



Hyballa/te Poel

MODERNES PASSSPIEL

Der Schlüssel zum
HIGH-SPEED-FUSSBALL

MEYER
& MEYER
VERLAG

DANKSAGUNG

Für meine Söhne Nils und Jens und meine Frau Isabel, die mir über mehrere Jahre hinweg die viele „freie“ Zeit für die Erstellung des Buchs geschenkt haben und meinen DFB-Fußball-Ausbildern, Trainern und Dozenten Gero Bisanz (ehemals DFB-Chefausbilder und Dozent an der DSHS-Köln), Erich Rutenmöller (ehemals DFB-Chefausbilder, Dozent an der DSHS-Köln und Trainer beim 1. FC Köln), und Dr. Gunnar Gerisch (ehemals Leiter des Sportlehrgebiets Fußball an der DSHS-Köln und Dozent an der Hennes-Weisweiler-Akademie), die mich „Das Spiel!“ auf höchstem Niveau gelehrt haben. Aber auch einen herzlichen Dank an meinen Freund und Mitautor Peter, der weiß, was es bedeutet, gemeinsam, verlässlich und ohne Unterlass jahrelang an diesem Buch zu arbeiten.

Unseren überdauernden großen Respekt an Eduard Feldbusch, der uns Tag und Nacht für Besprechungen zur Verfügung stand und unsere hundertfachen handschriftlichen Zeichnungen in professionelle Grafiken mit so unglaublich viel „Fußball-Feeling“ übertragen hat.

Hans-Dieter te Poel

www.tepoel.de.to

„Dieses Buch widme ich meinem großartigen Vater Hans-Joachim, der nun von der Himmelstribüne das Spiel der Spiele beobachten wird!“

Peter Hyballa

www.peterhyballa.org

INHALT

DANKSAGUNG	9
VORWORT	10
1 VORBEMERKUNGEN DER AUTOREN	14
2 DAS PASSSPIEL IM ZUGE SPIELTHEORETISCHER ÜBERLEGUNGEN	20
3 „PASS GLEICH PASS?“	34
4 „PASSSPIEL IST DIE BEDINGUNG FÜR GUTEN FUSSBALL“ – DER HYBALLA/TE POEL-PASS-PUZZLE-IQ®!	40
4.1 WARUM EIN PASS-PUZZLE®?	52
4.2 WARUM EIN PASS-GITTER®?	54
4.2.1 Das 3-Aktionen-System	58
4.3 DIE EINZELNEN PUZZLE-TEILE – ALLES NUR EIN FRAGE DER PASSARTEN?	66
4.3.1 Der Lupfer-Pass	68
4.3.2 Der Dreiecks-Pass	78
4.3.3 Der Wechsel-Pass	92
4.3.4 Der Volley-Pass	104
4.3.4.1 Der Brust-Pass	106

4.3.4.2	Der Fuß-Air-Pass	111
4.3.5	Der No-Look-Pass	120
4.3.6	Der Flach- und Kombi-Pass (Kurz-Pass)	128
4.3.6.1	Flachpass „spezial“	152
4.3.7	Der Torschuss-Pass	166
4.3.8	Der Last-Moment-Pass	176
4.3.9	Der Tödliche-Pass	187
4.3.10	Der Über-die-Abwehr-Pass	202
4.3.11	Patsch-Patsch-Pässe und Kaatsen	212
4.3.12	Der Doppel-Pass	225
4.3.13	Der Winkel-Pass	235
4.3.14	Der Kopf-Pass	247
4.3.15	Der Einwurf-Pass	257
4.3.16	Das Raum-Passen	268
4.3.17	Der One-Touch-Pass	281
4.3.18	Tiqui-Taca „spezial“ – Rondos	299
4.3.19	Die Pass-Finte	309
4.3.20	Torwart-Passen „spezial“	
	mit Torwarttrainer Marco Knoop (Red Bull Leipzig)	328
4.3.20.1	Fakten zum modernen Torwartspiel	329

