

LUCA BERTOLINI

30 ABSCHLUSS-RONDOS

Grundprinzipien des Angriffsspiels:
Vom Ballbesitz zum Torerfolg

- Vom Rondo zum Torschuss
- Spielprinzipien in Rondos
- Rondos mit 1 bis 6 Feldern
- Torschuss-Rondos mit Umschalten

FOTO: MARCO IACOBUCCI EPP /
SHUTTERSTOCK.COM

www.ifj96.de

Inhalt

Einführung: Die Ballbesitzprinzipien des Spiels 6

1-Feld-Rondos 16

2 + 1 gegen 1 - Abschluss des dritten Mannes (1) 17

2 + 1 gegen 1 - Abschluss des dritten Mannes (2) 18

2 + 1 gegen 1 - Abschluss des dritten Mannes (3) 20

2+1 gegen 1 – Kombinieren und mit einem Kontakt abschließen..... 22

1 + 2 gegen 1 oder 2 gegen 2 - Kombinieren und mit einem Kontakt abschließen (1)..... 24

1 + 2 gegen 1 oder 2 gegen 2 - Kombinieren und mit einem Kontakt abschließen (2)..... 25

3 gegen 2 - Kombinieren und mit einem Kontakt abschließen 26

2 + 1 gegen 2 - Kombinieren und mit einem Kontakt abschließen 28

4 gegen 2 - Kombinieren und abschließen durch den dritten Mann mit einem Kontakt (1)..... 30

4 gegen 2 - Kombinieren und abschließen durch den dritten Mann mit einem Kontakt (2)..... 32

5 gegen 3- Auf-und-Ab-Passkombination 34

4 + 1 gegen 3 oder 3 + 1 gegen 4 - Spielen Sie mit einer Auf-und-Ab-Passkombination 36

5 gegen 3 - Positionen tauschen..... 38

5 gegen 3 - Positionen rotieren..... 40

6 gegen 3 - Positionen rotieren..... 42

6 gegen 3 oder 3 gegen 3 Übergangsphase - Positionen rotieren 44

2-Feld-Rondos 46

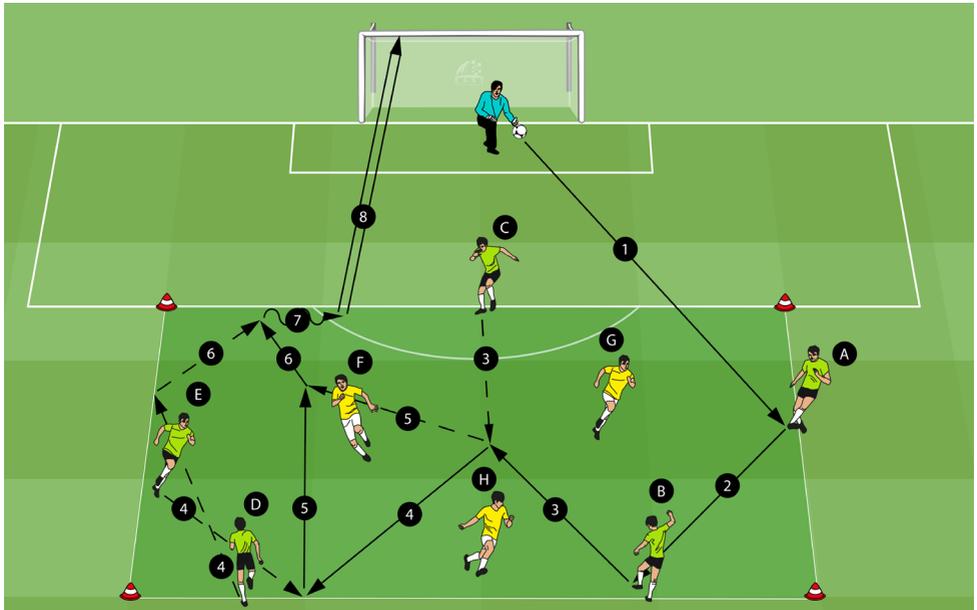
Abwechselnde 2 + 1 gegen 1 Zweikämpfe oder

