

SPIELINTELLIGENZ



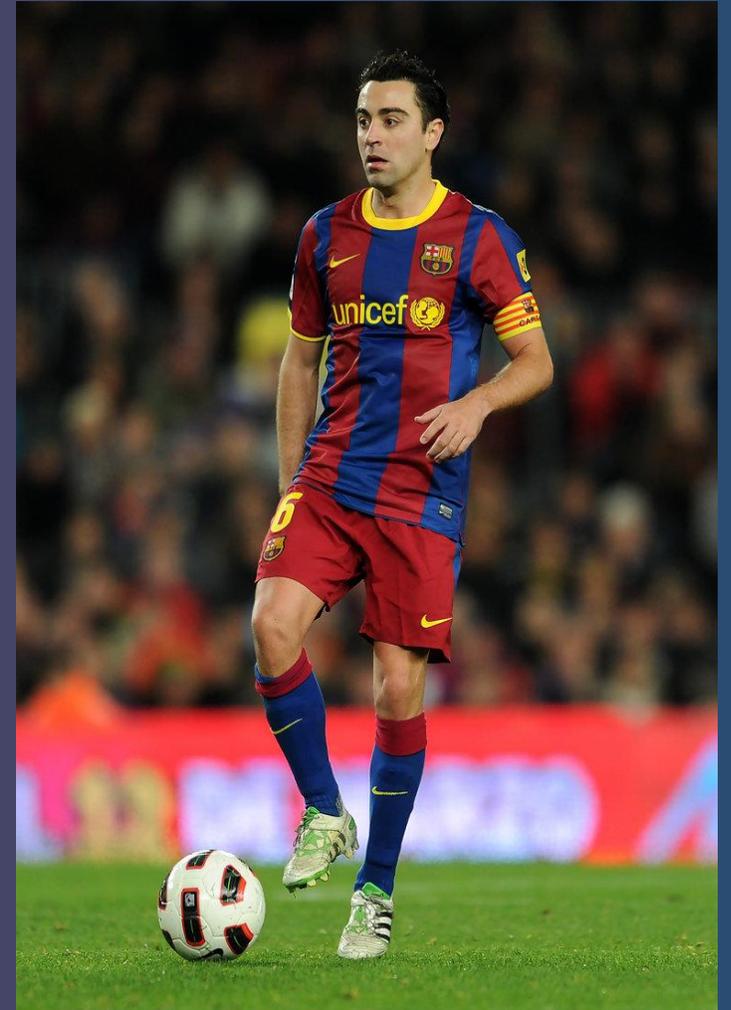
Jorge Arcila

SPIELINTELLIGENZ

Das erste, was ich bei Barca in der Jugend gelernt habe, ist mit **erhobenem Kopf** zu spielen. Wenn du dich erst umschaust, nachdem du den Ball erhalten hast, ist es schon zu spät! Wie willst Du wissen, was um dich herum geschieht?....

Wenn du aber schon **vor** der Ballkontrolle **den Kopf gehoben** und **das Spielfeld gescannt** hast, erkennst du sofort **die Räume**.

Du weißt sofort, wo der **nächste Gegenspieler** sich befindet und welche **Möglichkeiten** sich für Deine **nächste Aktion** (Pass, Dribbling, Spiel und geh!, Spiel über den Dritten,...) bieten.



Xavi

1

Wahrnehmen und
Sammeln
Informationen (Augen)

3

Die beste Entscheidung
finden (Gehirn)



2

Analyse der gesammelten
Informationen (Gehirn)

4

Ausführen der
(Motorik) richtigen
Entscheidung

SPIELINTELLIGENZ

Merkmale der Spielintelligenz

- Vororientierung
 - Situation richtig lesen
 - Positionierung im Raum
-
- Taktische Fähigkeiten

Bevorzugte Trainingsmethode der Spielintelligenz

- Rondos/Spielformen

Vororientierung

Eine gute Orientierung hilft dem Spieler, **Zeit zu gewinnen**, seine Entscheidungsfindung zu beschleunigen und eine gute technische Ausführung zu ermöglichen.

1- Die Wahrnehmung spielt eine wichtige Rolle, um eine Überzahlsituation zu erkennen.

2- Wahrnehmen, ob mein Mitspieler den Ball in den Fuß oder in den Lauf bekommen soll.

3- Erkennen, wo (vorne, hinten, zentral ...)die Überzahl ist.

4- Erkennen, wie und wo stehen die Gegner?

- Welcher Raum wird verteidigt, welcher ist frei?
- Unterzahl?
- Ist die Verteidigung organisiert?
- Informationen sammeln (scannen), verarbeiten und in die optimale Aktion umsetzen

Vororientierung

- **Warum:** Bessere Wahrnehmung
 - Überzahl/Unterzahl-Situationen
 - freie Räume
 - Anlaufen des Gegenspielers
- **Wie:** offene Stellung
 - Optimaler Blick zum Spielfeld
 - Blick zum Ball, Gegner und Mitspieler
 - Gegnerferner Fuß
- **Wann:** Immer, aber besonders in Ballnähe
 - Orientierung muss immer stattfinden
 - In Ballnähe die Lösung finden
 - Ballentfernte Spieler müssen die Position anpassen
- **Wer:** Alle, inklusive Torwart
 - Auch Trainer

Vororientierung



Vororientierung

identification of the ball - looking (SCAN) for information about the closest opponent (space to occupy)



Vororientierung



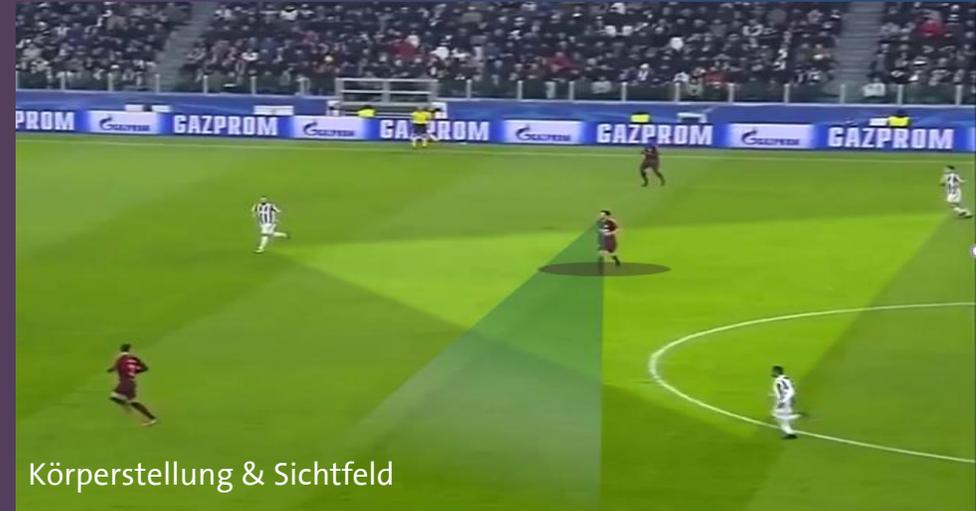
Zeit gewinnen für Vororientierung



Vororientierung ist abhängig von der Spielposition

➤ Innen:

- Möglichst viel vom Feld sehen
- Beiden Außenlinien
- Beide Tore im Blick haben
- Niemals schauen beide Füße zum Ball



➤ Außen:

- Möglichst viel vom Feld sehen
- Beide Tore im Blick haben
- Niemals schauen beide Füße zum Ball



Vororientierung Innen



Vororientierung Außen



Let's focus on body position of Alaba. As a fullback, what informations are the most important?
His position depends on structure of defensive formation, including height of Kimmich.
But he will change his body position to see the bigger picture.

MINDFOOTBALLNESS

BAYERN MUNICH 7 RIBERY 9 LEWANDOWSKI SUBS 22 STARKE (GK) 13 RAFINHA 14 BERNAT 19

PASSÜBUNGEN

Nº SPIELER

6 bis 9

ÜBUNGSBEISPIELE	GRÖSSE
-----------------	--------

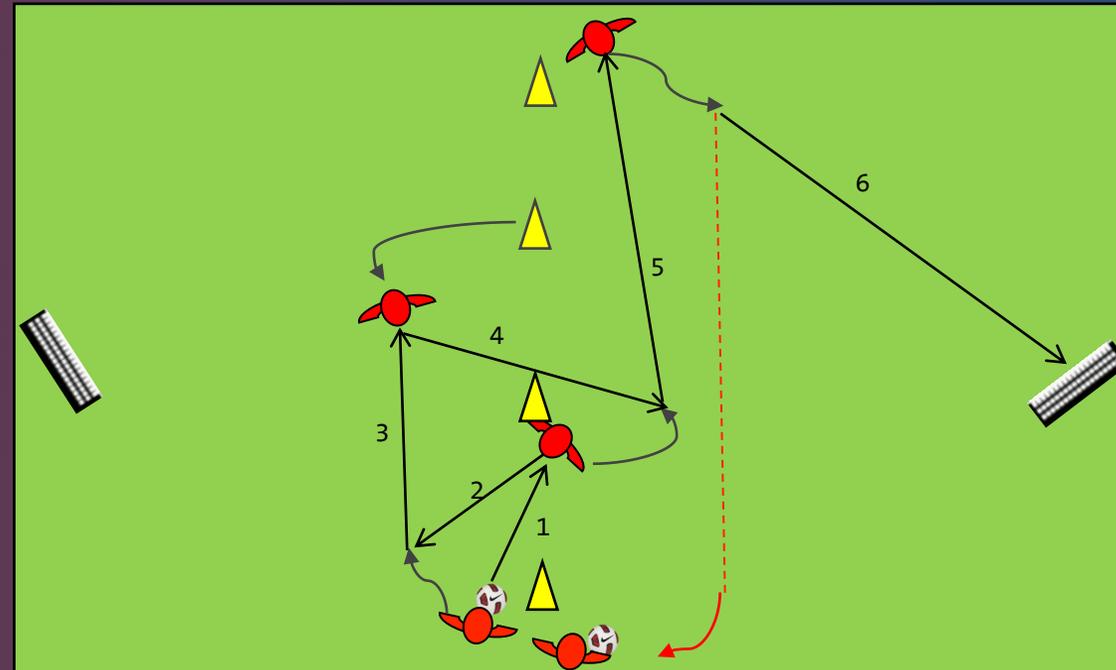
Passübungen	
-------------	--

ZIELE: Vororientierung

Rot: Vororientierung, Klatschen, Spiel über den dritten Mann, Tore schießen,

PROVOKATIONSREGELN

ABLAUF



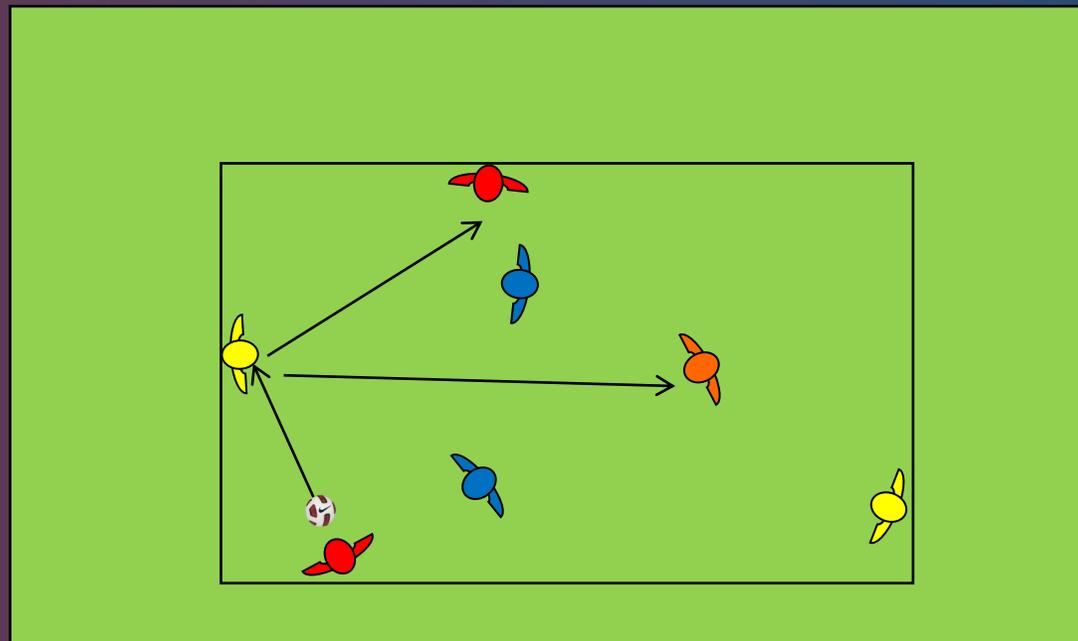
Die Spieler werden so positioniert, wie auf dem Bild zu sehen.
Das Ziel der Spieler in der Nähe ist es, sich zu orientieren, bevor man den Ball bekommt, und dann mit dem weit entfernten Spieler zu Spielen.

SPIELERFARBEN

- VERTEIDIGUNG
- ANGREIFER
- NEUTRALE SPIELER

RONDO SPIELFORM 4X2+1

Nº SPIELER	
7	
ÜBUNGSBEISPIELE	GRÖSSE
Rondo 4x2+1 (3 Farben)	10 x 10 m
ZIELE: Vororientierung	
Mannschaften im Ballbesitz: Ball halten Mannschaften gegen den Ball: Erobern	
PROVOKATIONSREGELN	
Freies Spiel Vertikaler Pass zählt doppelt (Spiel in die Tiefe)	



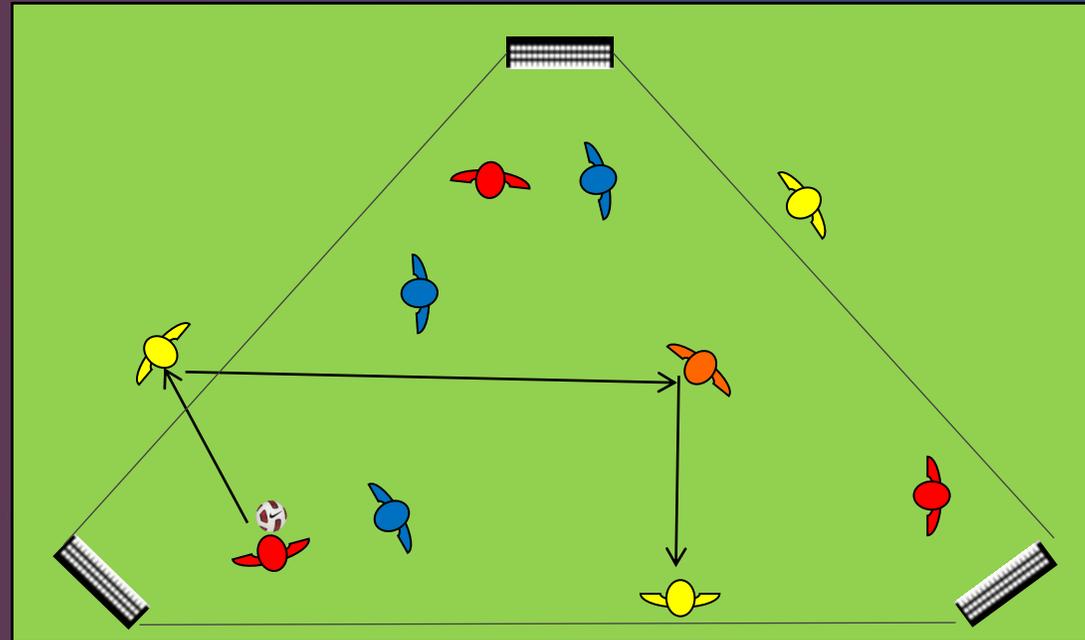
ABLAUF	SPIELERFARBEN
--------	---------------

Zwei Farben spielen miteinander + 1 neutraler Spieler. Sie versuchen den Ball so lange wie möglich zu halten (z.B. gelb und rot). Die andere Mannschaft greift an und versucht den Ball zu erobern (Blau). Bei Ballverlust tauscht die Farbe, die den Ball verloren hat (z.B. rot) mit der angreifenden Mannschaft (blau) und wird selber zur angreifenden Mannschaft. Nun spielen die beiden anderen Farben miteinander, bis zum nächsten Ballverlust (blau und gelb).

