

MARKUS PFLANZ

RONDOS AUS DEFENSIVER SICHT

Das Spiel gegen den Ball -
Vom Deckungsschatten zum Pressing

- Anlaufen mit dem Deckungsschatten
- Kollektives Verschieben
- Explosive Sprints
- Gezieltes Durchlaufen
- Durchschieben und Blocken

Foto: Marta Fernandez Jimenez
Shutterstock.com

www.ifj96.de

Inhalt

Einleitung	6
------------------	---

Defensive Lernprozesse mit kleinen Rondos 12

Rondo – Austria - 4 gegen 2	16
Chelsea - Rondo 2 gegen 2 + 2 Neutrale	18
Rondo Freiburg - 4 gegen 2 auf 4 gegen 2	20
Rondo Liverpool - 2 + 3 gegen 2	22
Rondo Bayern - 4 gegen 2 auf 4 gegen 2	24
Rondo Borussia - 3 gegen 3 + 2	26
Rondo HSV - 6 gegen 3 auf 4 Minitore.....	28
Rondo Leipzig - 3 gegen 1 in 4 Feldern	30
Rondo Ebbo - 3 gegen 3 + 4 Neutrale.....	32
Rondo Ping – Pong - 4 gegen 4 + 2.....	34

Defensive Lernprozesse in mittelgroßen Rondos 36

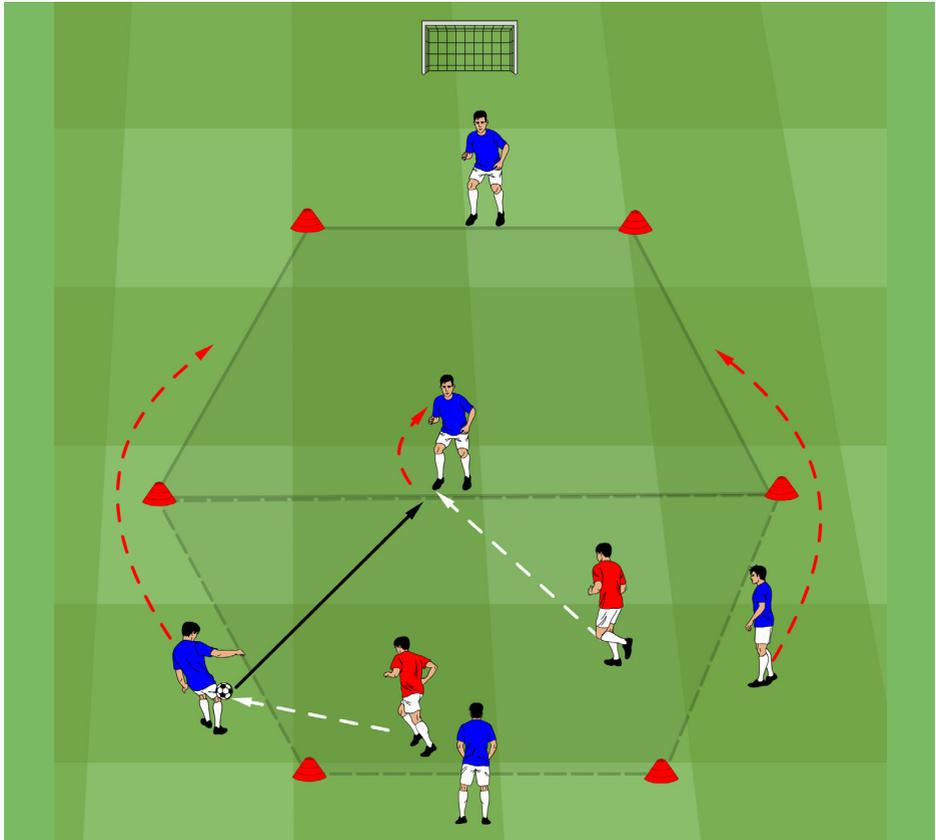
Rondo Kickers - 4 gegen 4 + 3 auf 4 Minitore	40
Rondo Kiebitzgrund - 8 gegen 3.....	42
Rondo Bilbao - 4 + 4 gegen 4.....	44
Tottenham - 5 gegen 5 + 2.....	48
Rondo Union - 4 + 2 gegen 4 + 2 + 1.....	50
Rondo Ajax - 5 gegen 5 + 3	52
Rondo Leverkusen - 7 gegen 5 auf ein 3 gegen 2 nach Umschalten.....	54
Rondo Mailand - 7 gegen 5 auf 7 gegen 5	56
Rondo Arsenal - 6 gegen 4 auf 9 gegen 6.....	58
Rondo Juve - 5 gegen 3 auf 5 gegen 3	59

