

Von Jochen Beppler



Situative Entscheidungsflexibilität
statt stereotyper, automatisierter
Handlungsmuster

Fotos: Conny Kurth

Knotenpunkte methodisch erarbeiten

Richtig KREUZEN

Teil 2

Im ersten Teil seines Beitrags näherte sich Jochen Beppler dem Thema „Kreuzen“ sehr grundsätzlich und legte den Schwerpunkt auf die Darstellung und Erarbeitung der technischen und individualtaktischen Voraussetzungen.

In dieser Ausgabe geht es ihm um die Anwendung des Kreuzens im Wettkampf – auch und ganz besonders im Jugendbereich und mithin gleichermaßen gegen offensive wie defensive Abwehrformationen. Der vorgestellte Grundablauf – Kreuzen von RR mit RM (natürlich analog auch von RL und RM zu spielen) – trägt dem Rechnung. Aus ihm entwickelt der Autor nach und nach zahlreiche Handlungsalternativen, die situationsgerecht auf unterschiedliches Abwehrverhalten antworten.

So entsteht eine komplexe Spielhandlung mit einem umfassenden Repertoire an situativen Lösungen.

Der Beitragsschwerpunkt liegt auf der Beschreibung des methodischen Wegs, mit dessen Hilfe sich der zunächst einfache Grundablauf Schritt für Schritt erweitern lässt.

Diese Methodik wird in zwei Infos dargestellt: Info 1 (S. 18 f.) vermittelt einen Überblick über diverse Grundspiele mit einer Überzahl für die Angreifer. Sie zeigt, wie sich durch eine systematische Auswahl der Positionen und Konstellationen sowie durch gezielte Steuerung (Einschränkungen und Vorgaben) die unterschiedlichen Entscheidungs- und Handlungsoptionen für die Angreifer zunächst isoliert (aber immer für die Spieler erkennbar als Antwort auf ein bestimmtes Abwehrverhalten) erarbeiten lassen. Das Spielen in Überzahl ist nicht nur leichter (methodisches Prinzip: vom Leichten zum Schweren), es simuliert die Situation, dass der Angriff die durch einen Abwehrfehler entstandene Überzahlkonstellation ausspielt. Die in Info 3 (S. 23) beschriebenen Gleichzahl-Grundspiele dienen vor allem dazu, eine solche Überzahlkonstellation durch einen mit hoher Qualität gespielten Auftakt (hier: RR kreuzt mit RM) zunächst herzustellen (den Abwehrfehler zu erzwingen) und dann auszuspielen. Die Steuerung beschränkt sich dabei darauf, den Grundablauf „RR kreuzt mit RM“ als Auftakt vorzugeben, aus dem sich dann ein freies Spiel entwickelt.

Methodischer Weg: Gelenkte Grundspiele mit Überzahl

1 INFO

1. Schritt: 2 gegen 1 (RM + RR gegen HL)



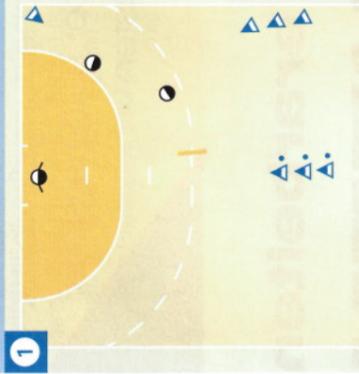
Grundform

- Kreuzen positionsspezifisch: RR kreuzt mit RM
 - Laufwege
 - Timing
 - Passtechnik
- Entscheidung RR:
 - eigener Abschluss (Abb. 2) **oder**
 - Kreuzen mit RM (Abb. 3)

Knoten-/Beobachtungspunkte

- raumöffnende Ballannahme (RR)
- maximaler Raumgewinn nach innen
- Absicht zum Durchbruch/Torwurf
- wenn HL den Zweikampf bis zum Ende führt: Abspiel zum kreuzenden RM
- orientiert sich HL (zu) früh zu RM, schließt RR selbst ab
- RM: Lauftäuschung vor Kreuzbewegung