- VERTEIDIGUNG
- ANGREIFER
- NEUTRALE SPIELER

RONDO SPIELFORM 3X3+3+1

Nº SPIELER	
10	
ÜBUNGSBEISPIELE	GRÖSSE
Rondo 3x3+3+1N	20 x 20m
ZIELE: Vororientierung	
Mannschaften im Ballbesitz: Ball halten Mannschaften gegen den Ball: Erobern	
PROVOKATIONSREGELN	
Freies Spiel Spiel über den dritten Mann zählt doppelt	



ABLAUF

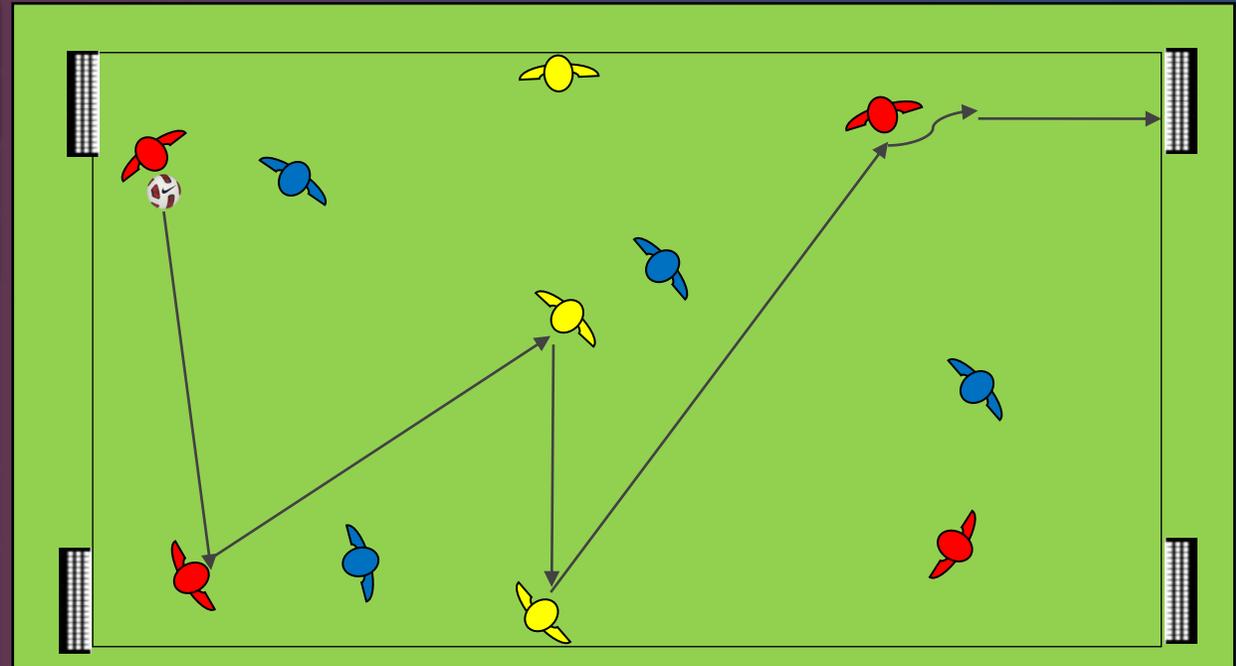
SPIELERFARBEN

Zwei Farben spielen miteinander + 1 neutrale Spieler. Sie versuchen den Ball zu halten (z.B gelb und rot). 10 Pässe - 1 Punkt, Die andere Mannschaft greift an und versucht den Ball zu erobern, dann kann sie die 3 Tore angreifen (Blau). Bei Ballverlust tauscht die Farbe, die den Ball verloren hat (z.B rot) mit der angreifenden Mannschaft (blau) und wird selber zur angreifenden Mannschaft. Nun spielen die beiden anderen Farben miteinander, bis zum nächsten Ballverlust (blau und gelb).

- VERTEIDIGUNG
- ANGREIFER
- NEUTRALE SPIELER

RONDO SPIELFORM 4X4+3

Nº SPIELER	
11	
ÜBUNGSBEISPIELE	GRÖSSE
Rondo 4x4+3	25 m x 25 m
ZIELE: Vororientierung	
Ballbesitz, Spiel über den dritten Mann, Dreiecke bilden, Vororientierung.	
PROVOKATIONSREGELN	
Freies Spiel	
ABLAUF	SPIELERFARBEN

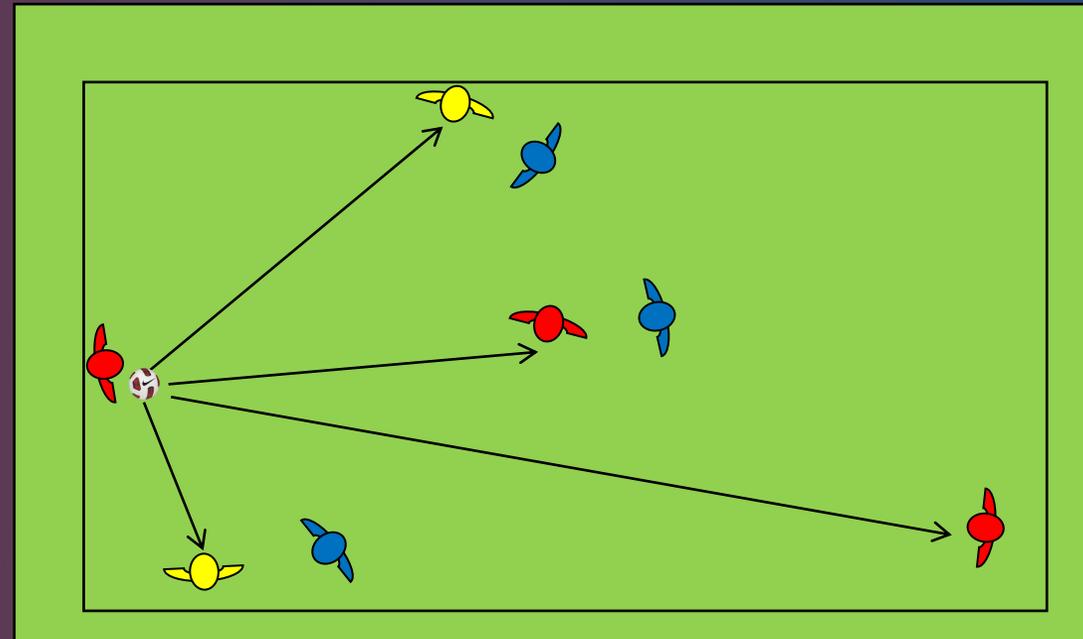


Normaler Rondo, 4x4+3. Die Rote Mannschaft beginnt mit dem Ballbesitz. Ihr Ziel ist es, 5 Pässe zu schaffen, und dann die gegnerischen Tore anzugreifen. Bei Ballgewinn hat die blaue Mannschaft dieselbe Aufgabe.

- VERTEIDIGUNG
- ANGREIFER
- NEUTRALE SPIELER

RONDO SPIELFORM 3+3+2

Nº SPIELER	
8	
ÜBUNGSBEISPIELE	GRÖSSE
Rondo 3x3+2	15 x 15 m
ZIELE: Vororientierung	
Mannschaften im Ballbesitz: Ball halten Mannschaften gegen den Ball: Erobern	
PROVOKATIONSREGELN	
Freies Spiel Vertikaler Pass zählt doppelt (Spiel in die Tiefe)	
ABLAUF	



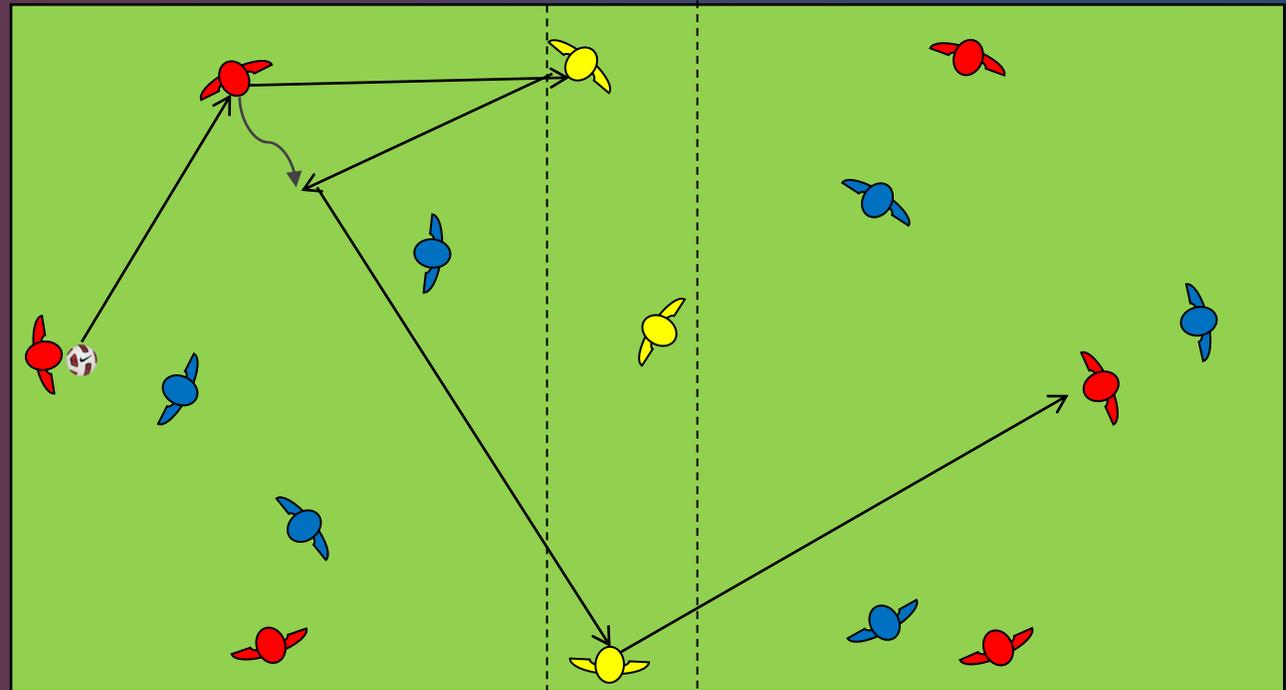
SPIELERFARBEN

Zwei Farben spielen miteinander + 2 neutrale Spieler. Sie versuchen den Ball so lange wie möglich zu halten (z.B. gelb und rot). Die andere Mannschaft greift an und versucht den Ball zu erobern (Blau). Bei Ballverlust tauscht die Farbe, die den Ball verloren hat (z.B. rot) mit der angreifenden Mannschaft (blau) und wird selber zur angreifenden Mannschaft. Nun spielen die beiden anderen Farben miteinander, bis zum nächsten Ballverlust (blau und gelb).

- VERTEIDIGUNG
- ANGREIFER
- NEUTRALE SPIELER

RONDO SPIELFORM 6X6+3

Nº SPIELER	
15	
ÜBUNGSBEISPIELE	GRÖSSE
Rondo 6x6+3	25 x 25 m
ZIELE: Vororientierung	
Mannschaften im Ballbesitz: Ball halten Mannschaften gegen den Ball: Erobern	
PROVOKATIONSREGELN	
Freies Spiel Vertikaler Pass zählt doppelt (Spiel in die Tiefe)	
ABLAUF	SPIELERFARBEN

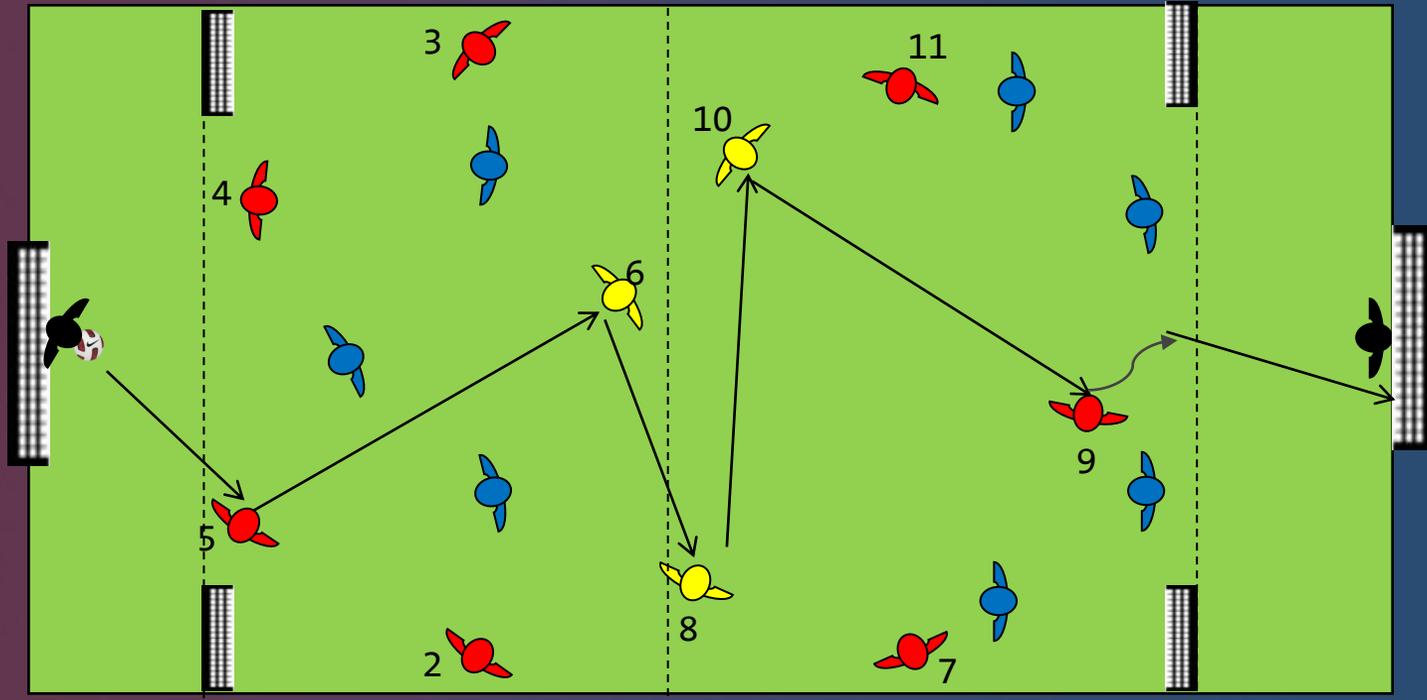


Zwei Farben spielen miteinander + 3 neutrale Spieler. Sie versuchen den Ball so lange wie möglich zu halten (z.B. gelb und rot). Die andere Mannschaft greift an und versucht den Ball zu erobern (Blau). Bei Ballverlust tauscht die Farbe, die den Ball verloren hat (z.B. rot) mit der angreifenden Mannschaft (blau) und wird selber zur angreifenden Mannschaft. Nun spielen die beiden anderen Farben miteinander, bis zum nächsten Ballverlust (blau und gelb).

