-Mannschaft will den Ball klauen und schnell im Konter-Tor killen.
- Auch hier werden wieder Aufbau, Konter und Re-Konter gespielt, bevor es einen neuen Auftakt der beiden Zuspieler gibt.

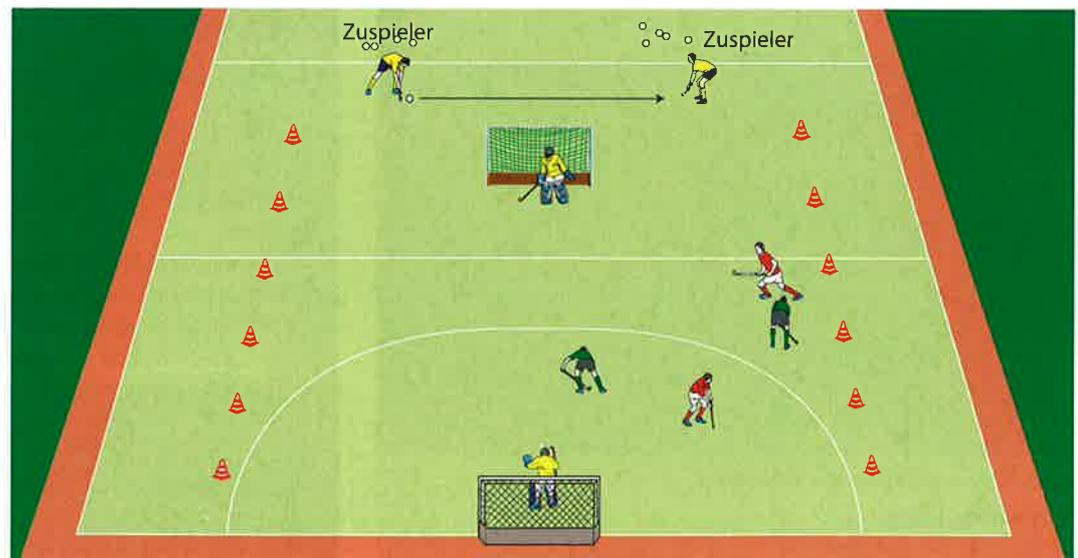


Abb. 8: 2 gegen 2 mit zwei Spielrichtungen

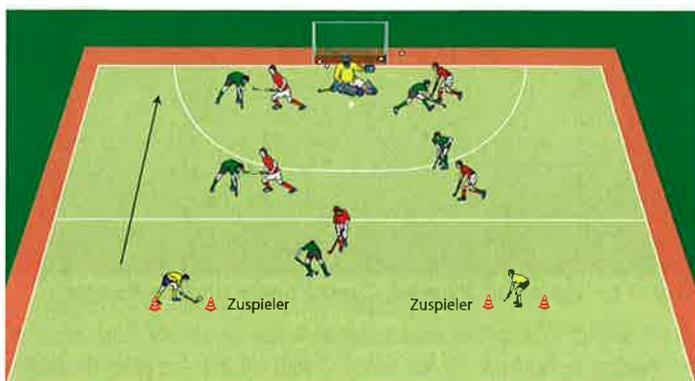


Abb. 9: Rein-Raus mit Zuspielern

Rein-Raus mit Zuspielern:

- Zwei Zuspieler auf den beiden Innenverteidiger-Positionen. Die rote Mannschaft startet mit Spielaufbau. Nach (frühem) Anspiel durch einen der beiden Zuspieler erfolgt ein vororientierter Anschluss mit dem Ziel, konsequent in den Kreis und dort zum Tor zu kommen.
- Kommt es zu einem Tor oder zu einem Abschlag, wird dieser dort auf der Grundlinie ausgeführt, wo der Ball ins Aus/Tor gegangen ist.
- Ziel der grünen Mannschaft ist es dann, den Ball zu einem der beiden Zuspieler zu kontaktieren (um selbst wieder Angriffsrecht zu erhalten).
- Während also die grüne Mannschaft in der Aufbau-Säule trainiert, ist es das Ziel der roten Mannschaft, die „4 K’s“ der Konterssäule auszuspielen. Der Übungsaufbau belohnt schnelles Orientieren der Kontermannschaft.

