

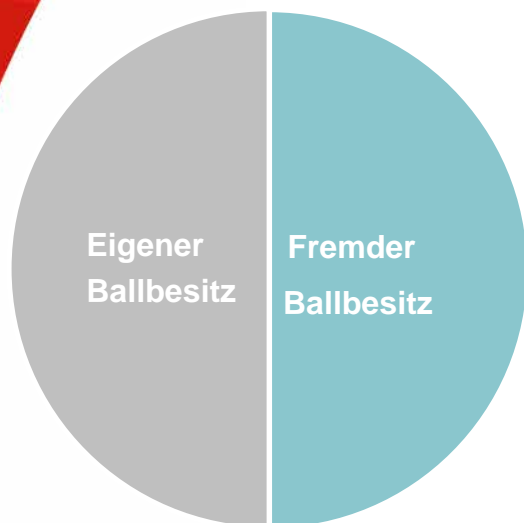


WM Analyse Südafrika 2010



	Distanz pro Spiel		Ballbesitz pro Spiel Prozent			Ohne Ballbesitz pro Spiel Prozent			Highspeed	
Spanien	7	767.39	109.6	342.8	49.0	44.7	258.42	36.9	33.7	31.5
Uruguay	7	763.18	109.0	266.05	38.0	34.9	336.72	48.1	44.1	28.39
Deutschland	7	758.81	108.4	313.45	44.8	41.3	304	43.4	40.1	31.5
Niederlande	7	751.84	107.4	288.04	41.1	38.3	282.73	40.4	37.6	31.5
Ghana	5	577.01	115.4	222.74	44.5	38.6	237.72	47.5	41.2	30.13
Paraguay	5	550.85	110.2	202.44	40.5	36.8	216.01	43.2	39.2	28.67
Brasilien	5	500.04	100.0	214.9	43.0	43.0	175.8	35.2	35.2	30.75
Argentinien	5	493.93	98.8	219.12	43.8	44.4	176.9	35.4	35.8	30.93
USA	4	473.48	118.4	177.24	44.3	37.4	188.57	47.1	39.8	30.31
Japan	4	464.52	116.1	139.33	34.8	30.0	203.11	50.8	43.7	30.13
Portugal	4	440.61	110.2	163.95	41.0	37.2	197.39	49.3	44.8	28.39
Mexiko	4	439.37	109.8	183.63	45.9	41.8	162.24	40.6	36.9	32.15
England	4	433.77	108.4	172.57	43.1	39.8	165.08	41.3	38.1	29.41
Korea Republik	4	427.8	107.0	173.88	43.5	40.6	171.06	42.8	40.0	30.02
Slowakei	4	417.21	104.3	152.63	38.2	36.6	161.09	40.3	38.6	28.15
Chile	4	407.11	101.8	163.12	40.8	40.1	150.19	37.5	36.9	29.05
Australien	3	337.69	112.6	120.62	40.2	35.7	151.52	50.5	44.9	29.36
Schweiz		3 328.08	109.4	107.14	35.7	32.7	146.34	48.8	44.6	28.77
Serbien	3	322.73	107.6	140.22	46.7	43.4	129.26	43.1	40.1	30.02
Südafrika	3	321.07	107.0	121.08	40.4	37.7	133.68	44.6	41.6	28.29
Slowenien	3	319.95	106.7	120.65	40.2	37.7	133.99	44.7	41.9	29
Italien	3	317.65	105.9	133.33	44.4	42.0	109.33	36.4	34.4	29.92
Dänemark	3	316.15	105.4	117.46	39.2	37.2	124.63	41.5	39.4	28.72
Korea DVR	3	314.64	104.9	101.96	34.0	32.4	157.71	52.6	50.1	25.99
Algerien	3	311.31	103.8	122.31	40.8	39.3	125.23	41.7	40.2	28.75
Neuseeland	3	309.61	103.2	104.07	34.7	33.6	136.19	45.4	44.0	29.01
Elfenbeinküste	3	306.34	102.1	129.38	43.1	42.2	121.3	40.4	39.6	28.51
Kamerun	3	305.02	101.7	128.51	42.8	42.1	111.23	37.1	36.5	30.13
Frankreich	3	302.16	100.7	117.92	39.3	39.0	113.47	37.8	37.6	28.43
Griechenland	3	301.27	100.4	104.81	34.9	34.8	133.57	44.5	44.3	31.57
Honduras	3	299.7	99.9	94.21	31.4	31.4	137.97	46.0	46.0	28.35
Nigeria	3	278.52	92.8	97.46	32.5	35.0	119.2	39.7	42.8	31.1

In der Physis sind wir auf Weltniveau!