- VERTEIDIGUNG
- ANGREIFER
- NEUTRALE SPIELER

SPIELFORM 7X7+3+2 TW

N° SPIELER	
19	
ÜBUNGSBEISPIELE	GRÖSSE
Spielform 7x7+3+2tw	40x 40 m
ZIELE: Vororientierung	
Mannschaften im Ballbesitz: Ball halten Mannschaften gegen den Ball: Erobern	
PROVOKATIONSREGELN	
Freies Spiel Vertikaler Pass zählt doppelt (Spiel in die Tiefe)	



ABLAUF	SPIELERFARBEN
--------	---------------

Zwei Farben spielen miteinander + 3 neutrale Spieler. Ihr Ziel ist es, 5 Pässe zu schaffen und dann die gegnerischen Tore anzugreifen in Überzahl, mit der Unterstützung der beiden neutralen Spieler. Die andere Mannschaft greift an und versucht den Ball zu erobern. Wenn blau den Ball in der ersten Zone der gegnerischen Mannschaft erobert, können sie jedes der 3 Tore angreifen.

- VERTEIDIGUNG
- ANGREIFER
- NEUTRALE SPIELER

SITUATIONEN RICHTIG LESEN

Während des Spiels siehst du dich regelmäßig mit Situationen konfrontiert, die **Entscheidungen / Lösungen** von dir erfordern.

Entscheidungen, die schnell und korrekt ausfallen, sollten im Idealfall dir und deiner Mannschaft Vorteile verschaffen.

Beispiele:

- Der Spieler ohne Ball schaut auf seinen direkten Gegner und auf seinen Mitspieler mit Ball.
- Der Spieler mit Ball muss lesen, in welcher Situation er sich befindet. Ist er alleine und hat Zeit oder wird er vom Gegner bedrängt und hat Druck.
- Stehen meine Mitspieler nahe oder weit entfernt?

SITUATIONEN RICHTIG LESEN

- **Warum richtig lesen:**
 - Wir möchten, dass der Spieler lesen lernt wo der Ball ist und wer ihn hat.
- **Wie:**
 - Schau dich um, was um dich herum passiert.
- **Wann:** Immer
 - Mit Ball
 - Ohne Ball
- **Wer:** Alle,
 - Inklusive Torwart
 - Auch Trainer

SITUATIONEN RICHTIG LESEN

support as a CDM in between two CB - fullbacks higher, rotation in the central spaces



SITUATIONEN RICHTIG LESEN



SITUATIONEN RICHTIG LESEN

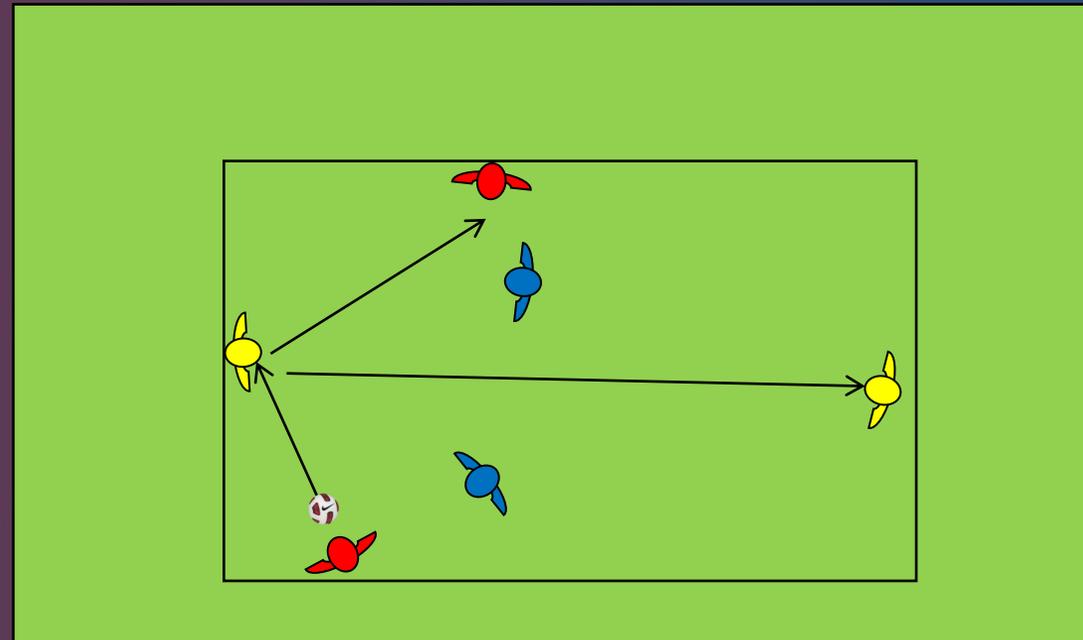


SITUACIONEN RICHTIG LESEN



RONDO SPIELFORM 4X2

Nº SPIELER	
6	
ÜBUNGSBEISPIELE	GRÖSSE
Rondo 4x2 (3 Farben)	10 x 10 m
ZIELE: Situationen Richtig lesen	
Mannschaften im Ballbesitz: Ball halten Mannschaften gegen den Ball: Erobern	
PROVOKATIONSREGELN	
Freies Spiel Vertikaler Pass zählt doppelt (Spiel in die Tiefe)	
ABLAUF	



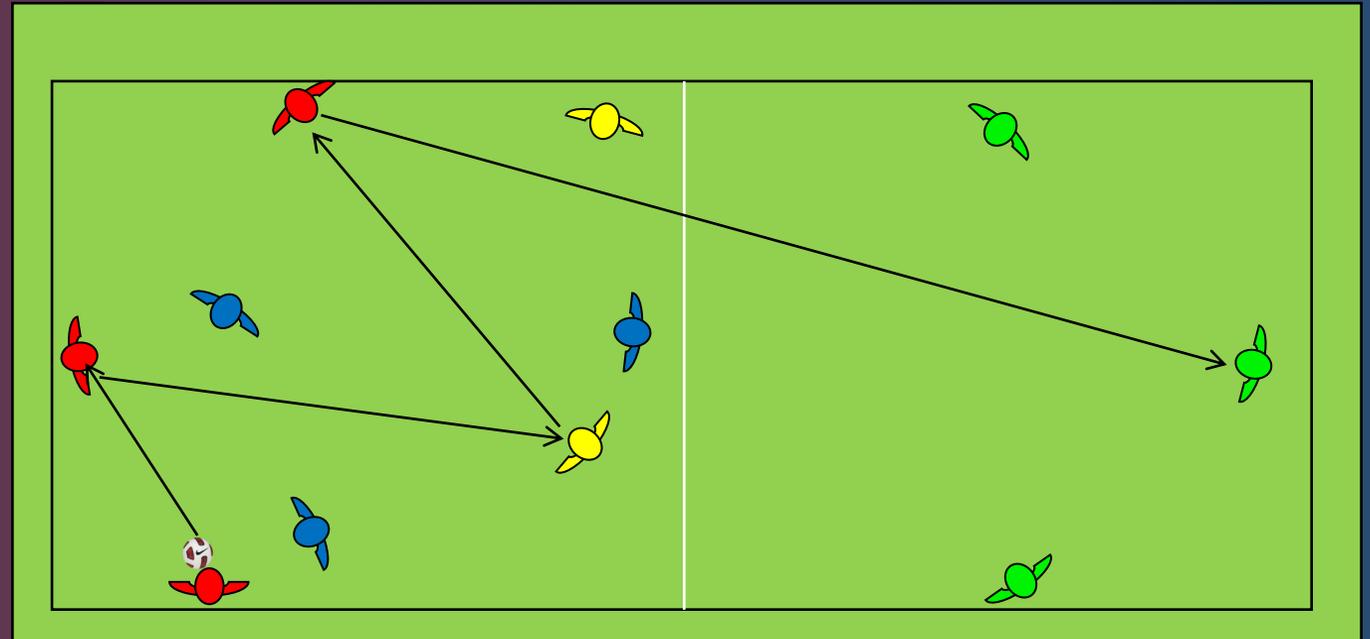
SPIELERFARBEN

Zwei Farben spielen miteinander und versuchen den Ball so lange wie möglich zu halten (z.B. gelb und rot). Die andere Mannschaft greift an und versucht den Ball zu erobern (Blau). Bei Ballverlust tauscht die Farbe, die den Ball verloren hat (z.B. rot) mit der angreifenden Mannschaft (blau) und wird selber zur angreifenden Mannschaft. Nun spielen die beiden anderen Farben miteinander, bis zum nächsten Ballverlust (blau und gelb).

- VERTEIDIGUNG
- ANGREIFER
- NEUTRALE SPIELER

RONDO SPIELFORM 3X3+3+2N

Nº SPIELER	
11	
ÜBUNGSBEISPIELE	GRÖSSE
Rondo 3x3+3+2N	20 x 20 m
ZIELE:	Situationen Richtig lesen
Mannschaften im Ballbesitz: Ball halten	Mannschaften gegen den Ball: Erobern
PROVOKATIONSREGELN	
Freies Spiel	Vertikaler Pass zählt doppelt (Spiel in die Tiefe)



ABLAUF

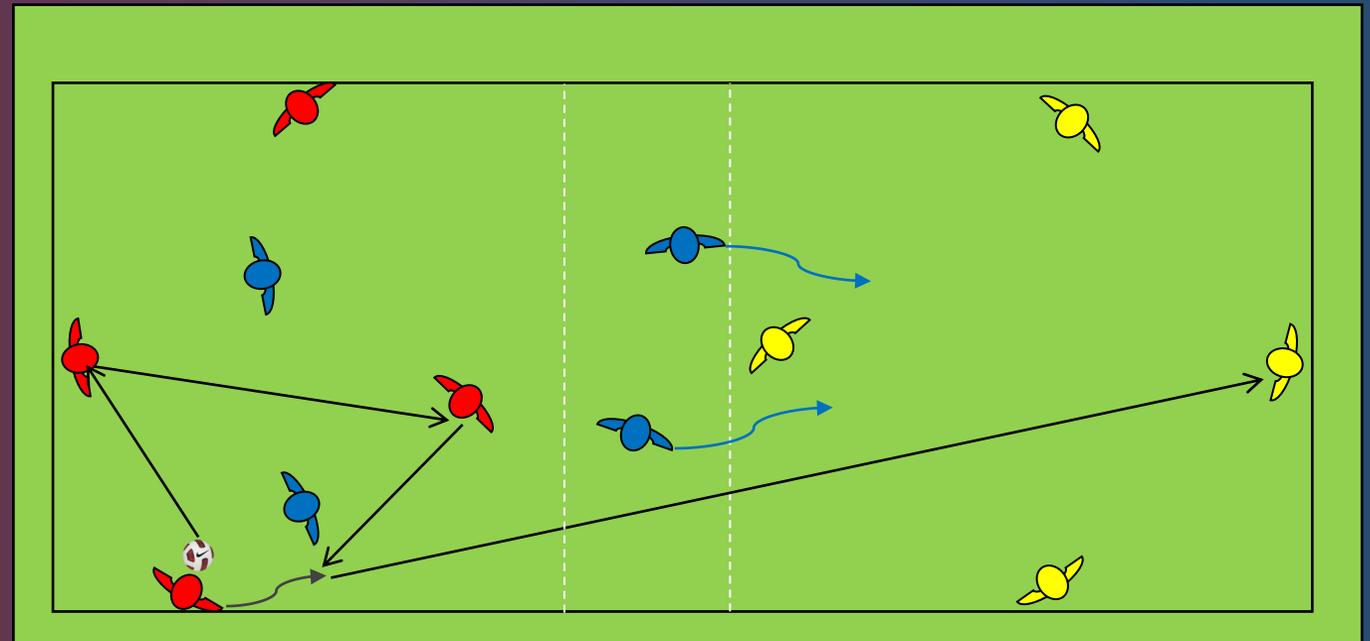
SPIELERFARBEN

Zwei Farben spielen miteinander + 2 neutrale Spieler. Ihr Ziel ist es 5 Pässe zu schaffen und dann die andere Zone zu spielen. Die andere Mannschaft greift an und versucht den Ball zu erobern (Blau). Bei Ballverlust tauscht die Farbe, die den Ball verloren hat.

- VERTEIDIGUNG
- ANGREIFER
- ANGREIFER
- NEUTRALE SPIELER

RONDO SPIELFORM 4X2+4X2

Nº SPIELER	
12	
ÜBUNGSBEISPIELE	GRÖSSE
Rondo 4x2+4x2	20 x 20 m
ZIELE: Situationen Richtig lesen	
Mannschaften im Ballbesitz: Ball halten Mannschaften gegen den Ball: Erobern	
PROVOKATIONSREGELN	
Freies Spiel Vertikaler Pass zählt doppelt (Spiel in die Tiefe)	
ABLAUF	

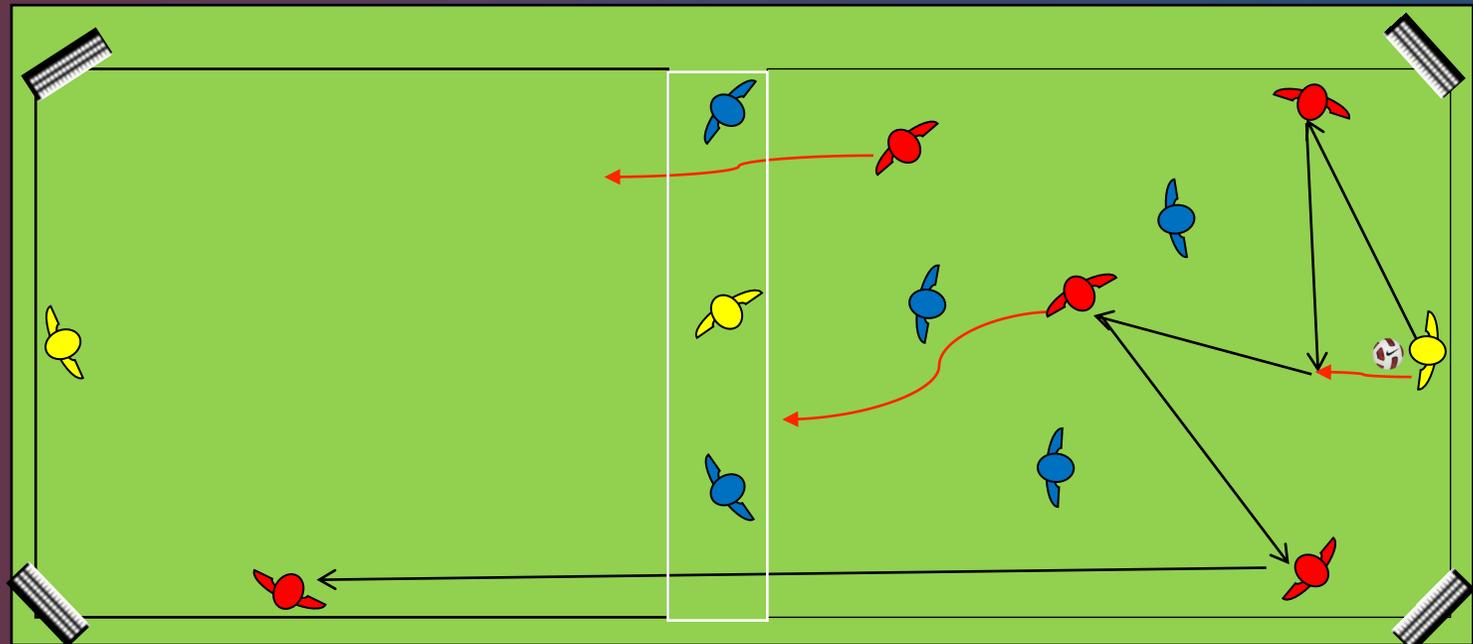


Zwei Teams spielen zusammen. Ihr Ziel ist es 5 Pässe zu schaffen und dann in die andere Zone zu spielen. Die andere Mannschaft greift an und versucht den Ball zu erobern (Blau). Bei Ballverlust tauscht die Farbe, die den Ball verloren hat.

