

Begriffe und Prinzipien eines Spielsystems in der Mannschaftssportart Hockey:

Das Spielverhalten auf verschiedenen Mannschaftspositionen und ihren unterschiedlichen Aufgaben ist ein wichtiger Schritt beim Erlernen einer Mannschaftssportart.

Spezifische Aufgaben werden mit den Spielpositionen verbunden. Stürmer schießen Tore, Abwehrspieler nehmen den Stürmern den Ball ab. Wer gegen wen spielt, ist für Anfänger wichtig, um ihre Aufgaben in einem komplexen System verstehen zu können. Es wird „Mann gegen Mann“ gespielt und jeder Spieler hat bezogen auf seine Spielposition, bestimmte Aufgaben.

Mit der Positionsbindung wird gleichzeitig eine Orientierung im Raum erleichtert.

Im langfristigen Trainingsaufbau heißt diesbezüglich ein Ziel: Von der allgemeinen, vielfältigen Ausbildung zum spezifischen Positionstraining. Die Mannschaftsspieler sollen im langfristigen Trainingsprozess die speziellen Anforderungen der verschiedenen Spielpositionen kennenlernen. Mit der Spielposition sind nicht nur individuell-taktische, sondern auch mannschafts-taktische Handlungen verbunden.

Die Verquickung von Aufgabe und Spielposition ist einfach zu verstehen und schnell nachzuvollziehen. Jede Spielposition besitzt spezifische Anforderungen an individuelle Technik und Taktik. Die Aufgaben sind klar abgegrenzt und erklärbar.

Dennoch gibt es Spielsituationen, in denen jeder Spieler, unabhängig seiner Position gleichermaßen gefordert wird. Defensive und offensive Anforderung einer Situation werden in einer schnellen aufeinander Folge von Aktionen zu einem Bewegungsablauf gekoppelt, zu einer Handlung.

Diese Bewegungsabläufe sind positionsungebunden, denn in jeder Spielsituation gibt es positionsungebundene Aufgaben. „Wer gegen wen“ spielt ist letztlich unwichtig, jeder Gegenspieler muß nur von einem Spieler gedeckt werden.

In mannschaftstaktischen Spielkonzepten ist es sehr schwer

Anforderungszusammenhänge verschiedener Spielsituationen positionsunabhängig und damit abstrakt zu vermitteln.

Wenn es gelingt grundlegende Begriffe und allgemeingültige Spielprinzipien aufzustellen, die für alle Spielsituationen eine Orientierungs- und Entscheidungshilfe bieten, ist ein schnelles Umschalten von Angriff auf Defensive und umgekehrt gewährleistet. Es ermöglicht den Spielern ein Spielkonzept zu vermitteln, das sie unabhängig einer bestimmten Spielposition erlernen. Damit kann eine ökonomischere schnellere Spielweise umgesetzt werden. Jeder Spieler verfügt dann schnell über die richtigen Handlungsalternativen für eine Spielsituation.

Der Abwehrspieler braucht nicht über das ganze Feld zu laufen, um von seinem gegnerischen Stürmer den Ball zu erobern, wenn ein näher stehender Mitspieler die gleiche Aufgabe erfüllen kann, wie der Abwehrspieler.

Das gesamte Mannschaftsspiel wird dadurch schneller.

Im folgenden werden grundlegende Begriffe und allgemeingültige Prinzipien für ein Spielkonzept dargestellt, das situationspezifische Handlungsentscheidungen, ohne Berücksichtigung auf die Spielposition, fordert.

Jeder Spieler, der sich in einem bestimmten Bereich des Spielfeldes befindet, soll den Prinzipien entsprechend eine richtige Entscheidung in der jeweiligen Spielsituation treffen können.

Allgemeine Begriffe der Mannschaftseinteilung (positionsungebunden) werden zuerst bestimmt. Es folgt eine Einordnung der Mannschaftsteilung zum Spielfeld.

Die Spieler sollen sich vorstellen aus der Vogelperspektive das Spiel zu betrachten. Sie beobachten die Spielsituationen von oben in Spielrichtung. Die Spieler brauchen eine abstrakte Orientierung, damit sie sich „wie von einem Satelliten gesteuert“ in das Spiel hineinfinden. Sie müssen wissen wo sie sich auf dem Spielfeld befinden, um bezüglich der Mannschaftsteile positionsungebunden und situationsbezogen die gestellte Aufgabe erfüllen.

Dann sollen Prinzipien und Begriffe zum Freilauf - und Paßverhalten dargestellt werden, nach denen sich Mannschaftsteile richten.

Ballannahme- und defensive Prinzipien werden darauf folgend behandelt.