4.3.20.2 Keywords zum Torwart-Passen	334
4.3.20.3 Praxistest: Das heutige Training des Torwart-Passens	347
4.4 DIE HYBALLA/TE POEL-PASS-PHILOSOPHIE	378
4.5 DER „METHODIK-SCHLÜSSEL“! WIE TRAINIERE ICH DEN PASS-PUZZLE-IQ®?	381
5 DIE ETWAS ANDERE ZUSAMMENFASSUNG MIT BLICK ÜBER DEN ZAUN	398
6 LITERATUR	402
BILDNACHWEIS	414
Mitwirkende	414



VORWORT



Grundlage jeder Ballzirkulation ist ein sicheres Passspiel. Etliche Beispiele auch aus der jüngeren Vergangenheit zeigen, dass hieraus erfolgreicher Spitzenfußball entstehen kann. Auch die Nationalmannschaft arbeitet im Rahmen ihrer Spielphilosophie ständig am Passspiel und verbindet es mit gruppen- und mannschaftstaktischen Maßnahmen. Um ein variables und effizientes Zusammenspiel auf höchstem Niveau umsetzen zu können, müssen Mannschaften in der Lage sein, den Angriffsraum schnell zu öffnen.

Das geschieht insbesondere durch präzise, gut getimte, flache, scharfe und vertikale Pässe.

In diesem Bereich sind wir alle auf Grundlagen angewiesen, die in gezielter, variabler und intensiver Trainingsarbeit „gelegt“ werden. Wenn Mannschaften sich entwickeln und höchste Qualität erreichen möchten, sind für Trainer und Spieler die Trainingseinheiten auf dem Platz das Wichtigste. Peter Hyballa und Hans-Dieter te Poel gelingt es mit „Modernes Passspiel“, diesem Anspruch in vielfältiger Art und Weise gerecht zu werden.

Die Autoren bieten uns in diesem Buch zahlreiche Passarten und Leistungsfaktoren an, die diese Grundlagen durch Training legen können. Das Buch Modernes Passspiel stellt also eine Art „Schulungsmodell“, eine wahre Fundgrube für jeden Trainer dar.

Ende des Jahres 2014 legen die Autoren Peter Hyballa und Hans-Dieter te Poel ein zweites Buch zum Passspiel vor. Hierin kommen Experten aus den unterschiedlichsten Bereichen des leistungsorientierten Fußballs und der angewandten Sportwissenschaft

zu Wort. Fokussierende Interviews legen die unterschiedlichen Perspektiven zum Was? und Wie? im Internationalen Passspiel dar, der Anteil an weiteren Übungs- und Spielformen wird erneut sehr hoch sein.

Zusammengefasst stellen beide vorgelegten Bücher ein Handbuch für alle Trainerinnen und Trainer dar, die an einer aktuellen und detaillierten, intensiven und anforderungsorientierten Ausbildung und Weiterentwicklung ihrer Spielerinnen und Spieler interessiert sind. Für sie können beide Bücher von großer Bedeutung sein kann.

Hans-Dieter Flick

(Assistenztrainer der Deutschen Fußball-Nationalmannschaft und nach der Fußball-Weltmeisterschaft 2014 in Brasilien neuer Sportdirektor des Deutschen Fußball-Bundes)

4.3 DIE EINZELNEN PUZZLE-TEILE – ALLES NUR EIN FRAGE DER PASSARTEN?

„Was ist Messi: Mittelfeldspieler oder Stürmer? Torjäger oder Spielmacher? Antwort: Alles ist er in einer Person, die Vielseitigkeit in Person. Ein Allesmacher mit universellen Fähigkeiten, gesegnet mit gigantischen Qualitäten.“

(Klemm, H.-G., 2. Dezember 2013. TOP-SPEED. Die neuen Könige des Fußballs. In *kicker*, 98, S. 9).

Folgt man den Ausführungen in den vorangestellten Kapiteln so kann man die Frage in der Überschrift mit Nein beantworten. Daher ist es notwendig, nachfolgend die einzelnen Puzzle-Teile

- in einen konkreten situativen Spielzusammenhang zu stellen;
- den Sinn und Zweck für Training/Unterricht kurz zu skizzieren und
- wirksame praktische Beispiele für den Trainer/Lehrer darzustellen.