SPIELERFARBEN	
●	VERTEIDIGUNG
●	ANGREIFER
●	NEUTRALE SPIELER

RONDO SPIELFORM 5X5+3N

Nº SPIELER	
13	
ÜBUNGSBEISPIELE	GRÖSSE
Rondo 5x5+3N	25x 25m
ZIELE: Situationen Richtig lesen	
Mannschaften im Ballbesitz: Ball halten	
Mannschaften gegen den Ball: Erobern	
PROVOKATIONSREGELN	
Freies Spiel	
Vertikaler Pass zählt doppelt (Spiel in die Tiefe)	



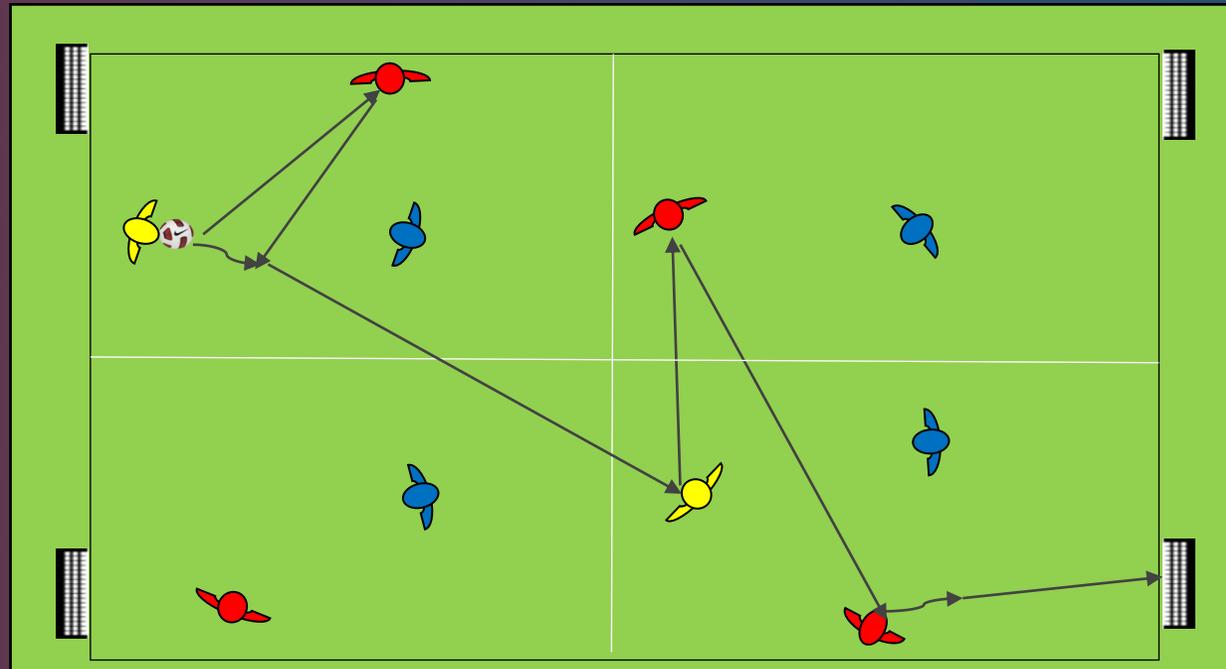
ABLAUF	SPIELERFARBEN
--------	---------------

Wir spielen ein 5x5+3 neutrale Spieler, in 2 Zonen und platzieren die Spieler wie im Bild gezeigt, das Ziel, in diesem Fall der roten Mannschaft ist es, in Ballbesitz zu bleiben. Das Ziel der blauen Mannschaft ist es, den Ball zu erobern und die kleinen Tore anzugreifen.

- VERTEIDIGUNG
- ANGREIFER
- NEUTRALE SPIELER

SPIELFORM 4X4+2N

N° SPIELER	
10	
ÜBUNGSBEISPIELE	GRÖSSE
Spielform 4x4+2N	30 m x 30 m
ZIELE: Situationen Richtig lesen	
Spiel über den dritten Mann, Dreiecke bilden	
PROVOKATIONSREGELN	
Freies Spiel	



ABLAUF

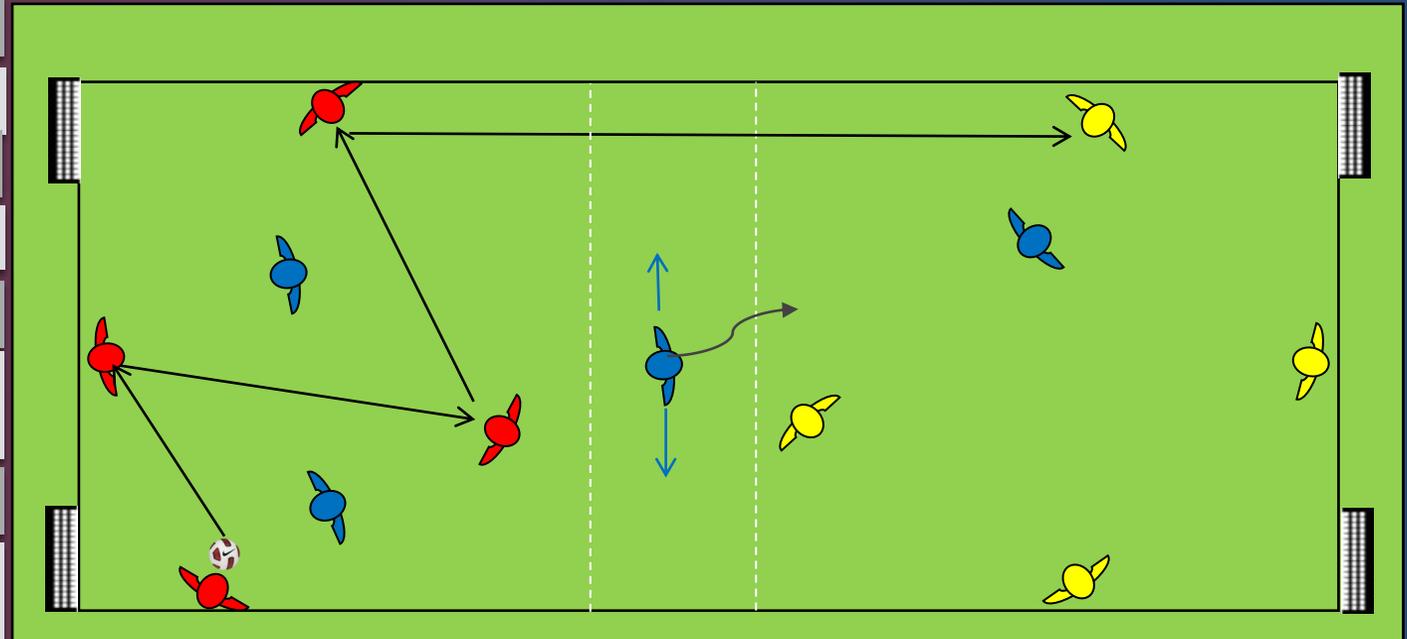
Normale Spielform 4x4+2 in vier Zonen, Die Rote Mannschaft startet das Spiel, mit der Unterstützung der 2 neutralen Spieler und sie versuchen gemeinsam, die beiden kleinen Tore anzugreifen. Wenn die blaue Mannschaft den Ball erobert, hat sie dieselbe Aufgabe.

SPIELERFARBEN

- VERTEIDIGUNG
- ANGREIFER
- NEUTRALE SPIELER

RONDO SPIELFORM 4X4+4

N° SPIELER	
12	
ÜBUNGSBEISPIELE	GRÖSSE
Rondo 4x4+4 mit Richtung	20x 20 m
ZIELE:	Situationen Richtig lesen
Mannschaften im Ballbesitz: Ball halten	Mannschaften gegen den Ball: Erobern
PROVOCATIONSREGELN	
Frei	Vertikaler Pass zählt doppelt (Spiel in die Tiefe)
ABLAUF	



Zwei Teams spielen zusammen. Ihr Ziel ist es 5 Pässe zu schaffen und dann in die andere Zone zu spielen. Die andere Mannschaft greift an und versucht den Ball zu erobern und schnell die 2 kleinen Tore anzugreifen (Blau). Bei Ballverlust tauscht die Farbe, die den Ball verloren hat.

SPIELERFARBEN

- VERTEIDIGUNG
- ANGREIFER
- NEUTRALE SPIELER

POSITIONIERUNG IM RAUM, (ZWISCHENSTELLEN)

Es bedeutet, dass ich mich in eine Position (Raum oder Platz) versetze, die mir dank meiner Körperorientierung dazu verhilft, eine positionelle Überlegenheit (Überzahl) zu erreichen, sowohl im Angriff als auch in der Verteidigung. Wenn ich mich im Raum positioniere, stelle ich mich zwischen zwei gegnerische Spieler:

- Entweder, um den Ball zu bekommen.
- Oder um zwei gegnerische Spieler gleichzeitig zu verteidigen.

Aber wir müssen einige Punkte beachten:

- Wenn ich den Ball im Rücken einer Linie bekomme, obwohl ich in positioneller Überlegenheit bin, muss ich mich mit der Ballkontrolle drehen und schützen.
- Wenn ich in Zwischenlinien verteidige, muss ich dies unter Berücksichtigung der Entfernung zum möglichen gegnerischen Empfänger tun.

POSITIONIERUNG IM RAUM

Deshalb ist wichtig, wenn wir Zwischenpositionen einnehmen:

- Eine gute Körperorientierung / (oder Positionierung)
- Offene Stellung / (Körperhaltung)
- Räumliche Vororientierung
- Anspielbar sein / Anspielbar werden (bereit sein, den Ball zu empfangen)

POSITIONIERUNG IM RAUM, (ZWISCHENSTELLEN)

➤ Warum :

- Dank meiner Körperorientierung helfe ich, eine positionelle Überzahl zu erreichen
- Wenn ich mich zwischen zwei gegnerischen Spielern positioniere, kann ich den Ball mit Zeit und Raum erhalten und zwei Spieler gleichzeitig verteidigen.

➤ Wie:

- Ich versuche immer, mich in Zwischenpositionen zu positionieren, und ich behalte immer die Distanz zu den gegnerischen Spielern im Auge.

➤ Wann: Immer

- Mit Ball
- Ohne Ball

➤ Wer:

- Alle

POSITIONIERUNG IM RAUM



POSITIONIERUNG IM RAUM



POSITIONIERUNG IM RAUM

positional structure of city - fernandinho positioned in front of CB - occupying attention in the center
gundogan and de bryune positioned between the lines in halfspaces with the distance to break the line, but without risk of too long pass.



MINDFOOTBALLNESS

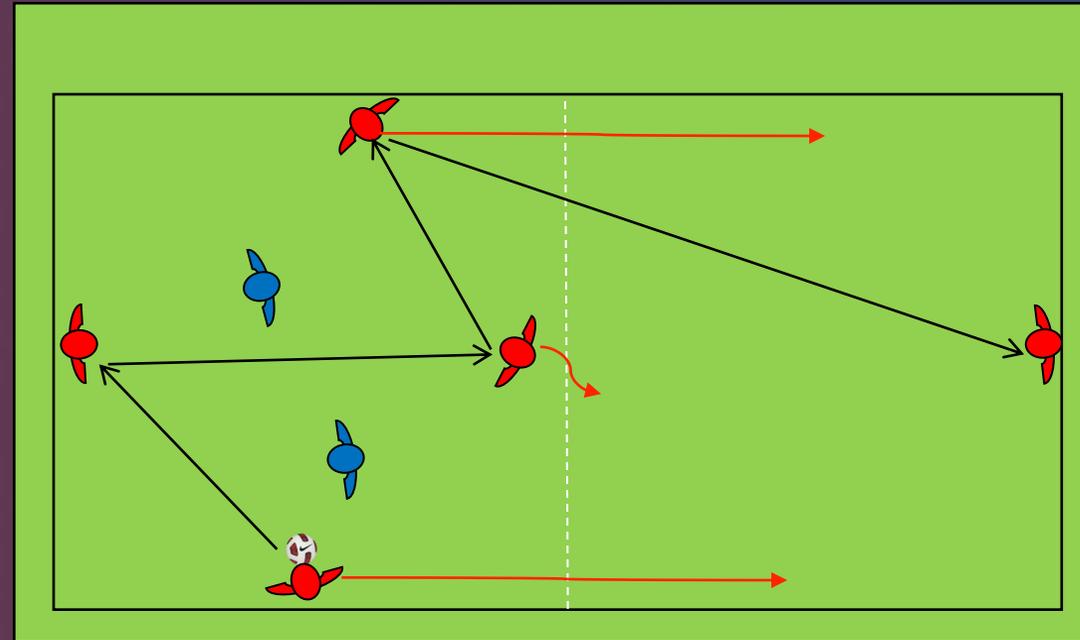
DEFENSIVE POSITIONIERUNG IM RAUM GEMEINSAM





RONDO SPIELFORM 4X2+1

Nº SPIELER	
7	
ÜBUNGSBEISPIELE	GRÖSSE
Rondo 4X2+1	10 x 10 m
ZIELE:	Positionierung im Raum
Mannschaften im Ballbesitz: Ball halten Mannschaften gegen den Ball: Erobern	
PROVOKATIONSREGELN	
Freies Spiel Vertikaler Pass zählt doppelt (Spiel in die Tiefe)	
ABLAUF	



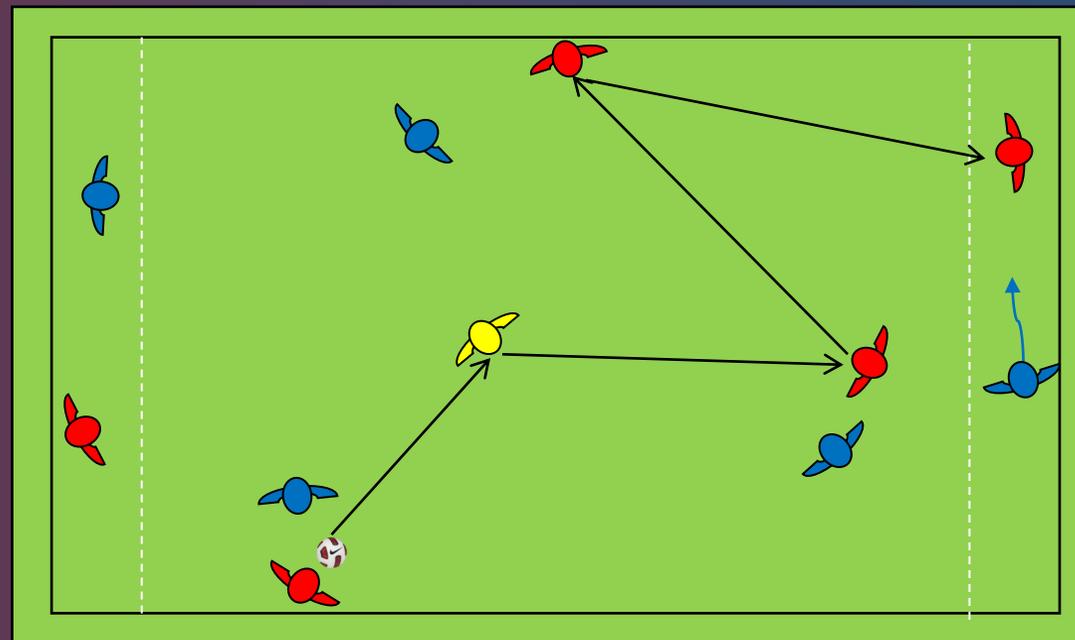
SPIELERFARBEN

- VERTEIDIGUNG
- ANGREIFER
- NEUTRALE SPIELER

Rot versucht den Ball so lange wie möglich zu halten, ihr Ziel es, 5 Pässe zu schaffen und dann in die andere Zone zu spielen. (Blau), greift an und versucht den Ball zu erobern. Bei Ballverlust tauscht ein blauer Spieler die Position mit dem Spieler, der den Ball verloren hat und geht in die Mitte. Und es geht weiter mit dem Rondo.