1. Begriffe zur Mannschaftseinteilung und Spielfeldeinteilung

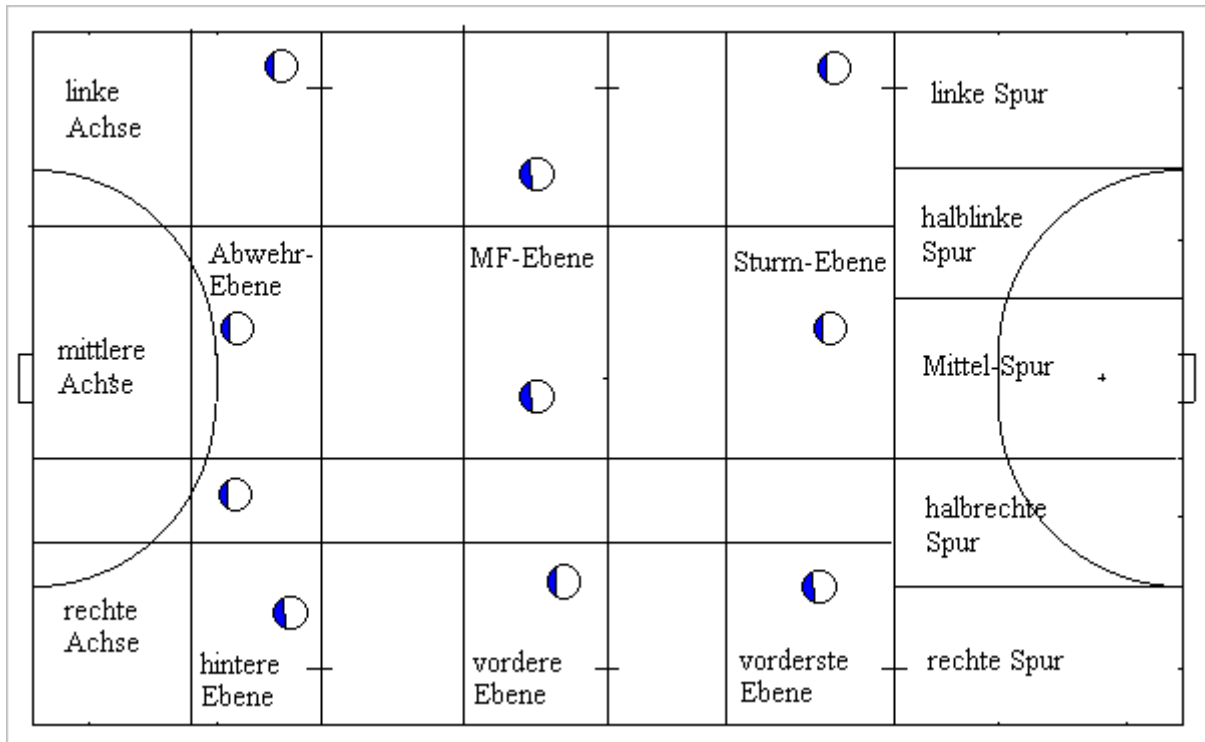


Abbildung 1

Kommentar: Spielrichtung rechts

Um individuell- & mannschaftstaktische Situationen besser beschreiben zu können, müssen einige Begriffe geklärt werden. Dadurch wird es einfacher abstrakte Spielsituationen, z.B. Freilaufverhalten zu beschreiben.

1. **Mannschafts-Achsen:** bezeichnen Spieler (Mannschaftsteile) der Mannschaftsaufstellung, die sich in Spielrichtung auf einer Höhe befinden, z.B. linker Verteidiger, linker Mittelfeldspieler, linker Stürmer
2. **Mannschafts- Ebenen:** bezeichnen Spieler (Mannschaftsteile) der Mannschaftsaufstellung, die sich quer zur Spielrichtung auf gleicher Höhe befinden, z.B. rechtes, mittleres und linkes Mittelfeld.
3. **5 Spielfeldspuren:** Neben Mittel-Spur befinden sich 2 Halbspuren, daneben sind 2 Außen-Spuren, die das Spielfeld längs - zum besseren Verständnis für Freilauf- und Spielsituationen - unterteilen. (Mittellinie, Viertellinie, Grundlinie unterteilen das Spielfeld quer)