Die Frage des „Wie trainiere ich diese Puzzle-Teile?“ wird im Kap. 4.5 gesondert behandelt. Insofern stellt die in den folgenden Kapiteln gewählte Strukturierung nach *Organisation, Ablauf, Coaching* und *Variationen* lediglich ein grobes Muster dar, mit dem der Leser zum Einstieg in die Themen (Puzzle-Teile) ein besonders klares, verständliches und zielführendes Material an die Hand gegeben werden soll. Diese im Voraus gegebene Trainings- und Unterrichtshilfe – neudeutsch auch „Advance Organizer“ (Ausubel 1974, S. 147 f.) genannt – soll die Inhalte organisieren und strukturieren helfen, schließt aber Vorkenntnisse der Leser und Spieler ausdrücklich nicht aus. Das *Methodeninventar* (vgl. Kap. 4.5) soll der Leser dann auf der Grundlage seiner individuellen *Erfahrungshintergründe* und seiner *Bedürfnisse* wie einen Baukasten oder eine Farbpalette aktiv und selbstgesteuert benutzen.

Bei den (1) *technischen* und (2) *taktischen Grundlagen für das (Flach-)Passspiel*¹¹ gehen die Autoren grob von folgenden Inhalten aus:

¹¹ Alle weiteren Passarten werden in technischer Hinsicht in *Bisanz/Gerisch* (2013, S. 332-363) ausführlich beschrieben.

(1) Technische Grundlagen:

- Anlaufen des Balles:
 - Möglichst hinter den Ball kommen, um aus offener Stellung (vgl. Kap. 4.3.6) zu passen.
 - Beim Passen „in den Ball gehen“, d. h. den Pass druckvoll und flach spielen.
- *Pass-Bewegung*:
 - Die Fußspitze des Standbeins zeigt in die Richtung des Ziels.
 - *Flach-Pass*: Durchschwingen des Schussbeines und mit dem Standbein „groß machen“. *Coaching*: „Auf den Fußballen „hochkommen!“, „Mit dem Schuss weiterlaufen!“ und „Mit dem Standbein nicht im Boden verwurzeln, sondern minimal nach vorne hüpfen!“.
- *Pass-Techniken (Flach-Pass)*:
 - *Innenseite*: Frontale Zuspiele, kurze und mittlere Distanz;
 - *Innenspann*: Schräge Pässe, mittlere und große Distanz;
 - *Außenspann*: Vgl. Innenspann, wobei das Schussbein eine seitliche Position zum Ziel einnimmt.

(2) Taktischen Grundlagen:

- Individuell:
 - Lösen vom Gegner bzw. aus dem Deckungsschatten heraus treten und in die Lücken anbieten.
 - *Anbieten als Tiefenanspieler*: in die Lücke gehen (z. B. als 6er, 9er).
 - *Anbieten als Rückanspieler*: Die Lücke vor sich haben, um sofort wieder steil durch die Lücke passen zu können.
 - *Anbieten zur Seite*: Diagonale Bälle ermöglichen.
 - Möglichst in die offene Stellung kommen (vgl. Kap. 4.3.6), um sofort nach vorne spielen zu können.
 - *Timing*: Damit der Partner direkt spielen kann, soll man sich, wenn der Ball noch zum Mitspieler „unterwegs“ ist, frühzeitig zum Anspiel lösen.
- Gruppentaktisch:
 - *Doppel-Pass*, Spiel-über-den-Dritten, Ebene überspielen und ablegen („Steil-Klatsch!“).

- *Schräge/Diagonale Bälle:* Am Gegner vorbei nach schräg-vorne oder nach schräg-hinten ablegen; der Passempfänger hat eine Lücke vor sich und kann (halb-)offen in den Ball gehen (vgl. Kap. 4.3.6).