3 + 1 gegen 2 Übergangszweikämpfe..... 47

4 + 1 gegen 1 - Seite wechseln und abschließen. 50

Doppelpass 2 + 1 gegen 2 - Seitenwechsel	54
2 gegen 1 zum Spielaufbau und 1+1 gegen 1 zum Abschluss	56
3 gegen 1 zum Spielaufbau und 2 (1+1) gegen 3 zum Abschluss.....	58
4 gegen 2 zum Aufbau und 2 (1+1) gegen 2 zum Abschluss.....	59
4 gegen 2 zum Aufbau und 3 (2+1) gegen 2 zum Abschluss.....	60
3-Feld-Rondos	62
3 gegen 1 zum Aufbau und 1 gegen 1 zum Abschluss.....	63
3 gegen 1 zum Aufbau und 3 gegen 3 zum Abschluss.....	64
2 gegen 1 zum Aufbau und 4 gegen 3 zum Abschluss.....	66
4 gegen 2 zum Aufbau und 2 gegen 3 zum Abschluss – Konterangriff oder Rollentausch.....	68
4-Feld-Rondos	70
3 + 1 gegen 1 und 1 gegen 1	71
3 + 1 gegen 1 und 2 gegen 1 Duelle zum Konterangriff	73
6-Feld-Rondos	74
3 gegen 3 + 4 - Halbräume nutzen (1).....	75
3 gegen 3 + 4 - Halbräume nutzen (2).....	77
Über den Autor	78

5 gegen 3 - Positionen tauschen



ORGANISATION/ABLAUF

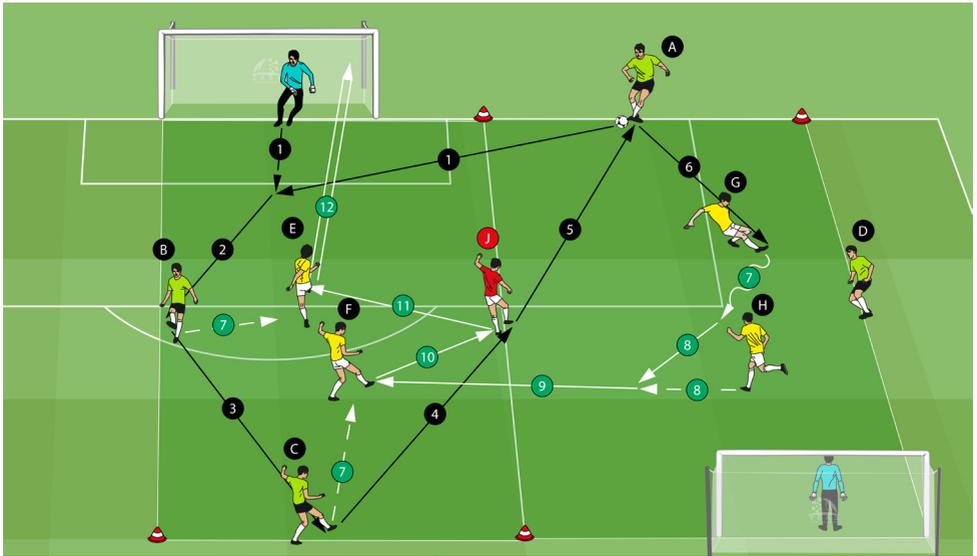
1. Vier Spieler befinden sich entlang der beiden breiten Seiten und der unteren Seite eines quadratischen Spielfelds; ein fünfter ist in der Mitte gegen drei Verteidiger.
2. Der Torwart hat den Ball und muss entscheiden, auf welcher Seite die Sequenz beginnen soll.
3. Das erste Ziel für die grünen Spieler ist es, den Ballbesitz für eine Mindestzeit zu halten, indem sie passen und empfangen, entweder mit einem oder zwei Kontakten; Auf-und-Ab-Passkombinationen sind erforderlich.
4. Der Spieler in der Mitte entscheidet, wann und wo er zurückfällt, um einen Pass von einem der unteren Eckpunkte, zwischen den Verteidigern, zu empfangen; währenddessen müssen der zweite untere Spieler und der gegenüberliegende breite Spieler ihre Positionen tauschen.
5. Von nun an muss die gesamte letzte Sequenz mit einem Kontakt gespielt werden; der Schütze, der vorherige untere Eckpunkt, muss nach innen laufen und mit einem Kontakt abschließen.
6. Die Verteidiger arbeiten an der Markierung und der Raumabdeckung in Kooperation; wenn sie den Ball gewinnen, können sie direkt schießen.