2. Begriffe zur Orientierung beim Freilaufverhalten

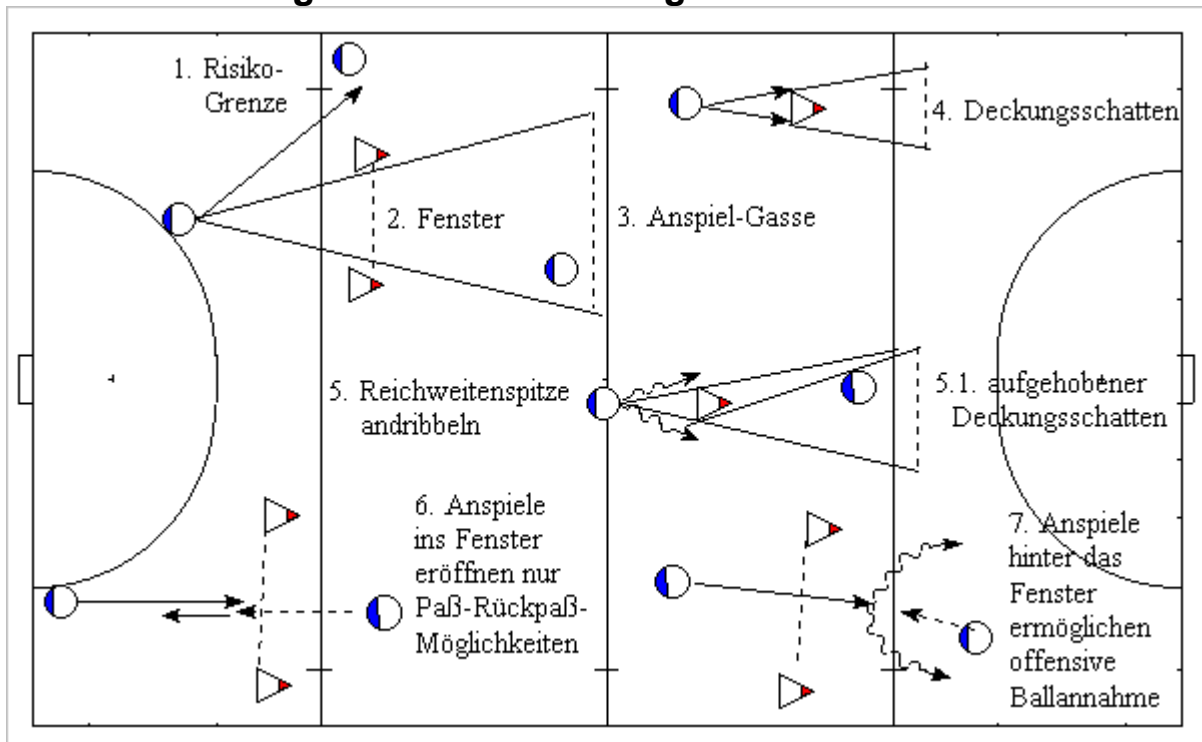


Abbildung 2

Kommentar: Spielrichtung rechts

1. **Risikogrenze:** meint dynamisches Aufrücken eines Verteidigers an Grenze der gegnerischen Reichweite. Dort kann Paß vom Innenverteidiger noch sicher angenommen werden.
2. **Fenster:** sind Lücken vom Anspiel nach vorne oder zum Seitenwechsel zwischen 2 gegnerischen Spielern. Am besten sieht man sie beim Abschlag zwischen gegnerischen Stürmern.
3. **Anspiel-Gassen:** sind sichere Passmöglichkeiten (meist in Spielrichtung tief in gegnerische Hälfte) für Ballbesitzer zwischen gegnerischen Spielern hindurch, wenn möglich außerhalb deren Reichweite.
4. **Deckungsschatten:** bezeichnet Raum hinter Reichweite eines gegnerischen Spielers, der nicht sicher angespielt werden kann.
5. **Reichweitemspitze andribbeln:** Deckungsschatten des Gegners wird kleiner. Besonders auf der Rückhand-seite des Gegners kann Paß zum Mitspieler dann schnell erfolgen.
- 5.1. **Aufgehobener Deckungsschatten:** Deckungsschatten des Abwehrspielers wird aufgehoben, wenn Ballbesitzer an Reichweitemspitze des Abwehrspielers herandribbelt.
6. **Anspiele ins Fenster:** ermöglichen meist nur Paß-Rückpaß Möglichkeiten (gegnerische Stürmer machen Abdrehweg zu), die bei Pressing-Situationen Schlenzbälle oder Seitenverlagerungen eröffnen.
7. **Anspieler durch das Fenster:** ermöglichen offensive Ballan- & mitnahmen in Spielrichtung

3. Prinzipien beim Freilaufverhalten

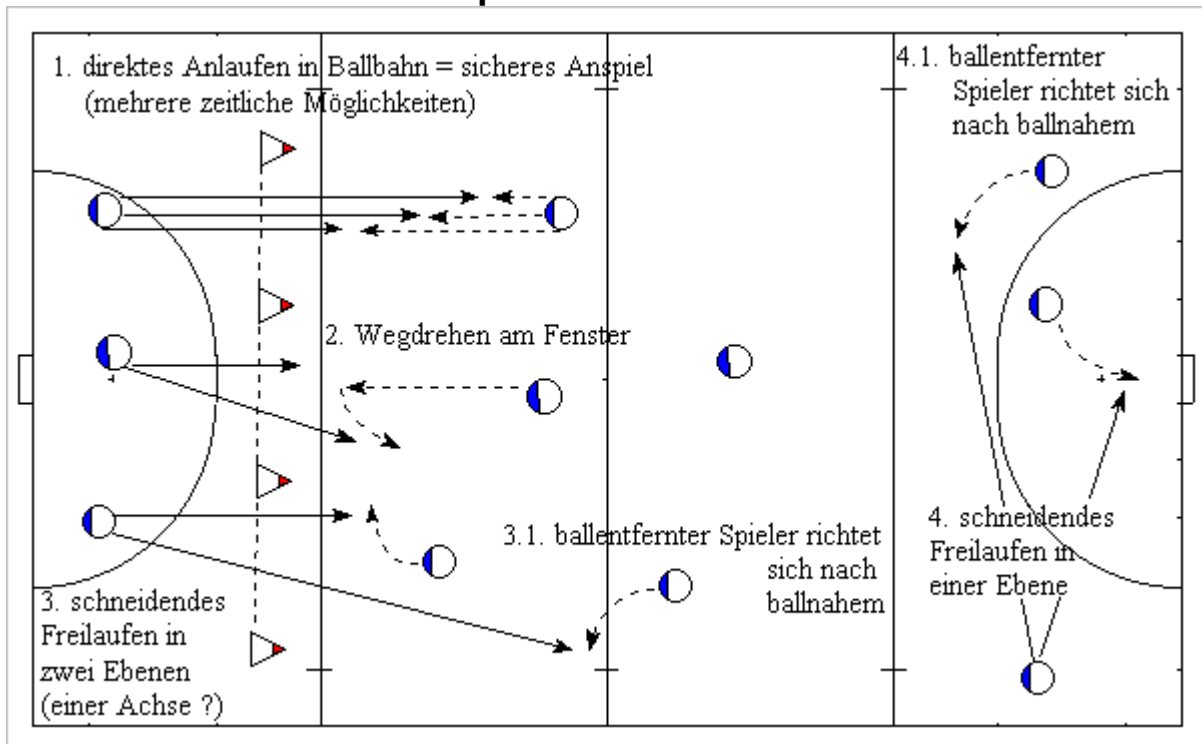


Abbildung 3

Kommentar: Spielrichtung rechts

1. **direktes Anlaufen in Ballbahn:** ermöglicht sichere Anspiele, weil Anspieler mehrere zeitliche Möglichkeiten besitzt den, sich anbietenden, Mitspieler anzupassen.
2. **Wegdrehen am Fenster:** ab einem bestimmten Abstand zum Fenster wird Anspiel gefährlich (gegnerische Stürmer machen nach Ballannahme Abdrehweg zu). Wegdrehen ermöglicht:
 1. Gegnerentfernte Ballannahme
 2. Freiziehen der Anspielgasse (bei Manndeckung) für Anspiel in nächste Ebene
3. **Schneidendes Freilaufen in zwei Ebenen:** ermöglicht in Längsrichtung zum Spielfeld mehrere Anspielmöglichkeiten. MF- & Sturm-Ebene können in einer Anspiel-Gasse angepaßt werden. Es können Spieler einer oder mehrere Achsen sein.
 - 3.1. Dabei richtet der ballentfernte Spieler sein Laufverhalten nach dem ballnahe Mitspieler.
Dieses Entscheidungsverhalten ist Prinzip im Freilaufverhalten.
4. **Schneidendes Freilaufen in einer Ebene:** ermöglicht in Querrichtung zum Spielfeld 2 Anspielmöglichkeiten.
 - 4.1. In Abwehr-, MF- & Sturm-Ebene trifft jeweils der ballnahe Spieler eine Entscheidung im Freilaufen. Der ballentfernte Spieler richtet sich beim Freilaufen entsprechend nach dem ballnahe Mitspieler.