RONDO SPIELFORM 5X5+1N

N° SPIELER	
11	
ÜBUNGSBEISPIELE	GRÖSSE
Rondo 5x5+1N	20 x 20 m
ZIELE:	Positionierung im Raum
Mannschaften im Ballbesitz: Ball halten	Mannschaften gegen den Ball: Erobern
PROVOCATIONSREGELN	
Frei	Vertikaler Pass zählt doppelt (Spiel in die Tiefe)



ABLAUF

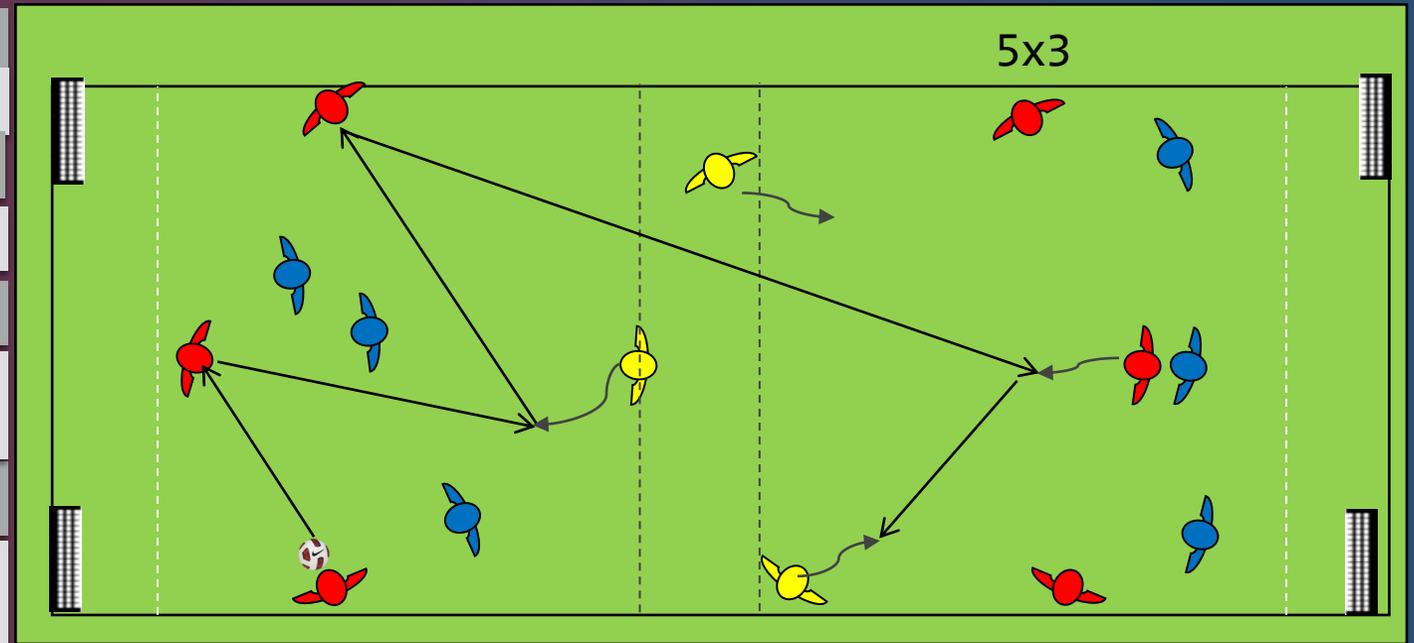
SPIELERFARBEN

Rot versucht den Ball so lange wie möglich zu halten, mit der Unterstützung des neutralen Spielers. Ihr Ziel es, 10 Pässe zu schaffen = 1 Punkt. Blau greift an und versucht den Ball zu erobern.

- VERTEIDIGUNG
- ANGREIFER
- NEUTRALE SPIELER

SPIELFORM 6X6+3

N° SPIELER	
15	
ÜBUNGSBEISPIELE	GRÖSSE
Spielform 6x6+3	30x 30 m
ZIELE:	Positionierung im Raum
Mannschaften im Ballbesitz: Räume finden	
Mannschaften gegen den Ball: organisierter Druck	
PROVOKATIONSREGELN	
Freies Spiel	
Vertikaler Pass zählt doppelt (Spiel in die Tiefe)	



ABLAUF

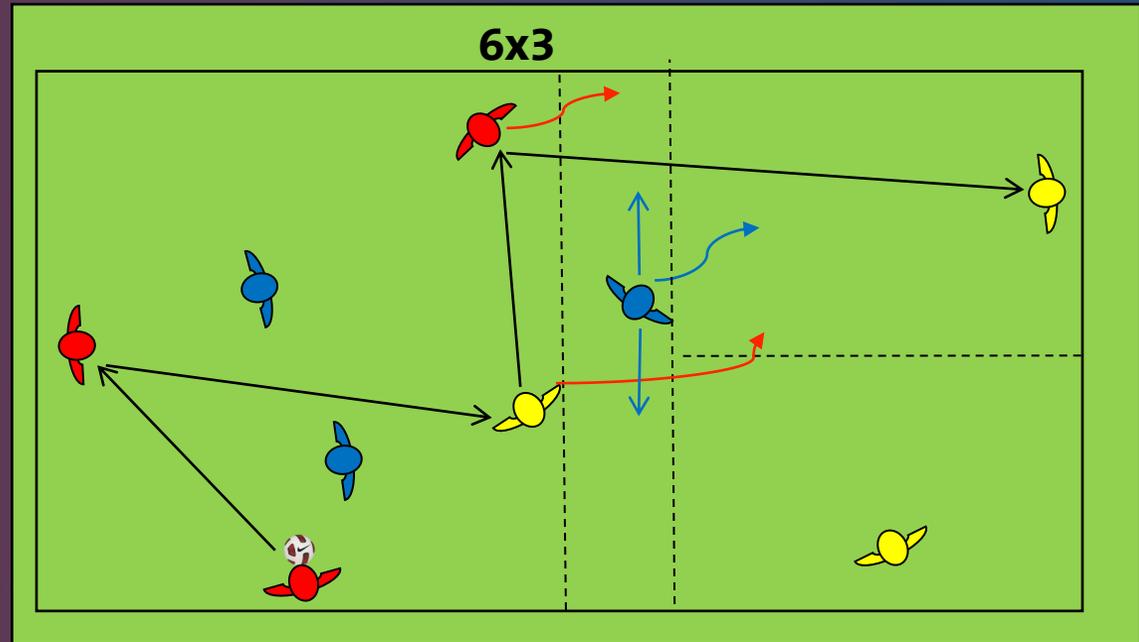
Freies Spiel, 6x6+3 neutrale Spieler. Bevor Sie die anderen Zone angreifen können, müssen 5 Pässe gespielt werden, dann kann der Ball in die andere Zone gespielt werden und es wird ein 5x3 mithilfe von 2 neutralen Spielern gespielt. Die andere Mannschaft greift an und versucht den Ball zu erobern und schnell die 2 kleinen Tore angreifen (Blau)

SPIELERFARBEN

- VERTEIDIGUNG
- ANGREIFER
- NEUTRALE SPIELER

RONDO SPIELFORM 6X3

N° SPIELER	
9	
ÜBUNGSBEISPIELE	GRÖSSE
Rondo 6x3	15x 15m
ZIELE:	Positionierung im Raum
Mannschaften im Ballbesitz: Ball halten Mannschaften gegen den Ball: Erobern	
PROVOKATIONSREGELN	
Freies Spiel Vertikaler Pass zählt doppelt (Spiel in die Tiefe)	
ABLAUF	SPIELERFARBEN

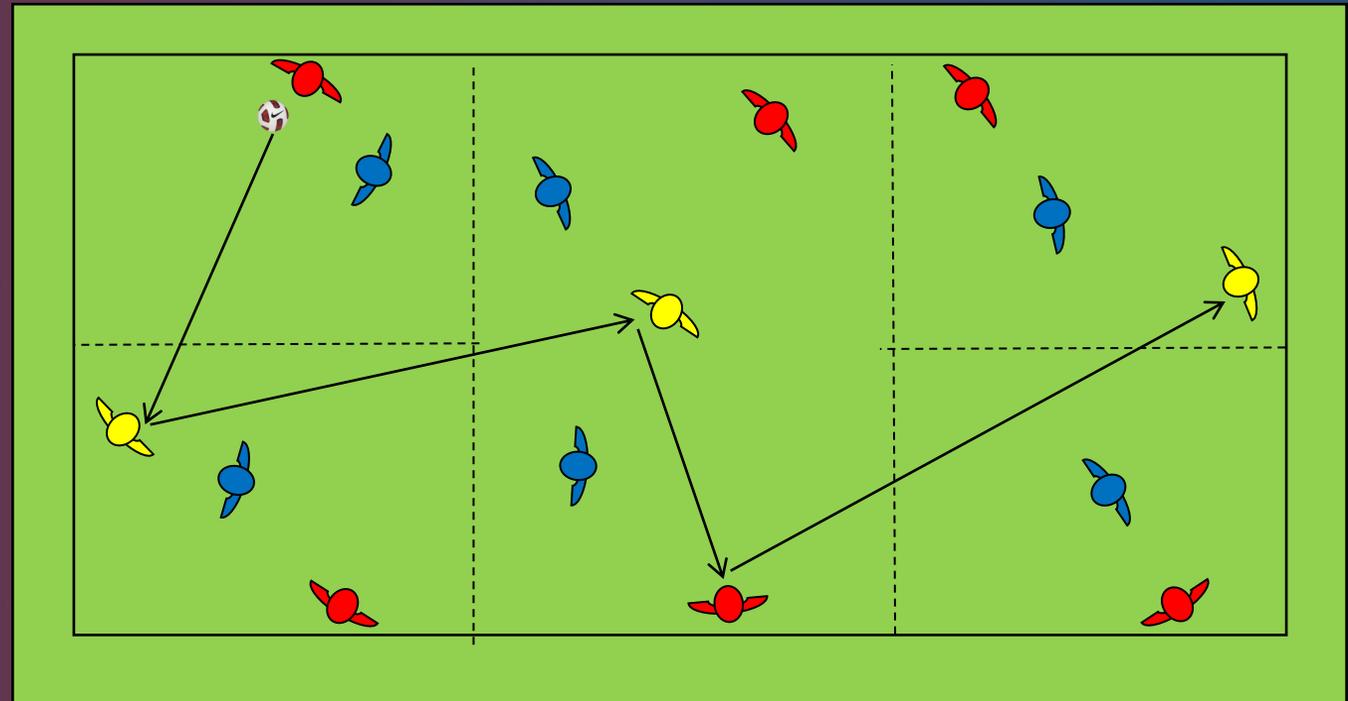


(Rot und Gelb) versuchen den Ball zu halten. ihr Ziel es, 5 Pässe in der ersten Zone zu schaffen und dann in beiden Zonen zu spielen. Der blaue Spieler in der mittleren Zone muss den Ball erobern. Bei Ballverlust tauscht er die Position mit dem Spieler, der den Ball verloren hat und es geht weiter mit dem Rondo.

- VERTEIDIGUNG
- ANGREIFER
- NEUTRALE SPIELER

RONDO SPIELFORM 6X6+3

N° SPIELER	
15	
ÜBUNGSBEISPIELE	GRÖSSE
Rondo 6x6+3N	30x 20m
ZIELE:	Positionierung im Raum
Mannschaften im Ballbesitz: Ball halten	Mannschaften gegen den Ball: Erobern
PROVOKATIONSREGELN	
Freies Spiel wenn du den Ball hinter der Drucklinie erhältst und in Besitz bleibst 2 Punkte	



ABLAUF

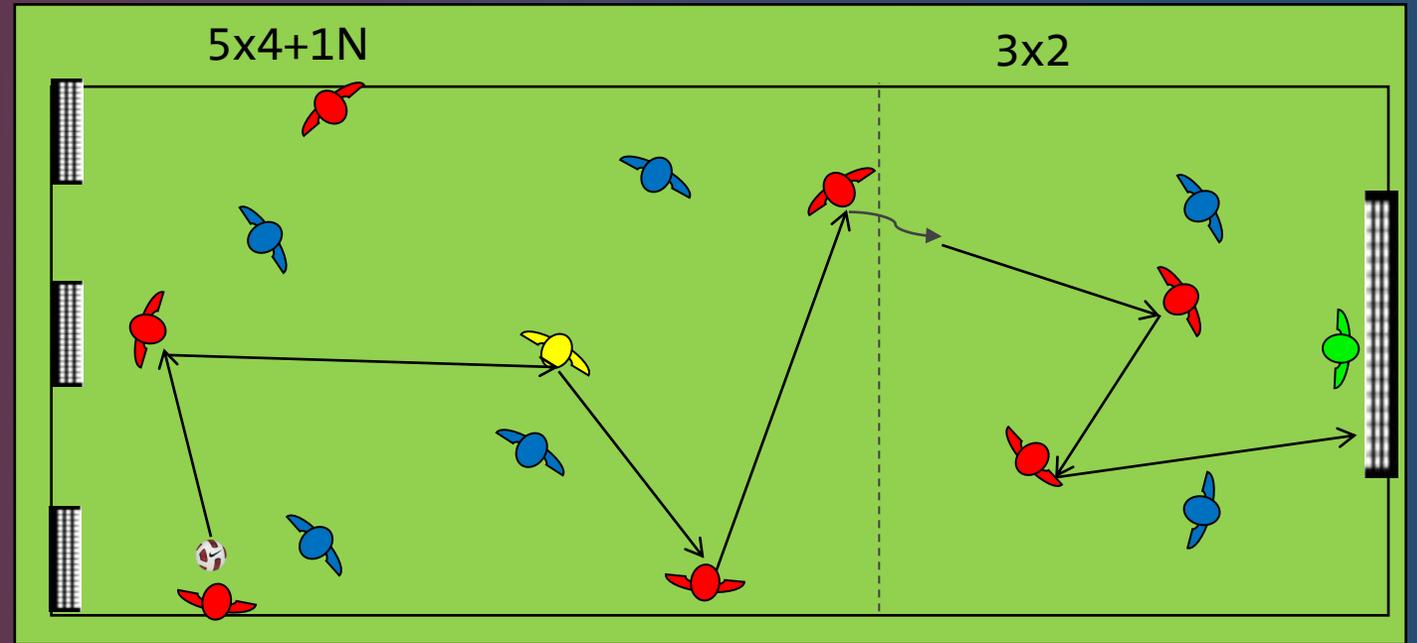
6x6+ 3 neutrale Spieler. Wir platzieren die Spieler wie im Bild gezeigt. Wir spielen in 5 Zonen und das Ziel ist es, in Ballbesitz zu bleiben. Die neutralen Spieler an den Seiten können sich in den 2 Zonen bewegen und bieten immer eine Passlinie zur ballführenden Mannschaft.