2. Schritt: 3 gegen 2 (RM + RR + RA gegen HL + AL)



Erweiterung der Grundform: Optionen nach Kreuzen

- wie 2 gegen 1
- + nach RR kreuzt mit RM: Entscheidung RM:
 - eigener Abschluss **oder**
 - Parallelpass zu RA (Abb. 2) **oder**
 - Kreuzen mit RA (Abb. 3)

Knoten-/Beobachtungspunkte

- Nach RR kreuzt mit RM:
- RM zieht möglichst direkt zum Tor (nicht nach außen abtreiben lassen!) und sucht den eigenen Abschluss
 - Arm oben, um jederzeit werfen oder abspielen zu können
 - falls AL ernsthaft aushilft: Abspiel zu RA
 - falls HL wieder nach außen verschiebt: Kreuzen mit RA

3. Schritt: 4 gegen 2 (RM + RR + RL + KL gegen HL + HR)



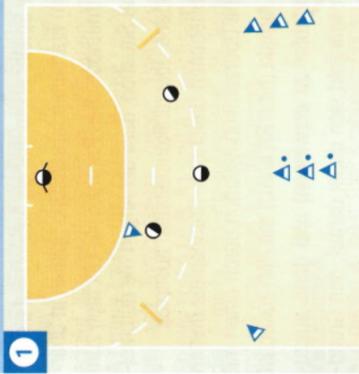
Erweiterung der Grundform: Optionen statt Kreuzen – Kreuzfinte (s. Info 3, S. 21) mit Pass zur anderen Seite

- wie 2 gegen 1
- + nach Kreuzfinte RR/RM: Entscheidung RR:
 - Pass zu RL (Abb. 2) **oder**
 - Anspiel KL (Abb. 3)

Knoten-/Beobachtungspunkte

- Nach Kreuzfinte RR/RM:
- Arm oben, um jederzeit abspielen zu können (Passentscheidung lange verstecken)
 - falls HR defensiv bleibt und KL abschirmt: Pass zu RL
 - falls HR den Pass zu RL bedroht/attackiert: Anspiel zu KL

4. Schritt: 4 gegen 3 (RM + RR + RL + KL gegen HL + HR + VM)



Erweiterung von 4 gegen 2

- + Parallelstoß RR zu RM (Abb. 2) **oder** Kreuzen RR mit RM
- + nach Kreuzfinte RR/RM + Pass zu RL: Entscheidung RL:
 - eigener Torwurf **oder**
 - Anspiel zu KL (Abb. 3)

Knoten-/Beobachtungspunkte

- falls VM gegen RR aushilft: Parallelstoß RR zu RM
- falls VM nicht aushilft und HL im Zweikampf mit nach innen geht: Kreuzen RR mit RM
- bei Kreuzfinte und Pass zur anderen Seite: wie bei 4 gegen 2
- RL: Torwurf, wenn HR defensiv bleibt; ansonsten Anspiel KL

SUPERGÜNSTIGE HIGHLIGHTS

HAAS 100% Polyester

NUR 83,97 €

bis zu **40%** sparen

adidas

adidas adipower STABIL 10.1 Indoor Schuhe

Best.Nr. F32311
Größen: 8 - 12

alternativ UVP 139,95 €
AUSLAUFMODELL, nur solange Vorrat reicht.

erima

ab 12,97 €

erima G9 Handball Trainingsball

Best.Nr. K33113
Größen: 0 - 3

UVP 19,95 €
ab 10 Stück je 12,97 €

hummel

ab 22,72 €

hummel STAY AUTHENTIC Training Set

aus 100% Polyester, bestehend aus Shirt und Short.