3. Trainingsformen mit dem Schwerpunkt „ins Abseits spielen“

Die Spielfeldgröße (Abb. 10) ist frei zu wählen. Entscheidende Veränderung ist, dass die Tore am Schusskreisrand falsch herum aufgestellt werden (Öffnung Grundlinie).

Dieser Übungsaufbau unterstreicht die Bedeutung des Eindringens in den Kreis als separatem Schritt vor dem Torerfolg. Viele Angriffe sind bereits zu früh (vor dem Kreis) zu tor-orientiert. Ziel sollte es sein, dort in den Kreis einzudringen, wo dieser frei ist.

Die vorgestellten Übungsformen haben bereits einen gewissen Komplexitäts- und Anspruchsgrad.

Nichtsdestotrotz gibt es die Möglichkeit, die Tempo-Strategie auch schon im Kinderhockey zu fordern und zu fördern. Für Kinder ist es wichtig, ein konkretes Ziel zu haben.

Die vorgestellten Übungsformen haben durch die vorhandenen zwei Spielrichtungen für jeden beteiligten Spieler immer eine klare Zielvorgabe.

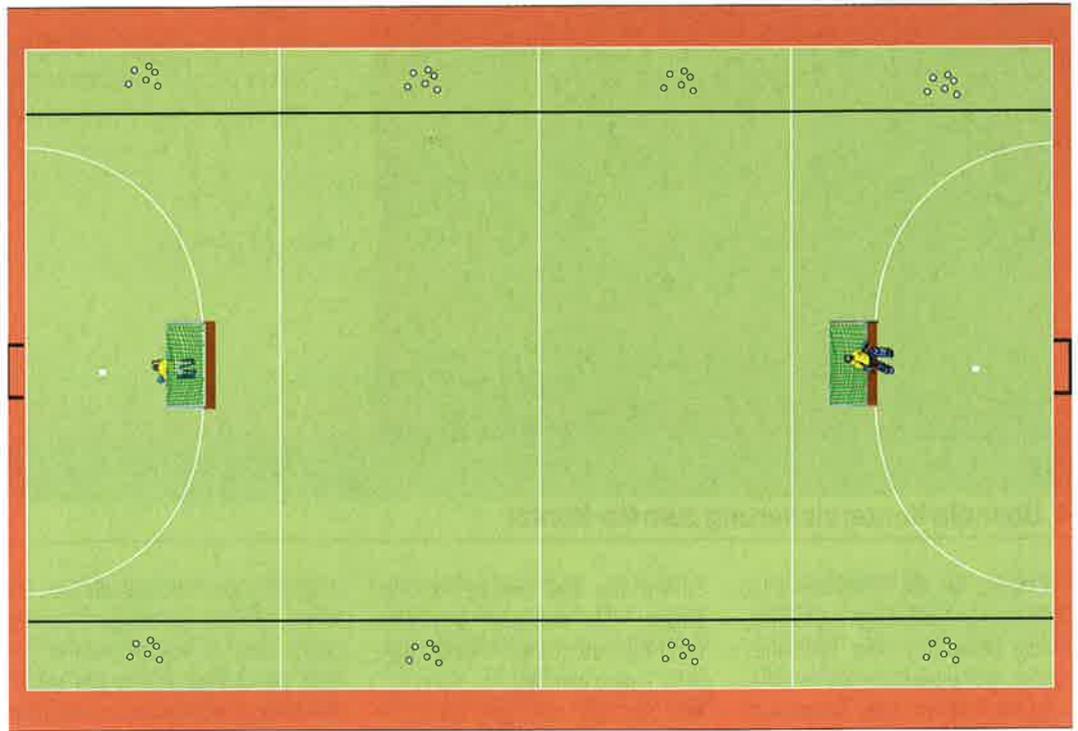
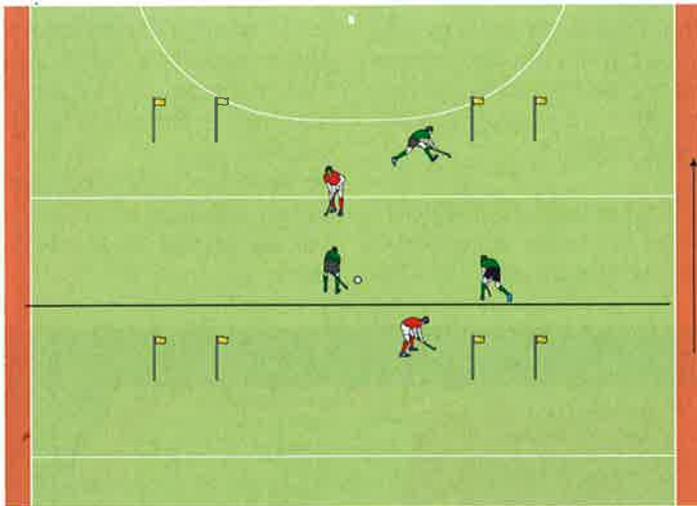
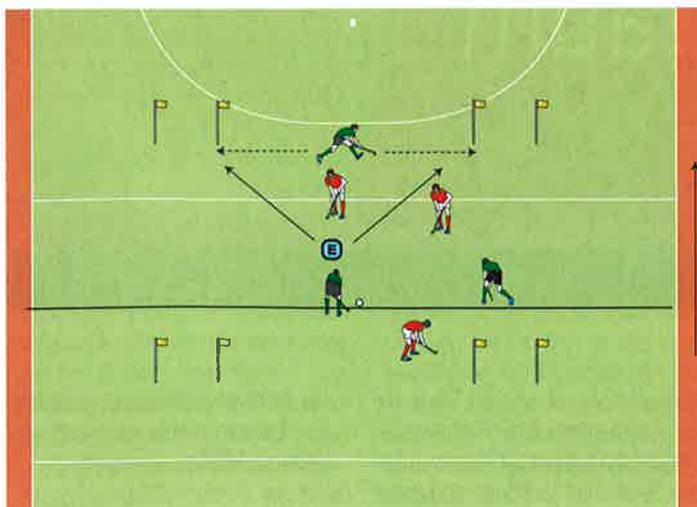