SPIELERFARBEN

- VERTEIDIGUNG
- ANGREIFER
- NEUTRALE SPIELER

SPIELFORM 5X4+1+3X2

Nº SPIELER	
15	
ÜBUNGSBEISPIELE	GRÖSSE
Spielform 5x4+1+3X2	30x 30 m
ZIELE:	Positionierung im Raum
Mannschaften im Ballbesitz: finden die freien Räume Mannschaften gegen den Ball: organisierte Druck	
PROVOKATIONSREGELN	
Freies Spiel Vertikaler Pass zählt doppelt (Spiel in die Tiefe)	



ABLAUF	SPIELERFARBEN
<p>Freies Spiel 5x4+1 neutraler Spieler. Bevor Sie in der anderen Zone angreifen können, müssen sie 5 Pässe schaffen und dann können sie in Überzahl angreifen, (3x2) mit der Unterstützung eines Mitspieler in der Nähe. Das blaue Team greift an und versucht den Ball zu erobern und schnell die 3 kleinen Tore angreifen, auch mit der Unterstützung des neutralen Spielers (5x5).</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● VERTEIDIGUNG ● ANGREIFER ● NEUTRALE SPIELER

RONDOS

JORGE ARCILA

RONDOS

Sind Übungen, bei denen mehrere Spieler in einer bestimmten Position stehen und sich gegenseitig den Ball zuspielen. Sie werden versuchen, in Ballbesitz zu bleiben, und die Verteidiger versuchen, den Ball zurückzugewinnen.

Wenn wir über Rondos sprechen, sprechen wir Über den **Beginn des Kollektiven Spiels.**

Der Ball darf nie stillstehen, sondern muss immer in Bewegung sein. Der Spieler muss darauf vorbereitet sein, zu sehen, woher der Ball kommt, ob der Verteidiger nah oder weit weg ist und wie viele Passoptionen er um sich herum hat.

Er muss auch schnelle Entscheidungen treffen und wissen, wann er den Ball kontrollieren und wann er direkt spielen muss.

Mit der Zeit habe ich verstanden, dass der ganze Fußball in den Rondos steckt.

Wenn ich sage ,dass **“der ganze Fußball“** da ist, denke ich an zwei dinge:

- Die Rondos sind Mechanismen die helfen, intelligente Spieler zu entwickeln.
- Die Rondos sind in den Verschiedenen Bereichen des Spielfelds zu finden, sie sind teil des Spiel selbst
- Das Ziel der Rondos ist es, diese Übungen in das Spiel zu übertragen.
- Und wir wollen, dass der Spieler bessere Entscheidungen trifft, und wir wollen, dass diese Entscheidungen die richtigen sind

1- BEISPIELE RONDOS 7X2 REAKTIONSGESCHWINDIGKEIT



2- BEISPIELE RONDOS 7X2 PRESSING RESISTENZ



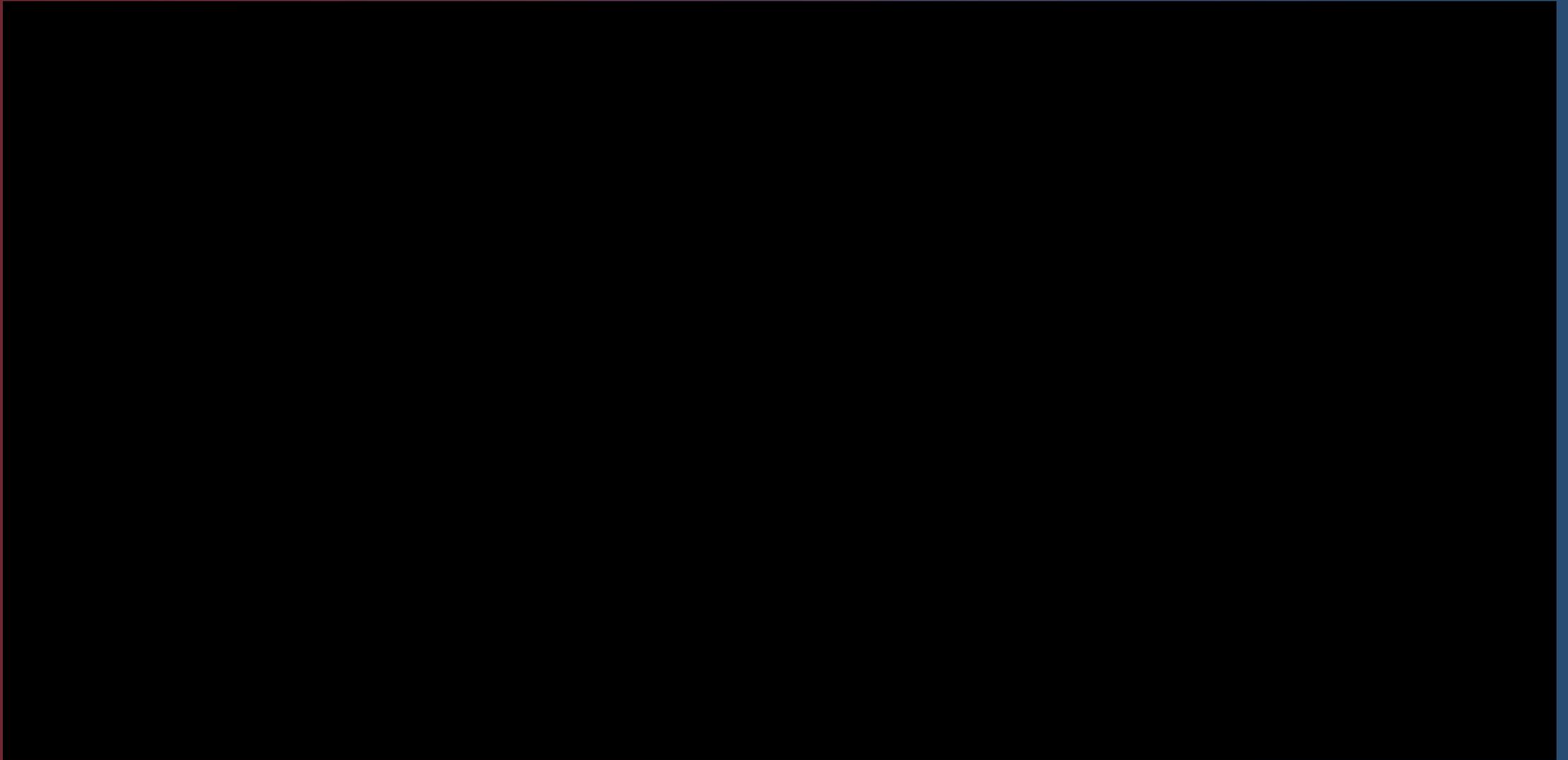
3- BEISPIELE RONDOS 3X3+3 ENTSCHEIDUNGSFINDUNG UNTER DRUCK



4- BEISPIELE BALLBESITZ 3X3+4



5- POSITIONSSPIEL 10X3 MIT SPIELSYSTEM (VILLAREAL)



6- TRANSFER VON RONDO ZUM SPIEL (NAPOLI)



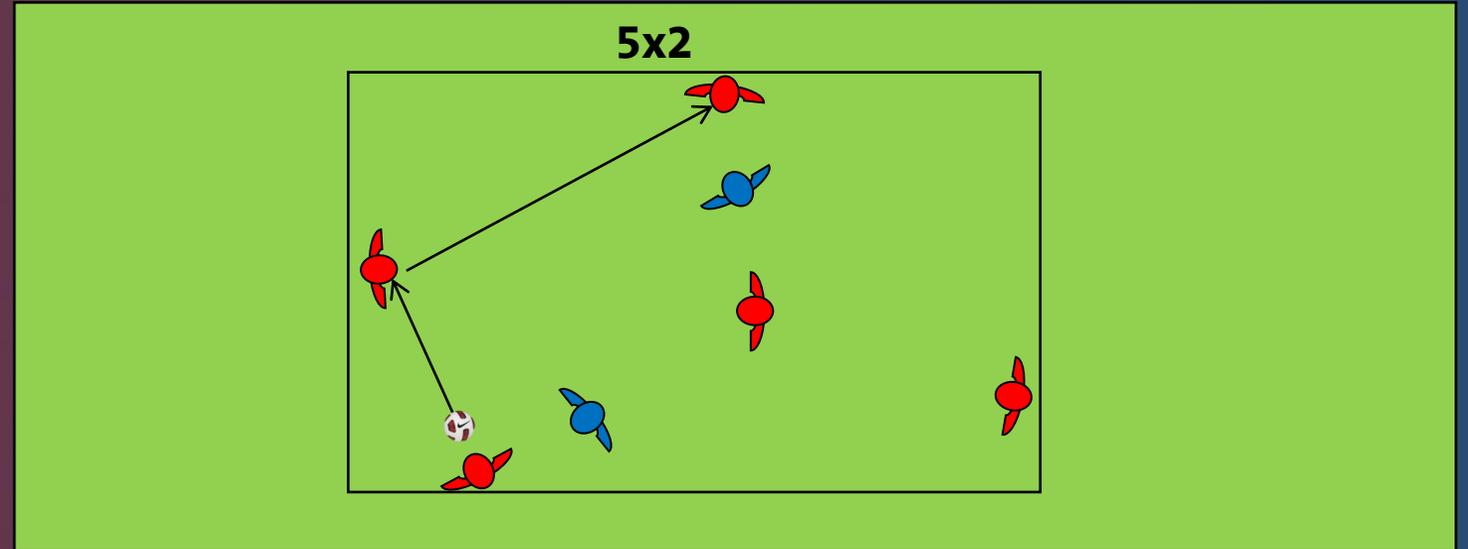
7- TRANSFER VON RONDO 5X5+2N ZUM SPIEL (VILLAREAL)



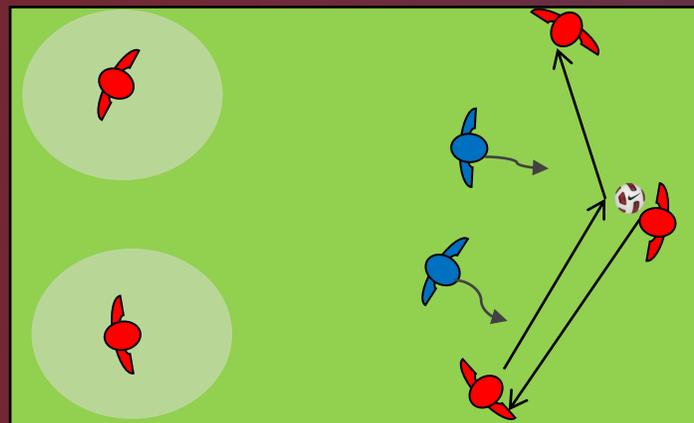
**VERHALTENSWEISEN UND ZIELE, DIE WIR
VON UNSEREN SPIELER IN DEN RONDOS
ERWARTEN**

RONDO SPIELFORM 5X2

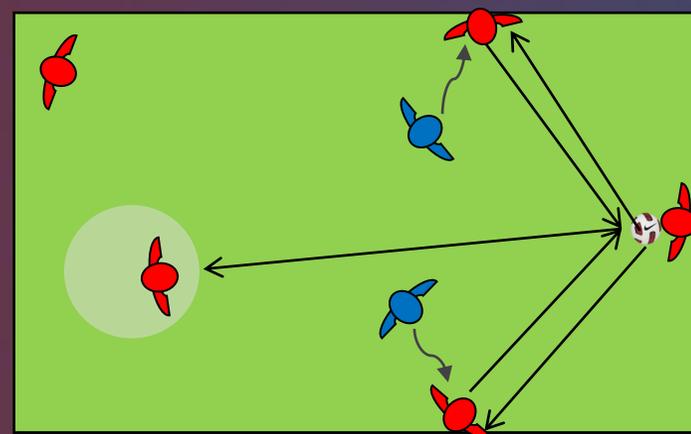
N° SPIELER	
7	
ÜBUNGSBEISPIELE	GRÖSSE
Rondo 5x2	10 x 10 m
ZIELE:	
<ul style="list-style-type: none"> -Gegner anlocken um Raum zu schaffen -Überwinden des Gegners mit einem Pass -Passwege Schließen 	