Best.Nr. 06-088
Größen: 6/8 - 14/16

UVP 34,95 €
ab 10 Stück je 22,72 €

Größen: S - XXL
UVP 39,95 €
ab 10 Stück je 25,97 €

SPORT HAAS 100% Polyester

gegenüber der ehemals unvollständigen Präsentation des Herstellers
UVP = unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

SPORT HAAS 100% Polyester

Germanenstr. 13 · 86343 Königsbrunn
Tel. 0 82 31 - 98 97 60 · Fax - 98 97 61 23
www.sport-haas.de · info@sport-haas.de

Praxis: Gelenkte Grundspiele mit Überzahl

1 ÜBUNG

2 gegen 1

Organisation und Ablauf

Im markierten Raum spielen RR und RM gegen HL. Nach der Ballannahme in einer raumöffnenden Bewegung entlang der Seitenauslinie geht RR im Spiel 1 gegen 1 nach innen. RR versucht, möglichst viel Raum nach innen zu gewinnen, um so HL lange zu binden und weit ins Zentrum zu ziehen.

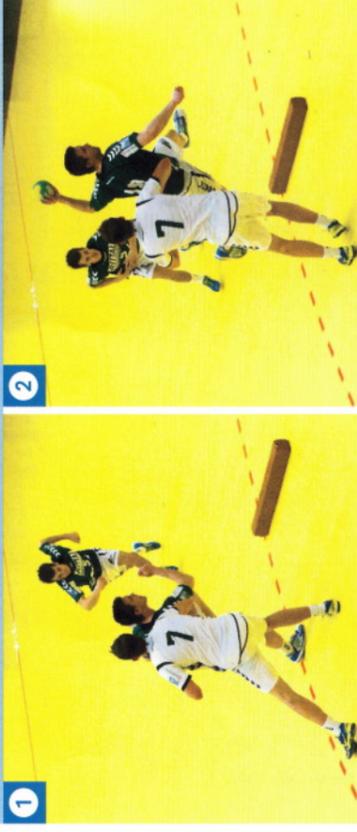
RM führt zunächst eine Parallelstoßtauschung (Lauffäuschung) aus, um dann dynamisch mit RR zu kreuzen.

Entscheidung

- RR hat folgende Optionen:
 - eigener Abschluss, wenn der Wurfarm frei ist und kein Gegendruck erfolgt (= HL orientiert sich zu RM; Bilder 1 und 2)
 - Pass zum kreuzenden RM, wenn HR mit voller Intensität gegen RR verteidigt (= RM ist frei; Bilder 3 und 4)

Entscheidung RR: Eigener Torwurf

2



Entscheidung RR: Kreuzen

4



2 INFO

Fintierte Kreuzbewegung als kooperative Täuschung

Aufmerksamkeit der Abwehr in die Irre leiten

Gerade wenn das Kreuzen von RR mit RM im Verlauf eines Spiels schon (erfolgreich) angewendet wurde und die Abwehr sich immer besser auf diesen Ablauf einstellt, ist die Kreuzfinte eine überraschende und überaus erfolgversprechende Variation: Dabei täuscht RR das Kreuzen nur an und



3 ÜBUNG

4 gegen 2

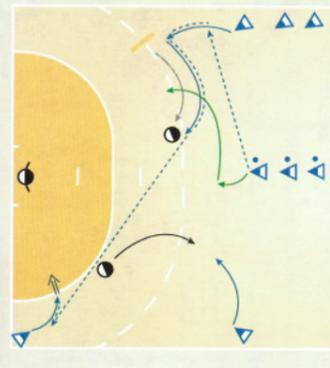
Organisation und Ablauf

Im markierten Raum spielen RR, RM, RL und KL gegen HL und HR. Wie in Übung 1 agieren zunächst RR und RM im Spiel 2 gegen 1 gegen HL. RR entscheidet zunächst, ob er zum entgegenkreuzenden RM passt oder das Kreuzen nur fintiert (= Kreuzfinte), um anschließend auf die andere Seite zu passen.

Entscheidung

Neben den aus Übung 1 bekannten hat RR –

Variation: Pass zu LA



nach der Kreuzfinte – folgende weitere Optionen:

- Pass zum anlaufenden RL, wenn HR den Kreisspieler defensiv abschirmt
- Pass zum Kreisspieler (KL), wenn HR dem anlaufenden RL offensiv entgegentritt

Variation

Statt KL und HR spielen LA und AR. RR muss nach der Kreuzfinte erkennen, ob AR den Pass zu RL bedroht, und dann zu LA (Eckenauslinie) passen (s. Abb.).