Defensives Verhalten in großen Rondos 60

Rondo Galatasaray - 4 gegen 4 + 4 + 4.....	62
Rondo Oostende - 6 + 2 gegen 6 + 2.....	64
Rondo Eintracht - Aus einem 4 gegen 4 + 3 in ein 3 gegen 2.....	66

Rondo Lüttich - 6 gegen 6 + 5 Neutrale.....	68
Rondo Plaenz - 6 gegen 3 auf 6 gegen 3	70
Rondo Rothenkirchen - 6 gegen 3 auf 6 gegen 3 im Wechsel.....	72
Schlusswort	74
Über den Autor.....	76

Rondo Freiburg - 4 gegen 2 auf 4 gegen 2



ORGANISATION

Ein Feld gem. Abbildung markieren (Mittellinie 10 Meter, Länge gesamt 16 Meter, Grundlinien 8 Meter). Gespielt wird im 4 gegen 2

ABLAUF OFFENSIV

1. Gespielt wird mit maximal 2 Kontakten.
2. Nach 4 (5) erfolgreichen Pässen kann auf die andere Seite gespielt werden.
3. Die seitlichen Anspieler, sowie der zentrale Anspieler rücken nach.
4. Ein Punkt für einen erfolgreichen Wechsel
5. Der Anspieler in der Tiefe bleibt.
6. Sofortiges Gegenpressing bei Ballverlust
7. Bei Ausball spielt der Trainer sofort den nächsten Ball ein.

ABLAUF DEFENSIV

1. Die 2 „Jäger“ müssen 3 Bälle erobern, um aus der Mitte zu kommen. Sie kommen sofort aus der Mitte, wenn sie ein Tor erzielen.
2. Bei erfolgreichem Wechsel der Offensive, im Sprint den in der Tiefe platzierten Spieler anlaufen.

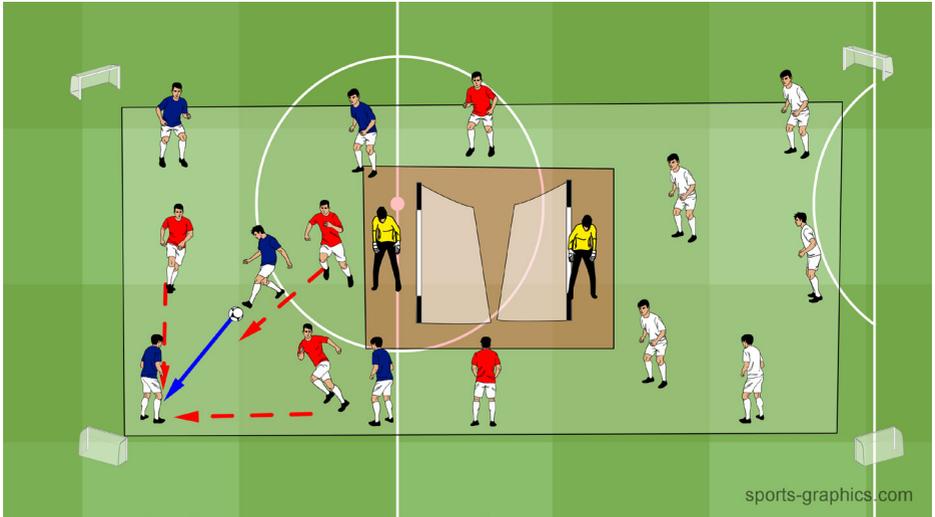
COACHINGPUNKTE

- Durchlaufen
- Deckungsschatten aufbauen
- Druck auf den Ball ausüben

VARIATION

- Direktes Spiel nur bei Wechsel in das gegenüberliegende Feld – einmalig 2 Kontakte.
- Ohne Tore
- Jäger nach 30 Sekunden ersetzen

Rondo Juve - 5 gegen 3 auf 5 gegen 3



ORGANISATION

Ein Feld gem. Abbildung mit einer Größe von 40 x 18 Metern gem. Abbildung markieren. Für die Torleute einen „5-Meterraum“ (2 Meter jeweils neben das Tor, 5 Meter Tief) markieren. Gespielt wird im 5 gegen 3.