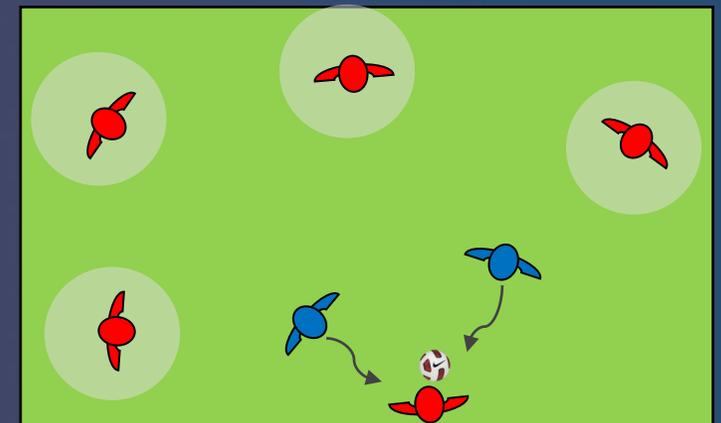
Raum zu schaffen



Überwinden des Gegners

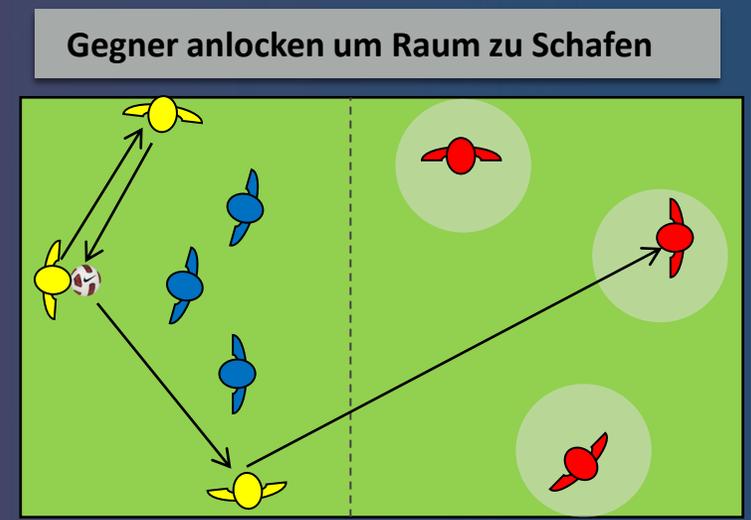
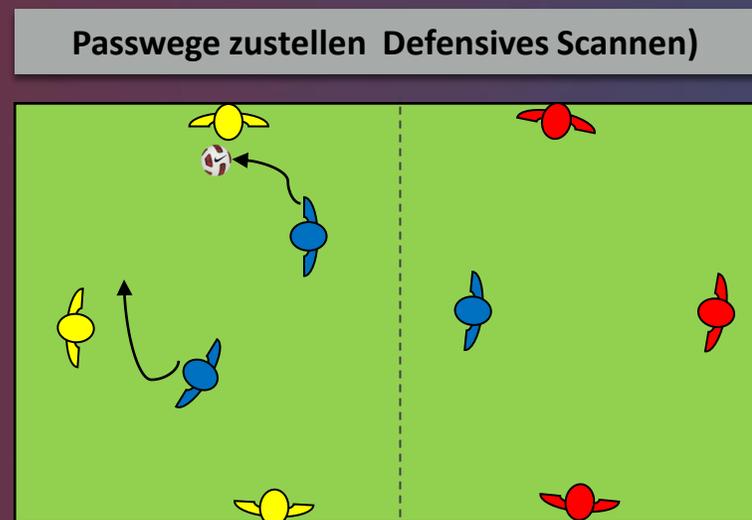
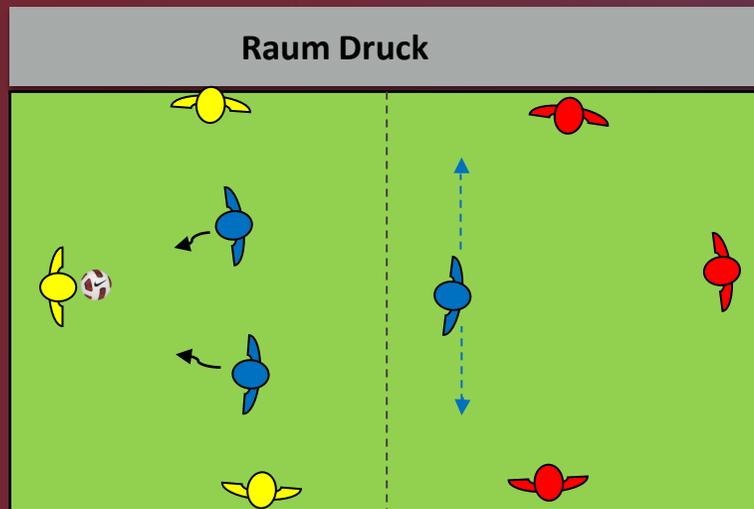
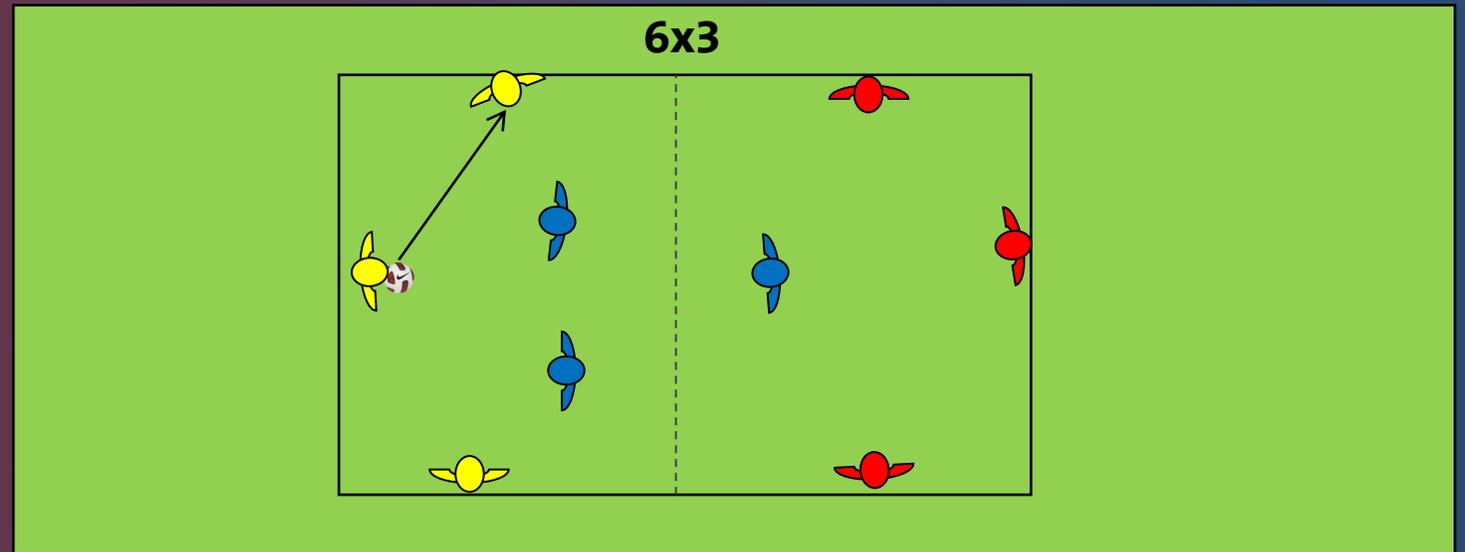


Passwege Schließen



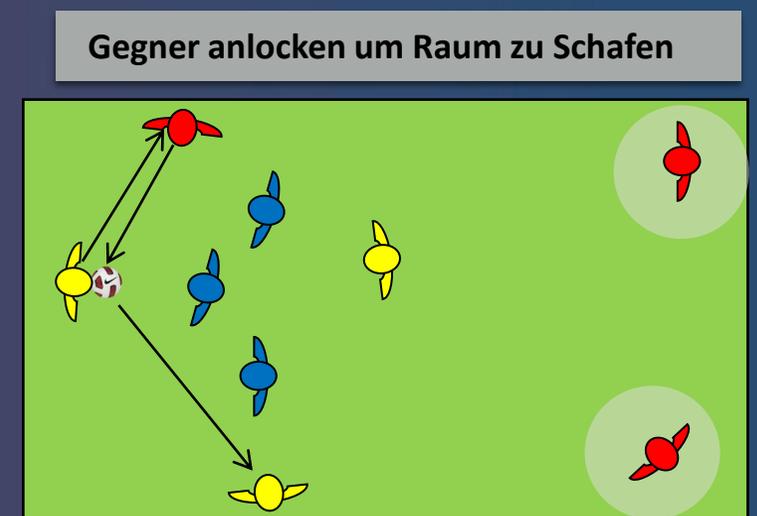
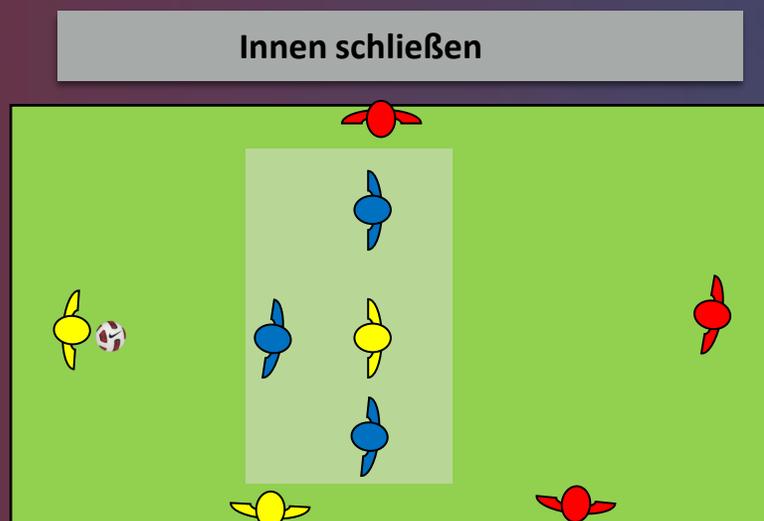
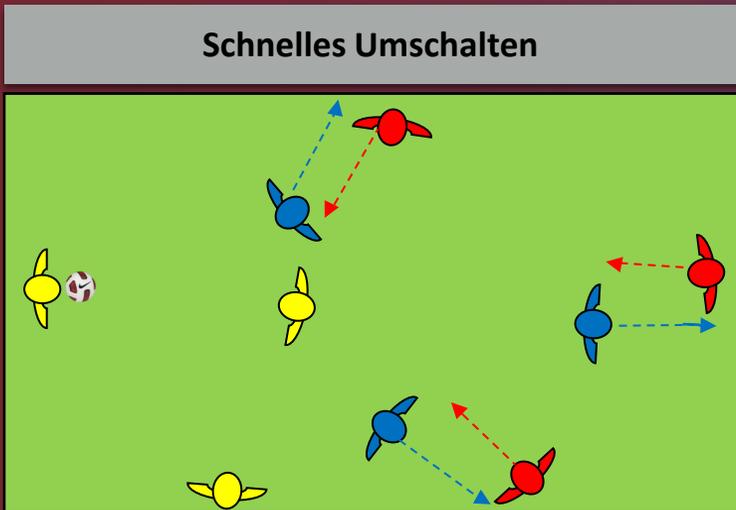
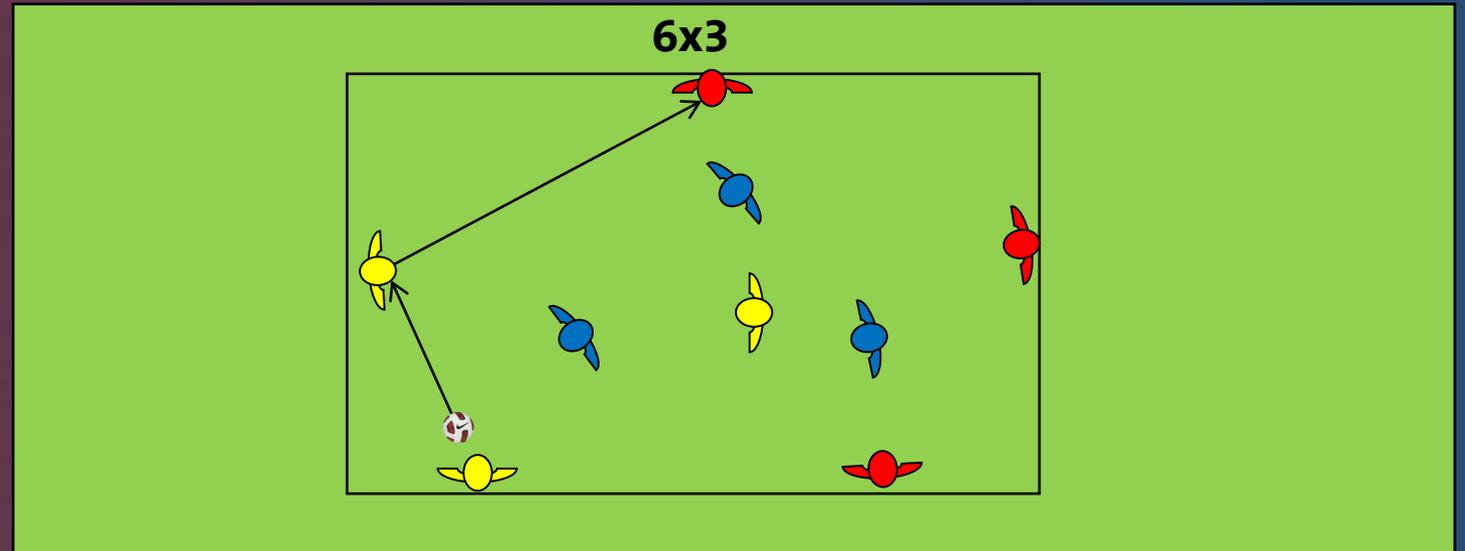
RONDO SPIELFORM 6X3 (2 ZONEN)

Nº SPIELER	
9	
ÜBUNGSBEISPIELE	GRÖSSE
Rondo 6x3	15 x 20 m
ZIELE:	
<ul style="list-style-type: none"> - Raumdruck - Passwege zustellen (Defensives Scannen) - Gegner anlocken um Raum zu schaffen 	



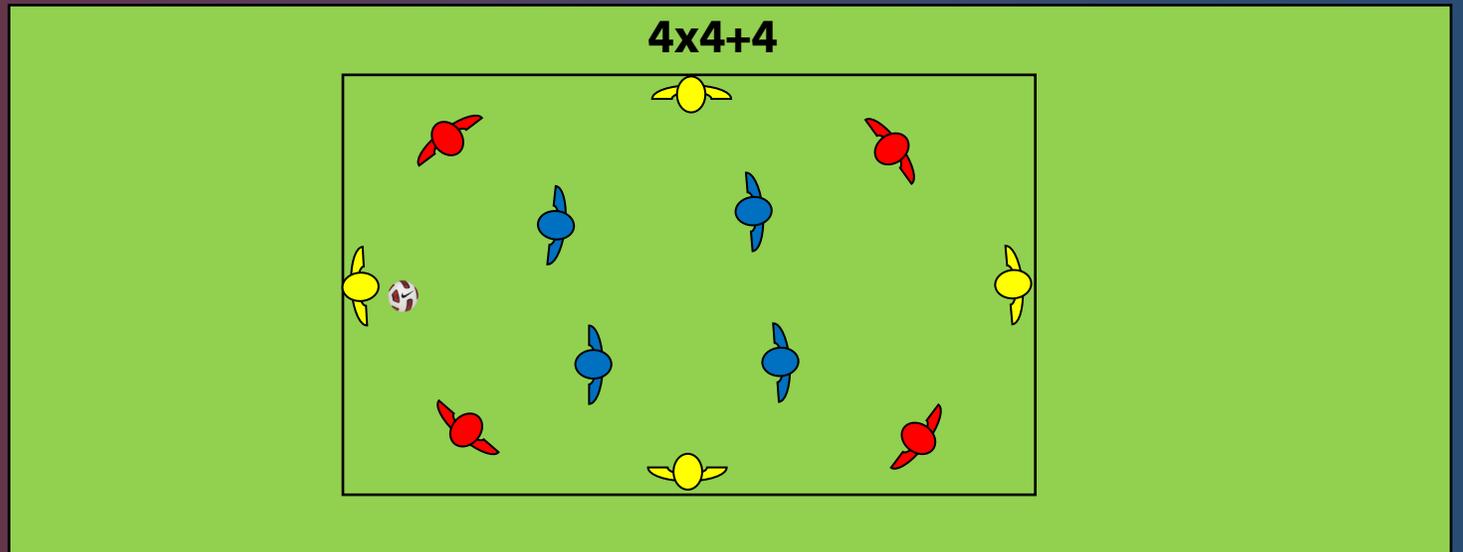
RONDO SPIELFORM 6X3 (3 FARBEN)

N° SPIELER	
9	
ÜBUNGSBEISPIELE	GRÖSSE
Rondo 6x3	15 x 20 m
ZIELE:	
<ul style="list-style-type: none"> - Schnelles Umschalten - Innen schießen - Gegner anlocken um Raum zu schaffen 	