1 ÜBUNG

3 gegen 2

Organisation und Ablauf

Im markierten Sektor spielen RM, RR und RA gegen HL und AL.

Wie in Übung 1 agieren zunächst RR und RM in der 2 gegen 1-Situation gegen HL; dabei muss RR wieder entscheiden, ob er ggf. selbst abschließt. Spielt RR zum entgegenkreuzenden RM, soll dieser situationsgerecht weiterspielen.

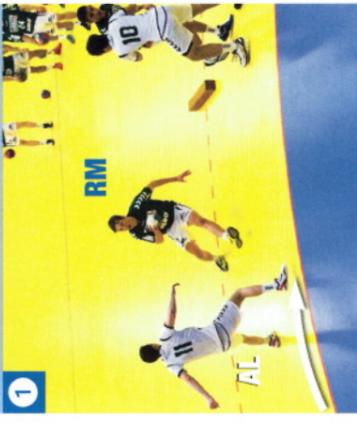
Entscheidung

RM hat folgende Optionen:

- selbst abschließen, wenn HL überspielt wird und AL nicht aushilft (Bild 1)
- Falls HL nicht überspielt wird (und RM deshalb nicht selbst abschließen kann): RR zieht HL nach außen und spielt zum aus der Ecke entgegenkreuzenden RA (Bild 2)
- parallel weiterspielen zu RA (Eckenauslinie), wenn HL überspielt wird und AL aushilft (Bild 3)