3. Prinzipien beim Freilaufverhalten

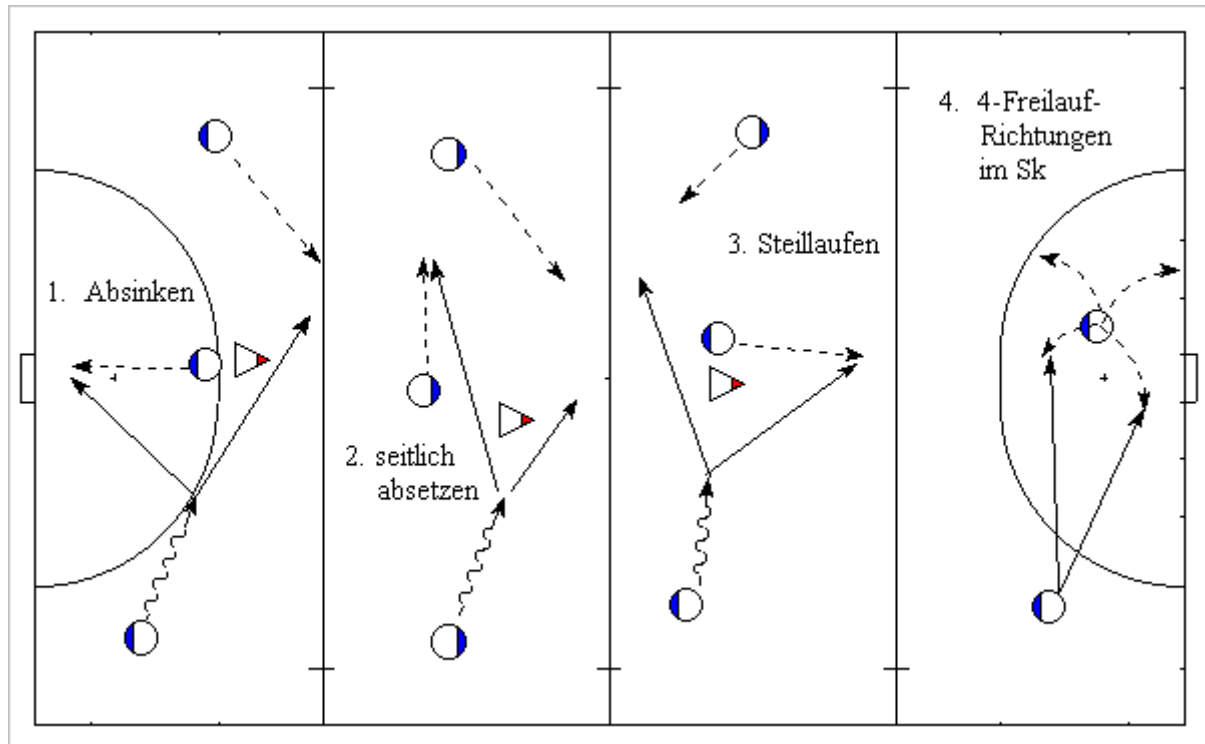


Abbildung 4

Kommentar: Spielrichtung rechts

Mittelfeldspieler stehen meistens mittendrin. Als Mittelfeld-Ebene (mittlere Achse) sind sie umrahmt von Mitspielern, die sich ebenfalls anbieten und häufig (wegen ihrer Entfernung zum Ball) besser angespielt werden sollten. Es ist für sie schwer sich in Spielsituationen zu orientieren, um eine richtige Entscheidung im Freilaufverhalten zu treffen. Es müssen Richtlinien oder Prinzipien erstellt werden, nach denen sie sich orientieren und entscheiden können.

Das Prinzip: der ballnahe Spieler trifft zuerst eine Entscheidung und der ballentfernte richtet sich nach diesem, wird hier am besten verdeutlicht. Der ballnahe Spieler muß schnell eine Entscheidung treffen, in welche Richtung sein Weg geht, damit sich andere Ebenen / Achsen ballentfernt nach ihm richten können.

Die Freilaufprinzipien quer zur Spielrichtung (einer Ebene) gelten für alle Spielebenen.

1. **Absinken:** Steht direkter Gegenspieler, des (mittelachsen) Mitspielers, näher zur Spiel- und Laufrichtung des Ballbesitzers, läßt sich der (mittelachsen) Spieler nach hinten Absinken. 1. Rückpaß für Seitenwechsel oder 2. Diagonalpaß in andere Ebene.
2. **Seitliches Absetzen:** Steht direkter Gegenspieler, des (mittelachsen) Mitspielers, in direkter Laufrichtung des Ballbesitzers, setzt sich der (mittelachsen) Spieler seitlich ab. Damit wird ein 2:1 provoziert.
3. **Steillaufen:** Steht (mittelachsen) Mitspieler gedeckt in Anspielgasse für Rückpaß oder Seitenwechsel, läuft er steil nach vorne in Spielrichtung.
4. **4-Freilauf-Richtungen:** besonders im Schusskreis sollen alle 4-Freilauf-Richtungen diagonal angewandt werden. Eine Gegenbewegung, als Täuschung für Gegenspieler, leitet Freilaufen ein.