Die Autoren verwenden auch in den folgenden Unterkapiteln bewusst die zumeist bekannte „Sprache des Fußballplatzes/Sportplatzes“ und erhoffen sich dadurch einen einfacheren und schnelleren aufgabenorientierten Transfer in das Training/ den Unterricht. Die gewählten Sprachbilder für die Passarten stellen bisher in der eigenen Praxis angewandte Superzeichen der Trainer/Lehrer Hyballa/te Poel dar. Diese sollen die Assoziationen zwischen bestimmten Symbolen, visuellen Zeichen und akustischen Wortformen und den Objekten, die Passarten, herstellen und darüber hinaus den kommunikativen Prozess in einem Team unterstützen. Die variantenreiche Kombination diese authentischen und regelgeleiteten „Fußball-Grammatik“ stellt somit keine „sprachliche Subkultur“ dar.

4.3.1 DER LUPFER-PASS

„Aber zur Idealvorstellung gehört, wenn man selbst aktiv ist, wenn man sein Spiel durchsetzt, wenn man dominiert, wenn man viele Facetten hat.“

(Der 100-fache deutsche Nationalspieler Bastian Schweinsteiger, FC Bayern München, im *kicker*-Interview von Hartmann, O. & Wild, K. vom 14. Oktober 2013, S. 11).



Der *Lupfer-Pass* wird im Wettspiel zumeist dann benötigt, wenn sich ein Gegenspieler genau vor dem Spieler mit Ball befindet. Der Spieler mit Ball will aber unbedingt seinen Mitspieler anspielen. Entweder muss er nun dass 1 gegen 1 „suchen“, Über-den-Dritten spielen oder den Gegenspieler „überlupfen“ – im Neudeutschen „chipt“ er den Ball über seinen Gegner hinweg. Diese Situation ist vergleichbar mit der des Lobspiels im Tennis.

Die nachfolgende Abb. 8 zeigt die nachgestellte Situation des *Lupfer-Passes* am Flügel (in einer 2 gegen 3-Situation) aus dem Champions-League-Spiel Arsenal London (hier in Weiß-Blau) gegen BV Borussia Dortmund 09 vom 23. November 2011 beim Spielstand von 0:0 (Handlungsbeginn mit Spielzeit: 5:30 min).

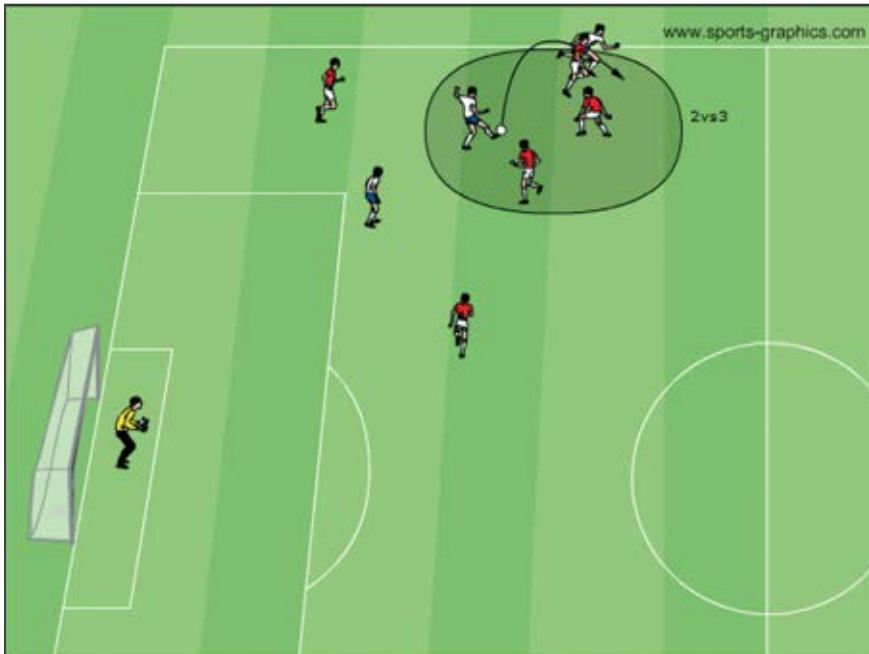


Abb. 8: *Lupfer-Pass* aus dem Champions-League-Spiel Arsenal London gegen den BV Borussia Dortmund 09

Der *Lupfer-Pass* wird jedoch auch häufig dann gespielt, wenn der Raum im Spiel sehr „eng“ ist, z. B. in der Nähe des gegnerischen Strafraums, und dieser dann als sogenannter *letzter Pass* gespielt wird, um die gegnerischen Innenverteidiger zu überraschen. Zidane war ein „Meister“ des *Lupfer-Passes*, ein „genialer“ *Pass-Techniker*.