Abb. 10: Spielfeldaufbau



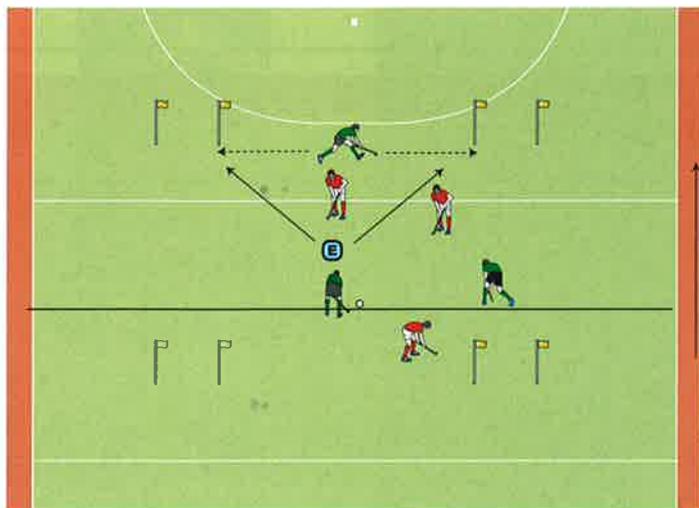
- Die grüne Mannschaft (3 Spieler) baut in Pfeilrichtung auf.
- Ziel ist es, den Ball durch eines der beiden Stangentore zu führen. Dabei gibt es einen „Stürmer“, der bereits hinter der Mittellinie im Rücken des roten Verteidigers sich freistiehlt.
- Gelingt es diesem roten Verteidiger, den Ball zu klauen, ist es das Ziel, den Ball so früh wie möglich in den Konter zu seinem Konterspieler zu passen, der hinter der schwarzen Linie auf den Konter lauert.