3. Prinzipien beim Freilaufverhalten

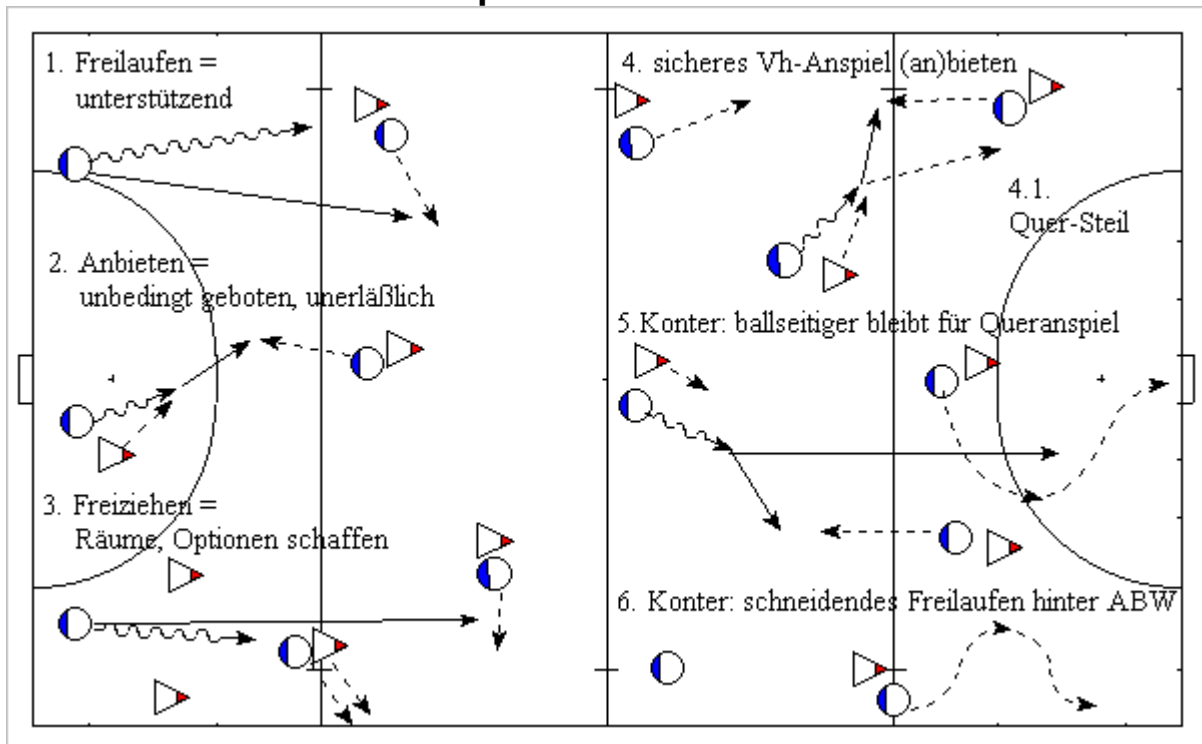


Abbildung 5

Kommentar: Spielrichtung rechts

1. **Freilaufen:** Mitspieler, die in ruhender Position gedeckt und nicht anspielbar sind laufen sich frei. Sie unterstützen Ballbesitzer, bieten durch Freilaufen Anspielpositionen an. Paßspiel wird provoziert (Ball läuft schneller als Ballbesitzer dribbelt), ist aber nicht zwingend notwendig, weil Ballbesitzer nicht bedrängt wird.
2. **Anbieten:** wird Ballbesitzer von einem Gegner bedrängt (Ballverlust möglich), braucht er ein Anspiel. Mitspieler müssen sich unbedingt in Anspiel-Gasse bewegen. Es ist in dieser Situation ein unerlässliches Gebot sich anzubieten. Bei Nichtanbieten spricht man von unterlassener Hilfeleistung.
3. **Freiziehen:** besitzt ein Ballbesitzer genügend Raum und Zeit (wird nicht bedrängt) und steht ein gedeckter Mitspieler in einer Anspiel-Gasse für aussichtsreiche, gefährliche Anspiele, dann sollte Mitspieler, mit seinem Gegner, den besetzten Raum freiziehen. Ballbesitzer kann weiter dribbeln oder bessere Positionen anspielen.
4. **Sicheres Vh-Anspiel bieten:** wird Ballbesitzer von Gegner mit Vorhand bedrängt (Ballverlust möglich), braucht er ein Anspiel mit der Vorhand in die Vorhand!
- 4.1. **Quer-Steil-Situation:** spielt ein Vh-bedrängter Spieler den Ball quer ab, bietet er sich für Steilpaß sofort Außen wieder an.
5. **Anbieten in Kontersituation:** hat Ballbesitzer genügend Zeit vor andrängenden Gegner, sollte (in 3:2-Situation) ballseitiger (von Ballbesitzer gegnerentfernte) Spieler für sicheres Anspiel absinken und ballentfernter (von Ballbesitzer gegnernahe) Spieler sich für steiles Anspiel hinter Abwehr absetzen (schneiden).
6. **Freilaufen in Kontersituation:** Im Rücken der Abwehr läuft sich Mitspieler schneidend frei, damit er möglichst auf direktem Wege zum Tor Anspiel von hinten erhält.

