

FC Borussia Dröschede 1911

Einheitliche Spielphilosophie

Der von der ersten Mannschaft vorgeführte und praktizierte Spielstil hat leider bisher im Club nur wenig Nachahmer gefunden. Und das, obwohl der schnelle, offensive und dominante Stil nicht nur sehr attraktiv und modern, sondern auch sehr erfolgreich ist.

Geprägt von vielen flachen und schnellen Vertikal-Pässen, kurzen Ballkontakten und hohem Tempo wird bevorzugt mit einem **4-4-2** System agiert. Dabei wird im Mittelfeld zumeist mit einer Raute gespielt.

Im Moment ist die aktuelle Situation so, dass von der **D1 bis D3-Jugend** mit Vierer-Kette im 4-4-2 gespielt wird. Ab der **C-Junioren bis A-Junioren** spielen unsere Teams jedoch mit Libero und zwei Manndeckern. Das sollte alle Verantwortlichen nachdenklich stimmen.

Für den Verein **Borussia Dröschede** wäre es natürlich erstrebenswert und richtungweisend, eine einheitliche Spielphilosophie zu entwickeln, die sich an die erste Mannschaft anlehnt. Zumindest der Leistungsbereich von **D, C, B, A** und **zweite Mannschaft** sollte sich daran orientieren.

Bezüglich Training und Tipps in Theorie und Praxis stehen die sportliche Leitung sowie die ausgebildeten Trainer im Verein gerne zur Verfügung.

Auch Lehrmaterial, Bücher und Videos sind vorhanden. Vielleicht lässt sich ja bereits in der Winterpause da einiges bewegen

Nachfolgend noch mal wesentliche Merkmale und Orientierungshilfen für Spieler und Trainer.

Ausgearbeitet von Christian Hampel und Andreas Friedberg

Die Viererkette

Merkmale und Vorzüge:

- die Viererkette steht häufig nur zwei Angreifern gegenüber
- das ermöglicht ein aussichtsreiches attackieren, absichern und doppeln
- die Verteidiger machen die Positionswechsel der Angreifer **nicht** mit
- es wird übergeben und übernommen
- die Raumaufteilung ermöglicht eine klare Ordnung und Raumaufteilung
- die Viererkette erspart unnötige Laufwege
- die Breite und Tiefe des Feldes ist besser besetzt
- nach Ballgewinn können schneller Anspielstationen geschaffen werden
- alle Spieler müssen in der Viererkette am Fußball-Spiel teilnehmen
- die Innenverteidiger organisieren die Laufwege, das Vorrücken und das Defensiv-Verhalten
- die Außenverteidiger orientieren sich an die Innenverteidiger
- die Außenverteidiger werden bei Ballbesitz offensiv und beleben das Flügel-Spiel
- die Außenverteidiger sind je nach Ballbesitz etwas vor den Innenverteidigern
- **sicherer Abstand** zwischen Ketten-Mitgliedern (zum gegenseitigen absichern)
- **sicherer Abstand** zum eigenen Tor (mind. 23 Meter davor)
- **sicherer Abstand** und Entfernung zum gegnerischen Pass-Spieler

Positionsspezifische Aufgaben und Merkmale im 4-4-2 mit Raute:

Tor-Spieler: (Abkürzung: TW)

- in den Rücken der Abwehr gespielte Bälle erlaufen und abfangen
- wie ein Libero agieren und dementsprechend Kontakt zur Kette haben
- als rückwärtige Anspielstation Rückpässe verarbeiten und das Spiel eröffnen
- guter Fußballer
- ständiger Mitspieler: aufrücken, ablaufen, **Ball orientiertes Verschieben**
- gute Sprungkraft, Reichweite Abdruck
- Konzentration, Sicherheit, Ausstrahlung, Persönlichkeit
- Organisator: klare, eindeutige Zurufe und Zuteilungen
- Rechtzeitiges erkennen von Spielsituationen, Verhalten im 1 – 1

Innenverteidiger: (Abkürzung: IV)

- mal direkt gegen den Mann, mal **Unterstützer** hinter/neben dem Mitspieler
- Abwehrchef, die Mannschaft mit kurzen Kommandos dirigieren
- Als Anspielstation Rückpässe verarbeiten und das Spiel verlagern
- Überdurchschnittliches Kopfballspiel
- Körperliche Robustheit
- Aggressivität und Schnelligkeit im Zweikampf