Abb. 11 (links)



- Im nächsten Schritt verteidigen zwei rote Verteidiger den Aufbau der drei grünen Spieler.
- Ziel ist es, wieder den Konterspieler in Szene zu setzen.
- Wie in Abbildung 11 (oben) wird immer ein Aufbau, ein Konter und ein Re-Konter gespielt.

Abb. 12 (links)



- Im letzten Schritt ist die Konterspieler-Position aufgehoben.
- Es ergibt sich nun ein „normales“ 3:3, bei dem alle Spieler überall hin dürfen.
- Ziel ist es jetzt jedoch, frühzeitig zu erkennen, wann der Ball geklaut werden könnte und sich spekulativ in den Konter freizustellen, wenn man nicht unmittelbar mit der Balleroberung beschäftigt ist.

Abb. 13 (links)

4. Über die Kontersicherung zum Re-Konter

Ein Punkt, der auf den ersten Blick vielleicht nicht unbedingt einleuchtet, ist die Bedeutung einer funktionierenden, weil pro-aktiven Kontersicherung im Rahmen einer Tempo-Aufbautaktik. Doch die Wichtigkeit einer solchen Kontersicherung liegt beim genaueren Hinsehen auf der Hand: Je größer unser Spielanspruch, umso größer auch die potenzielle 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 eigene Quelle für Tempo und Tore.

Was sind die wichtigen Merkmale einer guten Kontersicherung? 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 Abwehrorga-

nisation eine Schlüsselrolle zu. Da es für 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 (potenzielle) 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 einem Ballverlust die 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.



Abb. 14: Konterraum

Es reicht in einer guten Kontersicherung nicht, potenzielle Konterspieler eng zu markieren. Gleichzeitig ist es wichtig, dass auch die nicht un-

mittelbar im Aufbauspiel beteiligten Spieler nachrücken, um die Entstehung von Konterräumen zu verhindern.

Außerdem ist es wichtig, dass die Kontersicherung eine Tiefenstaffelung beinhaltet, um auf einen verlorenen Zweikampf im Konter und damit

den durchgebrochenen Gegenspieler aktiv (also von vorne kommend) einwirken zu können.