Durchschnittlicher Ballbesitz der Halbfinalisten in ihren 7 Turnierspielen:

Spanien	61 %
Holland	52 %
Deutschland	51 %
Uruguay	47 %

Championsleague 2009/2010:

FC Barcelona	67 %
AZ Alkmaar	54 %
Inter Mailand	46 %
FC Zürich	46%

Ballbesitz und Dominanz ist das Ziel auf Topniveau aber es garantiert keinen Erfolg!

1. Topteams müssen in beiden Phasen erfolgreich sein können:

Deutschland – Argentinien (44/56)

Holland – Kamerun (47/53)

Inter Mailand – Chelsea (52/48)

2. Eigener und fremder Ballbesitz reichen als Modell nicht aus, weil hiermit der Unterschied nicht abschliessend erklärt werden kann

Die Spielphase “Umschalten”



«Das schnelle Umschalten ist der wichtigste Aspekt im modernen Fussball:

1. Schnell die Defensivordnung wieder zu finden

oder

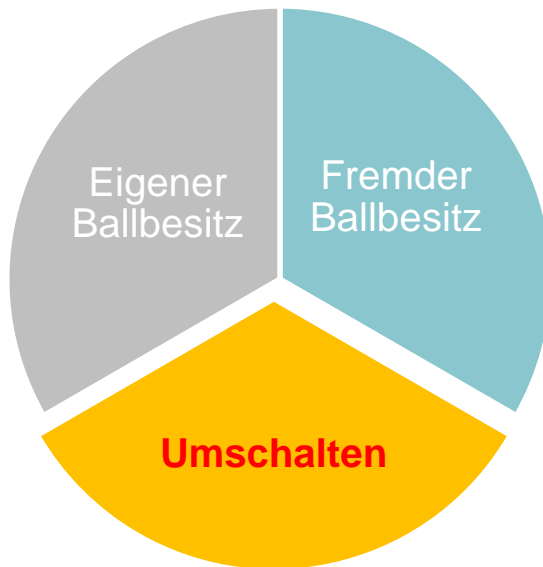
2. den Gegner zu überraschen, wenn der Ball zurückerobert worden ist»

José Mourinho

Durchschnittliche Anzahl Pässe vor einem WM Tor: **weniger als 3!**

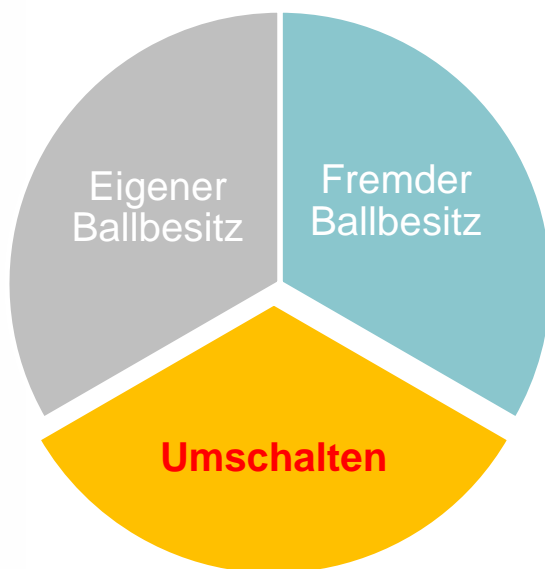


Umschalten Offensive - Defensive



1. Nach vorne verteidigen
(1 - 4 Spieler; 3 – 5 Sekunden nach Ballverlust)
2. Schliessen des vertikalen Passweges
(Zeit gewinnend)
3. Integration in die Ordnung der nächsten Spielzone und Vorbereitung des folgenden Pressings
4. Fallen lassen in einen tiefstehenden Defensivblock
5. Konter abbremmen durch Neuorganisation vor dem eigenen Tor (ca. 20 Meter)

Umschalten Defensive - Offensive



1. Mutig mit vertikalem Pass so tief wie möglich (Überzahl ausnutzend)
2. Mutig vertikal durch Einzelaktion (Ball am Fuss – Überzahl suchend)
3. Horizontal auf Raumgewinn (weg vom gegnerischen Druck)
4. Zurück auf Sicherheit (Ballbesitz schützend, Angriff neu lancierend)
5. Befreiung (Zeit gewinnend)

Umschalten – der Konter



“The collective counter is still very important.”

Sir Alex Ferguson

“Explosive counters are often decisive elements in matches between evenly-matched teams.”

Gerard Houllier

“The top teams are top class at counters”

A. Roxborough

«Wir haben keine besonders schnellen Spieler, doch wir sind in der Lage schnell zu kontern»

Jose Mourinho

Anteil Kontertore:

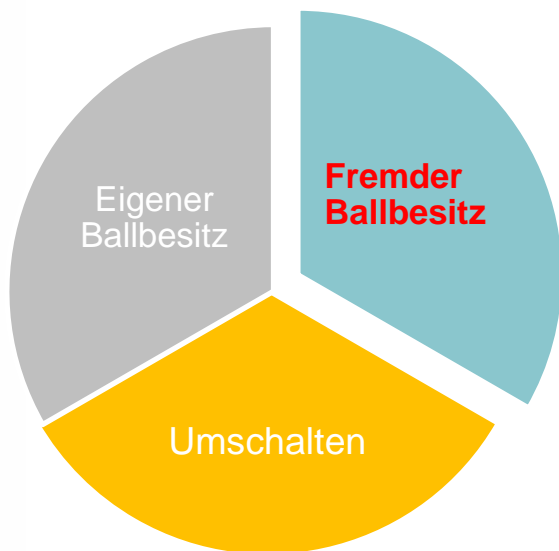
EURO 2008: 46%

UCL 2009/2010: 27%

World Cup 2010: 25 %

Der Anteil ist abnehmend, weil sich die Gegner schon besser auf die Bedrohung einstellen!

Das Spielphasenmodell - Verteidigen



Zwei taktische Varianten:

1. Aggressives Pressing unmittelbar (3 bis 5 Sekunden) nach Ballverlust in der gegnerischen Hälfte durch die Spieler in Ballnähe
(Abwehrspieler müssen aufschliessen)
2. Schnelle Blockbildung in der eigenen Hälfte und Vorbereitung des schnellen Gegenstosses
(Abwehrblock darf nicht zu tief stehen)

*Wir verteidigen in erster Linie, um **den Ball** zu gewinnen!
Erst in zweiter Linie, um kein Tor zu erhalten.*

Verteidigen – das Duell



1. Mental

Mut und Aggressivität (Entscheidung treffen)

2. Konditionell

Arbeit mit dem ganzen Körper (auch Armeinsatz)

3. Technisch, Taktisch

Antizipation (vor den Gegner kommen), nicht zu früh zu Boden, keine unnötigen Fouls in Strafraumnähe

1. Das Duell ist die erste Chance, in Ballbesitz zu kommen und nicht die letzte Chance, falls das Zonenspiel keinen Ballgewinn ermöglicht hat
2. Wir dürfen uns nicht in der Zone verstecken, weil der Abwehrblock sonst zu tief steht und anschliessendes Umschalten nicht erfolgreich sein kann
3. Wir müssen die Duelle suchen, führen und gewinnen!