VARIATIONEN

- Bittet die Spieler, eine festgelegte Passfolge durchzuführen, um den Ballbesitz zu behalten.
- Wenn die Verteidiger den Ball gewinnen, müssen sie untereinander kombinieren, wobei sie in Unterzahl und unter dem Druck der fünf grünen Spieler abschließen.
- Begrenzt die Zeit für den Abschluss der grünen Spieler, wenn sie nicht zu einem Kontakt gezwungen sind.

COACHING PUNKT

- Timing der Bewegungen ohne Ball, Freilaufen vom Gegenspieler beim Zurückfallen, Ein-Touch-Präzision, Positionswechsel.



Wenn ein Verteidiger den Ballbesitz zurückerobert, wie der gelbe in der Abbildung, muss er zuerst zu einem Teamkollegen in derselben Zone passen, bevor er das Spiel zur anderen Zone hinüberwechselt (Nr. 1 in der Abbildung). Jetzt wird eine 2 + 1 gegen 2 Ballbesitzphase zum Abschluss gespielt.

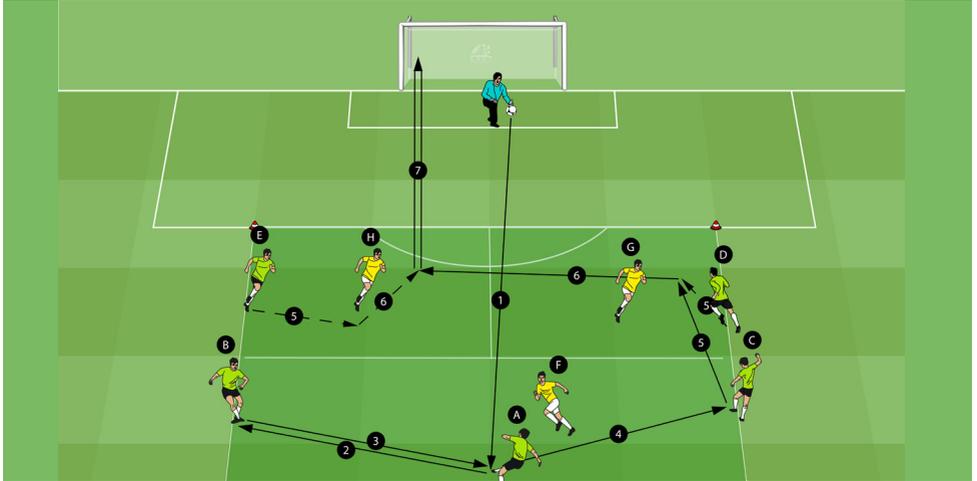
VARIATIONEN

- Setze ein Zeitlimit, um die Angriffsphasen abzuschließen und den Übergang zu den Ballbesitzphasen zu gestalten:
- Der neutrale Spieler wird während der Übergangsphase zum Verteidiger, was ein 2 gegen 3 Duell mit einem zahlenmäßig unterlegenen Konterangriffsteam erzeugt.
- Wenn ein Verteidiger den Ballbesitz zurückgewinnt, kann ein 4 gegen 4 + 1 Duell über den gesamten Hauptbereich gespielt werden.

COACHING PUNKT

- Achte auf schnellen Aufbau und Abschluss, schnelles Umschaltspiel, um die Seite zu wechseln, und darauf, den Raum vor dem Tor zu decken, um zu verhindern, dass die Gegner schießen.

3 gegen 1 zum Aufbau und 1 gegen 1 zum Abschluss



ORGANISATION/ABLAUF

1. Ein rechteckiger Bereich wird in drei Zonen unterteilt; eine untere, horizontale Zone zum Aufbau und zwei obere Zonen zum Abschluss.
2. Ein vierter Raum wird vor dem Tor markiert, in den jeder hineinlaufen kann, da nur der Torhüter dort aktiv sein darf.
3. Ein 3 gegen 1 Duell wird im unteren Bereich gespielt, um aufzubauen (ein Spieler befindet sich auf der unteren Linie und zwei an den äußeren Linien) nach dem Pass des Torhüters; mindestens eine Doppelpass-Kombination ist erforderlich, bevor in den Abschlussbereich gespielt wird.
4. Ein doppeltes 1 gegen 1 Duell wird in diesen Bereichen gespielt, und die Angreifer müssen nach innen schneiden, um zu empfangen und abzuschließen; beide müssen den Ball berühren, bevor sie schießen.
5. Wenn die Verteidiger den Ball gewinnen, können sie direkt schießen, wo immer sie den Ballbesitz zurückerlangen.