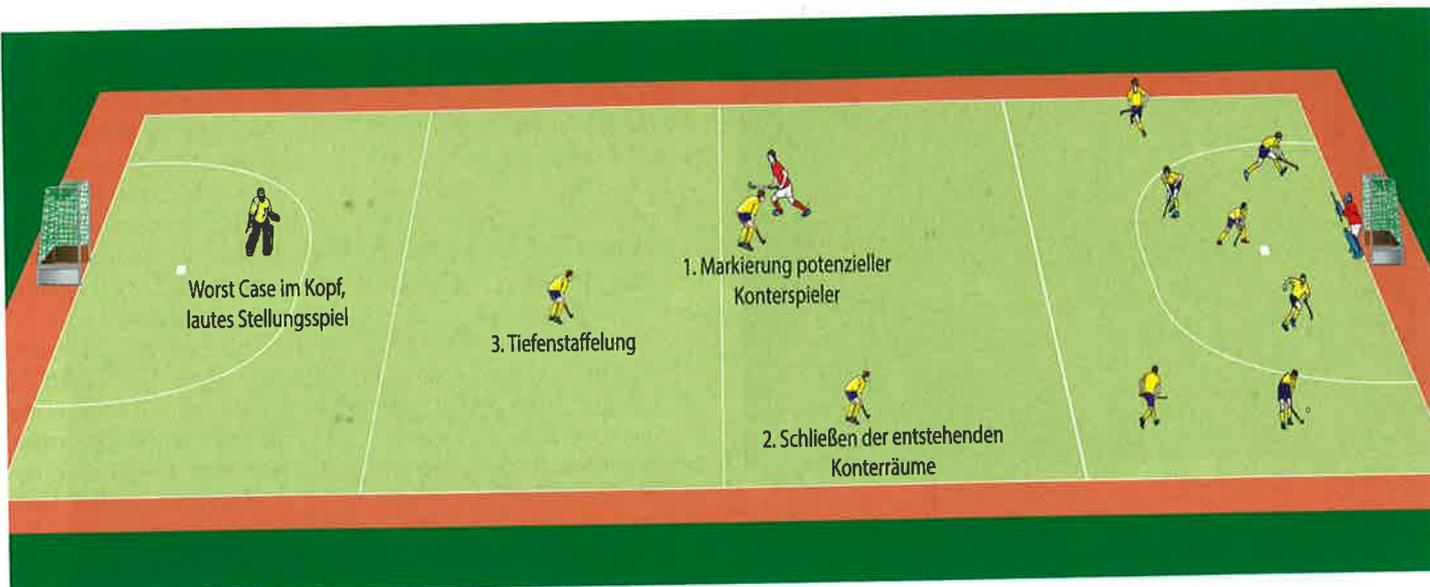


Abb. 15

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 kon-

sequente Markieren potenzieller Konterspieler, sowie eine gestaffelte Aufstellung, um aufeinander reagieren zu können. Eine Möglichkeit, diese Kontersi-

cherungselemente zu trainieren, besteht beispielsweise durch den folgenden Übungsaufbau (Abbildung 16):

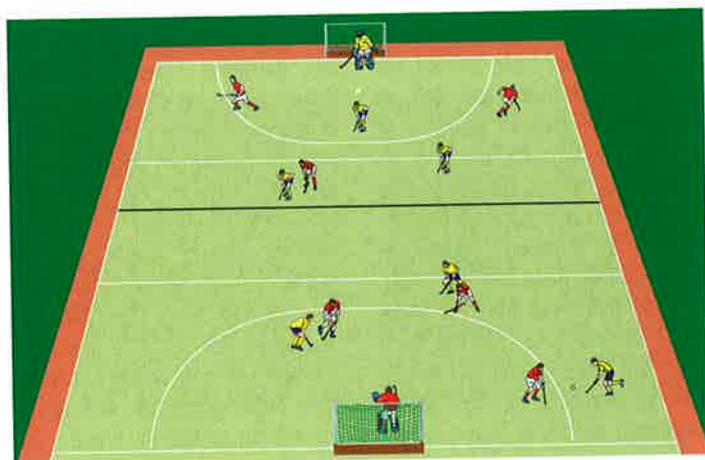


Abb. 16

Die schwarze Linie in der Mitte des Spielfeldes in der nebenstehenden Abbildung 16 trennt die beiden 3er-Mannschaften zunächst voneinander.

Team 1 versucht, ein Tor zu erzielen. Gelingt es Team 2, den Ball zu klauen, versucht es einen schnellen Konter zu fahren. Das gelingt entweder durch einen schnellen ersten Ball zu einem der drei Konter-Stürmer, oder aber nach einem Ballgewinn hat der Balleroberer Platz, selbst 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.

Die Bedeutung des Raumes

Neben der Frage, wie sich unsere Spieler am besten im Aufbau aufstellen, gilt es 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 4 Bausteinen (siehe Grafik Seite 1):

Die Frage, die sich daraus ableiten lässt, lautet also, „Welche taktischen Vorgaben erleichtern die Umsetzung der 4 K's unserer Kontersäule?“ Eine effektive Aufstellung der eigenen Spieler zur Umsetzung der 4 K's lässt sich insbesondere durch eine Raumdeckungsorganisation 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 nicht mehr oder weniger als die veränderte Priorität von Ballorientierung zu Gegenorientierung 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 (Abb. 17).

Eine Raumdeckung (besonders im Jugendbereich mangels Reichweiten) basiert auf einer aktive Mitar-

beit aller Spieler und ihre Qualität ist wesentlich von der Aktivität aller Beteiligten abhängig. Ein wichtiges Merkmal einer guten Raumdeckung ist es, 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/Coachen. Dieses will jedoch gelernt sein. Eine sehr aufschlussreiche Vorübung zum Thema „Kommunikation“ bietet das folgende Szenario:

Wir nehmen ein ganz normales Kleinfeld-Spiel, mit der Einschrän-



Abb. 17

kung, dass sich die Spieler auf dem Feld (mit Ausnahme des Torwarts) 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 für beide Teams gelten. Automatisch ergibt sich folgendes Bild: Je mehr gestellt und gezoacht wird, desto mehr Bewegung entsteht. Wie zielgerichtet / 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. Um die Vorteile einer ballorientierten Raumdeckung aufzuzeigen und gleichzeitig das aktive Kanalisieren

Seite im Stangentor passt. Die Spieler in den Stangentoren sind zunächst inaktiv. Würden die Spieler in der Mitte eine klare Manndeckung spielen, könnte die Mittelspur leicht freigezogen werden und ein Direktanspiel wäre möglich.