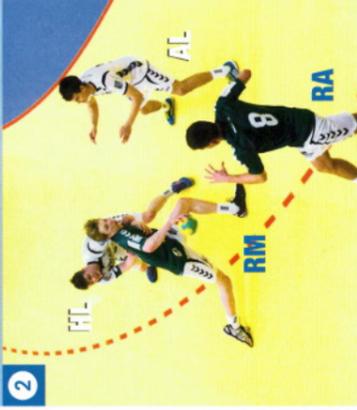
Entscheidung RM: Durchbruch

1



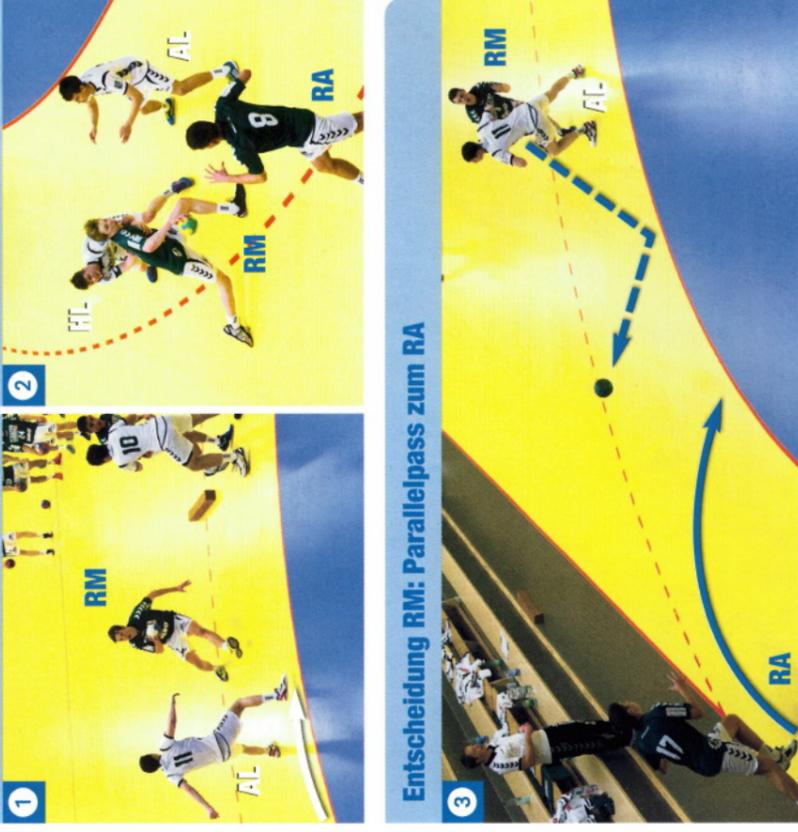
Entscheidung RM: Kreuzen RA

2



Entscheidung RM: Parallelpass zum RA

3



Entscheidung RR (nach Kreuzfinte): Parallelpass zu RL

1

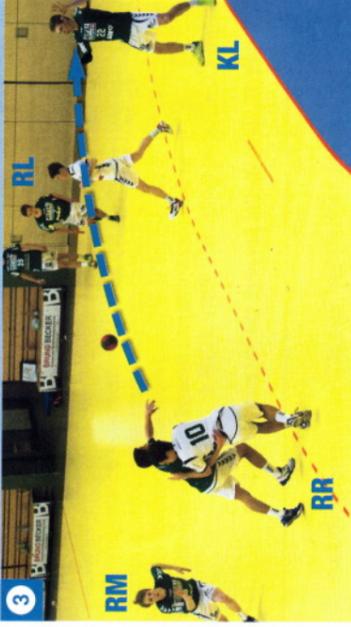


2



Entscheidung RR (nach Kreuzfinte): Diagonalspiel zu KL

3



4



Praxis: Gelenkte Grundspiele mit Überzahl

4 gegen 3

Organisation und Ablauf

Im markierten Sektor spielen RR, RM, RL und KL gegen HL, VM und HR.

RR und RM agieren zunächst in einer 2-gegen-2-Situation (gegen HL und VM). Dabei steht die Entscheidung Kreuzen oder Parallelschuss im Vordergrund.

RR kann (wie in Übung 3) das Kreuzen mit RM aber auch fittieren und auf die andere Seite (zu RL oder KL) weiterspielen.

Entscheidungen

Kooperation RR/RM:

- Falls VM gegen RR aushliff, kreuzt RM nicht, sondern nimmt den Pass von RR im Parallelstoß Richtung Tor an.

Kreuzfinte und Pass RR – RL:

- RL entscheidet, ob er selbst abschließen kann (wenn HR defensiv bleibt) oder ob er gegen den heraustretenden HR den Kreisspieler anspielt.

Kommentar

Täuschung oder „Ausweg“

„Die Kreuzfinte kann nicht nur als Täuschung eingesetzt werden: Häufig ist zu beobachten, dass RM zu früh entgegenkreuzt, sodass RR nach der 1 gegen 1-Aktion den Pass zu RM nicht mehr spielen kann. Dann ist der Pass auf die andere Seite die einzig verbliebene Option!“

Entscheidung RR: Parallelstoß zu RM (statt Kreuzen)



Entscheidung RL (nach Kreuzfinte und Pass RR – RL): Ballannahme und Pass zu KL im Sprung



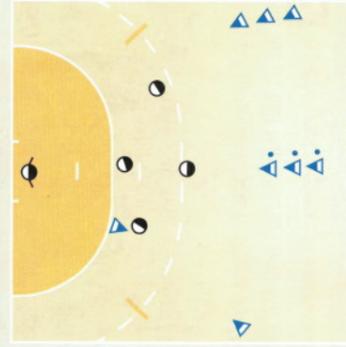
Methodischer Weg: Gelenkte Grundspiele mit Gleichzahl

3 INFO

5. Schritt: 4 gegen 4 (RM + RR + RL + KL gegen HL + HR + VM + HM)

Vorgaben und Spieloptionen

- Auftakt: RR kreuzt mit RM
- 1. Entscheidung RR (Entscheidungskriterien wie vorher; s. Info 1):
 - eigener Abschluss **oder**
 - Parallelschuss zu RM **oder**
 - Kreuzen mit RM **oder**
 - Kreuzfinte und Pass auf die andere Seite (zu RL bzw. KL)
- anschließend freies Spiel 4 gegen 4



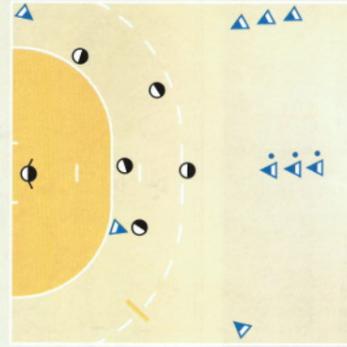
Hinweis

Beim Spiel 4 gegen 4 agiert die Abwehr zum ersten Mal mit einem Hinten-Mitte. Dieser fungiert als Libero (d. h. immer deutlich zur Ballseite verschoben), sodass der Auftakt (RR kreuzt mit RM) häufig gegen eine situative Abwehr-Überzahl gespielt wird. Dadurch gewinnt die Operation „Kreuzfinte plus Pass auf die andere Seite“ an Bedeutung.