TRAININGS- UND UNTERRICHTSBEISPIELE:

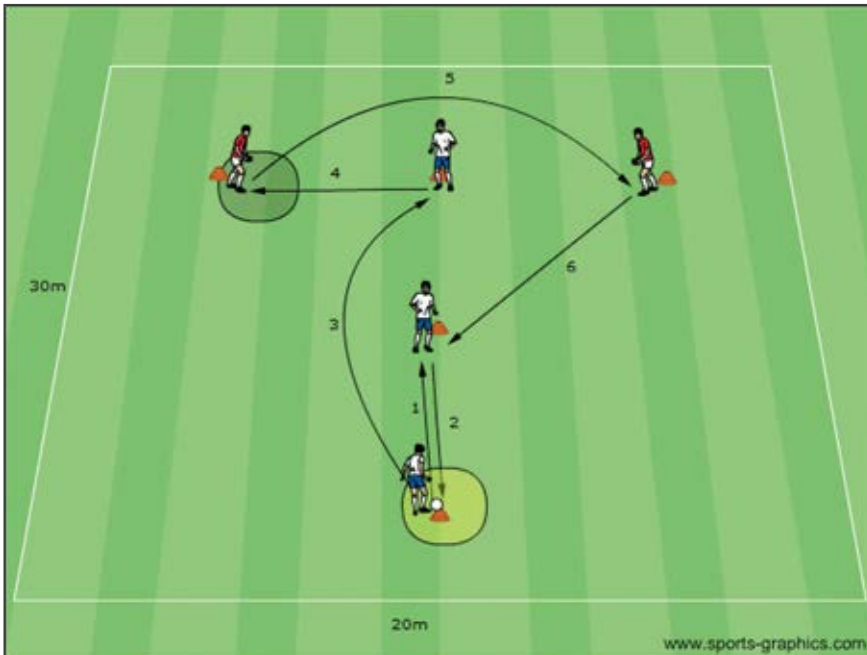


Abb. 9: Lufte-Pass im Fünfer-Pass-Gitter

Organisation:

- In einem ca. 30 x 20 m großen Raum werden fünf Hütchen platziert.
- An jedem Hütchen platziert sich ein Spieler, sodass dieses Passgitter mit 5 Spielern durchgeführt wird.

Ablauf:

- Der Spieler passt den Ball auf den gegenüberliegenden Spieler. Dieser Spieler lässt den Ball zurückklatschen und der erste Spieler *lupft* den Ball über den zweiten Spieler zum dritten Spieler, der diesem ca. 15 m gegenübersteht.
- Der dritte Spieler spielt den *gelupften* Ball direkt zu dem seitlich neben ihm stehenden vierten Spieler.
- Dieser *lupft* den Ball wiederum über den dritten zum fünften Spieler, der dann den Ball wieder zum zweiten Spieler passt und somit die Übung beendet.

Coaching:

- Körperspannung aller Spieler einfordern.
- Beidfüßiges *Lupfen* fordern.
- Der Ball soll präzise und „hart“ *gelupft* werden, sodass eine neue Spielsituation direkt eingeleitet werden kann.

Variationen:

- Nur mit einem bestimmten Pass-Fuß den *Lupfer-Pass* trainieren.
- Die Abstände vergrößern und den *Lupfer-Pass* präzise auf den Kopf des Mitspielers platzieren.
- Wettkampfsituationen nachstellen: Zwei Pass-Gitter nebeneinander aufstellen und mit insgesamt 10 Spielern besetzen. Wer beendet die Übung am schnellsten (Zeit, Bonuspunkte etc.)?