ABLAUF OFFENSIV

1. 2 Kontakte, nach 6 Pässen kann auf das Großtor angriffen werden.
2. Im „5-Meterraum“ dürfen keine Tore erzielt werden.

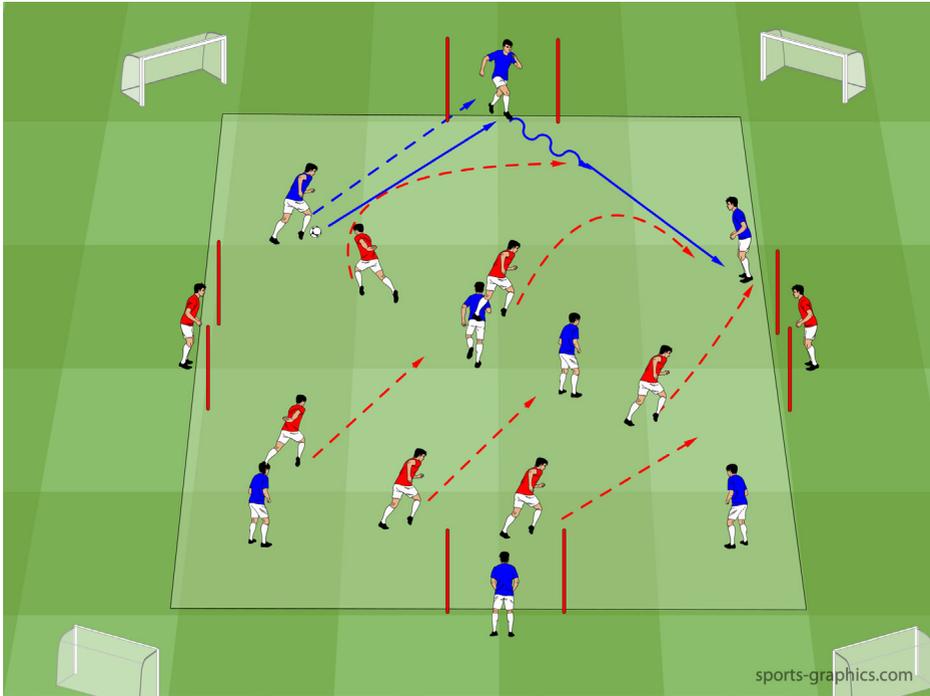
ABLAUF DEFENSIV - UMSCHALTVERHALTEN

- Erobert Unterzahl den Ball haben sie zwei Möglichkeiten, um aus der Mitte zu kommen:
 - a. Unterzahl schafft es den Ball, flach am Tor vorbei zu der Mannschaft auf dem anderen Feld zu spielen (die pausierenden Spieler dürfen mit einbezogen werden).
 - b. Unterzahl schafft es auf eines der beiden Minitor ein Tor zu erzielen.

COACHINGPUNKTE

- Arbeiten mit dem Deckungsschatten
- Durchlaufen
- Dazukommen
- Zentrum schließen
- Ball klauen

Rondo Oostende - 6 + 2 gegen 6 + 2



ORGANISATION

Ein Feld mit einer Größe von 24x24 Metern, 4 Minitoren und 4 Stangentoren für die 4 äußeren Spielern, gem. Abbildung markieren.

ABLAUF

1. 2 Kontakte
2. Nach 8 Pässen in Folge kann auf die Tore abgeschlossen werden.
3. Schafft man es seine beiden äußern Spieler in den Stangentoren anzuspielen, erhält man ebenfalls einen Punkt.

VARIATION

- Nach einem Anspiel auf einen äußeren Spieler muss dieser mit 2 (3) Kontakten den Ball ins Spielfeld mitnehmen (Pressingsignal für gegnerisches Team)