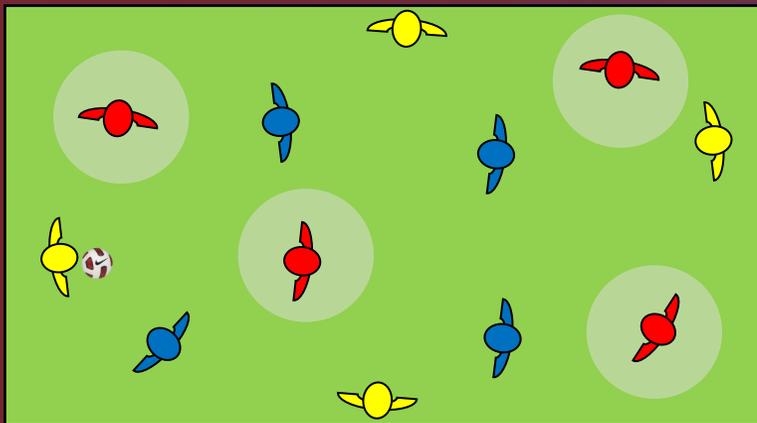


POSITIONSSPIEL SPIELFORM 4X4+4

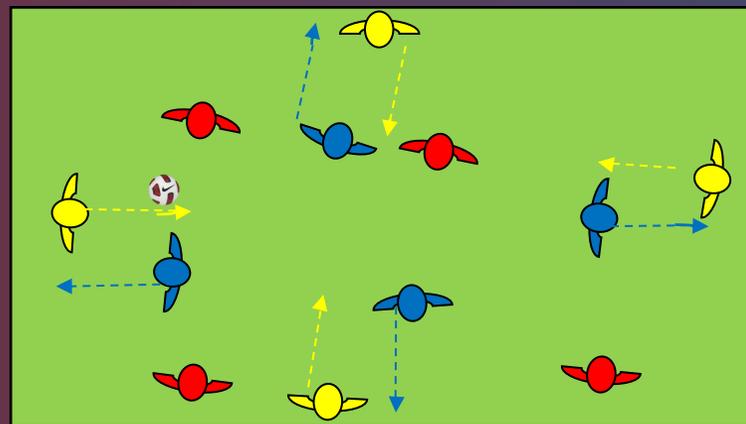
Nº SPIELER	
12	
ÜBUNGSBEISPIELE	GRÖSSE
Positionsspiel 4x4+4	25 x 25m
ZIELE:	
- Positionierung in verschiedenen Höhen	
- Schnelles Umschalten	
- Passwege zustellen (Defensives Scannen)	



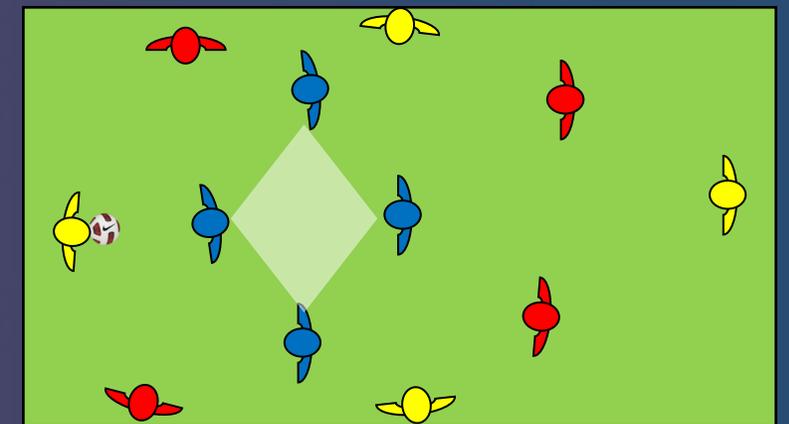
Positionierung in verschiedenen Höhen



Schnelles Umschalten

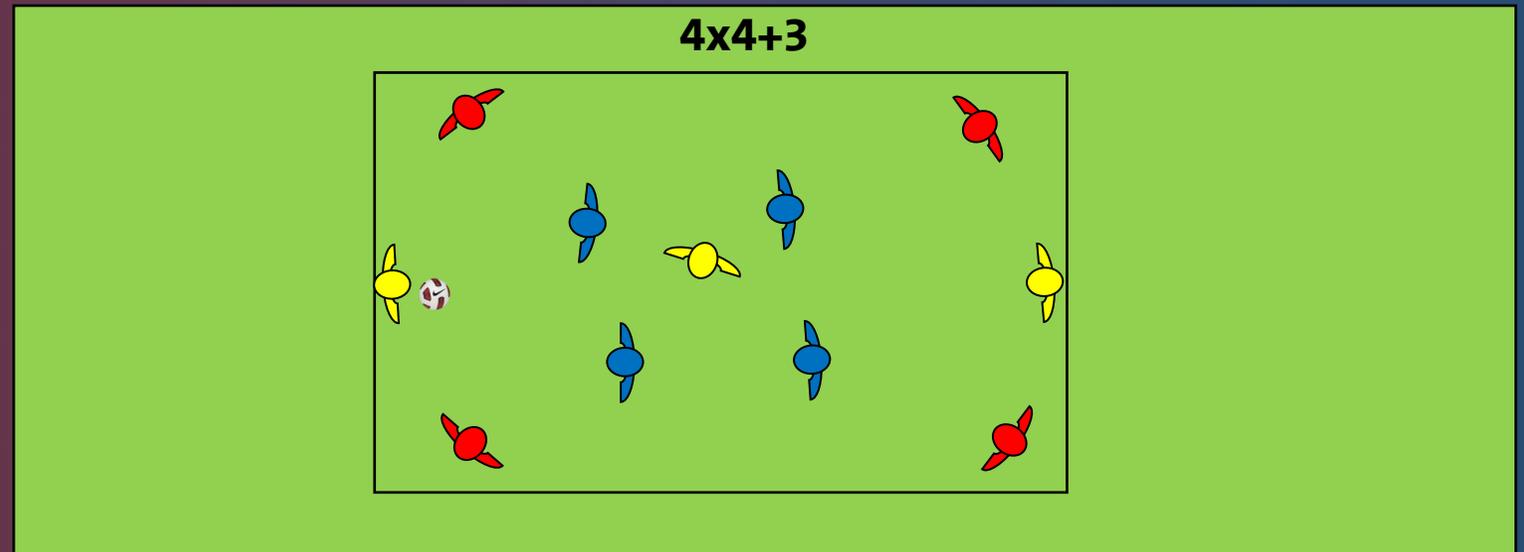


Passwege zustellen (Defensives Scannen)

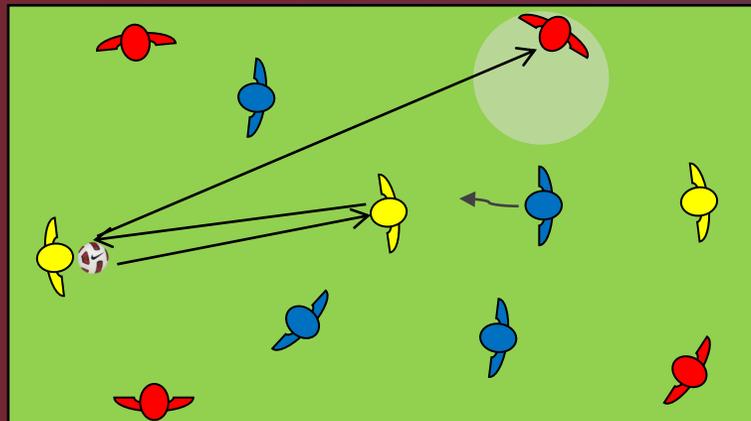


POSITIONSSPIEL SPIELFORM 4X4+3

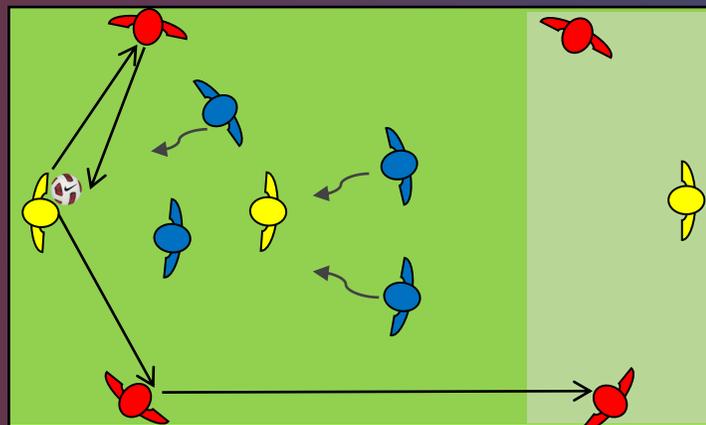
N° SPIELER	
11	
ÜBUNGSBEISPIELE	GRÖSSE
Positionsspiel 4x4+3	25 x 25m
ZIELE:	
<ul style="list-style-type: none"> - den dritten Mann finden - Gegner anlocken um Raum zu schaffen - Schnelles Umschalten (V-A, A-V) 	



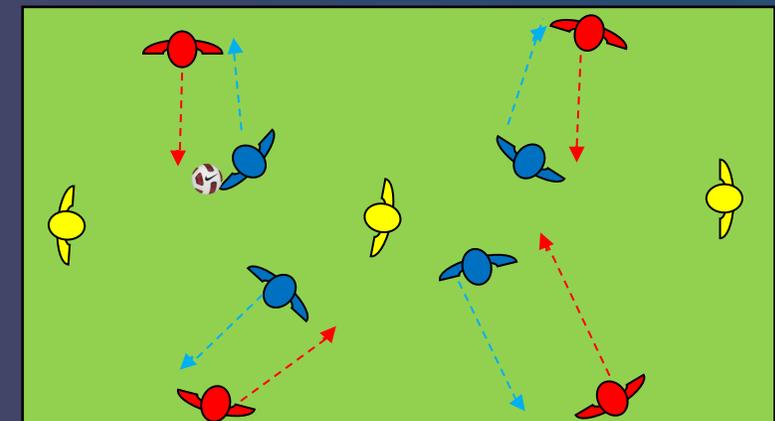
den dritten Mann finden



Gegner anlocken um Raum Schafen

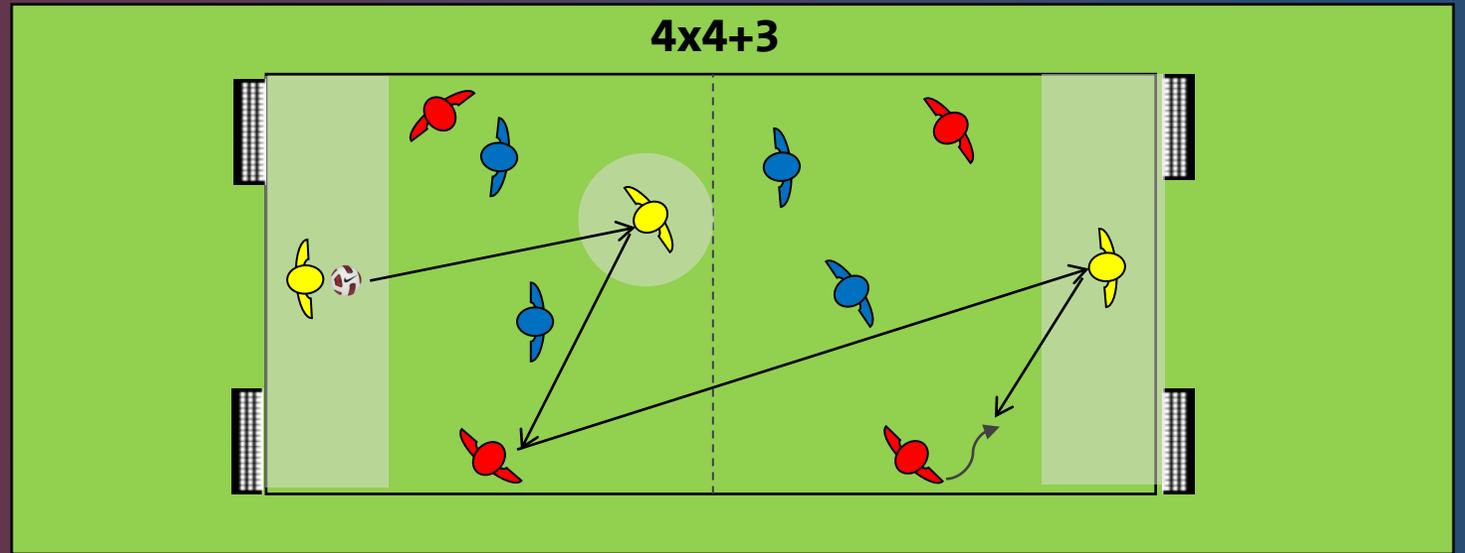


Schnelles Umschalten (V-A, A-V)

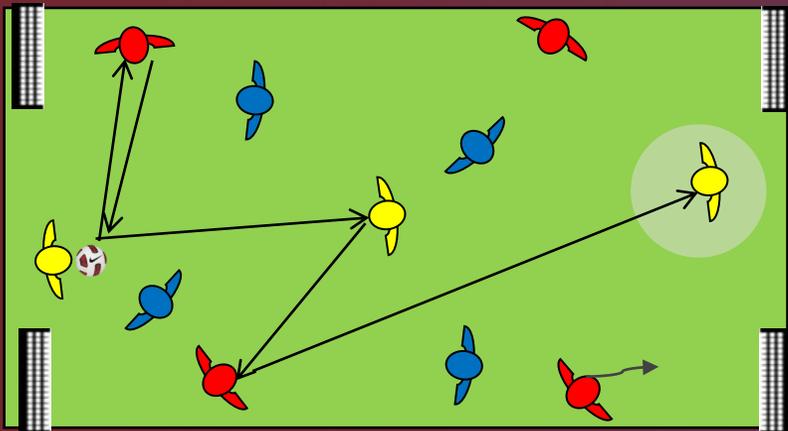


POSITIONSSPIEL SPIELFORM 4X4+3 (2 ZONEN)

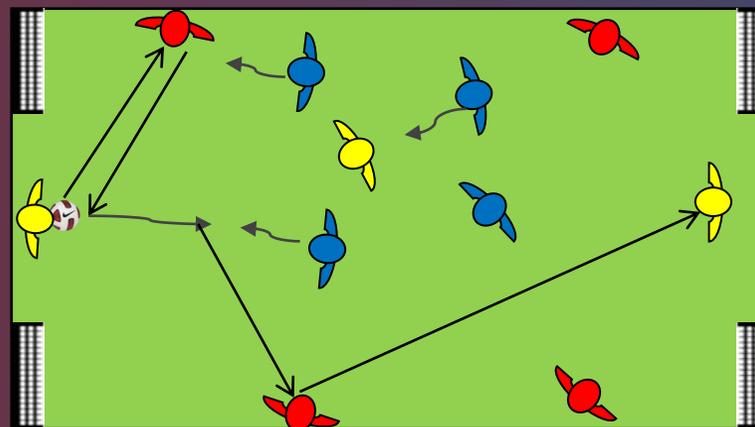
Nº SPIELER	
11	
ÜBUNGSBEISPIELE	GRÖSSE
Positionsspiel 4x4+3	25 x 25m
ZIELE:	
<ul style="list-style-type: none"> - Dritter Mann + Vertikalpass - Andribbeln bis Gegner zu mir kommt - Schnelles Umschalten (V-A, A-V) 	



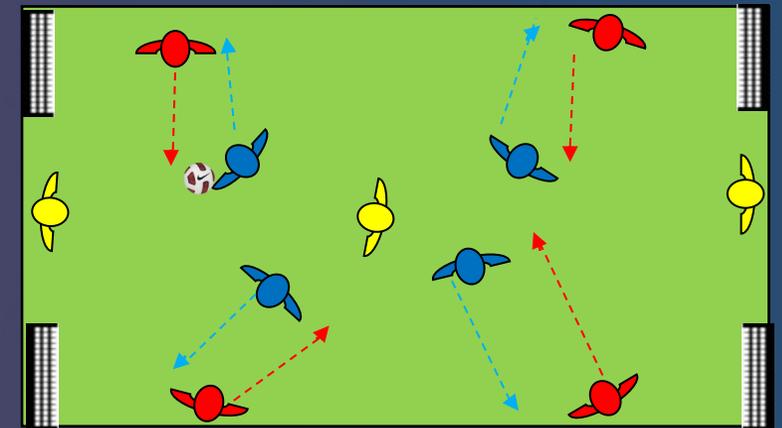
Dritter Mann + Vertikalpass



Andribbeln bis Gegner zu mir kommt



Schnelles Umschalten (V-A, A-V)



**DANKE FÜR IHRE
AUFMERKSAMKEIT**

JORGE ARCILA