4. Allgemeines Spielsystem auf einen Blick

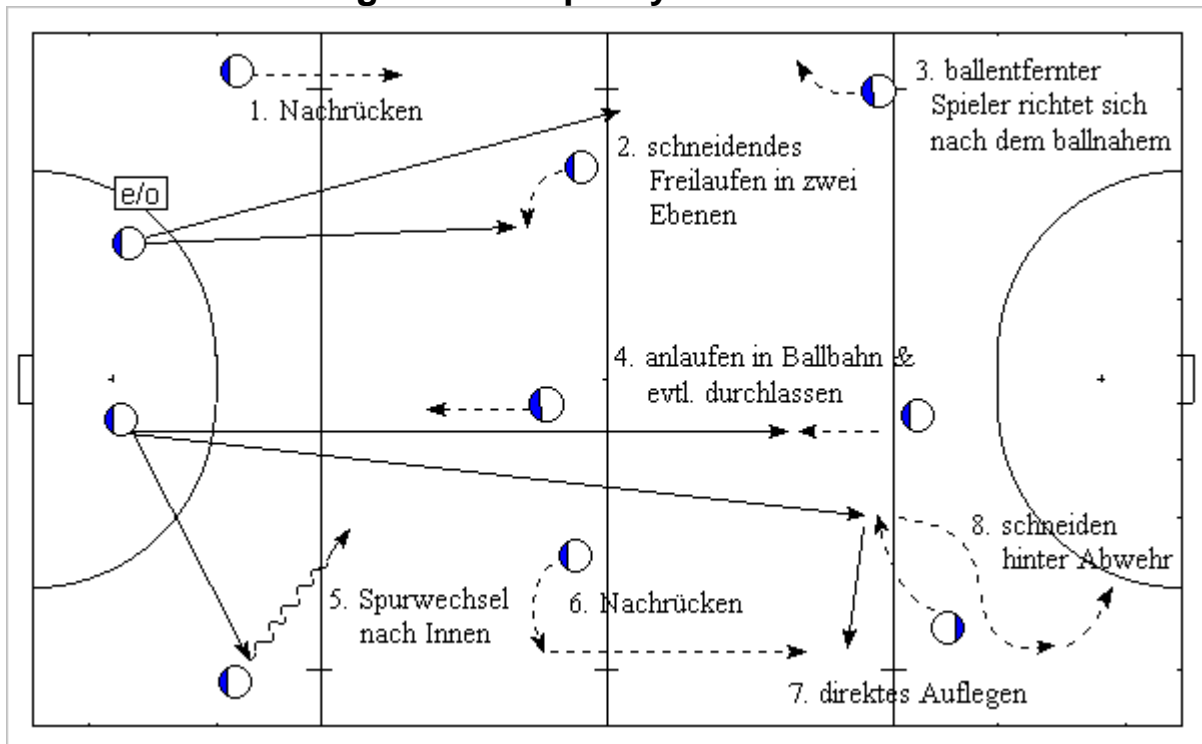


Abbildung: 6

Kommentar: Spielrichtung rechts

- 1. Nachrücken:** im offensiv ausgerichteten Spielsystem, sollten alle Spieler - bei Nichtanspiel - ihre Position dynamisch offensiv verlassen und nach vorne aufrücken.
- 2. Schneidendes Freilaufen in zwei Ebenen:** Mittelfeld- & Sturmebene laufen sich gegeneinander schneidend frei, damit besitzt Ballbesitzer zwei oder mehrere Anspielmöglichkeiten in einer Anspiel-Gasse.
- 3. Ballentfernter richtet sein Freilaufverhalten nach ballnahem Spieler:** Prinzip im Freilaufverhalten, womit vordere Ebene zur Orientierung der hinteren gezwungen wird und möglichst kein Spieler in gleicher Anspiel-Gasse steht. (Ausnahme siehe 4.)
- 4. Anlaufen in Ballbahn:** Läuft MF-Ebene zum Anspiel in Ballbahn für sichere Ballannahmen an, kann Ball mit Ballnahmetäuschung zur Sturm-Ebene durchgelassen werden, wenn Sturm-Ebene Anspielbereitschaft signalisiert.
- 5. Spurwechsel:** Jedes Dribbling nach Innen oder Außen ist ein Spurwechsel! Gleichzeitig ist dies ein Signal für andere Achsen oder Ebenen sich für neue Position des Ballbesitzers frei-zu-laufen, an-zu-bieten oder Räume frei-zu-ziehen.
- 6. Nachrücken:** rückt MF-Ebene - bei Anspiel in Sturm-Ebene - nach, ist meist offensiver Zweikampf für MF-Ebene gewonnen und bei Anspiel der Sturm-Ebene ist ein Überzahlspiel erreicht.
- 7. Direktes Auflegen:** am effektivsten mit Nachrücken der hinteren Ebene. Vordere Ebene muß den Ball nicht lange in Ballannahme sichern, sondern legt den Ball nur seitlich ab und Überzahlspiel ist vollzogen.
- 8. Schneiden hinter der Abwehr:** typisches Freilaufverhalten in Kontersituation, wenn Ballbesitzer nicht unter Druck steht und Freilaufender schnellsten Weg zum Tor sucht.