6. Schritt: 5 gegen 5 (RM + RR + RL + KL + RA gegen HL + HR + VM + HM + AL)

Vorgaben und Spieloptionen

- Auftakt: RR kreuzt mit RM
- wie 4 gegen 4
- nach RR kreuzt mit RM: Entscheidung RM:
 - Abschluss **oder** Parallelschuss zu RA
 - oder** Kreuzen mit RA
 - kreative Abschlusshandlungen RA (nach Parallelschuss von RM), z. B. Diagonalpass zu KL oder Kempa-Anspiel zu RL



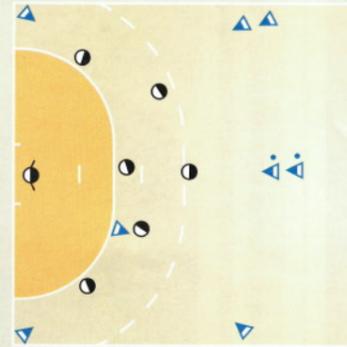
Hinweis

Durch die Hinzunahme von RA und AL entsteht die Situation, dass RM nach erfolgreichem Kreuzen (HL wird überspielt) RA parallel anspielt. Nicht immer ist dieser dann so frei, dass ein Torwurf „sicher“ ist. Der Pass zu KL bzw. zu RL (als Kempa-Anspiel) ist nicht nur kreativ, sondern oft auch die erfolgversprechendere Lösung (und keineswegs „Spielelei“).

7. Schritt: 6 gegen 6 (RM + RR + RL + KL + RA + LA gegen HL + HR + VM + HM + AL + AR)

Vorgaben und Spieloptionen

- Auftakt: RR kreuzt mit RM
- wie 5 gegen 5
- nach Kreuzfinte RR/RM: zusätzliche situative Handlungsoption/Entscheidung RR:
 - Pass zu LA (falls AR den Pass zu RL offensiv-antizipativ bedroht)



Hinweis

Gerade die Außenverteidiger sind (nicht nur) im Rahmen einer 3:2:1-Abwehr, die ballorientiert arbeitet, ständig gefordert, die ballferne Unterzahl zu lösen. Den Pass zum jeweiligen Halbangreifer zu bedrohen, ist ein gängiges Verhalten, auf das sich der Angriff (hier RR) einstellen muss.

Aktuelles Sonderangebot für ht-Abonnenten



Saisenvorbereitung
für Mannschaften aller Leistungsbereiche mit Trainingsinhalten des höheren Leistungsbereichs, angepasst auf die Voraussetzungen des mittleren/unteren Leistungsbereichs. Es werden nahezu 60 Trainingsbausteine zur Gestaltung der Saisonvorbereitung mit einer Verbandsliga-Mannschaft vorgestellt: Ausdauer- und Krafttraining, Kombination von Angriffs-/Abwehrverhalten u.v.m. **Doppel-DVD • 240 Min. • 49,00 €**



Trainingsbausteine
für das ganze Jahr
Die Trainingsformen dieser DVD sind ebensogut in der Winterpause wie bei längeren Spielpausen oder in Trainingseinheiten, in denen Belastungsakzente gesetzt werden sollen, einsetzbar. Sie wurden mit einer Oberligamannschaft und damit unter den für den unteren/mittleren Leistungsbereich realen Bedingungen aufgenommen. **DVD • 26,00 €**

Nur für ht-Abonnenten: Beide DVDs für 60,00 € statt 75,00 €. Dieses Angebot gilt bis zum 30.09.2014



Bestellen Sie ganz einfach

per Telefon: 02 51/23 00 5-11



per E-Mail: buchversand@philippka.de

... bereit für die nächste WM!
HUCK Handballnetze bei Ihrem Fachhändler.