FC Barcelonas Alex Song (r) lupft den Ball an Carlos David (l) von Cartagena vorbei

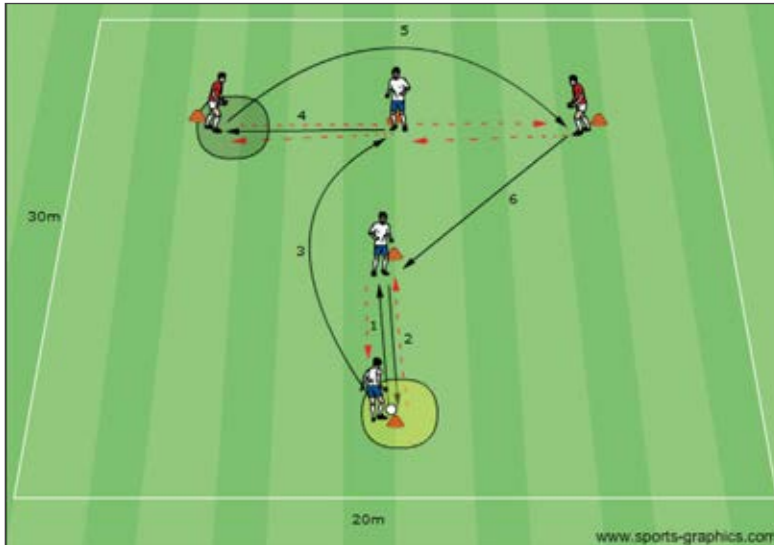


Abb. 10: *Lupfer-Pass im Fünfer-Gitter und Positionswechsel*

Organisation: Siehe Abb. 9.

Ablauf:

- Siehe Abb. 9, wobei die Spieler in den Kreisen mit ihrem Gegenüber nach dem *Lupfer-Pass* die Positionen tauschen.
- Nach jedem *Lupfer-Pass* spielen alle Spieler den Ball mit einem Ballkontakt („Spiele direkt!“) weiter.

Coaching:

- „*Spiel und geh!*“ einfordern.
- Nach dem *Lupfer-Pass* sollen sich alle Spieler sofort in den jeweiligen „neuen Raum“ orientieren (*Pass-Taktik*).
- Nicht zu viel „Schnitt“ in den *Lupfer-Pass* „legen“.

Variationen:

- Die Abstände vergrößern, sodass ein Spieler, z. B. im hell-grünen Kreis, mehrere *Lupfer-Pässe* auf einmal durchführt. Er soll seinem eigenen *Lupfer-Pass* stets nachlaufen.
- Die Spieler passen sich den Ball nicht stets in der geschlossenen Stellung zu, sondern auch aus einer *Doppel-Passsituation*.
- Man fügt ein Tor mit TW dazu und die vollständige Aktion wird nach einem *Lupfer-Pass* mit einem Torabschluss beendet.

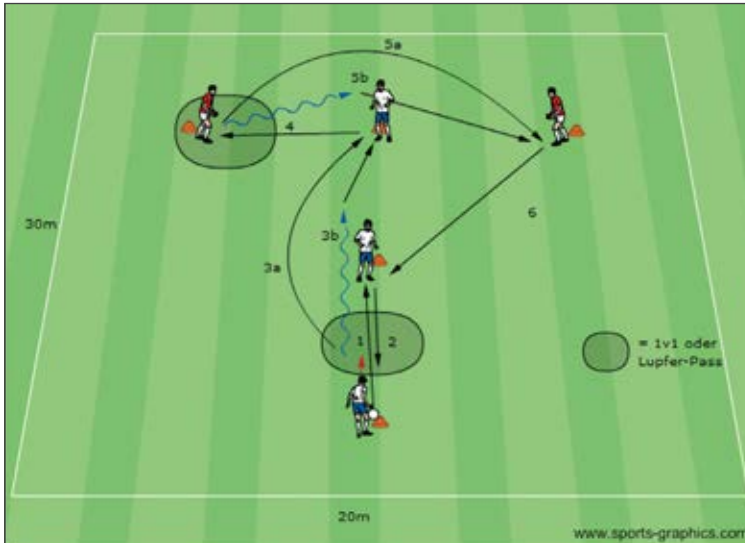


Abb. 11: Lupfer-Pass im Fünfer-Gitter – „1 gegen 1 offensiv“ oder den Lupfer-Pass spielen

Organisation: Siehe Abb. 9.