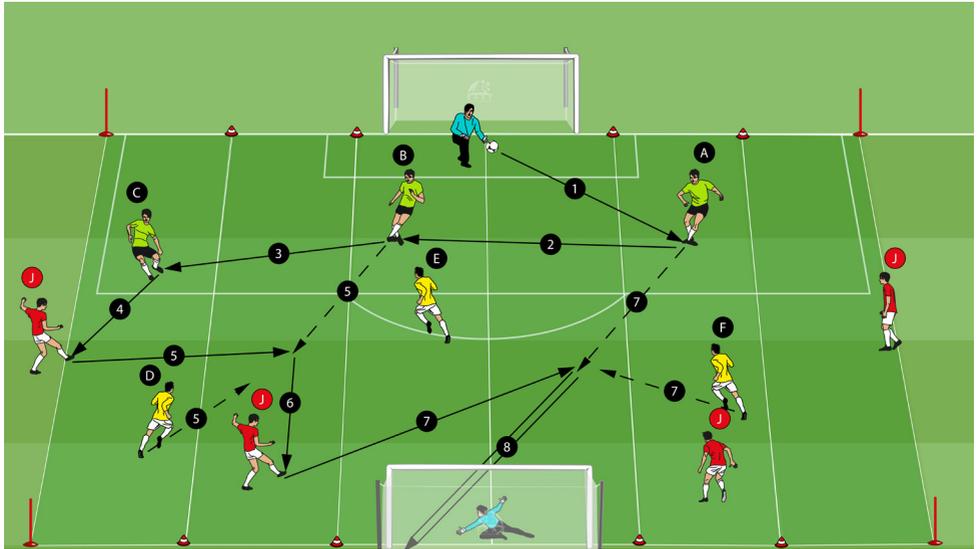
VARIATIONEN

- Ein Zeitlimit für den Aufbau und den Abschluss der Angriffsphasen festlegen
- Wenn die Verteidiger den Ball gewinnen, müssen sie innerhalb der Abschlussbereiche kombinieren, bevor sie schießen

COACHING PUNKT

- Schneller Aufbau & Abschluss, Überwindung eines Gegners beim Abschluss, Bewegung ohne Ball.

3 gegen 3 + 4 - Halbräume nutzen (1)



ORGANISATION/ABLAUF

1. Ein breites, rechteckiges Feld wird vertikal in sechs Bereiche unterteilt; zwei Tore mit Torhütern werden in der Mitte der längeren Seiten platziert.
2. Drei grüne Ballbesitzer werden im ersten, dritten und fünften Gitter von links platziert, ebenso wie die drei Verteidiger.
3. Vier neutrale Spieler sind Unterstützungen für das Team im Ballbesitz; zwei von ihnen sind breit und fest platziert und die anderen zwei können sich frei im ganzen Raum bewegen.
4. Das Ziel für das Team im Ballbesitz ist es, den Ball durch das Gitter unter ihnen zu passen und die Pässe von einem neutralen Spieler in einem anderen Raum zu erhalten.
5. Die Pässe müssen so oft wie möglich abgewechselt werden und der letzte Pass vor dem Schuss muss von einem neutralen Spieler kommen.
6. Wenn die Verteidiger den Ballbesitz gewinnen, müssen sie einen Konterangriff unter Nutzung der Halbräume starten.

ÜBER DEN AUTOR



Luca Bertolini

Der erfahrene Jugendtrainer Luca Bertolini, unter anderem für den Italienischen Fußballverband, ist Gründer und Geschäftsführer von lucamistercalcio.com und erfolgreicher Autor für das Institut für Jugendfußball.

Seine Bücher, mit Fokus auf italienische Trainingskonzepte, wurden ins Englische und Deutsche übersetzt, darunter unter anderem „Defensive Individual- und Gruppentaktik“, „Herauspielen und Verwerten von Torchancen“ und „Der denkende Spieler“.