Trainingsliteratur gesucht?
Auf www.philippka.de finden Sie:
Bücher, Broschüren, Zeitschriften, DVDs, uvm.

Kategorien
Fußball
Handball
Leichtathletik
Volleyball
Tischtennis
Basketball
philippka training
Sportartenübergreifendes
Leistungssport
Gutscheine
Angebote für Abonnenten
Sonderangebote



Bücher, Broschüren, Zeitschriften, DVDs, uvm.

per E-Mail: buchversand@philippka.de

Manfred Huck GmbH · www.huck.net



Praxis: Gelenkte Grundspiele mit Gleichzahl

1 GRUNDSPIEL

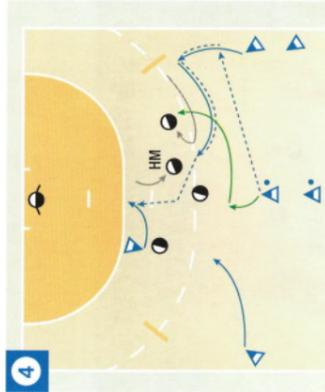
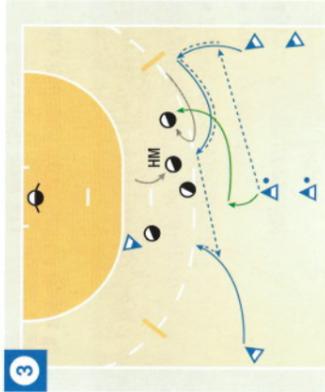
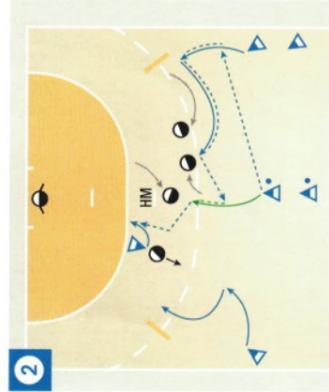
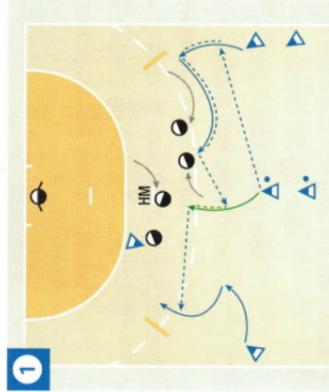
4 gegen 4

Organisation und Ablauf

Im markierten Sektor spielen RR, RM, RL und KL gegen HL, VM, HR und HM.

Die Angreifer sollen den Auftakt – RR kreuzt mit RM – in der spielnahen Gleichzahl-situation anwenden. Durch den ballorientiert agierenden HM ergeben sich folgende Handlungsoptionen:

- Nach Parallelspiel statt Kreuzen: Falls HM jetzt gegen RM verteidigt, kann RM zu RL (Abb. 1) bzw. KL (Abb. 2) weiterspielen.
- Nach Kreuzfinte: Falls HM jetzt gegen RR verteidigt, kann RR zum anlaufenden RL (HR bleibt defensiv; Abb. 3) oder zum sich absetzenden KL (Abb. 4) weiterspielen.



2 GRUNDSPIEL

5 gegen 5

Organisation und Ablauf

Im begrenzten Sektor (ohne LA-/AR-Position) spielen RR, RM, RL, KL und RA gegen HR, VM, HL, HM und AL.

Alle Handlungsoptionen, die im Spiel 4 gegeben 4 gegeben sind, kommen weiterhin zum Tragen.

Zusätzlich ergeben sich nach dem Kreuzen RR mit RM und Parallelspiel RM zu RA (bei ausheifendem AL) neben dem eigenen Torwurf weitere, kreative und überraschende Abschlussoptionen für RA (vor allem, wenn der Wurfwinkel nicht optimal ist):

- Diagonalpass zu KL (Bildreihe 1; Bilder 1 und 2)
- Kempa-Anspiel zu RL (Bildreihe 1; Bilder 3 und 4)

6 gegen 6

Organisation und Ablauf

Die Angreifer agieren in der 3:3-Formation gegen eine 3:2:1-Abwehr. Zum Auftakt soll RR mit RM kreuzen.