Ablauf:

- Wie in Abb. 9, wobei der Spieler, der den Ball „zurückklatschen“ lässt, umgehend zum defensiven Gegenspieler wird.
- Somit kann sich der Spieler, der den Ball erhält, entscheiden, ob er „1 gegen 1 offensiv“ spielt oder den *Lupfer-Pass* einsetzt.
- Jeder Spieler, der den *Lupfer-Pass* einsetzt, wird direkt zum defensiven Gegenspieler (weite und kurze Laufwege).

Coaching:

- Durch den „schnellen“ Gegenspieler Geschwindigkeit und Präzision fordern.
- Zur schnellen oder verzögerten Entscheidung¹² (1 gegen 1 offensiv oder *Lupfer-Pass*) animieren (*Pass-Taktik*).

Variationen:

- Die Abstände zwischen den Spielern vergrößern, um ein Andribbeln des Spielers mit Ball zu provozieren.
- Die Abstände zwischen den Spielern verkleinern, sodass die Spieler nur 1-2 Ballkontakte benötigen, um ihre Entscheidung zu fällen.

¹² In Anlehnung an die prädezyonale, präaktionale, aktionale und postaktionale Phase von Höhner (2005, S. 36).

- Den *Lupfer-Pass* mit zwei Ballkontakten ausführen. Mit dem ersten Ballkontakt den Ball *in die Höhe lupfen* und mit dem zweiten Ballkontakt den Ball „wegspielen“.



Abb. 12: 4 gegen 4 plus 2 „Lupferspieler“

Organisation:

- In einem 40 x 30 m großen Raum wird ein 4 gegen 4 auf zwei Großtore mit TW gespielt.
- Hinzu kommen noch zwei neutrale Spieler, sodass ein 4 gegen 4 plus 2 gespielt wird.

Ablauf:

- Dto.
- Die beiden neutralen Spieler gehören zur jeweils der Mannschaft, die im Ballbesitz ist. Diese beiden Spieler dürfen nur *Lupfer-Pässe* spielen (keine *Boden-Pässe* zulassen).

Coaching:

- Auf eine schnelle Ballan- und -mitnahme der „4 gegen 4-Spieler“ achten.
- Die neutralen Spieler sollen erkennen, ob sie den *Lupfer-Pass* in den Raum oder in den Fuß des Mitspielers spielen.
- Weitere *Lupfer-Pässe* auch mit der Fußinnenseite spielen (*Pass-Technik*).

Variationen:

- Die Spielfeldgröße verändern, damit die *Lupfer-Pässe* weiter weggespielt werden können.
- Die beiden neutralen Spieler spielen „frei“ Fußball, wobei lediglich der letzte Assist vor dem Torabschluss ein *Lupfer-Pass* sein soll.
- Die beiden neutralen Spieler dürfen auch *Boden-Pässe* spielen, wobei das Tor per *Lupfer-Pass* erzielt werden soll. Die beiden neutralen Spieler können ebenfalls Treffer erzielen.



Abb. 13: 6 gegen 6 mit TW – Lupfer-Pässe statt 1 gegen 1 offensiv

Organisation:

In einem 55 x 30 m großen Spielfeld spielen 12 Spieler plus 2 TW „frei“ auf zwei Großtore.

Ablauf:

- Im 6 gegen 6 wird mit unbegrenzter Ballkontaktzahl agiert.
- Der Ball darf mithilfe des Passes weitergeleitet werden.

- Es soll kein 1 gegen 1 offensiv gespielt werden. Hierdurch wird der Ball nach vorne gespielt und an Stelle eines 1 gegen 1 offensiv muss der *Lupfer-Pass* angewandt werden.