- Gutes Stellungsspiel
- **Führungsqualitäten:** Organisator, **Entscheider** und **Kommandogeber**
- Ruhe am Ball auch unter Gegner- und Zeitdruck
- Im modernen Fußball die **wichtigste** und **anerkannteste** Positionen (2006 wurde Cannavaro auf dieser Position Weltfußballer des Jahres)

Außenverteidiger: (Abkürzung: AV)

- Stürmer auf den Seiten bekämpfen
- In der Defensive nach innen einrücken, wenn der Ball auf der anderen Seite ist
- In der Offensive das Spiel ganz breit machen und am Spielaufbau teilnehmen
- Überdurchschnittliche Schnelligkeit
- Flankenläufe und Tempodribbling über Außen
- Lange Pässe und Diagonalpässe
- Dem Spiel nach vorne seinen Stempel aufdrücken (z. B. Jansen, Lahm, Dede)
- Gutes Stellungsspiel
- Überdurchschnittliche Ausdauer und Technik
- Guter Flankengeber und Distanzschütze

Mitte zentrales, defensives Mittelfeld: (Abkürzung: Sechser)

- Qualitäten eines Staubsaugers, Abräumers, Innenverteidigers
- Fähigkeiten eines Spielmachers
- Passgeber der das Spieltempo bestimmt
- Taktisches Gespür für Spielsituationen
- Das Spiel lesen können
- Absoluter **Führungs-Spieler, Denker und Lenker**
- Akzeptanz und Verantwortung
- Überdurchschnittliche Ausdauer und Laufbereitschaft
- Guter Kopfball-Spieler
- In der Defensive zusammen mit den Innenverteidigern Kommandogeber
- Verlässt den mittleren Korridor des Spielfeld fast nie
- **Ist immer so positioniert, dass er die Rücken-Nummern der anderen drei Mittelfeld-Spieler sieht**
- **Nach der Innenverteidigung die zweitwichtigste Position im modernen Fußball** (siehe z.B. Frings, Kehl, Gattuso, Makalele, Viera usw.)

Rechts und links im Mittelfeld: (Abkürzung: LMF + RMF)

- Zum Ball einrücken, wenn der Gegner über die andere Seite angreift
- Ball + Gegner im eigenen Aktions-Raum bekämpfen
- Flügelspiel mit gutem Pass-Spiel und offensiven Laufwegen beleben
- Qualitäten eines Mittelfeldspielers defensiv und eines Außenstürmers offensiv
- Gute Ausdauer und Schnelligkeit
- Präzise Flanken aus vollem Lauf

- Fintereiche und schnelle Dribblings
- Guter Kombiniierer, Gassen –bzw. Lückenbälle gut anlaufen und fordern
- Guten Zug zum Tor und Torgefährlichkeit
- Zweikampfstark
- Muss sich gut mit seinem Außenverteidiger abstimmen

Zentrales Mittelfeld vorne: (Abkürzung: ZMF)

- ballorientiert einrücken und die Defensiv-Arbeit **mit den Stürmern** organisieren
- zusammen **mit den Stürmern** den Gegner bereits früh stören, „**Bälle stehlen**“
- Fehler des Gegners erzwingen, darauf lauern u. blitzschnell umschalten („**Geier**“)
- Die Angreifer durch gutes Pass-Spiel oder Dribblings einsetzen
- Selbst in sich bietende Lücken stoßen und zum Torabschluss kommen
- Spielwitz , Kreativität und Ideen entwickeln
- Hohes Aktionstempo entwickeln
- Bereitschaft auch aggressiv gegen den Ball zu arbeiten
- Sehr guter Antritt und enge Ballführung
- Gutes Lauf-Spiel ohne Ball um sich ggf. Manndeckung zu entziehen
- Übertrende Technik

Angreifer, Stürmer: (Abkürzung: AN)

- ballorientiertes Verschieben, den gegnerischen Spielaufbau nach außen lenken
- erster Abwehrspieler
- Ball gut anlaufen u. flache Anspiel auf nachrückende MF-Spieler abprallen lassen
- Vorne 1- 1 Situationen eingehen und Tordrang entwickeln
- Auch „**schlechte Bälle jagen**“, nachsetzen bei Ballverlust
- Torinstinkt entwickeln, im Strafraum **nie abschalten**, auf Abwehr-Fehler spekulieren
- Schnelligkeit, Kopfballstärke, Ballsicherheit
- Durchsetzungsfähigkeit und **Schlitzohrigkeit**
- **Gute Finten und Tempo-Dribbler**

4-4-2 in der Raute:

