GELEITWORTE Seite 008 - 011

KAPITEL 1: ANGRIFFSFUSSBALL HEUTE Seite 012 - 049
1.1 Moderne Spielsysteme Seite 014 - 037
1.2 Die Angriffsspieler in modernen Systemen Seite 038 - 049

KAPITEL 2: TAKTIKTRAINING Seite 050 - 075
2.1 Grundsätze des Taktiktrainings Seite 052 - 061
2.2 Spielsituationen trainieren Seite 062 - 075

KAPITEL 3: INDIVIDUALTAKTIK Seite 076 - 127
3.1 Komponenten der Individualtaktik Seite 078 - 081
3.2 Am Flügel ohne Ball Seite 082 - 087
3.3 Im Zentrum ohne Ball Seite 088 - 105
3.4 Sondersituationen ohne Ball Seite 106 - 107
3.5 Angreiferverhalten mit Ball: Technische Grundlagen Seite 108 - 113
3.6 Am Flügel mit Ball Seite 114 - 121
3.7 Im Zentrum mit Ball Seite 122 - 125
3.8 Sondersituationen mit Ball Seite 126 - 127

KAPITEL 4: GRUPPENTAKTIK Seite 128 - 187
4.1 Komponenten der Gruppentaktik Seite 130 - 133
4.2 Am Flügel Seite 134 - 159
Hoher Gegnerdruck, 1 Spitze Seite 134 - 143
Hoher Gegnerdruck, Zusammenspiel im Mittelfeld Seite 144 - 147
Hoher Gegnerdruck, 2 Spitzen Seite 148 - 153
Geringer Gegnerdruck Seite 154 - 159





4.3 Im Zentrum Seite 160 - 187
Hoher Gegnerdruck, 1 Spitze, Ball im Zentrum Seite 160 - 165
Hoher Gegnerdruck, 2 Spitzen, Ball im Zentrum Seite 166 - 175
Hoher Gegnerdruck, 2 Spitzen, Hereingabe Seite 176 - 179
Geringer Gegnerdruck, 1/2 Spitzen Seite 180 - 187

KAPITEL 5: MANNSCHAFTSTAKTIK Seite 188 - 229
5.1 Komponenten der Mannschaftstaktik Seite 190 - 193
5.2 Spielaufbau Seite 194 - 201
5.3 Kombinationsspiel Seite 202 - 217
5.4 Spiel mit langen Bällen Seite 218 - 225
5.5 Trainingsvorschläge zur Mannschaftstaktik Seite 226 - 229

KAPITEL 6: STANDARDSITUATIONEN Seite 230 - 253
6.1 Komponenten der Ausführung von Standards Seite 232 - 235
6.2 Beispielstandards Seite 236 - 253

STICHWORTINDEX Seite 254 - 255

AUTOREN UND PRÄSENTATIONSMANNSCHAFT Seite 256

## MODERNE SPIELSYSTEME IM ÜBERBLICK

### 3-4-3-System

- Symmetrisch über den Platz verteilte Spieler
- Dadurch vielseitiges Kombinieren möglich
- Sehr offensiv ausgerichtet
- Auf den Flügeln schwach besetzt
- Außen: In Räume laufen, nicht in Räumen stehen
- Gutes Ausbildungssystem im D- und C-Juniorenalter

### 3-5-2-System

- Stark besetztes Mittelfeld
- Überraschende Vorstöße aus allen Positionen
- Abgesicherter zentraler Spielgestalter
- Vordere Flügelpositionen mit Raum zum Hineinstoßen, jedoch ohne feste Anspielstationen
- Auch als situatives System aus dem 4-4-2

### 3-4-2-1-System

- Variable Anwendung als Kontersystem mit einer Spitze oder als offensives System mit drei (hängenden) Spitzen
- Spiel der Spitzen davon stark abhängig
- Flügel schwach besetzt

### 4-3-3-System

- Symmetrisch über den Platz verteilte Spieler
- Dadurch vielseitiges Kombinieren möglich
- Sehr offensiv ausgerichtet
- Auf den Flügeln schwach besetzt
- Mittelfeld schwach besetzt – Problem der Verbindung zwischen den Mannschaftsteilen





### 4-4-2-System (Raute)

- Taktisch sehr variabel (offensive oder defensive Interpretation)
- Abgesicherter zentraler Spielgestalter
- Zusammenspiel der Spitzen variabel
- Beliebtes System

### 4-4-2-System (Ketten)

- Beliebt, taktisch variabel (offensive oder defensive Interpretation)
- Spielfeldbreite gut abgesichert
- Zusammenspiel der Spitzen variabel
- Außenpositionen doppelt besetzt, daher Flügelkombinationen leichter möglich

### 4-3-2-1-System (Tanne)

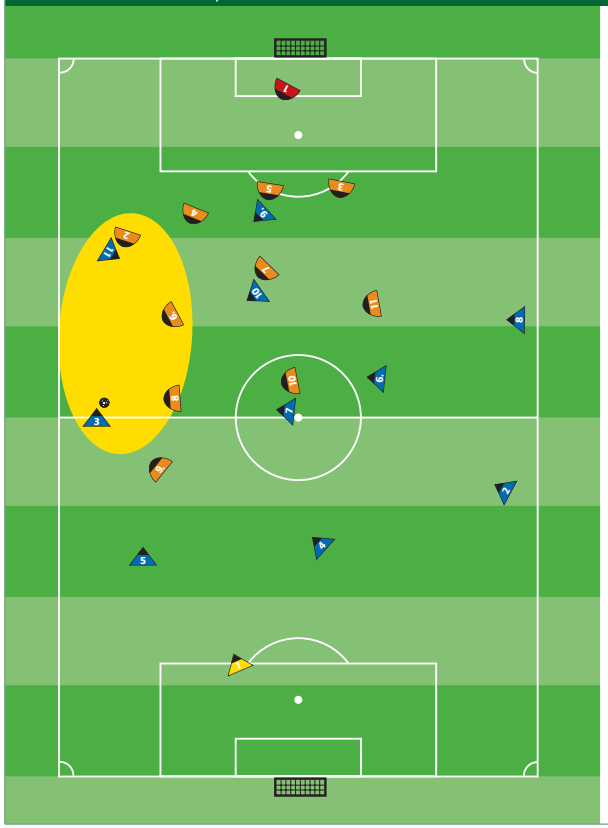
- Zentrum besonders abgesichert
- Lenkt den Gegner auf die Flügel
- Kompakte Defensive und konterartige Offensive möglich
- Mittelfeld stößt in freie Räume vor
- Auf den Flügeln schwach besetzt

### 4-2-3-1-System

- Offensiv oder defensiv interpretierbar: mit drei (hängenden) Spitzen oder nur einem Stoßstürmer
- Doppel-6 sichert das Zentrum hinter dem zentralen Spielgestalter
- Mit variablen Vorstößen der Verteidiger und Mittelfeldspieler besonders offensiv spielbar

## HOHER GEGNERDRUCK, BALL AM FLÜGEL

3D 1.1

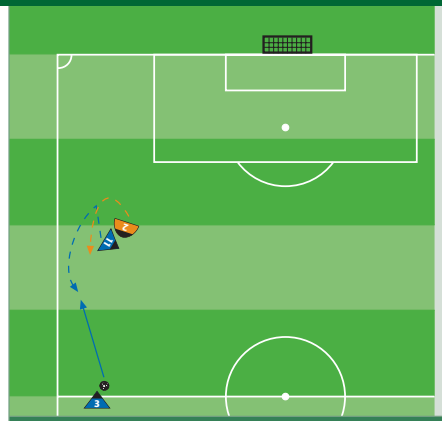


### Spielsituation

- Die verteidigende Mannschaft hat sich bereits weit zur ballnahen Seite verschoben und stellt die Räume und Passwege geschickt zu.
- Der Außenverteidiger 3 gerät durch 6, 8 und 9 unter Druck.
- Mit der Variante, nach einem Rückpass den Spielaufbau neu zu beginnen, hätten die Verteidiger ihr Teilziel erreicht, die Angreifer weit vom eigenen Tor entfernt zu halten.
- 11 muss sich vom eng markierenden Verteidiger 2 lösen, um als Anspielstation helfen zu können.
- Er muss sich so freilaufen, dass ihn 2 und 6 nicht sofort doppeln können und ihm eine schnelle Spielfortsetzung möglich ist. Dazu muss er eine offene Spielstellung einnehmen.
- Je nach Verteidigerverhalten hat 11 drei Möglichkeiten, diese Spielsituation zu lösen.







### Lösung A: Gehen-kommen

- 11 führt die echte Lauffinte nach vorne aus (gehen).
- Um den Blickkontakt mit dem Ballbesitzer halten zu können, läuft er seitlich mit Überkreuzen der Schritte.
- Verteidiger 2 zieht mit und stellt weiter die innere Linie zum Tor zu. Reagiert er jedoch nicht, kann der Angreifer sofort steil geschickt werden (Alternative!).
- 11 bricht nach einigen Schritten abrupt ab und kommt dem Ballbesitzer im Sprint entgegen.
- Dabei dreht er den Körper der Spielfeldmitte zu. In dieser offenen Spielstellung hat er das Geschehen im Zentrum im Blick und kann eventuell mit einem Kontakt weiterleiten. Zudem sieht er den Passgeber und Verteidiger 2 aus dem Augenwinkel (peripheres Sehen).
- Zuspiel auf den gegnerfernen (hier: rechten) Fuß, damit die schnelle Weiterleitung nach innen-vorne möglich ist.

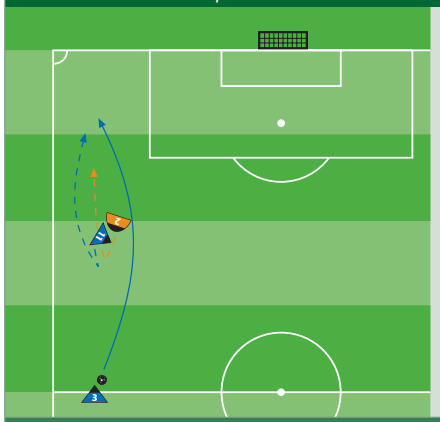
### Bewegungsablauf

- Der Angreifer (links) führt die echte Lauffinte aus: Er ist in die angetäuschte Laufrichtung gedreht, läuft mit Überkreuzen der Schritte seitlich, den Blick zum Ball.
- Der Verteidiger stellt gerade noch den langen Pass (Alternative!) zu.

- Plötzliche Richtungsänderung: Der Angreifer startet dem Ballbesitzer in höchstem Tempo entgegen.
- Indem er im Bogen zur Auslinie läuft, schafft er sich noch mehr Raum und kommt leichter in die offene Stellung.

- Der Angreifer ist jetzt nahe an der Seitenauslinie in offener Stellung.
- Er kann den Gegner sofort unter Druck setzen oder nach innen passen und muss nicht mit dem Rücken zur Spielrichtung entlang der Seitenauslinie zurückweichen.

## HOHER GEGNERDRUCK, BALL AM FLÜGEL



### Lösung B: Kommen-gehen

- Diese Lösung ist stärker vom Verteidiger abhängig.
- Anders als bei Lösung A kommt 11 in offener Stellung zunächst kurz entgegen.
- Zieht der Verteidiger mit und bleibt eng an 11, öffnet sich der Raum hinter den beiden.
- Damit die Flachpasslücke noch breiter wird, sprintet 11 nach dem Richtungswechsel im leichten Bogen näher an der Seitenauslinie nach vorne und zieht damit 2 noch weiter nach außen.
- 3 spielt um 2 herum flach in den Lauf. Bleibt 2 zu weit innen, muss 3 einen Flugball über 2 hinweg spielen.
- Kombination von Lösung A und B: Kann 11 sich durch gehen-kommen keinen Vorsprung verschaffen, ist der Verteidiger dicht genug, um ihn mit dem neuerlichen Richtungswechsel (gehen) zu überlaufen.

### Bewegungsablauf

▶ 1

- Der Angreifer kommt kurz entgegen, dicht gefolgt vom Verteidiger.
- Weil der Verteidiger so eng am Mann bleibt, öffnet sich der Raum hinter den beiden Spielern.
- Beim kurzen Anspiel stünde der Angreifer unter höchstem Druck.

▶ 2

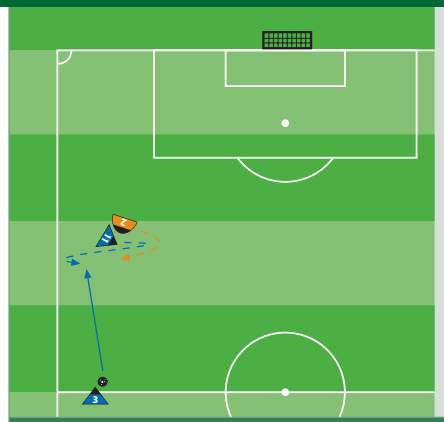
- Daher bricht er sein Entgegenlaufen abrupt ab und fordert das Zuspiel in die Tiefe.
- Der Verteidiger reagiert zu spät: Während er abstoppt, nimmt der Angreifer schon Tempo in die Gegenrichtung auf.

▶ 3

- Der Angreifer erläuft das Zuspiel und zieht sofort nach innen.
- Er bremst den nachsetzenden Verteidiger durch Kreuzen dessen Laufwegs aus und übt Druck auf das Tor aus.







### Lösung C: Innen-außen

- Bei dieser Lösung führt die Lauffinte zunächst nach innen.
- Der Verteidiger muss weiterhin die innere Linie zustellen und bleibt am Mann.
- Beim plötzlichen Richtungswechsel nach außen sollte der Angreifer möglichst schnell in die offene Spielstellung kommen, um nicht zur Seitenauslinie gewandt angespielt zu werden – das wäre nämlich eine ideale Position für die verteidigende Mannschaft, ins aggressive Abwehrpressing überzugehen, weil die Dribbel- und Passmöglichkeiten sehr eingeschränkt sind!
- Das Anspiel erfolgt auf den gegnerfernen (rechten) Fuß.
- Der Angreifer kann nicht immer in die offene Spielstellung annehmen. Daher ist eine gruppentaktische Anschlussaktion (z. B. klatschen lassen ) wahrscheinlich.

### Bewegungsablauf

▶ 1

- Der Angreifer zieht in offener Spielstellung nach innen, Blick zum Ballbesitzer.
- Der Verteidiger folgt etwas schneller, um die innere Linie wieder zustellen zu können.

▶ 2

- Beim plötzlichen Richtungswechsel bleibt der Blickkontakt bestehen.
- Der Verteidiger setzt das Bein zum Stemmschritt auf, als der Angreifer sich bereits wieder abgestoßen hat!

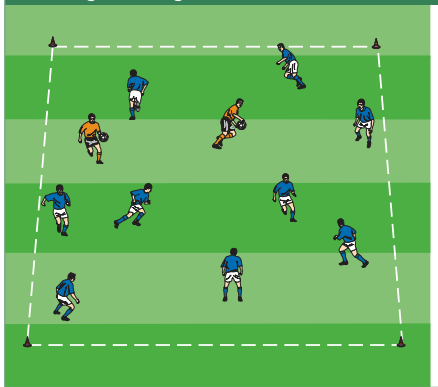
▶ 3

- Der Angreifer erläuft sich einen kleinen Vorsprung.
- Er muss sich schnell in eine offenere Spielstellung drehen.
- Erfolgt das Zuspiel zu spät, muss er den Ball in geschlossener Stellung sichern (mit der Schulter blocken).

## HOHER GEGNERDRUCK, BALL AM FLÜGEL

### Vorübung I: Ballfangen

Lehrfilm 1.2 TF 7

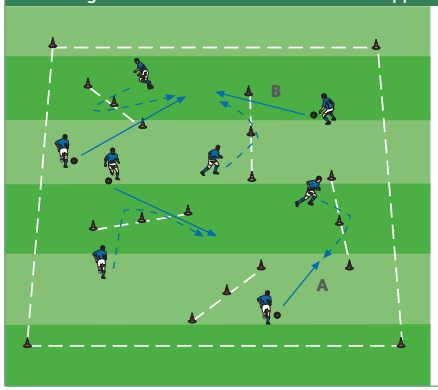


**Organisation und Ablauf**
- Die Spieler befinden sich in einem Übungsfeld von 10x10 Metern.
- 2 Fänger haben einen Ball und versuchen, die anderen Spieler damit abzutippen.
- Wer berührt wird, ist neuer Fänger.

**Variationen**
- Die abgetippten Spieler bleiben stehen. Welches Jägerteam hat am schnellsten alle Hasen erwischt?
- Die Jäger tippen ohne Ball ab, die Hasen passen sich die beiden Bälle zu. Ein Hase mit Ball kann nicht gefangen werden.

**Hinweis**
- Fangspiele erfordern Lauffinten und Richtungswechsel wie beim Anbieten und Freilaufen!

### Vorübung II: Anbieten und Freilaufen durch Doppeltore




**Organisation und Ablauf**
- In einem Übungsfeld von 20x20 Metern Hütchendoppeltore aufstellen.
- Die Spieler in Paare mit je einem Ball einteilen, sie passen sich an den Hütchentoren nach Vorgabe zu.
- Vorgabe A: gehen-kommen. Der Spieler ohne Ball geht durch die erste Hälfte des Doppeltores und kommt durch die andere Hälfte kurz entgegen. Annahme des Zuspiels nach dem Überqueren der Torlinie.
- Vorgabe B: kommen-gehen. Der Passempfänger startet kurz durch eine Hälfte des Doppeltores entgegen und erhält das Zuspiel durch die andere Hälfte lang.

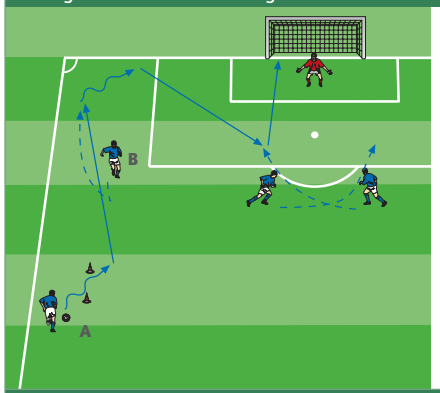
**Hinweis**
- Blick immer zum Ball! ECHTE Lauffinte (s. S. 83)! Nach dem Richtungswechsel deutliche Temposteigerung!





### Übungsform: Lösen und Hereingabe

Lehrfilm 3.1 TF 18



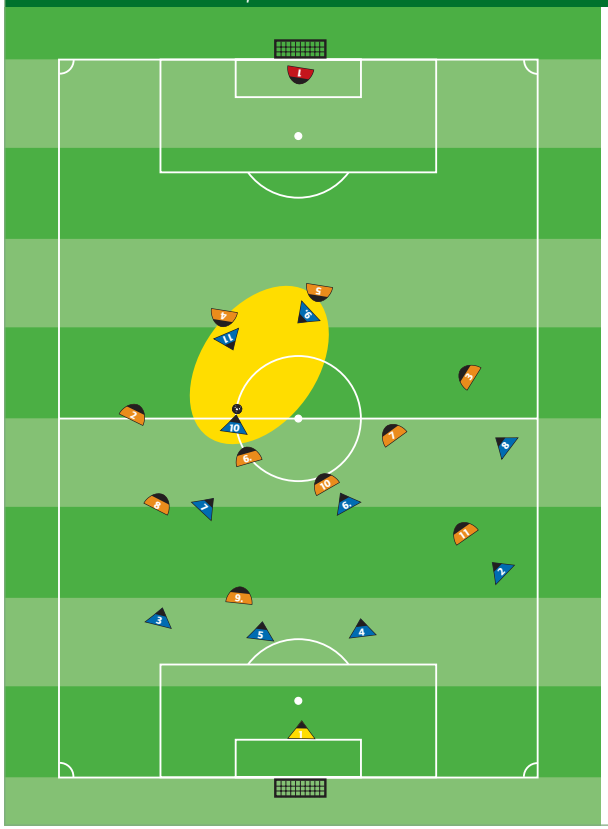

**Organisation und Ablauf**
- Spieler A dribbelt durch das Hütchentor im Halbfeld, B (Flügel, Höhe Strafraumeck) stimmt seine Freilaufbewegung darauf ab (evtl. Hütchen: Laufwegorientierung).
- In dem Moment, in dem A den rollenden Ball passen kann, muss der Richtungswechsel von B erfolgen.
- B nimmt das Zuspiel kurz mit und passt/flankt auf die in den Strafraum kreuzenden Spitzen (vgl. S. 177).

**Variationen**
- Gehen-kommen: B fordert den Ball nach einer Lauffinte kurz, nimmt in die Drehung an, Hereingabe nach kurzem Dribbling.
- Mit Gegenspieler darf B zwischen den beiden Alternativen wählen, bei falschem Verteidigerverhalten innen vorbeiziehen und selbst abschließen.

### Spielform: 1-gegen-1 in Flügelzonen

**Organisation und Ablauf**
- Ein ca. 40 Meter tiefes Spielfeld mit je 2 Flügelzonen in 2 Hälften aufteilen, die Spieler in 2 Mannschaften zu je 8 Feldspielern und 1 Torhüter einteilen.
- Je 1 Angreifer und Verteidiger jeder Mannschaft in jeder Flügelzone, je 2 vor den Toren.
- Der Torhüter wirft auf A ab, dieser nimmt ohne Gegnerdruck nach vorne an und passt zu B.
- B soll sich von seinem Verteidiger lösen, im 1-gegen-1 durchsetzen und auf seine Angreifer im Zentrum passen bzw. flanken. C rückt zur Flanke mit vor das Tor. Alternativ schießt B bei falschem Verteidigerverhalten selbst.
- Ballgewinn: direkt oder über die Flügelspieler kontern.
- Gleicher Ablauf von der anderen Seite, nach mehreren Durchgängen Aufgaben- und Positionswechsel.

## GERINGER GEGNERDRUCK, 2 SPITZEN

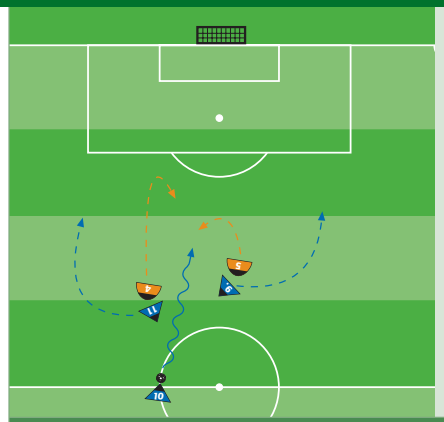


**Spielsituation**

- Diese Situation entspricht der auf Seite 182 dargestellten Kontersituation, hier müssen sich jedoch zwei Spitzen abstimmen.
- Weil für 10 bereits zwei Passoptionen bestehen, spielen die über außen nachrückenden Spieler 8 und 7 keine so wichtige Rolle.
- Denn Pässe ins Zentrum und in die Halbräume sind auf die Spitzen möglich.
- Die Zuspiele auf 7 oder 8 müssten nahe zur Seitenlinie erfolgen, was jedoch nicht mehr zielstrebig zum gegnerischen Tor führen würde.
- Diese verzögernde Option mit anschließender Hereingabe sollte nur dann gewählt werden, wenn der Weg durch das Zentrum aufgrund des geschickten Verhaltens der (zurückeilenden) Verteidiger versperrt ist.







**Lösung: Bogenlauf**

- Die Spitzen 9 und 11 weichen in den Halbraum nach außen aus und öffnen für 10 den direkten Weg zum Tor.
- Dabei laufen sie im Bogen zunächst nur quer und nicht in die Tiefe, um nicht ins Abseits zu geraten.
- 10 bindet die fallenden Verteidiger an sich: Er dribbelt weiter auf sie zu, bis sie ihn in Tornähe stellen.
- Im Normalfall wird ein Außenverteidiger nicht zu weit aufgerückt sein (Abb.: 3), weshalb eine der Spitzen nicht komplett ungedeckt bleibt (Abb.: 11). Den Passweg zum anderen Stürmer (Abb.: 9) wird der seitlich stellende Verteidiger (Abb.: 5) zuzumachen versuchen. Daher muss 10 seine nächste Aktion je nach Verteidigerverhalten ausführen und gut timen.
- 10 schließt entweder selbst ab oder passt in den Lauf der Spitze, die die größte Erfolgswahrscheinlichkeit hat.

### Bewegungsablauf

▶ 1

- Die Spitzen ziehen im Seitwärtslauf mit Überkreuzen (re.) bzw. im Rückwärtslauf (li.) nach außen und machen die Mitte frei.
- Der Dribbler geht weiter auf die fallende Abwehr zu und droht zentral durchzubrechen.

▶ 2

- Der Stürmer dreht sich zum Lauf in die Tiefe und behält über die Schulter weiter Blickkontakt.
- Der Mittelfeldspieler dribbelt den Verteidiger direkt an und passt kurz vor ihm in die Bewegung des Stürmers, der ...

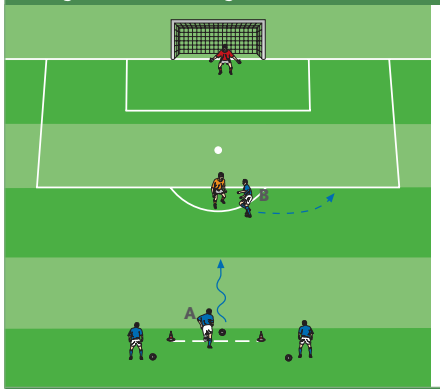
▶ 3

- ... mit deutlichem Bewegungsvorsprung an der Strafraumgrenze direkt abschließen kann.
- Der Pass ist vom Torhüter nicht abzulaufen und driftet nicht zu weit nach außen ab (hier: Höhe Torraumlinie).

## GERINGER GEGNERDRUCK, 1 SPITZE/2 SPITZEN

Lehrfilm 2.2 TF 15

### Übungsform: Überzahl Angreifer




**Organisation und Ablauf**

- Je ein Verteidiger und ein Angreifer befinden sich ca. 20 Meter vor dem Tor, weitere Angreifer mit Ball an der Konterlinie 3 Meter vor dem Mittelkreis.
- A dribbelt auf das Tor zu, B macht im Bogenlauf Raum frei. Abschluss im 2-gegen-1 innerhalb von 15 Sekunden, der Verteidiger kann über die Linie kontern.

**Variationen**

- Ein weiterer Verteidiger 25 Meter vor dem Tor stellt A, ein weiterer Angreifer läuft neben dem Hütchentor los und greift im 3-gegen-2 mit an.
- 2 Spitzen und 2 Verteidiger vor dem Tor postieren.

**Hinweis**

- Je nach eigenem Spielsystem die Lösungen mit 1 bzw. 2 Spitzen üben.

### Übungsform II: Schnelles Umschalten nach Ballgewinn im Zentrum

**Organisation und Ablauf**

- Je 2 Verteidiger und 2 Spitzen ca. 30 Meter vor dem Tor mit Torhüter postieren. Ein weiterer Spieler von Orange mit Ball vor einem Feld von 9x9 Metern am Mittelkreis.
- 2 Spieler des Teams Blau in diesem Feld postieren.
- E versucht, die hintere Linie des Feldes zu überdribbeln und damit einen Punkt zu erzielen.
- A und B sollen aus dem Doppeln den Ball erobern und im Zusammenspiel mit C und D innerhalb von 15 Sekunden auf das Tor kontern.

**Variation**

- Je 1 Spitze und 1 Verteidiger vor dem Tor.

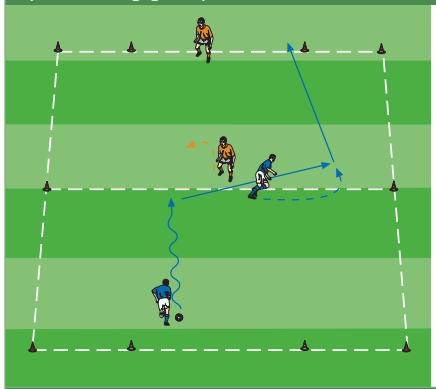
**Hinweis**

- E darf im Nachsetzen erst wieder eingreifen, wenn B aus dem Feld gedribbelt ist.





### Spielform I: 2-gegen-1 plus 1



**Organisation und Ablauf**

- 2-gegen-2 im 15x15 Meter großen Übungsfeld.
- Je einer der verteidigenden Mannschaft muss ins Hütchentor (Stangen-, Jugendtor).
- Schnell umschalten: Nach Ballgewinn rückt der Torhüter sofort zum 2-gegen-1 nach (Abseitslinie beachten!).

**Variation**

- Mit 2 Spitzen: 3-gegen-2 plus 1. Dann das Spielfeld verlängern (ca. 20 Meter) und evtl. Großtore verwenden.

**Hinweis**

- Die gewünschten Kontersituationen treten vor allem nach abgefangenen Torschüssen auf. Der Verteidiger im Feld soll die Angreifer zu Abschlüssen aus spitzem Winkel zwingen. Der Torhüter dribbelt mit dem gehaltenen Ball sofort vor (umschalten), die Spitze macht Platz.

### Spielform II: Konterzonen

**Organisation und Ablauf**

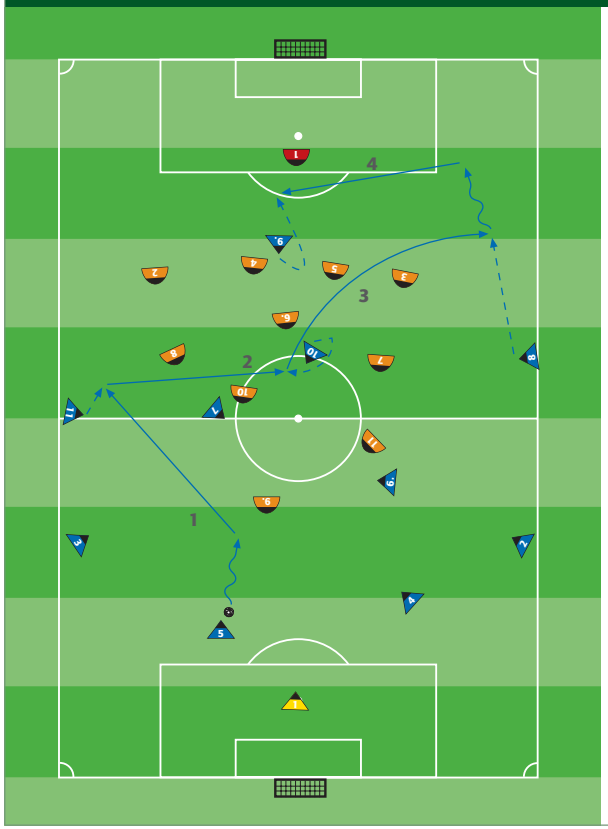
- Ein Spielfeld mit 2 Toren mit Torhütern auf Strafraumbreite begrenzen und in je 2 Strafraum-, 2 Angriffs-, 2 neutrale und 1 Mittelzone(n) einteilen.
- Je 2 Angreifer und 2 Verteidiger in den Angriffszonen postieren, 4-gegen-4 in der Mittelzone.
- Blau gegen Orange. Gelingt einem Spieler in der Mittelzone der Durchbruch in die neutrale Zone, kontert er im 3-gegen-2 mit seinen Spitzen auf das gegnerische Tor.

**Variationen**

- Nur je 1 Verteidiger und 1 Angreifer befinden sich in der Angriffszone (Spielsystem mit 1 Spitze).
- Je 1 weiterer Spieler jeder Mannschaft rückt zusätzlich aus der Mittelzone nach (3-gegen-2), so dass die Spitze auch ablegen kann (Lösung B).

## MAMAM

3D 3.2



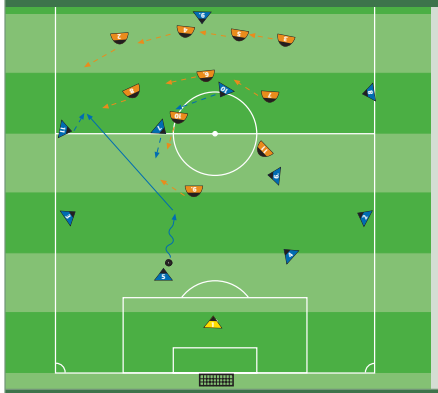

**Spielsituation**

- Der Spielaufbau von Blau erfolgt abwechselnd über das Zentrum und die Außenpositionen in einem festgelegten Schema, mit dem die Verteidigung zum Verschieben gezwungen wird.
- Nach dem MAMAM-Prinzip (Mitte-Außen-Mitte-Außen-Mitte) wird der Spielaufbau im Zentrum begonnen.
- Damit werden auf den Flügeln Räume frei, weil sich die Verteidigung zentral staffelt.
- Ein Außenspieler erhält den Ball (1), womit sich der Gegner zu dieser Seite verschiebt.
- Dann folgt das Zuspiel ins Zentrum (2), wodurch die verteidige Mannschaft zurück in die Mitte verschieben muss.
- Aus dem Zentrum wird nochmals einer der beiden Flügel bedient (3), weil die zentral verengende Abwehrmannschaft wiederum Raum auf außen freigibt.
- Abschließend folgt eine letzte Verlagerung: Mit der Hereingabe vor das Tor wird nochmals in die Mitte gespielt (4).
- Näheres siehe Detailabbildungen.



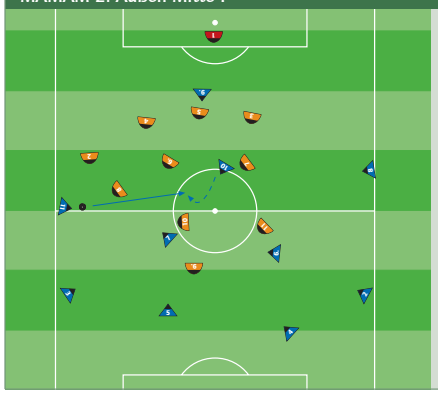


### MAMAM 1: Mitte-Außen I



- Der Innenverteidiger dribbelt im Zentrum an, so dass sich der Gegner in der Mitte eng staffelt.
- Außerdem bindet er 9 an sich, der dadurch nach dem Pass nach außen die Rückpassmöglichkeit von 11 nicht so schnell zulaufen und den Passempfänger aus dessen Rücken unter Druck setzen kann.
- Der Pass erfolgt in die Bewegung von 11, um möglichst viel Raumgewinn zu erzielen.
- Mit diesem Pass lösen sich die zentralen Mittelfeldspieler bereits vom Gegner. So sind sie sofort und vor allem direkt anspielbar, wenn der Ball bei 11 ankommt.
- 7 fällt etwas, um ein Rückklatschen zu ermöglichen, 10 bietet sich zum Querpass an (Dreiecksbildung).
- Die Gegner verschieben sich jetzt zur Seite des neuen Ballbesitzers.

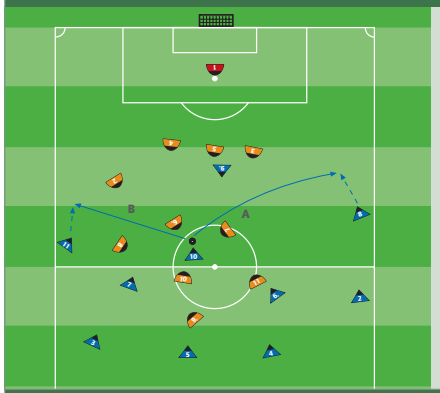
### MAMAM 2: Außen-Mitte I



- 11 spielt wieder zurück in die Mitte.
- 10 bietet sich in offener Stellung an und hat noch ausreichend Spielraum zwischen den Gegnern um ihn herum. Eventuell weicht die Abwehr und damit auch 6 mit dem Pass nach außen sogar noch etwas zurück. Das ergibt noch mehr Platz für 10.
- Mit dieser Passfolge ist es bereits gelungen, den halben Weg zum gegnerischen Tor zu überbrücken und in den Deckungsverband einzudringen. Anfangs war noch die komplette gegnerische Mannschaft zwischen Ball und eigenem Tor.
- Je nach Verteidigerverhalten sind auch Zuspiele zu 7, 9 oder eventuell einer zweiten Spitze möglich.