Coaching:

- Wenn der Spieler am Ball „Druck“ von den Gegenspielern erhält, soll er möglichst schnell den *Lupfer-Pass* einsetzen.
- Der Spieler ohne Ball soll den *Lupfer-Pass* provozieren und gekonnt in den Raum starten, um diesen zu fordern (*Pass-Taktik*).
- Falls der Spieler mit Ball überfordert ist, darf er auch den Ball „blind“ in den Raum spielen.

Variationen:

- Der Ball wird im 6 gegen 6 nur gelupft und sobald der Ball zu Boden fällt, muss man 1 gegen 1 offensiv agieren!
- Es wird im 6 gegen 6 mit nur einem „Pflichtkontakt“ gespielt. Sobald ein Spieler den Ball annimmt, muss er den Ball per *Lupfer-Pass* weiterleiten.
- Falls ein *Lupfer-Pass* im Spiel gespielt wird, soll der Spieler, der den Ball erhält, umgehend auf das Tor schießen, schnelle oder verzögerte Entscheidung (vgl. Höhner, 2005, S. 36).

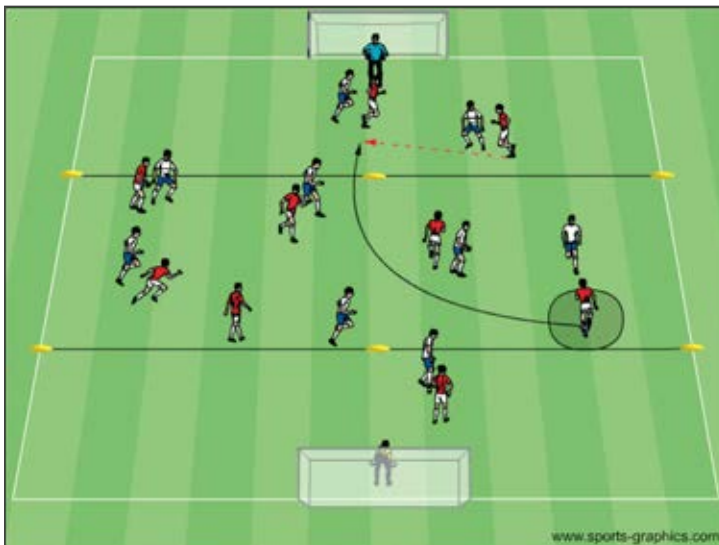


Abb. 14: 9 gegen 9 in die dritte Lupferzone

Organisation:

- Gespielt wird 9 gegen 9 auf zwei Großtore mit TW in einem halben Spielfeld.
- Das Spielfeld wird in drei Zonen unterteilt.

Ablauf:

- „Freies“ Spiel.
- In die letzte Zone muss der Ball gelupft werden.
- In der letzten Zone darf der gelupfte Ball per Ballan- und -mitnahme am „Boden“ gespielt werden. Der Ball soll jedoch nicht wieder zurückgespielt werden.
- Das Tor (der „Treffer“) muss aus der letzten Zone erzielt werden.

Coaching:

- Der *Lupfer-Pass* kann aus der ersten oder der zweiten Zone gespielt werden.
- Der Spieler mit Ball soll in der Situation erkennen, ob er dem Stürmer den Ball genau auf seinem „Körper“ spielt oder doch „etwas mehr“ in den Raum.
- Falls der *Lupfer-Pass* nicht gespielt werden kann, sollen die Spieler aufgefordert werden, nicht „hektisch“ zu agieren, sondern den Abbruch der gedachten Spielsituation herbeizuführen. Es soll kein Treffer erzwungen werden, die Situation entscheidet über das entsprechende Folgeverhalten (*Pass-Intelligenz*).

Variationen:

- „Freies Spiel“ mit der Regel: „Ein Tor, das nach einem *Lupfer-Pass* erzielt wird, zählt fünffach!“
- Befindet sich der Ball in der zweiten Zone, darf dieser von den Spielern nicht mehr zurückgespielt werden: Schießt den Ball auf das Tor oder spielt per *Lupfer-Pass* in Richtung Tor weiter!“
- Der Ball darf aus der ersten Zone nur per *Lupfer-Pass* in die zweite Zone gespielt werden.