5. Prinzipien bei der Ballannahme

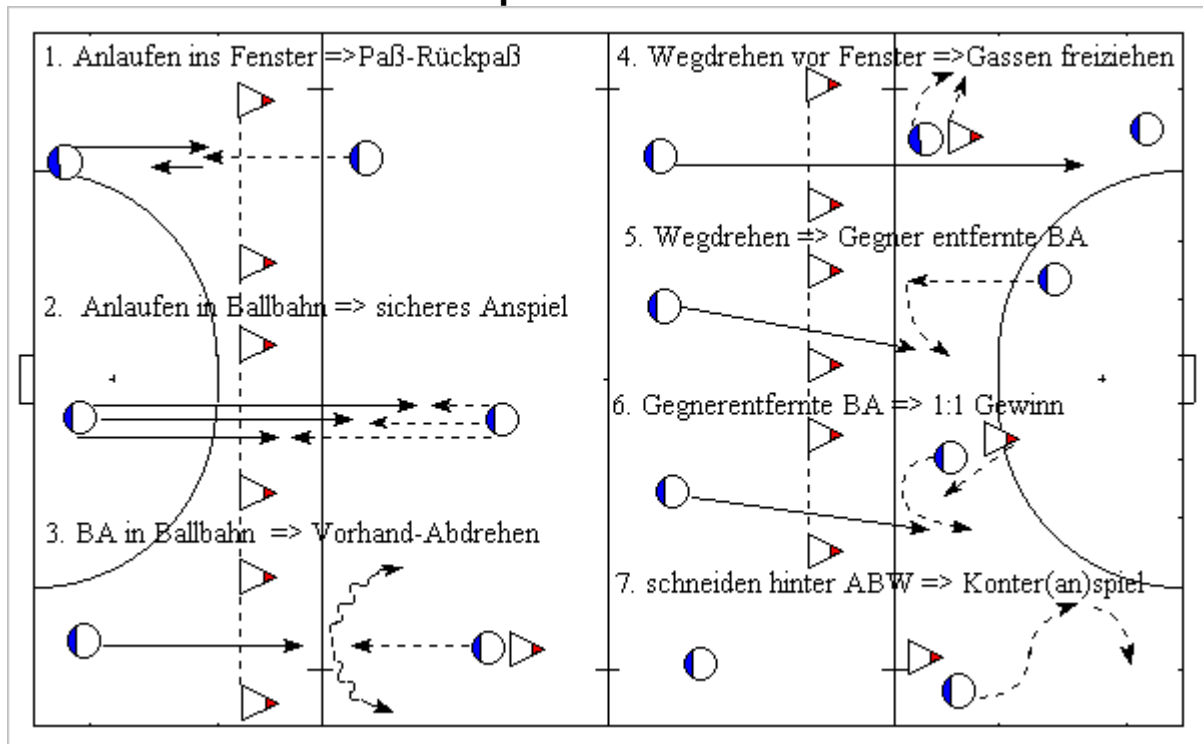


Abbildung: 7

Kommentar: Spielrichtung rechts

1. **Anlaufen ins Fenster:** ermöglicht Paß-Rückpaß-Situationen, die bei Pressing der gegnerischen Mannschaft gut für Schlenzbälle über den gegnerischen Pressing-Riegel geeignet sind.
2. **Anlaufen in Ballbahn:** direktes Anlaufen in Ballbahn bedeutet sichere Anspielmöglichkeiten für Paßgeber, weil er zu mehreren Zeitpunkten die Möglichkeit besitzt Ball zu spielen.
3. **Ballannahme in Ballbahn:** beim direkten Anlaufen in Ballbahn, ist die beste Ballannahme das Vh-Abdrehen. Ball muß vor Gegner gesichert werden. Es reicht ein Ausweichen vor dem direkten Zweikampf, um Ball weiter passen zu können.
4. **Wegdrehen am Fenster:** wird ein Spieler nicht (in einem bestimmten Abstand) durch das Fenster angespielt, ist kein gutes Anspiel mehr möglich (gegnerische Stürmer machen Abdrehweg dicht). Dreht er weg, zieht er seinen Gegenspieler aus der Anspiel-Gasse mit und Anspiele in nächste Ebene sind möglich oder er kann selbst gegnerentfernt angespielt werden.
5. **Wegdrehen am Fenster:** ermöglicht eigene gegnerentfernte Ballannahme.
6. **Gegnerentfernte Ballannahme:** ist gleichbedeutend mit einem schnellen offensiven Zweikampfgewinn. Anspiel muß mit bestimmter Härte genau in den Lauf gespielt werden, sonst besteht die Gefahr eines Ballverlustes.
7. **Schneiden hinter Abwehrspieler:** ist keine gegnerentfernte Ballannahme möglich und Anspiel-Gasse muß nicht freigezogen werden, schneidet der Spieler im Rücken der Abwehr, um in Kontersituationen Anspiel in Spielrichtung zu erhalten.