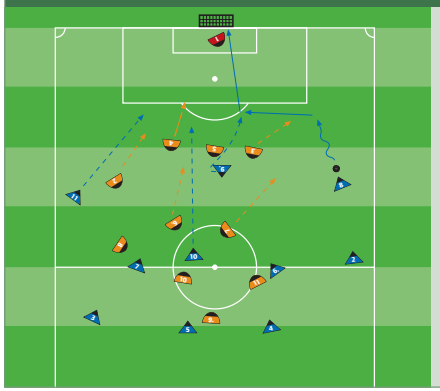
## MAMAM

### MAMAM 3: Mitte-Außen II



- Der Gegner muss wieder ins Zentrum verschieben.
- 9 kommt aus seiner tiefen Position zur Abseitsgrenze, um eventuell ein Zuspiel in den Rücken der Abwehr zu erhalten (z. B. schneiden).
- 10 muss schnell handeln, um nicht von 6, 7 und 10 eingekreist zu werden. Dies wird ihm erleichtert, wenn der Gegner angesichts eines drohenden Steilpasses zurückweicht und den Raum überlässt.
- 10 hat in Abhängigkeit des Verteidigerverhaltens prinzipiell zwei Möglichkeiten, wieder nach außen zu spielen. Die sinnvollste ist die Spielverlagerung zu 8 (A), weil dieser Flügel am weitesten offen ist. Aber auch der Pass zur ursprünglichen Seite (B) ist denkbar.
- Natürlich können auch die Verteidiger 2 oder 3 am Flügel vorstoßen und das Zuspiel fordern.

### MAMAM 4: Außen-Mitte II



- Der letzte Raumgewinn in der Tiefe erfolgt nach dem Pass von 10 zu 8 wieder am Flügel (im Beispiel oben: Variante A).
- 8 zieht nach der Spielverlagerung im Tempodribbling zum Strafraum (s. Abb.).
- In engeren Situationen helfen an dieser Stelle gruppentaktische Angriffsmittel, um in den Rücken der Abwehr zu gelangen (z. B. Hinterlaufen).
- 8 gibt in den Rücken der zurückweichenden Abwehr herein (Querpass, Flanke) oder legt einem nachsetzenden Mittelfeldspieler zum Schuss aus der zweiten Reihe auf.





### Info: MAMAM

**Wichtige Kriterien**

- MAMAM (Mitte-Außen-Mitte-Außen-Mitte) ist gegen geordnete Deckungsverbände nützlich.
- Bei Ballbesitz im Zentrum ergeben sich für die Angreifer die meisten Optionen. Beide Flügel können bedient werden, weitere Pass- bzw. Dribbling- und Abschlussmöglichkeiten ergeben sich je nach Gegnerverhalten durch das Zentrum in der Tiefe.
- Die Handlungsalternativen am Flügel sind begrenzter, weil der Angriff nur in die Tiefe oder nach innen fortgeführt werden kann. An der Seitenauslinie kann der Angreifer außerdem leichter in eine Pressingsituation geraten.
- Dafür ist an den Flügeln leichter Raumgewinn möglich, wenn der Gegner die Mitte zustellt und die Räume an der Seitenauslinie freilassen muss.
- In der gegnerischen Hälfte gelingt es gegen eine gut gestaffelte Mannschaft eher über die Flügel, in den Rücken der Abwehr zu gelangen und vor das Tor zu flanken bzw. flach hereinzugeben. Dabei sind gruppentaktische Angriffsmittel wie Hinterlaufen oder das Spiel über den dritten Mann situationsangemessen in das Angriffsschema zu integrieren.
- Nach dem MAMAM-Prinzip vorgetragene Angriffe halten die gegnerische Deckung ständig in Bewegung. Dabei können individuelle Fehler der Verteidiger provoziert werden und Lücken zum Tor hin entstehen. In diesem Falle müssen die Angreifer entscheiden, ob die Fortsetzung des Angriffs im Schema oder alternative Möglichkeiten erfolgsversprechender sind und ihre Handlungen entsprechend anpassen. MAMAM muss nicht komplett ausgespielt werden, wenn der Weg zum Tor vorher frei ist!
- Dribbling des Innenverteidigers: Ist der Gegner noch dabei sich zu sortieren, sollte der Innenverteidiger auf das Dribbling verzichten und schnell nach außen passen. Steht die Verteidigung bereits, zieht er mit dem Dribbling einen gegnerischen Stürmer auf sich.
- Damit sich die Gegner nicht auf eine zu oft vorgetragene Passfolge einstellen können, sollen die Zuspiele aus dem Zentrum nach außen variiert werden. Der Innenverteidiger eröffnet mal nach links, mal nach rechts. Der zentrale Mittelfeldspieler passt zurück auf den Flügel, von dem er den Ball erhalten hat oder verteilt die Bälle mit Spielverlagerung zur anderen Seite.
- In der Praxis werden die Prinzipien MAMAM und Steil-klatsch (siehe Folgeseiten) häufig kombiniert.

**MERKE:**

- **Vorteil Ball ins Zentrum:** größere Anzahl der möglichen Spieloptionen, freie Flügel
- **Vorteil Ball zum Flügel:** Raumgewinn, in den Rücken der Abwehr gelangen