Durch die ballorientierte Raumdeckung von Team 2 ist das Zentrum geschlossen (siehe Abb. 6 auf Seite 3). 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 Stangentore (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, in dem 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 wird.

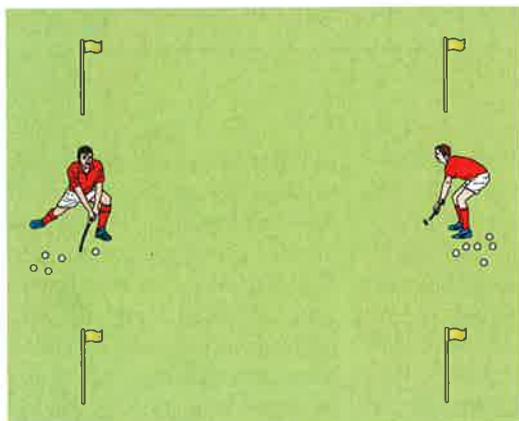


Abb. 18

zu trainieren, bietet sich das Zielrichtungskontaktspiel auf Seite 3, Abbildung 5, an.

Ziel ist es, dass der Spieler von Team 1 mit dem Ball im Stangentor entweder direkt oder über das Spielfeld zu seinem Mitspieler auf der anderen

Seite 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 „ein-

fach 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 „schmierige“ Bälle „zuzuballern“, die es zu kontrollieren gilt.

Daraus kann ein kleiner Wettkampf entwickelt werden, wie in Abbildung 18 dargestellt. Dabei geht es natürlich darum, sich Bälle so „schmierig“ zuzuballern, dass der 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“, sodass der Mitspieler freie Bahn zum Ball erhält. Es geht immer mit Abschlag (oder einem 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 un-

geschützt 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 Torwart die Entscheidung zu erleichtern, welches Tor (also welche Seite) es zu verteidigen gilt, da eine Seitenverlagerung abgeschnitten wird).

Im Opferraum wird gut zusammengearbeitet (siehe Abbildungen 17 und 19) und auf den Mitspieler, der zum Doppeln aktiv dazu kommt, drauf 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 ich in einer Manndeckung davon abhängig bin, wo mich mein Gegenspieler hincieht, 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.

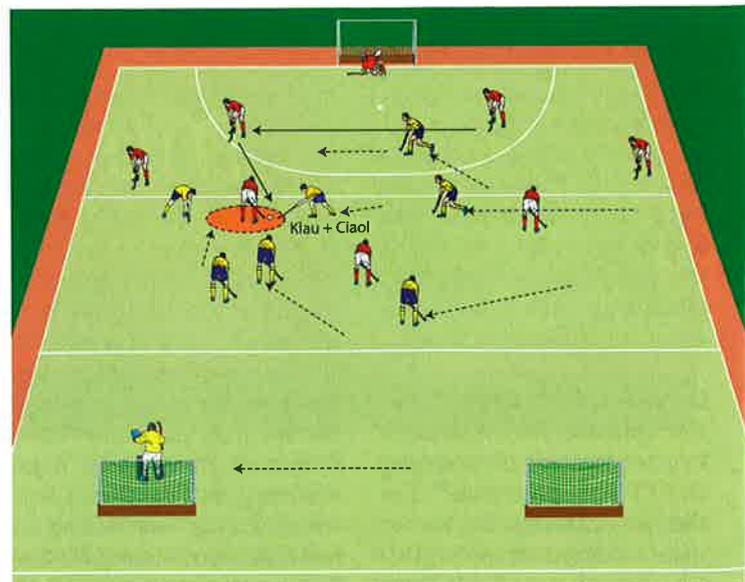


Abb. 19 als Folge der Situation aus Abb. 17