6. Defensiv individuell-taktische Prinzipien

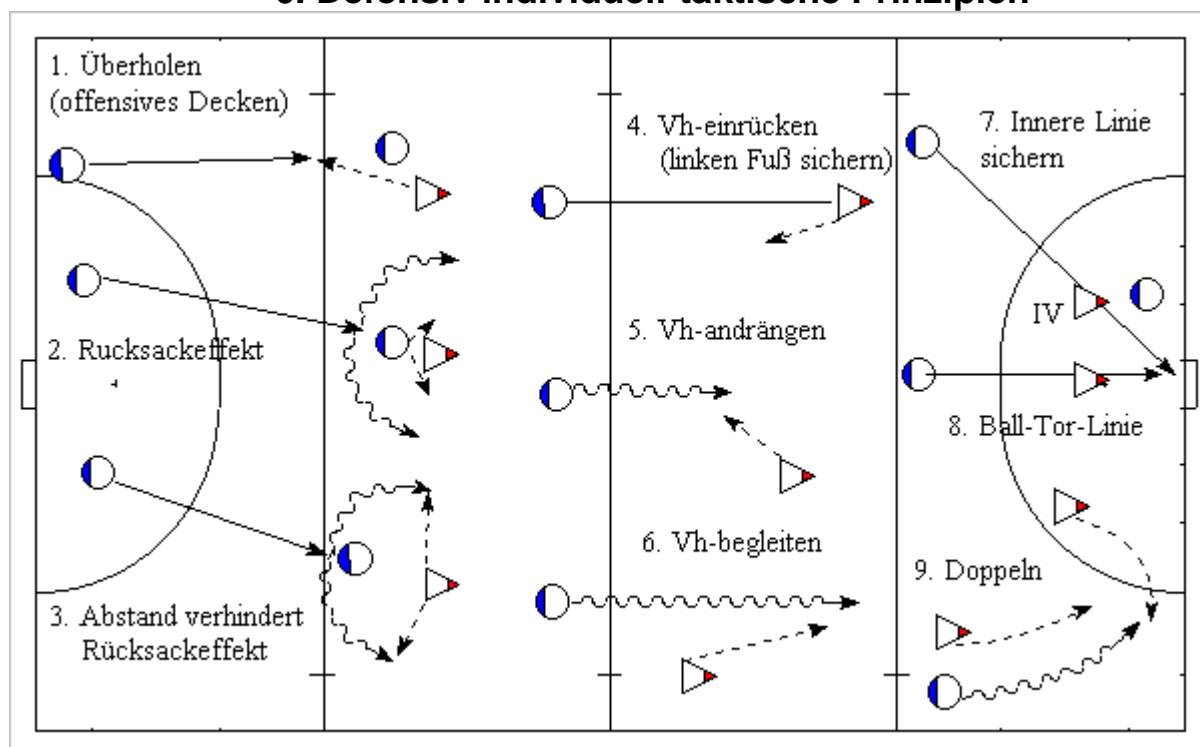


Abbildung 8

Kommentar: Spielrichtung rechts

- 1. Überholen (offensives Deckungsverhalten):** Verteidiger versucht, bei Anspiel auf direkten Gegenspieler, Ball durch Überholen (von Inneren Linie) zu erobern.
- 2. Rucksackeffekt:** befindet sich Abwehrspieler zu dicht am Stürmer, dreht sich Stürmer in Ballannahme so schnell in Spielrichtung, dass Zweikampf verloren ist.
- 3. Abstand verhindert Rucksackeffekt:** Kann Abwehrspieler seinen Gegner in Ballannahme nicht überholen, sollte er Abstand (Stecherreichweite) halten, um nach Abdrehen des Gegners Zweikampf aufnehmen zu können.
- 4. Vorhand-einrücken:** Abwehrspieler läuft aus einer frontalen Stellung auf Vorhandseite des Ballbesitzer, um Gegner eigene Vorhand anzubieten.
- 5. Vorhand-andrängen:** Abwehrspieler läuft aus eingerückten Vorhand-Position auf ballbesitzenden Gegner zu und greift ihn mit seiner starken Vorhand an.
- 6. Vorhand-begleiten:** Abwehrspieler läuft (in Stecherreichweite) neben Gegner her und wartet auf eine gute Gelegenheit Ball mit der Vorhand zu erobern.
- 7. Innere Linie sichern:** die Position des Deckungsspielers richtet sich nach dem eigenen Tor, zu dem Verteidiger immer näher stehen sollte als sein Gegenspieler.
- 8. Ball-Tor-Linie:** Innenverteidiger sollte auf ihr stehen, um direkte Anspiele vor eigenes Tor abfangen zu können.
- 9. Doppeln:** lässt Verteidiger seinem Gegner beim Begleiten nur eine bestimmte Bahn frei (Vh-oder Rh), kann Innenverteidiger (in anderer Situationen andere Deckungsspieler) den Ballbesitzer vor dem Schußkreis doppeln.

gruppen-taktische Prinzipien

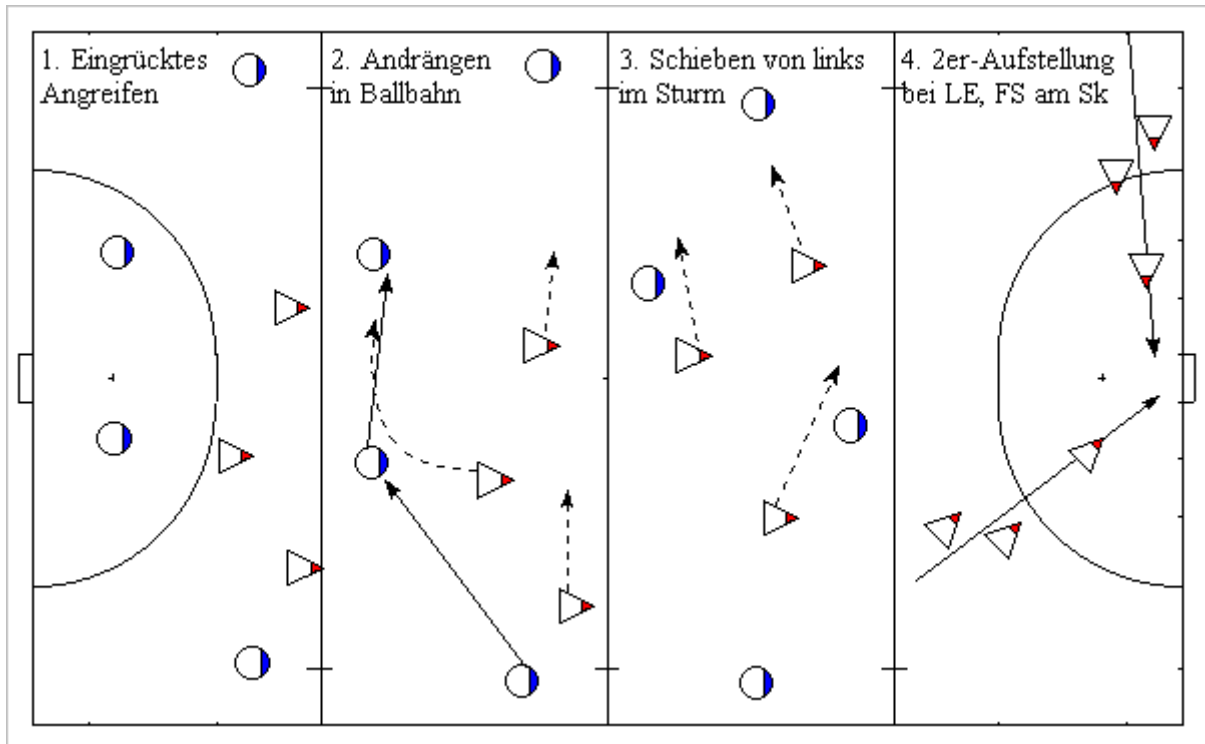


Abbildung 8

Kommentar: Spielrichtung rechts