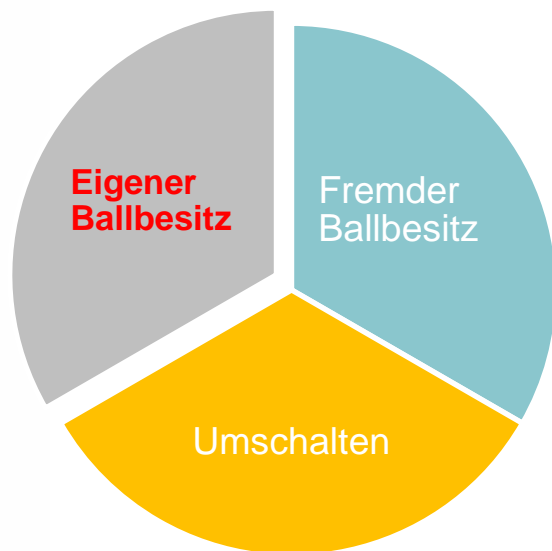
Verteidigen – die schnelle Blockbildung



1. Spielprinzip Zonenspiel:
 - Mindestens 7 Spieler hinter den Ball bringen
 - Bei tief stehendem Defensivblock meist bis zu 9 Spieler hinter dem Ball
2. Tendenz zu zwei zentralen Defensivspielern im zentralen Mittelfeld («twin screen players»)
3. Integration des Spielers der Position 10 in einen tief stehenden Abwehrblock
4. Vorbereitung der folgenden Umschaltphase durch geschicktes Positionieren der nicht am Defensivspiel beteiligten Stürmer

1. Effizientes Defensivspiel braucht auf der Basis des Zonenspiels den situativ angepassten Wechsel zur Manndeckung und das konsequenten Führen von Duellen
2. Kollektives Defensivspiel bedeutet nicht Passivität, sondern
3. achtsames, kollektives Defensivspiel bereitet die Umschaltphase Defensiv-Offensiv vor

Das Spielphasenmodell - Angreifen



1. Passqualität
2. Freilaufverhalten individuell
Körperposition bei der Ballan-/mitnahme
(offene, zur Spielrichtung orientierte Position)
3. Freilaufverhalten kombiniert
(abgestimmte, «automatisierte» Laufwege
verschiedener Positionen)

1. Wir brauchen eine bessere Passkultur! In allen Passformen!

2. Die individuelle Körperposition bei der Ballan-/mitnahme hat entscheidenden Einfluss auf die Anzahl Optionen für die anschliessende Spielfortsetzung



3. Angreifen - Freilaufen



1. Ausnutzen der Breite, schaffen von Tiefe
2. Spiel zwischen den Linien
3. Sich vom Gegner lösen, offene Körperposition in der Ballan- / mitnahme
4. In den Rücken des Gegners kommen, um ihm die Orientierung zu erschweren (Wahl Ball oder Gegner sehen)
5. Spielpositionen nicht nur vertikal, sondern auch horizontal wechseln

1. Freilaufverhalten beginnt damit, die individuell und situativ bestmögliche Position auf dem Feld zu besetzen
2. Die eingenommenen Spielpositionen müssen eine möglichst grosse Anzahl Optionen für die Spielfortsetzung in Breite und Tiefe ermöglichen
3. Die Individuelle Körperposition (offen oder geschlossen) muss beachtet werden
4. Nur eine Freilaufbewegung reicht nicht aus. Wir brauchen mehr Freilaufvarianten des einzelnen Spielers (insbesondere der Stürmer)