Da auch auf der ballfernen Seite Außenangreifer und -verteidiger mitwirken, ergeben sich für RR neue Anforderungen: Er muss nach der Kreuzfinte erkennen, ob AR möglicherweise den Pass zu RL angreift. Falls ja, ist der direkte lange Pass von RR zu LA die richtige Option (s. Bildreihe 2).

Hinweise

- Keine Taktik ohne Technik: Der Pass zum LA ist schwierig und muss geschult werden!
- Diese komplexe Situation erfassen zu können, erfordert taktisches Vorwissen (Ausbildung!) oder einen gezielten Trainerhinweis!

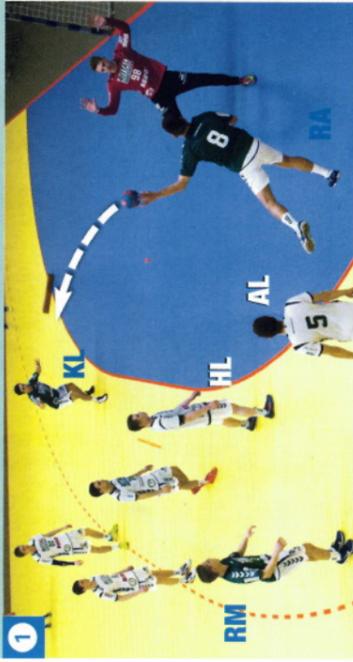
Kommentar

Modernes Anforderungsprofil

„Das Anforderungsprofil eines modernen Außenangreifers umfasst mehr, als nur sicher abschließen zu können. Hier muss RA zunächst erkennen, ob sich überhaupt eine reelle Wurfchance ergibt oder ob es besser ist, das Spiel druckvoll weiterzuführen (= Spielkontinuität) – z. B. indem er nach innen kreuzt. Auch nach dem Absprung in den Torraum ist es wichtig, Alternativen zum Wurf zu haben – und den Blick für einen möglicherweise besser positionierten Mitspieler (KL, RL oder LA).

1 BILDREIHE

Spiel 5 gegen 5: Kreativität beim Abschluss (1) – RA passt zu KL



Weil AL nach der Kreuzbewegung (RR mit RM) ausheifeln musste, hat RM RA freigespielt. RA springt winkelvegrößernd ab, wählt aber ...

... den Pass zum völlig freistehenden (HR hat sich nach vorne zum anlaufenden RL orientiert!) KL, der aufs leere Tor abschließen kann.

2 BILDREIHE

Spiel 6 gegen 6: Auf offensiv-antizipative Verteidiger reagieren



Im Spiel 6 gegen 6 kann für RR eine weitere Entscheidungssituation entstehen: Nach der Kreuzfinte will RR den Ball auf die andere Seite passen.

Da KL durch HR (aber auch HM) abgeschirmt wird und AR (!) den Pass zum anlaufenden RL offensiv-antizipativ bedroht, ...

Spiel 5 gegen 5: Kreativität beim Abschluss (2) – RA per Kempa-Anspiel zu RL



Gleiche Ausgangssituation: Nach Kreuzen RR mit RM und Parallelpass zu RA kommt dieser völlig frei zum Sprung. Da HR diesmal KL abschirmt, ...

... kann RL ungehindert anlaufen und durch die Lücke springen, um das optimal getimte Kempa-Zuspiel von RA zu verwandeln.

2 BILDREIHE

Spiel 6 gegen 6: Auf offensiv-antizipative Verteidiger reagieren



AR versucht zwar, den Wurfwinkel zu verkleinern, kann aber nicht verhindern, dass LA aus optimaler Position abschließen kann.

... entscheidet sich RR, den Ball situationsgerecht zum völlig freistehenden LA (Eckenaußenposition) zu passen.