Angreifen - Passqualität



	ARG	D	CH	Ital.	BRA	Chi	Elf	Gha	Hod	JAP	NKo	MEX	NEW	NL	NIG	PAR	SER	SLO	Sow	ESP	SA	URU	USA
Spiele	5	7	3	3	5	4	3	5	3	4	3	4	3	7	3	5	3	4	3	7	3	7	4
Pässe gesamt																							
Pro Spiel	605	564	408	556	572	502	493	480	393	369	412	528	364	534	393	473	495	451	445	679	474	438	440
Gesamt	3026	3948	1225	1669	2858	2009	1480	2402	1178	1477	1237	2112	1093	3738	1180	2366	1485	1805	1335	4752	1422	3068	1761
Erfolgreich pro Spiel	2294	2865	832	1220	2254	1441	1125	1646	757	890	804	1598	663	2665	799	1555	1074	1236	915	3803	1058	1890	1175
Quote	459	409	277	407	451	360	375	329	252	223	268	400	221	381	266	311	358	309	305	543	353	270	294
Quote	76%	76%	68%	73%	79%	72%	76%	69%	64%	60%	65%	76%	61%	71%	68%	66%	72%	68%	69%	80%	74%	62%	67%
Lange Pässe																							
Pro Spiel	82	91	86	96	91	114	79	92	87	80	78	96	102	101	82	95	105	94	89	101	90	83	92
Anzahl	409	635	257	288	454	456	237	458	262	319	235	384	306	708	247	476	314	377	266	708	271	582	366
Erfolgreich	214	337	104	147	266	259	138	206	119	115	103	234	138	361	104	219	161	185	123	446	119	256	162
Quote	52%	53%	40%	51%	59%	57%	58%	45%	45%	36%	44%	61%	45%	51%	42%	46%	51%	49%	46%	63%	44%	44%	44%
Mittellange Pässe																							
Pro Spiel	369	352	235	310	342	288	278	275	210	201	209	323	193	319	221	275	296	259	268	422	276	243	256
Gesamt	1843	2463	704	929	1708	1153	833	1374	629	803	627	1291	579	2233	663	1377	889	1034	804	2956	827	1704	1023
Erfolgreich	1487	1940	530	710	1443	901	666	1034	440	522	438	1030	392	1763	504	1005	704	776	614	2481	682	1140	746
Quote	81%	79%	75%	76%	84%	78%	80%	75%	70%	65%	70%	80%	68%	79%	76%	73%	79%	75%	76%	84%	82%	67%	73%
Kurzpässe																							
Pro Spiel	155	121	88	151	139	100	137	114	96	89	125	109	69	114	90	103	94	99	88	155	108	112	93
Gesamt	774	850	264	452	696	400	410	570	287	355	375	437	208	797	270	513	282	394	265	1088	324	782	372
Erfolgreich	593	588	198	363	545	281	321	406	198	253	263	334	133	541	191	331	209	275	178	876	257	494	267
Quote	77%	69%	75%	80%	78%	70%	78%	71%	69%	71%	70%	76%	64%	68%	71%	65%	74%	70%	67%	81%	79%	63%	72%
Flanken																							
Pro Spiel	13	19	16	21	16	16	18	14	9	11	8	14	9	13	14	11	14	14	16	23	16	13	16
Anzahl	65	134	49	63	82	65	55	71	28	43	23	55	28	94	41	56	41	54	49	162	48	90	63
Erfolgreich	20	35	13	21	19	19	20	18	9	7	8	12	2	25	6	19	14	9	7	47	11	20	18
Quote	31%	26%	27%	33%	23%	29%	36%	25%	32%	16%	35%	22%	7%	27%	15%	34%	34%	17%	14%	29%	23%	22%	29%

Passen - Ballbesitz



“Ich bin ein Fussball Romantiker. Ich denke es ist gut zu gewinnen, indem man die **Initiative** übernimmt. Wir lieben attraktiven Angriffsfussball, der schön anzuschauen ist.”

Xavi

Durchschnittliche Anzahl Pässe/Spiel
WM 2010 - 95 +
CL 09/10 – 100 +

1. Die Pässe sind die wichtigste Kommunikationsform der Spieler untereinander
2. Jeder Pass beinhaltet eine Botschaft/eine Idee für die anschliessende Spielfortsetzung
3. Die Qualität der Pässe bestimmt die Qualität unseres Offensivspiels
4. Verbale Kommunikation ersetzt fehlerhafte/unvollständige “Passsprache”
5. Der Pass ist Ausdruck des Respekts innerhalb einer Gruppe



Konsequenzen

1. Integration des Umschaltens als separate und wichtigste Spielphase
2. Sensibilisierung für Pressingsituationen
3. Betonung des Duells
4. Entwicklung einer Passkultur
5. Verbesserung des Freilaufverhaltens
(individuelle Körperposition, mehr Freilaufoptionen)

